

## Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - Cycle 2

### Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)

#### Attendus de fin de cycle 2

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- Remplir quelques rôles spécifiques.

	CP	CE1	CE2
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.	Courir vite Courir longtemps avec ou sans obstacle	Courir vite Courir longtemps avec ou sans obstacle	Courir vite Courir longtemps
Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.	Lancer dans une zone Sauter loin Sauter haut	Lancer dans une zone, dans une cible Sauter loin Sauter haut	Lancer loin dans une cible Sauter loin Sauter haut
Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.	Course de relais course d'obstacles Courir longtemps	Course de relais Course d'obstacles Course d'endurance	Course de relais Course d'obstacles Course d'endurance
Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.	repères de zones comptage de tours	repères de zones comptage de tours	repères de zones comptage de tours chronomètre

<p>Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p>	<p>parcours citoyen</p>	<p>parcours citoyen</p>	<p>parcours citoyen</p>
---	-------------------------	-------------------------	-------------------------

## Adapter ses déplacements à des environnements variés - Cycle 2

**Natation, activités de roue et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.**

### Attendus de fin de cycle 2

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

	CP	CE1	CE2
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.	Activités aquatiques Réaliser des parcours simples (skate, roller, vélo, draisienne). Parcours d'orientation (marche dans ma ville).	Activités aquatiques Réaliser des parcours simples (skate, roller, vélo). Parcours d'orientation (marche dans ma ville).	Activités aquatiques Réaliser des parcours simples (skate, roller, vélo). Parcours d'orientation (marche dans ma ville).
S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.	Activités aquatiques : découvrir le milieu y évoluer en confiance, équilibre vertical Roller, vélo	Activités aquatiques : flotter, se repérer, équilibre horizontal de nageur, propulsion essentiellement basée sur les bras Roller, vélo	Activités aquatiques : se déplacer en équilibre horizontal de nageur, propulsion essentiellement basée sur les jambes avec une respiration adaptée Roller, vélo.
Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.	Parcours d'orientation : dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus. Repères sur photographies.	Parcours d'orientation : dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus. Repères plus symboliques (cartes).	Parcours d'orientation : dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus. Repères plus symboliques (cartes)
Respecter les règles essentielles de sécurité.	Parcours citoyen Matériel de sécurité, règlement de la piscine	Parcours citoyen Matériel de sécurité, règlement de la piscine	Parcours citoyen Matériel de sécurité, règlement de la piscine

Reconnaitre une situation à risque.	Permis piéton	Permis piéton	Permis piéton
-------------------------------------	---------------	---------------	---------------

## S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - Cycle 2

Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.

### Attendus de fin de cycle 2

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

	CP	CE1	CE2
S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.			
Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.	Danse (rondes et jeux dansés, chorégraphies courtes) Gymnastique.	Danse (chorégraphies de plus en plus longues et de plus en plus élaborées ). Gymnastique : activités de plus en plus tournées et renversées	Danse (chorégraphies de plus en plus longues et de plus en plus élaborées ). Gymnastique: activités de plus en plus aériennes et coordonnées.
S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.	Acrosport (recherche de l'équilibre) Cirque	Acrosport (recherche de l'équilibre et de l'esthétisme) Cirque	Acrosport (recherche de l'exploit) Cirque

Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.	Production artistique, spectacle	Production artistique, spectacle	Production artistique, spectacle
--	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel - Cycle 2

**Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).**

### Attendus de fin de cycle 2

Dans des situations aménagées et très variées,

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

	CP	CE1	CE2
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.	Jeux traditionnels Jeux d'opposition	Jeux traditionnels Jeux d'équipes Jeux d'opposition	Jeux d'équipes Jeux d'opposition
Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.	Jeux traditionnels Jeux de lutte Jeux de raquettes	Jeux traditionnels Jeux de lutte Jeux de raquettes	Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux d'équipes: Pri-Pri

Accepter l'opposition et la coopération.	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs
S'adapter aux actions d'un adversaire.	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs
Coordonner des actions motrices simples.	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs
S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs	Jeux de raquettes Jeux de lutte Jeux traditionnels Jeux collectifs
Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Règles internes à chaque jeu et parcours citoyen	Règles internes à chaque jeu et parcours citoyen	Règles internes à chaque jeu et parcours citoyen