

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Attendus de fin de cycle:

- 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.

### Compétences travaillées

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant/défenseur.
- Coopérer pour attaquer/défendre
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

### Domaine 1 du socle: Les langages pour penser et communiquer.

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages (...) du corps.

### Domaine 2: Les méthodes et outils pour apprendre

*CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre*

### Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen.

*CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités*

CM1	CM2	6ème
<b>SPORTS COLLECTIFS/JEUX TRADITIONNELS</b>		
Passer d'un engagement individuel à un engagement collectif. Se positionner en tant qu'attaquant ou défenseur. Observer et analyser par des critères simples la manière de jouer. Accepter de perdre.	Rechercher le gain du match avec une intention collective. Découvrir et respecter les règles de sports collectifs. Découvrir l'arbitrage. Observer et analyser la manière de jouer. Accepter de perdre et rester humble dans la victoire.	Développer des stratégies individuelles et/ou collectives en attaque et en défense. Arbitrage. Observer et analyser la manière de jouer et le mettre en relation avec le résultat du match.
<b>JEUX DE RAQUETTES</b>		
<b>COMBAT</b>		
Construire la permanence de l'engagement Agir physiquement et directement sur le corps de l'autre. Saisies intentionnelles adaptées au contexte du combat.	Exploiter à son avantage l'engagement des forces. Attaque amplifiant le déséquilibre. Contact maintenu pendant l'action, anticipation du suivi au sol.	Construire l'attaque Créer des situations favorables à l'attaque et à la conclusion. Enchaînements d'actions adaptés aux réactions de l'adversaire.

### Adapter ses déplacements à des environnements variés

**Attendus de fin de cycle:**

- 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).
  - Entrer dans l'eau en chute arrière
  - Se déplacer sur le dos et sur le ventre sur deux distances de 15 m pour chaque déplacement
  - Réaliser un surplace vertical de 15"
  - S'immerger totalement pour franchir un obstacle de 1.5 m
  - Faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale. Passer en position dorsale et la maintenir pendant 15"
  - Mettre en œuvre les règles de base liées à l'hygiène et à la sécurité dans une piscine ou un espace surveillé

**Compétences travaillées**

- Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
- Adapter son déplacement aux différents milieux.
- Tenir compte du milieu et de ses évolutions
- Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.
- Aider l'autre.

**Domaine 1 du socle: Les langages pour penser et communiquer.**

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages (...) du corps.

**Développer sa motricité et construire un langage du corps**

- Adapter sa motricité à des situations variées
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente

**CM1**
**CM2**
**6ème**
**NATATION**

A partir des éléments du parcours du test du Savoir Nager, les élèves se familiarisent avec les enchaînements et techniques attendues dans le cadre de l'ASSN.

Connaître et appliquer les règles d'hygiène et de sécurité.

Construire l'équilibre horizontal (posture de référence).

Se déplacer dans l'eau. Structurer spatialement les actions motrices.

Mémoriser le parcours exigé par le test.

Valider le test du Savoir Nager pour le plus grand nombre des élèves.

Construire l'expiration aquatique.

Validation du test du Savoir Nager pour les élèves restant.

S'équilibrer et se propulser.

Intégrer la respiration aquatique.

Allonger les trajets et rythmer les actions.

Savoir utiliser ses compétences de nageur pour réaliser des actions dans l'eau (chercher un objet flottant/immergé dans l'eau...).

