

Programmation Cycle 3

EPS

Programmes de 2016

| Objectifs | Activités supports | Année 1 | Année 2 | Année 3 |
|--|--------------------|---------|---------|---------|
| Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - <i>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</i> | Lancer loin | | | |
| | Lancer précis | | | |
| | Sauter loin | | | |
| | Sauter haut | | | |
| | Courir vite | | | |
| | Courir longtemps | | | |
| | Course de relais | | | |
| | Course d'obstacles | | | |
| Attendus de fin de cycle : <ul style="list-style-type: none">- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur. | | | | |

| | | | | |
|---|----------------------|--|--|--|
| Adapter ses déplacements à des environnements variés - <i>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</i> | Natation | | | |
| | Course d'orientation | | | |
| | Vélo... | | | |
| | Escalade | | | |

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.
- Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.

| | | | | |
|--|-------------------|--|--|--|
| S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - <i>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.</i> | Danse | | | |
| | Mime / Expression | | | |
| | Cirque | | | |
| | Acrosport | | | |
| | Gymnastique | | | |

Attendus de fin de cycle :

- Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.
- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

| | | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|
| <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p>- Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béré, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p> | Jeux de lutte | | | |
| | Jeux collectifs sans ballons | | | |
| | Jeux collectifs avec ballons | | | |
| | Jeux traditionnels (thèque, béré) | | | |
| | Handball | | | |
| | Basketball | | | |
| | Football | | | |
| | Indiaka | | | |
| | Baseball | | | |
| | Indiaka | | | |
| | Jeux de combats (de préhension) | | | |
| | Jeux de raquettes | | | |

Attendus de fin de cycle :

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.