|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Attendus de fin de cycle | Compétences travaillées pendant le cycle | Repères de progressivité |
| Cycle 2 | Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.Remplir quelques rôles spécifiques. | Transformer sa motricité spontanée pour maitriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur. | Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter l'élève à une performance qu'il peut évaluer. Il doit, tout au long du cycle, en mobilisant toutes ses ressources, agir sur des éléments de sa motricité spontanée pour en améliorer la performance. |
| Cycle 3 | Réaliser des efforts et enchainer 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. | 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. | Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir.Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent.Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser. |

**Champ d’apprentissage 1 : Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée**

Exemples de situations, d’activités, de ressources pour l’élève :

Cycle 2 : activités athlétiques aménagées Cycle 3 : activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation