

## PROGRAMMATION DES ACTIVITES

	<b>Champ d'apprentissage 1</b>	<b>Champ d'apprentissage 2</b>	<b>Champ d'apprentissage 3</b>	<b>Champ d'apprentissage 4</b>
<b>Cluis</b>	Natation Endurance Athlétisme (relais, haies, vortex, vitesse, multi-bonds)	Savoir nager		Ultimate Basket Badminton
<b>Mers-Mont</b>	Endurance Athlétisme	Vélo		Rugby Jeux traditionnels
<b>Neuvy</b>	Endurance Athlétisme	Vélo Ski	Acrosport (CM2)	Rugby Basket Lutte (CM1)
<b>Sarzay</b>	Athlétisme Endurance	Vélo	Danse	Rugby
<b>Attendus plutôt abordés en CM1-CM2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts</li> <li>- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel</li> <li>- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</li> <li>- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une séquence à visée acrobatique destinée à être jugée <b>OU</b> une prestation à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir</li> <li>- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre</li> </ul>
<b>Collège 6ème</b>	Demi-fond Athlétisme (30m, saut en longueur, lancer de balle/javelot) Natation	Savoir nager	Danse Aérobic	Badminton Basket Volley
<b>Attendus de fin de cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin</li> <li>- Combiner une course, un saut et un lancer pour faire la meilleure performance combinée</li> <li>- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer.</li> <li>- Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel</li> <li>- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</li> <li>- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème</li> <li>- Valider l'attestation scolaire du savoir nager</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une séquence à visée gymnique destinée à être jugée <b>ET</b> une prestation à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir</li> <li>- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</li> <li>- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter</li> </ul>