

**PROGRAMMER L'EPS DANS SA CLASSE :**

**A. RÉALISER UN ÉTAT DES LIEUX DES CONDITIONS MATÉRIELLES DE FONCTIONNEMENT :**

		<b>EXEMPLES D'ACTIVITES POSSIBLES :</b>
<b>INSTALLATIONS COUVERTES</b>	Préau	Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon Lancers
	Salle de classe, de motricité	Parcours avec manipulation de petit/gros matériel Danse, Mime Activités de cirque
	Gymnase, salle des fêtes, salle municipale...	Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon Danse / Activités de cirque
	Salles spécialisées (judo, agrès, escalade ...)	Jeux de lutte Activités gymniques Danse / Activités de cirque / gymnastique en rythme
	Piscine	Activités aquatiques
<b>INSTALLATIONS EXTERIEURES</b>	Cour, cour aménagée	Courses de vitesse, de durée, en relais / Lancers Activités de glisse et de roule Activités d'orientation
	Plateau EPS	Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon Activités athlétiques Activités de roule et glisse
	Aires de jeux, aires gazonnées	Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon
	Parc	Activités d'orientation
	Terrains de grands jeux	Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon
	Stade d'athlétisme	Activités athlétiques (Courses de vitesse, de durée, en relais / Sauts / Lancers)

## B. INVENTORIER LE MATÉRIEL DISPONIBLE :

PETIT MATERIEL		MATERIEL « SPORTIF »	
Cerceaux		Echasses	
Elastiques		Raquettes (badminton, tennis de table, tennis)	
Cordes, cordelettes		Haies	
Massues		Balles lestées, médecines ball	
Rubans		Javelots mousse, vortex, anneaux	
Plots		Témoins de relais	
Multimarqueurs		Ballons (football, rugby)	
Lattes		Ballons (handball, basket-ball)	
Maillots, dossards		Balles	
Foulards		Frisbee	
		Crosses de hockey	
GROS MATERIEL ou EQUIPEMENT		MATERIEL DE « RYTHME / MESURE »	
Tapis d'évolution divers (selon épaisseur et densité)		Chronomètre	
Plinth, structures mousse		Décamètre	
Plan incliné		Magnétophone, lecteur CD	
Barres : de suspension ...		Tambourins	
Poutre		Maracas	
Espaliers			
Bancs			
Tremplins à ressort, mini trampoline			
Patins, bicyclettes, tricycles, planches à roulettes			
Matériel disponible par emprunt (circonscription, USEP...)			

## C. PROGRAMMER ANNUELLEMENT L'EPS :

### Critères de programmation :

Chaque année, les trois domaines d'activités des programmes 2008 (**Activités physiques libres ou guidées, Activités qui comportent des règles en situations collectives, Activités d'expression à visée artistique**) et la compétence transversale (**Acquérir une image orientée de son corps (devant, derrière, au dessus, au dessous, à droite, à gauche, loin et près), Suivre des parcours élaborés, Verbaliser et représenter des déplacements**) seront abordées.

✓ Chaque domaine peut être travaillé au travers d'une ou plusieurs activités.

✓ Chaque activité sera abordée dans des modules d'apprentissage de plusieurs séances, à raison d'une séance par jour, quatre activités par semaine peuvent être programmées, sur la durée d'une période scolaire. Si l'on considère qu'une période scolaire dure environ 7 semaines, et à raison d'1 séance quotidienne, on peut donc organiser 3 ou 4 modules (de 7 à 9 séances) au cours de chaque période.

✓ La pratique journalière, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, doit être recherchée à chaque fois que c'est possible.

