

REPERES D'APPRENTISSAGE

EN EPS

AU CYCLE 3

**En lien avec les Programmes 2015
(BO spécial n°11 du 26 novembre 2015)**

CA1	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - 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). - 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. - Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. - 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. - Respecter les règles des activités. - Passer par les différents rôles sociaux.

<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers):</p> <p>« Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur. »</p>	Courir vite 40 à 50m : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir
	- réagir à différents signaux
	- adopter une position de départ active
	- courir en ligne droite le plus vite possible
	- courir grand (amplitude de la foulée)
	- passer la ligne d'arrivée sans ralentir
	Courir avec obstacles - mêmes repères de progrès que ci-dessus en rajoutant :
	- franchir les obstacles sans rupture (maintenir sa vitesse)
	- s'adapter aux intervalles entre les obstacles
	- construire un rythme de course
	Courir longtemps : allure régulière, changement d'allure
	- trouver une allure de course soutenue et la maintenir dans la durée
	- courir en peloton suivant un rythme imposé
	- identifier différentes allures de course longue
	- courir avec un projet (en parcourant la plus grande distance dans une durée fixée, de 20 à 35 min)
	- gérer une allure de course en s'adaptant au terrain (cross)
	- en situation de cross, finir en accélérant
	Courir vite en relais : mêmes repères de progrès que la course de vitesse en ajoutant :
	- se mettre en action pour recevoir le témoin de son partenaire
	- transmettre le témoin au maximum de la vitesse avec un geste adapté
- respecter la zone de transmission	
Lancer le plus loin possible, en choisissant le geste le plus adapté à l'engin	
- accélérer progressivement/donner un maximum de vitesse à l'engin	
- enchaîner élan et lancer	
- évaluer et mémoriser sa performance en fonction des paramètres connus	
- stabiliser sa performance sur plusieurs essais	
Maîtriser les éléments pour sauter efficacement haut et loin : élan, impulsion et leur liaison.	
- produire une impulsion maximale vers le haut et l'avant	
- se réceptionner sans déséquilibre arrière	
- prendre une impulsion un pied le plus près possible de la limite d'appel	
- enchaîner course d'élan en accélération et saut (sans rupture)	
- donner un départ et chronométrer une course.	

	- valider et mesurer un saut et un lancer.
--	--

Natation : <i>« Se déplacer sur une trentaine de mètres »</i> <i>(BO juillet 2011)</i>	Nager une trentaine de mètres, sur le ventre et sur le dos
	<ul style="list-style-type: none"> - se déplacer sur le ventre grâce à des mouvements alternés et coordonnés des bras et des jambes, et à une respiration aquatique sur au moins une dizaine de mètres - se déplacer sur le dos grâce à des mouvements alternés et coordonnés des bras et des jambes sur au moins une dizaine de mètres

CA2	Adapter ses déplacements à des environnements variés
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. - 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>Activités de rouler et de glisse :</p> <p>« Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</p> <p>Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</p> <p>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. »</p>	Réaliser un parcours d'actions diverses à ski, en roller, en patins...	
	Maternelle et cycle 2	- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)
		- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée
		- accepter de glisser/rouler en participant à des jeux adaptés
		- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance : sauter, se retourner..)
		- rouler, glisser en adoptant une position semi fléchie
		- évoluer en courbe (en appui sur un pied ou deux pieds)
		- accepter de glisser rouler en s'appuyant entièrement sur un seul patin ou ski
		- transformer son pas marché en pas glissé ou roulé (impulsion des jambes)
		- maîtriser des trajectoires variées
		- contrôler sa vitesse
	- savoir s'arrêter en urgence	
	- s'adapter à différents types de revêtements	
	- évoluer en sécurité en anticipant les obstacles	
	- rouler / glisser en se propulsant efficacement (membres supérieurs / inférieurs)	
	- évoluer en pas de patineur	
	- évoluer en « godillant » seul ou à plusieurs de façon synchronisée	
Rechercher l'efficacité :		
- se déplacer en arrière (patin notamment)		
- dissocier le train supérieur pour d'autres activités (décentration par rapport à la propulsion)		
- rouler / glisser plus longtemps en gérant son effort		
- rouler / glisser le plus vite possible sur un parcours varié		
- observer ou juger la réalisation d'un parcours selon quelques repères simples		
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème		

<p>Activité de rouler : cyclisme</p> <p>« Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.</p> <p>Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.</p> <p>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. »</p>	Réaliser un parcours d'actions diverses à vélo
	- s'adapter à différents types de revêtements
	- évoluer en sécurité en anticipant les obstacles
	- rouler en se propulsant efficacement (utiliser le dérailleur)
	- dissocier le train supérieur pour d'autres activités (décentration par rapport à la propulsion)
	- rouler plus longtemps en gérant son effort
	- rouler le plus vite possible sur un parcours varié
	- observer ou juger la réalisation d'un parcours selon quelques repères simples
	- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

