

## EPS - Athlétisme - Cycle 3

### Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.

#### Attendus de fin de cycle 3

- » 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 chronométrateur et d'observateur.

	CM1	CM2	6ème
Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.			
Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).			
Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.			
Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.			

Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.			
Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.			
Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.			
Respecter les règles des activités.			
Passer par les différents rôles sociaux.			

## EPS - 2 - Cycle 3

Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.

### Attendus de fin de cycle 3

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.

	CM1	CM2	6ème
- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.			
- Adapter son déplacement aux différents milieux.			
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).			
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.			

- Aider l'autre.			
------------------	--	--	--

### EPS - 3 - Cycle 3

Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.

#### Attendus de fin de cycle 3

Réaliser en petits groupes deux 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.

	CM1	CM2	6ème
- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.			
- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.			
- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.			

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</li> </ul>			
--	--	--	--

### EPS - 4 - Cycle 3

**Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérét, 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).**

#### Attendus de fin de cycle 3

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.

	CM1	CM2	6ème
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> </ul>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> </ul>			

- Coordonner des actions motrices simples.			
- Se reconnaître attaquant / défenseur.			
- Coopérer pour attaquer et défendre.			
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.			
- S'informer pour agir.			