	<b>1</b> <b>Rentrée de</b> <b>Septembre à</b> <b>la Toussaint</b>	<b>2</b> <b>Rentrée de</b> <b>Toussaint</b> <b>à Noël</b>	<b>3</b> <b>Rentrée de</b> <b>Noël</b> <b>aux vacances</b> <b>de Février</b>	<b>4</b> <b>Rentrée de</b> <b>Février</b> <b>aux vacances</b> <b>de Printemps</b>	<b>5</b> <b>Rentrée</b> <b>vacances de</b> <b>Printemps à</b> <b>fin Juin</b>
<p><b><u>Activités physiques libres ou guidées</u></b></p> <p>Courir, ramper, sauter</p> <p>Rouler, Glisser</p> <p>S'équilibrer</p> <p>Manipuler : tirer, pousser, lancer-réceptionner</p> <p>Jeux de balles, d'adresse, d'opposition</p>	<p>Courir</p> <p>Sauter</p> <p>Lancer (<i>cour</i>)</p>	<p>Lancer dans, sous, au dessus</p> <p>Sauter, franchir (<i>salle</i>)</p>		<p>Courir</p> <p>Sauter</p> <p>Lancer (<i>cour</i>)</p>	
	<p>Rouler, s'équilibrer (<i>cour</i>)</p>	<p>Jeux d'orientation (<i>cour</i>)</p>	<p>Nager (<b>GS</b>)</p>	<p>Grimper, rouler, se balancer, se renverser... (<i>salle</i>)</p>	<p>Rouler, piloter (<i>cour</i>)</p>
<p><b><u>Activités qui comportent des règles en situation collective</u></b></p> <p>Jeux pour coopérer</p> <p>Jeux pour s'opposer</p>	<p>Jeux collectifs pour coopérer (<i>salle</i>)</p>		<p>Jeux pour s'opposer : de lutte (<i>salle</i>)</p>	<p>Jeux collectifs pour s'opposer et pour coopérer (<i>salle</i>)</p>	<p>Jeux collectifs pour s'opposer et pour coopérer (<i>cour</i>)</p>
<p><b><u>Activités d'expression à visée artistique</u></b></p> <p>Rondes</p> <p>Jeux dansés</p> <p>Mime</p> <p>Danse</p>		<p>Rondes et jeux chantés (<i>salle</i>)</p>	<p>Activités d'expression : mime (<i>salle</i>)</p>		<p>Danse (<i>salle</i>)</p>
<p><b>Acquérir une image orientée de son corps : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, à droite, à gauche, loin et près. Suivre des parcours élaborés. Verbaliser et représenter des déplacements</b></p>					

**D. EXEMPLE DE PROPOSITIONS D'ACTIVITES ET DE COMPETENCES ATTENDUES EN  
FIN DE CYCLE 1 :**

<p><b>Activités athlétiques :</b> Courir le plus vite possible, et en ligne droite, sauter et lancer : - avec des repères visuels ou sonores, - dans des jeux collectifs (avec ou sans ballon) ou des jeux d'opposition</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes</li> <li>- Lancer un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan</li> <li>- Enchaîner course et impulsion un pied, réception deux pieds</li> </ul>
<p><b>Activités gymniques :</b> (espaces aménagés) : Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles de différentes façons (Rouler (sur les 2 axes) / Sauter (en contre bas, en hauteur, pour attraper) / Voler / Rebondir / Ramper / Marcher / Bondir / Tourner / Franchir / Se renverser / Tenir / Se balancer / S'immobiliser / Se déplacer / Grimper)</p> <p><b>Activités de roule et de glisse :</b> - <b>PS et MS</b> : pilotage libre de différents engins (tricycles, vélos) - <b>GS</b> : pilotage d'engins nécessitant davantage une recherche d'équilibre (vélos, rollers et patins, trottinettes)</p> <p><b>Activités d'orientation :</b> dans des environnements proches et progressivement éloignés (<i>élèves en vue de l'adulte</i>). - travail sur photos dans l'école et/ou hors de l'école, - chasse au trésor, par groupes (de plus en plus restreints), dans un lieu extérieur</p> <p><b>Activités aquatiques : (GS)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer d'un point à un autre de différentes façons en restant équilibré (rouler, sauter, franchir...)</li> <li>- Se déplacer en équilibre sur différents engins (trottinette, draineuse, patins à roulettes...), sur terrains variés (ex : plans inclinés) en maîtrisant sa vitesse (s'arrêter, accélérer, ralentir,...)</li> <li>- Suivre un itinéraire à partir de différents supports (oral, maquette, photos...) Se situer, se déplacer par rapport à un point remarquable (objet et élément du paysage) en situant ce point par rapport à soi</li> <li>- Debout sur le bord, sauter dans l'eau. Passer sous une corde ou une ligne d'eau. Faire des bulles en soufflant bouche dans l'eau (même chose en ouvrant les yeux). Faire l'étoile de mer ventrale. Accepter de quitter le bord pour se déplacer.</li> </ul>
<p><b>Jeux collectifs :</b> jeux de poursuite, de transport d'objets, et activités de lancers de balles et de ballons. Rattraper un objet</p> <p><b>Jeux de lutte :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de poursuite, de transport d'objets, activités de lancers de balles et de ballons sur des cibles-buts</li> <li>- Affronter un adversaire dans une activité de corps à corps Identifier des actions antagonistes du combat Amener et maintenir au sol</li> </ul>
<p><b>Rondes et jeux chantés :</b></p> <p><b>Danse:</b> création de formes corporelles en fonction de repères (musique, corps, espace, partenaires...)</p> <p><b>Activités de cirque :</b> clown, équilibre sur un objet ou au sol, mime. <b>Activités rythmique avec objets :</b> rubans, foulards, cerceaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants</li> <li>- Construire une courte séquence dansée d'au moins trois mouvements simples (phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle)</li> </ul>

