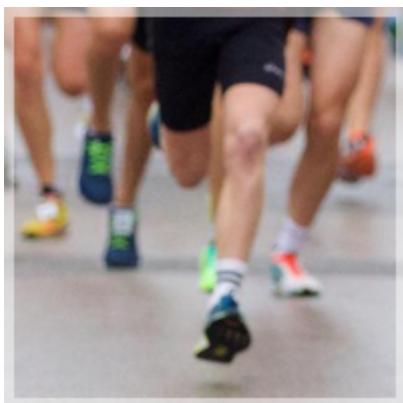


## Produire une performance maximale et mesurable à une échéance donnée



*Ce champ rassemble des activités qui permettent à l'élève de se confronter à la notion de performance : courir plus vite, plus loin et/ou plus longtemps, sauter plus haut, lancer plus loin ...*

*Pour l'élève, il s'agit de se dépasser, de se défier ou de défier les autres, dans des situations qui amènent à mesurer des durées ou des distances.*

### Attendus de fin de cycle

---

#### 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.

#### Cycle 3

- 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.

## DISCIPLINES ENCHAÎNÉES AUX CYCLES 2 ET 3

### Proposition pour combiner diverses activités physiques

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée et adapter ses déplacements à des environnements variés sont les deux champs d'apprentissage au centre de ce dossier. Il propose d'organiser un parcours permettant d'enchaîner différents comportements moteurs et d'assurer une continuité d'action. Et pour s'y préparer, il contient des situations d'apprentissage pour apprendre à piloter des engins roulants, à lancer, à courir longtemps.

> Consulter le dossier **NOUVEAU**



### **Athlétisme**

Vous trouverez sur le site de l'[USEP](#) des documents réalisés par l'USEP et la FFA (Fédération Française d'Athlétisme). Ces documents illustrent un nouveau concept ludique : l'Anim'Athlé.

> Télécharger les dossiers Jeux Anim'Athlé : [niveau GS-CP](#) | [niveau CE](#) | [niveau CM](#)



### **Course longue**

Comme pour l'Anim'Athlé, l'USEP et la FFA proposent de nouvelles activités pour découvrir le cross : l'Anim'Cross.

- > [Télécharger la fiche biathlon](#)
- > [Télécharger la fiche le manège](#)
- > [Télécharger la fiche cross'athlon](#)
- > [Télécharger les fiches Ateliers cross'athlon](#)

M.A.J. le 06/07/2022

## Dans cette rubrique

---

- [Maternelle](#)
- [Encadrement des APS](#)
- [Natation](#)
- **[Performance mesurable](#)**
- [Déplacements dans différents environnements](#)
- [Prestation artistique et/ou acrobatique](#)
- [Affrontement collectif ou interindividuel](#)