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**  -  *Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.* | Lancer loin |  |  |  |
| Lancer précis |  |  |  |
| Sauter loin |  |  |  |
| Sauter haut |  |  |  |
| Courir vite |  |  |  |
| Courir longtemps |  |  |  |
| Course de relais |  |  |  |
| Course d’obstacles |  |  |  |
| **Attendus de fin de cycle :**  - Réaliser des efforts et enchainer 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**  -  *Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d’orientation, parcours d’escalade, savoir nager, etc.* | 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.  - Connaitre 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**  -  *Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.* | 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. | | | | |
| **Conduire et**  **maitriser un**  **affrontement**  **collectif ou**  **interindividuel**  -  *Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret,*  *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).* | Jeux de lutte |  |  |  |
| Jeux collectifs sans ballons |  |  |  |
| Jeux collectifs avec ballons |  |  |  |
| Jeux traditionnels (thèque, béret...) |  |  |  |
| 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. | | | | |