

PROGRAMMATION DE CLASSE

CYCLE 3

BO N° 26 novembre 2015

CLASSE DE _____

Mise en œuvre : temps de pratique conséquent par élève
 Durée des séquences ou modules favorable à l'apprentissage (10 à 11 séances) 108 heures soient 3 heures d'EPS, au moins 2 modules par période 10 modules d'apprentissage = 108h
 Possibilité de prolonger sa pratique dans un cadre associatif
 Les 4 champs d'apprentissage permettent de construire un parcours équilibré et progressif adapté aux caractéristiques des élèves, en s'appuyant sur des activités physiques et sportives (APSA).

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage	APSA	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Attendus de fin de cycle 3
<p>Domaine du socle : 1 Développer sa motricité et construire un langage du corps</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) Natation.</p>						<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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.
<p>Domaine du socle : 2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, d'escalade...</p>						<ul style="list-style-type: none"> ♦ Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. ♦ Connaître 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), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.
<p>Domaine du socle : 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p>	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque danse de création.</p>						<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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>Domaine du socle : 4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (<i>thèque, béret, balle au capitaine, poules-vipères- renards...</i>) Jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (<i>type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...</i>), Jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis, tennis de table...).</p>						<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 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.

TABLEAU D'AIDE A LA PROGRAMMATION CYCLE 3

BO N° 26 novembre 2015

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage et APSA	Attendus de fin de cycle	Compétences travaillées pendant le cycle	Repères de progressivité
<p>Domaine : 1 développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <p>Domaine : 2 s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>Domaine 3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <p>Domaine 4 apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p>Domaine 5 s'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</p> <p><i>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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.
	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p> <p><i>Activités : de roule et de glisse ; nautique ; équitation ; escalade orientation, savoir nager...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. ♦ Connaître 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), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. ♦ Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). ♦ Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. ♦ Aider l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle. ♦ Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. ♦ Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.
	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p> <p><i>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Utiliser le pouvoir expressif du corps de diff 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.
	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p><i>Jeux traditionnels (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (HB, BB ; FB, rugby VB...) jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis, tennis de table).</i></p>	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ 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. ♦ Se reconnaître attaquant / défenseur. ♦ Coopérer pour attaquer et défendre. ♦ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. ♦ S'informer pour agir. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ L'élève doit apprendre à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. ♦ Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues)

Proposition de programmation à l'école élémentaire	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Cycle 2			Cycle 3		
		CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée. <i>10 modules</i>	Athlétisme Natation	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	
Adapter ses déplacements à des environnements variés <i>16 modules</i>	Escalade Orientation Natation (Savoir-Nager) Roule et glisse Equitation	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA équitation 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA Vélo 1 MA d'escalade	1 MA de natation (ASSN) 1 MA d'escalade 1 MA Vélo APER	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique <i>10 modules</i>	Danse collective Danse création Gymnastique Acrosport Arts du cirque	1 MA danse collective 1 MA danse création 2 MA gymnastique	1 MA d'activités circassiennes 1 MA gymnastique	1 MA gymnastique	1 MA de danse	1 MA danse 1 MA gymnastique + acrosport	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel <i>14 modules</i>	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes	2 MA de jeux collectifs	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de raquettes	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de raquettes	
1 module ou cycle d'apprentissage = 10 à 11h		10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	10 modules d'apprentissage = 108h	