<p>Parcours d'orientation : <i>« Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. »</i></p>	Retrouver plusieurs balises, dans un espace semi naturel, en s'aidant d'une carte
	- réaliser un parcours photos
	- mettre en place, dessiner, lire, réaliser un parcours simple
	- mémoriser pour réaliser un parcours
	- relever les éléments remarquables de la zone investie
	- choisir un itinéraire
	- inventer, lire une légende (codage et décodage)
	- connaître les points cardinaux
	- pratiquer un jeu de pleine nature sans appréhension
	- effectuer un parcours sans boussole en utilisant la carte au 1/15 000 ^e et au 1/25000 ^e
	- utiliser la boussole
	- courir longtemps et régulièrement à allure modérée
	- évaluer les distances, à l'œil ou au moyen du double pas
	- <i>Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement</i>
- <i>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</i>	

<p>Parcours d'escalade : <i>« Réaliser un parcours (...) en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. »</i></p>	Grimper en bloc	
	Grimper des voies simples en moulinette	
	Cycle 2	- adapter ses appuis en fonction des prises : pointe de pied, care externe, care interne, pronation, supination,....
		- enchaîner les traversées, gérer son effort
		- s'équilibrer dans différentes situations : arrêt, lâcher de prise,...
		- réchapper : quand nécessaire, savoir quitter le mur en toute sécurité
		- communiquer et se faire mutuellement confiance pour assurer en bloc
		Grimper jusqu'à 3 m en moulinette avec un assurage adapté*
	- oser s'élever jusqu'à 3 m puis désescalader ou descendre en moulinette	
	- anticiper pour choisir ses prises	
	- s'éloigner de la paroi pour s'informer et élargir son champ d'action	
	- dissocier mains/pieds, gauche/droite	
	- prendre des risques mesurés	
	- s'équiper pour grimper en moulinette	
- faire un nœud de huit		
- assurer un camarade qui grimpe en moulinette (gestes, code de communication,...)		
- observer un camarade selon des critères simples		
- <i>Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.</i>		

<p>Savoir nager : «Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.»</p>	<p>Attestation Scolaire du Savoir Nager :</p>
	<p><i>A partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière, départ en position accroupie</i></p>
	<p><i>se déplacer sur une distance de 3,5m en direction d'un obstacle</i></p>
	<p><i>franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1,5m</i></p>
	<p><i>se déplacer sur le ventre sur une distance de 15m</i></p>
	<p><i>au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres</i></p>
	<p><i>faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale</i></p>
	<p><i>se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres</i></p>
	<p><i>au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres</i></p>
	<p><i>se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète</i></p>
	<p><i>se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.</i></p>
	<p><i>Savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème</i></p>
	<p><i>Connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé</i></p>
	<p><i>Savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée</i></p>

CA3	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. - Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. - S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. - Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives

<p>Danse de création :</p> <p>« Réaliser en petits groupes une séquence (...) à visée artistique destinée à être appréciée et à évaluer.</p> <p><u>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</u></p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.»</p>	Composer à plusieurs une séquence dansée, comprenant un début, un développement et une fin, et illustrant un thème, un propos, et la montrer
	- improviser à partir d'un inducteur
	- transformer des mouvements improvisés en mouvements dansés, en jouant intentionnellement sur les différentes composantes de la danse : temps, espace, énergie, interrelation
	- enchaîner ces mouvements de façon harmonieuse
	- <u>Corps</u> : engager tout le corps dans les mouvements ; réaliser des attitudes, des sauts, des tours, des déplacements, des chutes,... en jouant sur l'amplitude, l'équilibre,...
	- <u>Espace</u> : réaliser des mouvements en variant les hauteurs, les directions, les trajets, ...
	- <u>Temps</u> : moduler les vitesses d'exécution, s'inspirer de la musique : rythme, pulsation, accents, mélodie, silences...
	- <u>Energie</u> : moduler les intensités, les dynamismes, ... pour créer des effets
	- <u>Groupe</u> : jouer sur l'espace collectif, utiliser les oppositions, les synchronisations, les décalages, les interrelations, ... pour inventer une danse originale
	- observer un ou plusieurs aspects ciblés d'une danse, donner son avis, apprécier (notion de spectateur)
	- enrichir sa propre pratique par l'observation des autres et le dialogue avec eux pour construire une chorégraphie à plusieurs
	- accepter de se produire devant les autres
	- construire à plusieurs une chorégraphie originale de 5 éléments au moins, avec un début et une fin
	- synchroniser ses actions avec d'autres
	- mémoriser les mouvements pour les reproduire
- observer une partie ou un aspect d'une chorégraphie à partir de critères simples	
- tenir un rôle d'observateur, de juge, de secrétaire	
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres	

