

# Programmation et Progressions Cycle 3

## EPS

Programmes de 2016

Objectifs	Activités supports	Année 1					Année 2					Année 3				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
<p style="text-align: center;"><b>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</b></p> <p style="text-align: center;">-</p> <p><i>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.</i></p>	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 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.

<b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b> - <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.

<b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b> - <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><b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b></p> <p>-</p> <p><i>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).</i></p>	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.