

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;">Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</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.

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.
- 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 - <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>-</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.