**E. PROGRESSION POSSIBLE AUTOUR DE VERBES D'ACTION :**

<b>Conduites attendues :</b>	<b>TPS</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>
<b>Sauter</b>	<u>Sauter loin</u> : Par-dessus un obstacle de + en + large (une suspension brève)	Sauter par-dessus un petit obstacle. Arrivée pieds joints, se réceptionner dans une zone En contre bas (faible hauteur)	Sauter par-dessus un obstacle pieds joints Sauter en contre bas (hauteur de ceinture maxi), arriver équilibrée Sauter et frapper dans les mains	Juxtaposer deux actions. Sauter pieds joints avec élan En contre bas (hauteur plus forte et légers contre-haut) Sauter et toucher un objet Sauts de type : 2p – 2p, 1p-2p, 1p-1p (cloche pied)
	<i>Franchir la rivière aux crocodiles</i>	<i>Sauter pour arriver pieds joints sur l'île (cerceau)</i> <i>Sauter d'une marche, un step ...</i>	<i>Sauter par-dessus le tronc d'arbre (briques)</i> <i>Sauter d'un banc</i>	<i>Sauter pieds joints de pierre en pierre (cerceaux)</i> <i>Sauter d'un banc dans un cerceau</i>
<b>Ramper</b>	Avancer en rampant avec traction des membres sup / « 4 pattes »	Ramper avec propulsion des jambes (ventre contre sol Avec les membres sup ou inf	Ramper avec membres supérieurs, inférieurs Ramper sur le dos, sur le flanc ,...	Ramper en coordonnant membres inférieurs et supérieurs Ramper de + en + efficacement (rapidement, respect d'une trajectoire imposée (chgts direction))
	<i>Faire le serpent</i>	<i>Sous un banc (élastique), en transportant un sac de graines</i>	<i>Déplacer son sac de graines posé sur son ventre (déplacement sur le dos / les épaules)</i>	<i>Faire le lézard entre les arbres</i> <i>Les lézards rentrent le + vite possible dans leur maison.</i>
<b>Rouler - Tourner</b>	Rouler latéralement	Latéralement avec trajectoire imposée Culbuto au sol	Latéralement avec trajectoire imposée Roulade costale sur plan incliné En avant tourner autour d'une barre (départ surélevé). Départ à plat ventre, rouler en AV,	Rotation AV en boule, entre deux lignes, départ accroupi, arrivée accroupi Rotation AV sur un plan incliné Rouler autour d'une barre basse en restant en boule (+aide), arrivée en freinant ses pieds
	<i>Rouler comme « une saucisse »</i>	<i>Rouler dans un couloir (bancs, tapis,...)</i>	<i>Allongé sur un banc, rouler en maintenant le menton collé à sa poitrine (foulard), avec aide</i>	<i>Roulade avant départ accroupi sur petit plan incliné (foulard sous le menton)</i>
<b>Se déplacer</b>	Se déplacer en appuis manuels, pédestres, en quadrupédie sur des surfaces	Marche AV, AR, latéral, par-dessus, sur des surfaces de plus en plus étroites : banc,	Se confronter à des déséquilibres (passer d'un appui sur l'autre (pied gauche, pied droit,	Affiner l'équilibre en libérant le regard des appuis, sous forme de marches variées,

	variées (tapis de différentes densités) en restant équilibré.	poutre. Coordonner déplacement-arrêt-déplacement Glisser sur des plans inclinés, Se déplacer en suspension	les 2), Combiner : déplacements+1 arrêt, déplacements + 1 saut	contraignantes. (en AV, AR, par-dessus, autour, de coté, petit, grand, vite, lent, en tournant sur soi) Equilibres sur 1 ou 2 pieds volontairement tenu au sol, sur le banc, sur la poutre basse
	<u>Réaliser sans aide un parcours composé de bancs, matelas, caissettes, chaises, sans mettre un pied à terre.</u>	<i>Se déplacer équilibré sur un banc, entre deux lignes, au sol, sur une corde, sur des surfaces étroites, en AV, en AR, latéralement, de plot à plot... Se déplacer sur des espaliers, échelles, plan incliné avec prises</i>	<i>Se déplacer en équilibre sur des supports de plus en plus élevés avec changement d'orientation, de types de déplacements (en marchant, en sautillant, en se baissant...)</i>	<i>Se déplacer en combinant plusieurs contraintes (changement d'orientation, de forme de déplacement (sur la pointe des pieds, en sautillant, en se baissant), en transportant, en AR, à 2...</i>
<b>Se renverser</b>	Marche en canard	Quadrupédie au sol, sur un plan incliné pour monter et descendre Franchir un obstacle bas en appui sur les mains	Quadrupédie au sol, sur divers supports, à travers des cerceaux Vers quadrupédie simultanée au sol : bonds de lapin Se déplacer en quadrupédie (en avant, Latéralement) en ayant les pieds surélevés (bancs, éléments de plinth...) = Aligner bras/troncs	Faire des ruades Vers appuis manuels renversés statiques. Cochon pendu
<b>Se balancer</b>		Grimper à l'horizontale (espaliers)	Suspension statique par les mains. Se balancer sans lâcher	Se balancer sur une corde, lâcher à l'autre bout Se balancer d'un point à l'autre en position surélevée
<b>Franchir</b>	Franchir grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.	Enjamber un obstacle + ou – haut Passer d'un objet bas à un autre	Enjamber un obstacle haut Enchaîner franchissements bas	Enchaîner les franchissements Varier les franchissements (PD, PG, 2P, avec élan...)
<b>Glisser</b>	Glisser sur plan incliné (inclinaison légère)	Glisser sur plan incliné (inclinaison plus forte)	Glisser sur plan incliné (inclinaison plus forte, longueur plus importante..) Varier les postures	Toboggan. Postures variées (tête en avant, sur le dos, le ventre, le côté,...) + entrées dans l'eau

**F. CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE :**

Liens avec des sites internet (*mise à jour : Janv 2013*) :

<b>Activités athlétiques :</b>	
1	<a href="http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64/pedagogie/proposition/athletisme%20maternelle.pdf">http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64/pedagogie/proposition/athletisme%20maternelle.pdf</a>
2	<a href="http://pedago.ac-clermont.fr/ien-vichy1/bibli_peda/EPS/projets/Fichiers%20PDF/Maternelle_Lancer.pdf">http://pedago.ac-clermont.fr/ien-vichy1/bibli_peda/EPS/projets/Fichiers%20PDF/Maternelle_Lancer.pdf</a>
3	<a href="http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/EPS/eps1d5.pdf">http://www.ia22.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/EPS/eps1d5.pdf</a>
4	<a href="http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/Maternelle_Athletisme_Situations_Reference_Vichy-2.pdf">http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/Maternelle_Athletisme_Situations_Reference_Vichy-2.pdf</a>
<b>Activités d'orientation :</b>	
5	<a href="http://www.pedagogie04.ac-aix-marseille.fr/digne/IMG/Orientation_en_maternelle.pdf">http://www.pedagogie04.ac-aix-marseille.fr/digne/IMG/Orientation_en_maternelle.pdf</a>
6	<a href="http://www.ac-nice.fr/ia83/ienhyeres/IMG/pdf/pdf_ACTIVITES_DE_REPERAGE_ET_D_ORIENTATION_AU_CYCLE_1.pdf">http://www.ac-nice.fr/ia83/ienhyeres/IMG/pdf/pdf_ACTIVITES_DE_REPERAGE_ET_D_ORIENTATION_AU_CYCLE_1.pdf</a>
7	<a href="http://ecoles.ac-rouen.fr/circdarnetal/new_darn/ress/2008/orientation/animation_orientation.pdf">http://ecoles.ac-rouen.fr/circdarnetal/new_darn/ress/2008/orientation/animation_orientation.pdf</a>
<b>Activités de roue et glisse :</b>	
8	<a href="http://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2011-02/velo_cycle_1.pdf">http://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2011-02/velo_cycle_1.pdf</a>
9	<a href="http://cic-stgilles-ia85.ac-nantes.fr/IMG/pdf/Pilotage_Cycle_1.pdf">http://cic-stgilles-ia85.ac-nantes.fr/IMG/pdf/Pilotage_Cycle_1.pdf</a>
<b>Activités gymniques :</b>	
10	<a href="http://wheb.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/gym/gymcycle1.pdf">http://wheb.ac-reims.fr/ia10/eps/documents/gym/gymcycle1.pdf</a>
11	<a href="http://www.ia27.ac-rouen.fr/medias/fichier/parcours-ecole-maternelle-gym_1291629127236.pdf">http://www.ia27.ac-rouen.fr/medias/fichier/parcours-ecole-maternelle-gym_1291629127236.pdf</a>
12	<a href="http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/meyzieu/IMG/pdf/Module_gymnastique_cycle_1.pdf">http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/meyzieu/IMG/pdf/Module_gymnastique_cycle_1.pdf</a>
	<a href="http://www.edeps51.org/downloads/gym_mat.pdf">http://www.edeps51.org/downloads/gym_mat.pdf</a>

Des situations globales pour	UNE SITUATION DE REFERENCE	Pour APPRENDRE et PROGRESSER,	REPRENDRE LA SITUATION DE REFERENCE
<b>ENTRER DANS L'ACTIVITE.</b>	<b>pour établir un diagnostic, faire un inventaire des réponses des enfants.</b>	<b>proposer des situations organisées</b> (par objectifs, sous forme de jeux, d'ateliers).	<b>pour EVALUER LES ACQUIS.</b>
	<b>EVALUATION DIAGNOSTIQUE</b>	<b>EVALUATION FORMATIVE</b>	<b>EVALUATION SOMMATIVE</b>