Enchaîner plusieurs actions.	
ACTIVITÉS NAUTIQUES/SPORT DE GLISSE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître le vocabulaire spécifique à l'activité.</li> <li>- Connaître et appliquer les règles de sécurité.</li> <li>- Savoir utiliser le matériel de l'activité à bon escient.</li> <li>- Savoir utiliser les éléments de l'environnement pour l'activité travaillée.</li> <li>- Savoir coopérer pour faire avancer son bateau (activité voile).</li> </ul>	
COURSE D'ORIENTATION	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des parcours d'orientation, à plusieurs, dans des environnements de plus en plus inhabituels. Se repérer à partir de divers outils d'orientation : carte, plan, photographies, boussole....</li> <li>- Savoir mettre en relation le terrain avec une carte, une photo ou un plan</li> <li>- Assumer différentes tâches au sein de l'équipe (lire les informations, organiser les déplacements etc...)</li> <li>- liaison école/collège : CO école/collège</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des parcours d'orientation, à plusieurs, dans des environnements de plus en plus inhabituels. Se repérer à partir de divers outils d'orientation : carte, plan, photographies, boussole....</li> <li>- Savoir mettre en relation le terrain avec une carte, une photo ou un plan</li> <li>- Assumer différentes tâches au sein de l'équipe (lire les informations, organiser les déplacements etc...)</li> <li>- Élaborer des projets de déplacement.</li> <li>- Optimiser l'itinéraire dans l'espace et dans le temps.</li> </ul>
ACTIVITÉ VÉLO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conduire un déplacement à vélo sans appréhension et en toute sécurité.</li> <li>- Mener une sortie vélo.</li> <li>- Préparer un triathlon.</li> <li>- Validation de l'APER (si possibilité)</li> </ul>	

### S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

#### Attendus de fin de cycle:

- Réaliser en petits groupes 2 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

<p><b>Compétences travaillées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</li> <li>- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</li> <li>- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</li> <li>- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</li> </ul>	<p><b>Domaine 1 du socle: Les langages pour penser et communiquer.</b> Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages (...) du corps. <i>CG1 Développer sa motricité et construire un langage du corps</i></p> <p><b>Domaine 2: Les méthodes et outils pour apprendre</b> <i>CG2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</i></p>	
<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	<b>6ème</b>
<b>DANSE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enrichir son répertoire d'actions pour se déplacer dans tout l'espace disponible.</li> <li>- Créer à partir des verbes d'action et d'une image donnée une petite séquence dansée</li> <li>- Assumer les rôles de danseur, spectateur, chorégraphe</li> <li>- Élaborer et présenter à plusieurs une chorégraphie</li> </ul>		
<b>CIRQUE</b>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir différentes spécialités et techniques du cirque.</li> <li>- Connaître et appliquer les règles de sécurité.</li> <li>- Intégrer les techniques apprises à un enchaînement structuré, élaboré à plusieurs.</li> <li>- Observer afin d'améliorer une prestation.</li> <li>- Assumer différentes tâches au sein du groupe.</li> <li>- Accepter le regard des autres et contrôler ses émotions.</li> </ul>

### Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

**Attendus de fin de cycle:**

- 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 chronométreur et d'observateur.

**Compétences travaillées**

- 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.

**Domaine 1 du socle: Les langages pour penser et communiquer.**

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages (...) du corps.

*CG1 Développer sa motricité et construire un langage du corps*

**Domaine 2: Les méthodes et outils pour apprendre**

*CG2 S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre*

**CM1**
**CM2**
**6ème**

#### DEMI-FOND

- travailler sur les allures de course (mettre en relation distance parcourue et temps réalisé).
- Calculer une moyenne et traduire ses performances par des réalisations graphiques.
- Comparer ses performances et suivre son évolution, analyser ses progrès.
- Assumer différentes tâches dans un groupe : observateur, coureur, chronométreur.
- liaison école/collège : CROSS du collège

#### RELAIS/VITESSE

- aller le plus vite possible (posture adaptée,
- aller le plus vite possible en coopérant.

utilisation des bras) - réagir à un signal - courir droit dans son couloir - ne pas ralentir avant la ligne d'arrivée - Assumer les rôles de coureur / observateur	- être à l'écoute de son partenaire afin de perdre le moins de temps possible dans le passage du témoin. - Assumer les rôles de coureur / observateur / starter	
ÉPREUVES COMBINÉES		
- Assumer les rôles de : observateur, prise de performance (mesures) - Enchaîner deux actions motrices (courir/sauter – courir/lancer) - Identifier son pied d'appel - Connaître et respecter les règles de sécurité - Connaître l'enchaînement élan – prise d'appel – saut / élan - lancé	- Assumer les rôles de : observateur, prise de performance (mesures) - Enchaîner deux actions motrices (courir/sauter – courir/lancer) - Identifier son pied d'appel - Connaître et respecter les règles de sécurité - maîtriser la continuité de l'enchaînement élan – prise d'appel – saut / élan – lancé	