<p>Danses collectives :</p> <p>« Réaliser en petits groupes une séquence (...) à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.</p> <p><u>Savoir filmer</u> une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.»</p>	Reproduire et créer plusieurs danses, comportant des changements de mouvements, de rythme, et/ou de formations, pour les montrer	
		- identifier, saisir, respecter le tempo et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...) en réalisant des mouvements spécifiques
		- inventer des mouvements à partir d'une musique
		- réaliser, en concordance avec les autres et avec le support sonore, des évolutions dans un espace défini, en variant les formations et les trajets
		- inventer des évolutions collectives
		- réaliser des danses complexes, soit par l'espace, soit par le rythme (3 temps..) soit par les relations (tresses,..) soit par les pas
		- mémoriser les mouvements, les trajets, les formes de groupement, pour être autonome dans une production collective
		- accepter de s'engager, et de se produire devant les autres
		- mémoriser et réaliser toute une danse
		- observer, donner son avis, apprécier (rôle de spectateur)
		- enrichir sa propre pratique par l'observation et la collaboration avec les autres
	- tenir un rôle d'observateur, de juge	
	- <i>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</i>	

<p>Activités gymniques :</p> <p>« Réaliser(...) une séquence (...) à visée acrobatique destinée à être jugée.</p> <p><u>Savoir filmer</u> une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.»</p>	Réaliser un enchaînement de 4 ou 5 actions "acrobatiques" au sol et/ou sur des agrès variés pour être vu et jugé en référence à un code	
	Au sol	- enchaîner plusieurs roulades en avant avec des arrivées différentes
		- effectuer une roulade avant élevée
		- rouler en arrière à niveau avec pose des mains et arrivées différentes
		- réaliser des appuis manuels renversés : roue, appui tendu renversé (ATR)
		- réaliser des sauts gymniques avec appel 1 ou 2 pieds
		- réaliser des équilibres gymniques
	Aux agrès	- Entrée : s'établir sur l'agrès de façon gymnique
		- se suspendre pour se balancer, se déplacer, se retourner
		- se balancer pour effectuer une sortie simple
		- se maintenir en appui pour se déplacer, tourner
		- tourner autour en avant et en arrière
		- enchaîner un élan et un appel 2 pieds pour franchir ou s'établir à l'appui ou en suspension ou réaliser une figure aérienne
		- effectuer des franchissements directs en appuis manuels
		- s'équilibrer, se déplacer, faire demi-tour
	- effectuer une sortie simple et arriver au sol équilibré(e)	
		- construire, mémoriser, réaliser un enchaînement d'au moins 4 ou 5 actions
		- se connaître et réaliser des actions à sa portée
		- tenir un rôle d'observateur, de juge, de secrétaire
	- Parade : assurer la sécurité d'un camarade qui effectue un élément risqué	
	- <i>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</i>	

<p>Gymnastique rythmique :</p> <p>« Réaliser en petits groupes une séquence (...) à visée artistique destinée à être appréciée et à éveiller.</p> <p><u>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</u></p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.»</p>	<p>Avec un engin, construire et exécuter en musique, seul ou à plusieurs, un enchaînement présentant toutes les familles de manipulations qui lui sont propres, associées à des mouvements gymniques simples, en respectant un code</p>	
	<p>Maternelle</p>	- reproduire une manipulation proposée
		- inventer des manipulations originales
		- rechercher la mise à distance de l'engin (amplitude)
		- réaliser des manipulations simples dans plusieurs familles différentes de manipulations propres à cet engin
		- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, des autres...
		- s'adapter à d'autres élèves pour évoluer à plusieurs
		- tenir compte d'une musique en créant des manipulations
		- enchaîner différentes manipulations
	- mémoriser un enchaînement simple	
	<p>Cycle 2</p>	- réaliser des manipulations simples dans la plupart des familles propres à l'engin
		- à plusieurs, rechercher et réaliser différents échanges d'engins originaux
		- associer intentionnellement un mouvement simple (marcher, courir, s'accroupir, tourner,...) à une manipulation
		- réaliser des manipulations en référence à un code simplifié d'exécution : amplitude, pas de perte de l'engin, pas d'arrêt involontaire de l'engin...
	- rechercher l'originalité dans les manipulations, les mouvements, les groupements et circulations, les échanges d'engins, les prises de risque,...	
	- associer un mouvement gymnique simple à une manipulation : sautillé, saut, tour, position d'équilibre, passage au sol, ...	
	- travailler seul ou à plusieurs pour construire, répéter, mémoriser et produire un enchaînement original et qui respecte le code	
	- tenir un rôle d'observateur, de juge, de secrétaire	
	- <i>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</i>	

<p>Acrosport : <i>« Réaliser en petits groupes une séquence (...) à visée acrobatique destinée à être jugée.</i></p> <p><i>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</i></p> <p><i>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.»</i></p>	<p>Composer et réaliser un enchaînement à plusieurs, comprenant des figures à 2 et plus, en recherchant des postures acrobatiques, ou élevées, ou des appuis moins nombreux au sol</p>
	<p>Monter, tenir et défaire des figures acrobatiques à plusieurs</p>
	<p>- inventer des figures à 2 ou + à partir de croquis ou de consignes concernant la position du porteur, ou du porté, ou la surface d'appui.</p>
	<p>- se positionner solidement comme porteur, pour recevoir le poids d'un autre enfant</p>
	<p>- comme porteur, maintenir solidement sa position sur la durée de la figure</p>
	<p>- construire un équilibre à 2 dans des figures en compensation de masses</p>
	<p>- comme porté, s'établir sur le porteur et s'équilibrer dans des positions plus ou moins acrobatiques pour tenir 2 secondes</p>
	<p>- comme porté, descendre doucement du porteur</p>
	<p>- comme porté, savoir où placer ses appuis (pour ne pas faire mal)</p>
	<p>- comme aide, savoir donner un appui ou une aide solide pour monter, tenir ou défaire une figure</p>
	<p>- respecter les règles d'or : ne pas se faire mal, et ne pas faire mal aux autres ; prévenir (signal) en cas de déséquilibre</p>
	<p>Composer, mémoriser et exécuter à plusieurs un enchaînement comportant plusieurs figures différentes</p>
	<p>- choisir les figures les plus complexes (plus élevées, plus acrobatiques ou plus instables) que l'on est capable de réaliser (prendre des risques mesurés)</p>
	<p>- inventer et exécuter des liaisons dansées ou gymniques entre les figures</p>
	<p>- se coordonner à plusieurs pour construire et réaliser l'enchaînement (signaux, repères)</p>
	<p>- mémoriser sa place et son rôle dans tout un enchaînement</p>
	<p>- tenir un rôle d'observateur, de juge, de secrétaire</p>
<p>- <i>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</i></p>	

CA4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir.

<p>Jeux de combat (de préhension) : « En situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter l'adversaire et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.»</p>	<p>Dans une situation de jeu duel au sol, choisir le geste et la tactique adaptés pour retourner et immobiliser son adversaire, tout en respectant son intégrité physique. S'opposer dans une situation de jeu pour amener un adversaire au sol en toute sécurité.</p>
	- utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser, supprimer les appuis, déséquilibrer) pour plaquer, retourner, immobiliser
	- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
	- à partir d'une situation de défense, se dégager, reprendre l'initiative pour retourner la situation en sa faveur
	- sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle de l'adversaire
	- dans des situations de jeux d'opposition debout, élaborer une stratégie pour provoquer l'erreur de l'adversaire
	- déséquilibrer son partenaire pour l'amener au sol (un debout, un au sol) en toute sécurité
	- diversifier, enchaîner et adapter des actions en fonction des réactions de l'adversaire
	- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
	- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...); respecter l'adversaire et l'arbitre
- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire	
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter	

<p><i>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, 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...):</i></p> <p><i>En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</i></p>	Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu ou sport collectif
	- passer à bon escient du rôle d'attaquant à celui de défenseur
	- se démarquer, se placer judicieusement dans les espaces libres pour recevoir une balle
	- faire progresser collectivement la balle vers la cible
	- comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes
	- exercer un marquage individuel sur un adversaire porteur ou non du ballon
	- <i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</i>
	- choisir l'action la mieux adaptée à la situation (ex : tirer ou faire une passe)
	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans un jeu ou sport collectif, dans un but d'efficacité
	- maîtriser la conduite de balle, dribbler
	- effectuer des passes précises
	- tirer pour marquer
	- choisir la trajectoire adéquate du ballon en fonction du placement des partenaires ou des adversaires
	- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire
- <i>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</i>	
- <i>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</i>	

<p>Jeux de raquettes (badminton, tennis) : <i>« En situation aménagée, s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</i></p> <p><i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</i></p> <p><i>Respecter l'adversaire et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</i></p> <p><i>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.»</i></p>	<p>Maîtriser les habiletés de base : servir, renvoyer de différents lieux vers des zones différenciées</p>
	- servir dans un espace défini
	- maîtriser les gestes techniques : coup droit/revers frappe haute/basse/tendue - forte/amortie
	- se déplacer en fonction de trajectoires variées
	- se replacer
	- atteindre des zones déterminées du terrain adverse : avant/arr.
	- <i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</i>
	<p>Adopter une stratégie pour gagner</p>
	- chercher à provoquer la faute de l'adversaire
	- renvoyer régulièrement pour gagner
	- renvoyer hors de portée de l'adversaire pour gagner
	- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire
	- <i>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</i>
- <i>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</i>	