

Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 3	Compétences générales Compétences travaillées
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	A 1 - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus loin.	
	A 2 - Combiner une course, un saut, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.	
	A 3 - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.	
	A 4 - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	A 1 – Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.	
	A 2 – Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.	
	A 3 – Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.	
	A 4 – Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique	A 1 – Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.	
	A 2 – Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.	
	A 3 – Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	En situation aménagée ou à effectif réduit.	
	A 1 – S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	
	A 2 – Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	
	A 3 – Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	
	A 4 – Assurer les différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	
	A 5 – Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.	

Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle 4	Compétences générales Compétences travaillées
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	A 1 - Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages.	
	A 2 - S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif.	
	A 3 - Planifier et réaliser une épreuve combinée.	
	A 4 - S'échauffer avant un effort.	
	A 5 - Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et déroulement, chronométrateur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats, ...).	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	A 1 – Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu.	
	A 2 – Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.	
	A 3 – Assurer la sécurité de son camarade.	
	A 4 – Respecter et faire respecter les règles de sécurité.	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique	A 1 – Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique	
	A 2 – Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.	
	A 3 – Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	En situation d'opposition réelle et équilibrée	
	A 1 – Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.	
	A 2 – Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.	
	A 3 – Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.	
	A 4 – Observer et co-arbitrer.	
A 5 – Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité		