

			Démarches Progressives			
Attendus de fin de cycle	Domaines du socle	Connaissances et compétences associées	CM1	CM2	6ème	Commentaires leviers/freins
<b>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</b>						
Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.	1	➤ 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).				
Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.	1	➤ 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.				

<b>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</b>	<b>2</b>	➤ 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.				
<b>Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.</b>	<b>2</b>	➤ Respecter les règles des activités.				
		➤ Passer par les différents rôles sociaux.				

## Adapter ses déplacements à des environnements variés

<b>Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</b>	<b>1</b>	➤ 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.				

<p><b>Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</b></p>	<p><b>3</b></p>	<p>➤ Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</p>				
<p><b>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</b></p>	<p><b>3</b></p>	<p>➤ Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</p>				
<p><b>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015</b></p>	<p><b>1</b></p>	<p>➤ Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015</p>				

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

<p><b>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.</b></p>	<p><b>1</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</li> </ul>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</li> </ul>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions</li> </ul>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</li> </ul>				

<b>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</b>	<b>2</b>	➤ Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer				
<b>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</b>	<b>3</b>	➤ Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres				

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

<b>S'organiser tactiquement match en identifiant les situations favorables de marque.</b>	<b>2</b>	➤ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.				
		➤ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.				
<b>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</b>	<b>1</b>	➤ Coordonner des actions motrices simples.				
		➤ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.				
		➤ Se reconnaître attaquant / défenseur.				

<b>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</b>	<b>3</b>	➤ Se reconnaître attaquant / défenseur.				
		➤ Coopérer pour attaquer et défendre.				
<b>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</b>	<b>3</b>	➤ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.				
		➤ S'informer pour agir.				
<b>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</b>	<b>3</b>	➤ Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter				