

Activités physiques, sportives et artistiques par champ d'apprentissage

Champ 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Activités athlétiques : **Courses** (vitesse ou longue) : plat, haies, relais ; **Sauts** : hauteur, longueur ; **Lancers** : balle lestée, javelot, vortex
- Activités d'adresse : Tir à l'arc ; Golf ; Bowling ; Sarbacane
- Natation
- Autre

Champ 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Activités de roule et glisse : Bicyclette ; Roller/ patin ; Ski
- Activités nautiques : Voile ; Canoë kayak
- Equitation
- Course d'orientation
- Randonnée pédestre
- Escalade
- Savoir nager
- Autre

Champ 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- Danses collectives (traditionnelles)
- Danse de création
- Gymnastique
- Arts du cirque
- Acrosport
- Autre

Champ 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Jeux traditionnels : poule-renard-vipère, déménageurs, éperviers...
- Jeux collectifs : balle au capitaine, thèque, ultimate...
- Jeux pré-sportifs collectifs : Handball ; Basket-ball ; Football ; Rugby ; Volley-ball
- Jeux de combats : lutte, escrime, boxe
- Jeux de raquettes : Tennis ; Badminton ; Tennis de table
- Jeu de boule : pétanque, boule lyonnaise...
- Autre