

Champs d'apprentissage	Cycle 3		Cycle 4		
	primaire	6 ^{ème}	5 ^{ème}	4 ^{ème}	3 ^{ème}
CA 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée				Demi-fond : Réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 3 courses (6'-6'-3'), en adaptant son allure à la durée et à sa VMA, en utilisant principalement des repères extérieurs et quelques repères sur soi. Etablir un projet de performance et le réussir à 1 Km/h près.	DF : Réaliser la meilleure performance possible dans un enchaînement de 4 courses (6'-3'-3'- temps surprise), en maîtrisant différentes allures très proches de sa VMA et en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs. Savoir s'échauffer et récupérer efficacement. Etablir un projet de performance et le réussir à 0.5 km/h près.
		Natation Longue : Réaliser, sur une durée de 6 ou 12 minutes, la meilleure performance possible principalement en crawl, en optimisant l'équilibre, la respiration et les phases de coulée. Respecter les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer le rôle d'observateur.			
CA 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés	CO	Course d'orientation : Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises fixes ou mobiles de niveau 1, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples. Gérer l'alternance des efforts. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.	CO : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises fixes et mobiles de niveau 2 à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables. Adapter son allure grâce à une lecture de carte prédictive fine. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.		
	ASSN	Attestation scolaire du savoir nager : Réaliser un parcours aquatique de 2x25m, en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes comprenant un départ en chute arrière, des franchissements, des déplacements ventraux et dorsaux, la réalisation d'un surplace vertical et horizontal dorsal de 15 secondes.			
CA 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	gym	Gym : Maîtriser les éléments gymniques de bases issus de la famille des rotations et renversements (roulades, ATR, roue, saut de lune), postures et sauts. Aider un partenaire par un contrôle de son placement et un soutien sécuritaire efficace ou une parade. Se renseigner sur sa prestation et se corriger.			
			Acrosport : Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 4 figures acrobatiques statiques, montées et démontées de façon sécurisée, créés par les élèves, reliées par des éléments gymniques. Assumer les rôles de Voltigeur, porteur, aide (si besoin). Observer, apprécier les prestations à partir de critères simples.	Acro : Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.	Acro : Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 6 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée. L'enchaînement est réalisé en référence à un thème et sur un support musical choisis par le groupe. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.
	ADC	Arts du cirque : Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments de jonglerie et d'équilibre. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations.			

CA 4
Conduire et
maitriser un
affrontement
collectif ou
interindividuel

		<p>Basketball : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par une gestion pertinente de l'alternance dribble/passe permettant de se retrouver régulièrement et rapidement en situation favorable de marque face à une défense individualisée sur demi terrain.</p> <p>Observer et co-arbitrer. Comprendre un système de score simple et l'appliquer efficacement.</p>		<p>BB : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par un enchaînement d'actions offensives permettant de se retrouver régulièrement en situation favorable de marque, prioritairement lors d'une montée rapide de la balle ou, si la défense est repliée et organisée, en attaque placée.</p> <p>Observer et co-arbitrer. Faire évoluer son projet de jeu d'après des observations significantes (score d'efficacité collective...)</p>
Jeux collectifs	<p>Handball : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.</p> <p>Relever des informations attestant d'une efficacité collective. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>		<p>HB : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par un enchaînement d'actions offensives permettant de se retrouver régulièrement en situation favorable de marque, prioritairement lors d'une montée rapide de la balle.</p> <p>Observer et co-arbitrer. Relever le score, le commenter pour trouver des pistes d'évolution.</p>	
			<p>Volleyball : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable vers le fond du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Relever le score, le commenter pour trouver des pistes d'évolution.</p>	<p>VB : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant collectivement pour renvoyer la balle depuis son espace favorable de marque de façon placée ou accélérée. Tendre vers un service réglementaire.</p> <p>Observer et co-arbitrer. Faire évoluer son projet de jeu d'après des observations significantes (score d'efficacité collective...)</p>
		<p>Badminton : Rechercher loyalement le gain d'une rencontre en utilisant des frappes variées en longueur et/ou en largeur pour déplacer son adversaire. Créer la rupture sur des volants favorables.</p> <p>Assurer le comptage des points et remplir une fiche d'observation. Conseiller ses partenaires</p>		<p>Bad : Rechercher loyalement le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court.</p> <p>Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre.</p>
	<p>Tennis de table : rechercher le gain d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.</p> <p>Assurer le comptage des points et contribuer à la progression de ses partenaires</p>		<p>TT : rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de frappes variées en vitesse et en direction. Initier des effets. Exploiter ses points forts et les points faibles de l'adversaire.</p> <p>Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation. Aider un partenaire à prendre en compte son jeu et progresser pour gagner la rencontre.</p>	
Lutte	<p>Lutte : Rechercher, dans le respect des règles, une préhension importante et le gain d'un combat au sol en utilisant des renversements et décalages maîtrisés.</p> <p>Collaborer à plusieurs pour arbitrer, observer, conseiller et modifier sa pratique.</p>	<p>Lutte : Rechercher, dans le respect des règles, le gain d'un combat debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées.</p> <p>Collaborer à plusieurs pour arbitrer, observer, conseiller et modifier sa pratique.</p>		