**G. REPERES POUR PROPOSER DES ACTIVITES D'ORIENTATION (PARCOURS PHOTOS) :**

PS	MS	GS
S'éloigner de l'enseignant	Situer un objet par rapport à soi Se situer par rapport à l'objet Utiliser un document (une photo, ...)	Marcher et/ou courir sur des distances qui vont lui paraître longues Prélever des indices pertinents (photo plan serré) Mémoriser
<p><b>Dispositif</b> : Lieu = salle de jeu <b>Matériel</b> = photos d'identité des élèves / « Doudous » <b>Modalité</b> = groupe classe, puis en binôme <b>Mise en place</b> = les photos d'identités des élèves sont disposées dans la salle avec la maîtresse (en groupe classe). a) chacun retrouve sa photo, y dépose son doudou, puis va rechercher son doudou... b) en binôme, un élève va poser son doudou à l'endroit d'une photo, le camarade ne regarde pas. Puis il revient dire à son coéquipier où se trouve son doudou (à l'endroit de quelle photo), le coéquipier part le chercher.</p>	<p>Parcours photo <b>en étoile</b> autour de l'album « <i>Calinours va faire les courses</i> » (A. Broutin et F. Stehr) <b>Dispositif</b> : lieu: la cour et l'école des équipes de 2 élèves des adultes au point de rassemblement, sur différents lieux stratégiques pour la surveillance <b>But du jeu</b> : "Nous allons aider Calinours à faire ses courses. Il faudra, grâce aux photos, retrouver tous ses achats cachés dans l'école. Vous les rapporterez pour les poser dans votre panier." <b>Matériel</b> : 4 jeux de 6 photos codées(A, B, C, D, E, F) sur point de couleur(rouge, bleu, vert, jaune) indiquant la balise 15 paniers représentés avec 6 cases vides pour déposer les courses. Cartes courses photos ( laitue, pommes de terre, sac de farine, miel, berlingots, sac de riz) 20 de chaque 1 feuille correction pour vérification (A chaque course, correspond une lettre) <b>Mise en place: AVANT</b> : Placer à l'endroit de chaque balise la boîte d'images "courses" A: miel B:pommes de terre C: laitue D: sac de farine E: sac de riz F: berlingots Former des équipes de 2 (rond, carré, triangle, coeur) de 4 couleurs Confier un panier à chaque équipe. Le panier reste au point de rassemblement. Rappeler les règles de sécurité (on ne court pas dans les locaux, on reste ensemble...) Donner la consigne <b>PENDANT</b> : Confier une photo à chaque</p>	<p>Parcours photo <b>codé</b> <b>Dispositif</b> : Idem MS <b>But du jeu</b> : "Il faudra suivre le chemin indiqué par les photos et recopier les dessins trouvés sur les balises ». <b>Matériel</b> : 15 feuilles de route de 5 photos chacune 20 balises (cartes avec codes simples à recopier sous la photo) <b>Mise en place: AVANT</b> Placer les balises sur les lieux choisis. (20 cartes codées) <b>PENDANT</b> : Chaque équipe reçoit sa feuille de route Donner la consigne. "En suivant le chemin indiqué par les photos, vous trouverez à chaque endroit une carte avec un dessin. Vous allez à la 1ère photo, vous recopiez le dessin sous la photo puis vous allez à la 2ème photo. Et ça, jusqu'à la dernière photo. Quand vous avez fini, vous revenez au point de rassemblement" Au retour, on vérifie si réussite ou échec.</p>

	<p>équipe (de la même couleur que la balise) L'équipe se rend sur le lieu indiqué, prend une image course et la rapporte au point de rassemblement dans son panier. Confier une 2ème photo..;etc...</p>	
--	---	--

## H. PROGRAMMER L'EPS DANS L'ECOLE :

	PS	MS	GS
<p><b>Réaliser une action que l'on peut mesurer</b> Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· courir, sauter, lancer de différentes façons (par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan)</li> <li>· courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés ( exemple: lancer loin différents objets)</li> <li>· courir, sauter, lancer pour « battre son record » ( en temps, en distance)</li> </ul>			
<b>Activités athlétiques</b>			
- Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes			
- réagir à un signal			
- courir d'un point à un autre			
- essayer d'arriver le premier			
- Lancer loin 1 objet lesté, sans sortir de la zone d'élan			
- découvrir différents objets à lancer			
- adapter son geste à l'engin, à la cible			
- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)			
- Sauter le plus loin ou le plus haut possible (avec ou sans élan)			
- donner une impulsion ( 2 pieds )			
- réaliser des foulées bondissantes (impulsion 1 pied)			
- sauter en avant par rapport à des repères visuels ou sonores			
<p><b>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</b> Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser...)</li> <li>· se déplacer ( marcher, courir) dans des environnements proches</li> <li>· se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...)</li> <li>· se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...)</li> </ul>			
<p><b>Activités gymniques :</b> Se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter,...) en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds.</p>			
- rouler longitudinalement			
- rouler en avant sur un plan incliné et à niveau			
- rouler en arrière en gardant le dos rond (culbuto)			
- rouler en arrière sur un plan incliné			
- sauter en contre bas			
- sauter à niveau			
- sauter et effectuer une réception équilibrée			
- marcher à quatre pattes (quadrupédie)			
- réaliser des équilibres en variant les appuis (1, 2 ou 3)			
- effectuer une ruade			
- effectuer des franchissements en appuis manuels			
<p><b>Activités d'orientation :</b> A vue de l'enseignant, par groupe de deux, retrouver des objets que l'on a déposés juste avant au cours de la découverte et du repérage du site faits avec l'enseignant.</p>			
- retrouver un objet dans un espace connu			
- situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis			
- effectuer un parcours fléché			
- situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)			

