

PROGRAMMATION DE CLASSE CYCLE 3 BO N° 26 novembre 2015

*Mise en œuvre : temps de pratique conséquent
Durée des cycles favorable à l'apprentissage (8 à 12 séances)
108 heures soient 3 heures d'EPS, au moins 2 modules par période
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.
Les élèves doivent rencontrer les 4 champs d'apprentissage durant leur cycle.*

Compétences et domaine du socle	Champ d'apprentissage	APSA	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><i>Domaine du socle : 1</i> développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <p><i>Domaine du socle : 4</i> apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <p><i>Domaine du socle : 2</i> s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <p><i>Domaine du socle : 5</i> s'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) natation.					
	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, d'escalade, savoir nager...					
	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque danse de création.					
	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	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).					