

### SPECIFICITES DU CYCLE 3

Les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré. Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité.

### UNE FINALITE

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture		5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS		4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les 5 compétences générales	
1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine		1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique		1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	
Compétences à travailler en EPS en référence aux 5C et 5G			Attendus fin de cycle 3 EPS en référence aux 4 champs d'apprentissage complémentaires		
Socle Domaine 1	<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b> * Adapter sa motricité à des situations variées * Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité * Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente		CHAMPS 1	Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.	
Socle Domaine 2	<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b> * Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres * Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace * Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions		CHAMPS 2	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. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.	
Socle Domaine 3	<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b> * Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur) * Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements * Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées * S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives		CHAMPS 3	Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	
Socle Domaine 4	<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b> * Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école * Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie * Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger		CHAMPS 4	<b>En situation aménagée ou à effectif réduit,</b>  S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou 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.	
Socle Domaine 5	<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b> * Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine * Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives				