

CHAMP D'APPRENTISSAGE	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 2	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3
CA 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.	Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
	Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.	Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.	Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
	Remplir quelques rôles spécifiques.	Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.
CA 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés.	Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	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. (modifié 28 février 2022)
CA 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique.	Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.	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.
	S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.
		Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.
CA 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Dans des situations aménagées et très variées : S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	En situation aménagée ou à effectif réduit : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
	Connaître le but du jeu.	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	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.