- mettre en place un parcours simple			
- dessiner un parcours simple			
- lire et effectuer un parcours simple			
<b>Activités de pilotage</b> : Enchaîner différentes actions sur un parcours aménagé : glisser, tourner, s'arrêter			
- 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)			
- rouler, glisser en adoptant une position de base correcte (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			
<b>Activités aquatiques</b> : Se déplacer sur quelques mètres par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support.			
- entrer dans l'eau, se faire plaisir			
- ouvrir la bouche			
- immerger la tête			
- ouvrir les yeux			
- abandonner ses appuis plantaires			
- accepter de passer de la position verticale du terrien à la position horizontale du nageur			
- se déplacer sur quelques mètres			
- entrées dans l'eau (préciser la forme) .....			
<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</b> Etre capable de : · s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser... · coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver			
<b>Jeux collectifs</b> : Dans un jeu du type « déménageur » ou un jeu collectif aménagé,			
- comprendre le sens du jeu,			
- jouer avec les autres pour être efficace			
- courir, réagir vite, transporter, lancer			
- repérer et utiliser les actions les plus efficaces dans des jeux de tâches individuelles			
- s'orienter dans l'espace de jeu			
- se déplacer en fonction de la cible			
- comprendre et respecter les règles			
- participer au jeu, prendre du plaisir			
- poursuivre, esquiver (jeux de poursuite)			
- connaître son rôle (être attaquant ou être défenseur)			
- lancer, viser, tirer (jeux de ballons)			
- manipuler pour enchaîner 2 actions (Ex. courir et attraper)			
- s'intégrer, s'impliquer dans un groupe			
- faire gagner son équipe			

<b>Jeux d'opposition</b> : S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte.			
- accepter le contact avec l'autre			
- entrer dans l'espace de l'autre			
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)			
- utiliser des éléments simples d'attaque et de défense : tirer, pousser, immobiliser, déplacer,			
- saisir, retourner, esquiver...			
<b>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</b> Etre capable de : · exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états · communiquer aux autres des sentiments ou des émotions · s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel			
<b>Gymnastique rythmique</b> : Construire une courte séquence en associant 2 ou 3 mouvements simples, en manipulant différents objets (pour les mettre à distance).			
- se référer aux repères de progrès des activités : danse de création et danse collective			
- rechercher la mise à distance d'un engin (amplitude)			
- moduler l'énergie nécessaire à l'amplitude voulue			
- reproduire une forme proposée			
<b>Rondes et jeux chantés et danses collectives</b> : Danser en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants.			
- identifier, saisir, respecter le tempo et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...)			
- réaliser avec les autres et en concordance avec le support sonore, des évolutions codifiées (comptines, danses collectives...).			
- mémoriser dans les évolutions, les enchaînements codifiés ou créés, en tenant compte du support sonore chanté. (comptines, voix, percussions, ...)			
<b>Danse de création</b> : Construire une courte séquence dansée en associant 2 ou 3 mouvements simples, en prenant en compte les variables : énergie, espace, temps, les autres.			
- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, de la musique....			
- maîtriser son déplacement (s'immobiliser, redémarrer,...)			
- s'inscrire dans un espace vertical et / ou horizontal (espace scénique, niveaux d'exécution)			
- mémoriser un itinéraire, un geste, un mouvement, un enchaînement d'actions			
- imiter un animal, un personnage, une situation, des actions élémentaires, des scènes de la vie quotidienne			
- intégrer des variations d'énergie, de temps, ...			
- accepter d'autres partenaires			
- danser ensemble (ou non) en concordance avec une musique ou non			
- observer, exprimer sa créativité, accepter le regard de l'autre, donner son avis, formuler des critiques et proposer des solutions. (notion de spectateur)			