

Attendus de fin de cycle : champ n°1

- d1 • Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- d2 • Savoir différencier : courir vite / longtemps / lancer loin / précis / sauter haut / loin
- d3 • Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- d3 • Remplir des rôles spécifiques.

Attendus de fin de cycle : champ n°2 :

- d1 • Se déplacer dans l'eau sur 15 m sans appui et après un temps d'immersion
- d1 • Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel (secoursé)
- d2 • Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent
- d3/d4

Attendus de fin de cycle : champ n°3

- d1/d3 • mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions.
- d1 • S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments pour réaliser des actions individuelles et collectives.
- d2/d3

Attendus de fin de cycle : champ n°4 :

- d1/d3 • S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- d1/d4 • Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- d3 • Connaître le but du jeu.
- d3 • Reconnaître ses partenaires et ses adversaires
- d2

Les domaines du socle

- **Domaine n°1** : les langages pour penser et communiquer
- **Domaine n°2** : les méthodes et outils pour apprendre
- **Domaine n°3** : la formation de la personne et du citoyen
- **Domaine n°4** : les systèmes naturels et les systèmes techniques
- **Domaine n°5** : les représentations du monde et l'activité humaine.