

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Compétences travaillées pendant le cycle (BOEN n°44 du 26/11/2015) : les activités sont programmées en fonction des structures sportives disponibles au cours du temps scolaire.		CM1									CM2								
		T1			T2			T3			T1			T2			T3		
		A	ECA	NE	A	ECA	NE	A	ECA	NE	A	ECA	NE	A	ECA	NE	A	ECA	NE
Produire une performance optimale, mesurée à une échéance donnée	Combiner des actions simples : courir/lancer ; courir/sauter																		
	Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques																		
	Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau																		
	Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers)																		
	Utiliser sa vitesse pour aller plus loin ou plus haut																		
	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.																		
	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité																	
Adapter son déplacement aux différents milieux																			
Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ																			
Aider l'autre																			
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité																			
Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation, etc.)																			
Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.																			
Durant le cycle 3, valider l'attestation scolaire du savoir nager (A.S.S.N.). (cf. arrêté du 09/07/2015)																			
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	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.																		
	Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion dans des prestations collectives.																		
Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel	en situation aménagée et/ou à effectif réduit																		
	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples																		
	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires																		
	Coordonner des actions motrices simples																		
	Coopérer pour attaquer et défendre																		
	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.																		
	Respecter les partenaires, les adversaires et le(s) arbitre(s).																		
	S'informer pour agir.																		
	Se reconnaître attaquant / défenseur																		
	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur																		
	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.																		

Les cases de couleur foncée correspondent aux périodes durant lesquelles un item ne peut pas être traité.