

Les instructions officielles de 2002 ne présentent pas de point de rupture avec celles de 1995 mais sont cependant plus détaillées et précises dans la prise en compte des 3 dimensions du développement de l'élève :

- * le domaine **moteur**,
- * le domaine **cognitif**,
- * le domaine **affectif**.

Même si l'objectif premier de la discipline reste l'acquisition d'une **efficience motrice**...

➤ Cycle 1 : construire le répertoire moteur de base ;

Cycle 2 : perfectionner les actions motrices dans leur forme, en vitesse d'exécution, en précision et en force ;

Cycle 3 : les enrichir, les diversifier, les perfectionner, les combiner, les enchaîner ;
[cf les finalités pour les 3 cycles d'enseignement]

... l'éducation physique apporte « **une contribution originale au développement de la personne** »
et **participe à la formation du citoyen** par le biais d'une...

➤ éducation à la **responsabilité** et à l'**autonomie** :

- connaissance de son corps : maîtrise risque / sécurité, santé, hygiène
- connaissance d'un grand nombre d' **A.P.S.A** : acquisition d'une culture sportive

contemporaine ;

[cf les compétences propres à chaque A.P.S.A et le chapitre connaissances pour les 3 cycles d'enseignement]

➤ visée de **socialisation** : construction d'une image positive de soi, communication, entraide, tolérance, écoute,...

[cf le chapitre compétences transversales / générales pour les 3 cycles d'enseignement]

Elle va aussi dans le sens de l'**interdisciplinarité** en permettant d'**aborder plus facilement les autres disciplines** :

➤ Améliorer le « **parler, lire et écrire** » .

« ...par les situations riches en sensations et émotions qu'elle fait vivre,...est un support privilégié pour permettre aux élèves de parler de leur pratique (nommer, exprimer, communiquer [...]) et pour lire et écrire en classe des textes divers (fiches, règles de jeu, récits, documents,...) »

➤ « [...] **Concrétiser** certaines connaissances et notions plus abstraites, en faciliter la compréhension et l'acquisition en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, les activités artistiques. »



La lecture des programmes permet de constater que :

- la **cohérence** entre les deux scolarités –**maternelle** et **élémentaire**- est assurée par une continuité qui va d’une motricité naturelle à des objectifs précis de performance ;
 - l’ **E.P.S** ne se confond pas avec une simple juxtaposition de pratiques sportives : à travers la pratique de chaque **A.P.S.A** –activité physique, sportive et artistique-, les élèves doivent atteindre **connaissances** et **compétences générales et spécifiques**;
- * ces connaissances et compétences sont **de nature identique dans les 3 cycles, mais** se situent à **des niveaux de maîtrise différents**.

L
É
V
E
A
P
R
E
S
...

...le volet culturel	<ul style="list-style-type: none"> -Accéder au patrimoine que représentent les diverses A.P.S.A, pratiques sociales de référence. -Réaliser une performance que l’on peut mesurer/.. mesurée. -Adapter ses déplacements à différents [types d’] environnements. -Coopérer et s’opposer / S’affronter individuellement ou collectivement. -Réaliser [concevoir et réaliser] des actions à visée artistique, esthétique ou expressive. <p>.....</p> <p>Les objectifs –savoirs à construire et repères de progrès- sont souvent déclinés dans différentes activités physiques (<i>cf C fin de cycle</i>) pour l’élaboration d’ unités d’apprentissage –U.A- .</p>
...les connaissances	<ul style="list-style-type: none"> * ... sur soi : celles issues des sensations et émotions éprouvées au fil de la pratique ; * ... sur les A.P.S.A : des informations sur les activités (règles de jeu, matériels,...), des savoirs sur le « comment réaliser », les actions spécifiques ; * ...sur les façons de se conduire dans le groupe classe ;
...le volet méthodologique	<ul style="list-style-type: none"> *compétences transversales (C1) <ul style="list-style-type: none"> -S’engager en toute sécurité dans l’action et contrôler ses émotions . -Faire un projet d’action à court terme . -Apprécier les effets de l’activité :<i>prendre des indices simples, des repères dans l’espace et dans le temps, comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes, constater ses progrès</i> . -Ecouter et respecter les autres, coopérer . *compétences générales (C2 et 3) <ul style="list-style-type: none"> -S’engager lucidement dans l’action, choisir des stratégies . -Construire un projet d’action . -Mesurer et apprécier les effets de l’A.P.S. <p>Attitudes et méthodes, démarches favorables aux apprentissages et à une meilleure connaissance de soi et des autres pendant les séances d’E.P.S et dans la vie sociale tout court.</p>

En outre, les **documents d’accompagnement** doivent nourrir la réflexion des équipes d’école et les aider à « exploiter ces divers aspects » afin de tendre vers une pertinence pédagogique

REPERES pour l'enseignant

OBJECTIFS de la discipline

Favoriser la construction du répertoire moteur de base - les actions motrices fondamentales-...

- * les **locomotions** (ou déplacements) : marcher, courir, sauter, grimper, rouler, glisser,...
- * les **équilibres**
- * les **manipulations**: saisir, tirer, pousser, faire rouler,...
- * les **projections** et **réceptions** d'objets : lancer, recevoir, jongler,...

d'abord dans leur forme simple puis dans d'autres, enrichies et diversifiées ; ensuite juxtaposées puis combinées dans des actions de plus en plus complexes et variées.

⇒ **ACTION**

Permettre une première prise de contact avec les diverses **A.P.S.A** , pratiques sociales de référence.

⇒ **CULTURE**

Permettre l'acquisition des compétences et connaissances utiles pour **mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.**

⇒ **SANTE****ORGANISER LES ACTIVITES PHYSIQUES pour permettre à l'élève de...**

s'**exercer** librement puis de façon plus guidée (d') **explorer**
 (d') **expérimenter** découvrir satisfaire son **besoin de bouger** créer
 (d') éprouver un véritable « **plaisir d'agir** » ressentir des **émotions** variées
 prendre des **risques mesurés** (d') être attentif à la **sécurité**
jouer (d') apprendre l'**intérêt** et les **contraintes des situations collectives**
parler de son activité : *comprendre ce qui a été vécu et ce qu'il faut faire, dire ce qu'il a envie de faire, nommer ses actions, mettre des mots sur les émotions ressenties, échanger des impressions, formuler une question*
communiquer
donner son avis

mais...

« ces moments de verbalisation, éventuellement relayés par un écrit de l'adulte, se déroulent dans la classe, en amont et en aval de la séance dont l'objectif premier reste l'action motrice. »

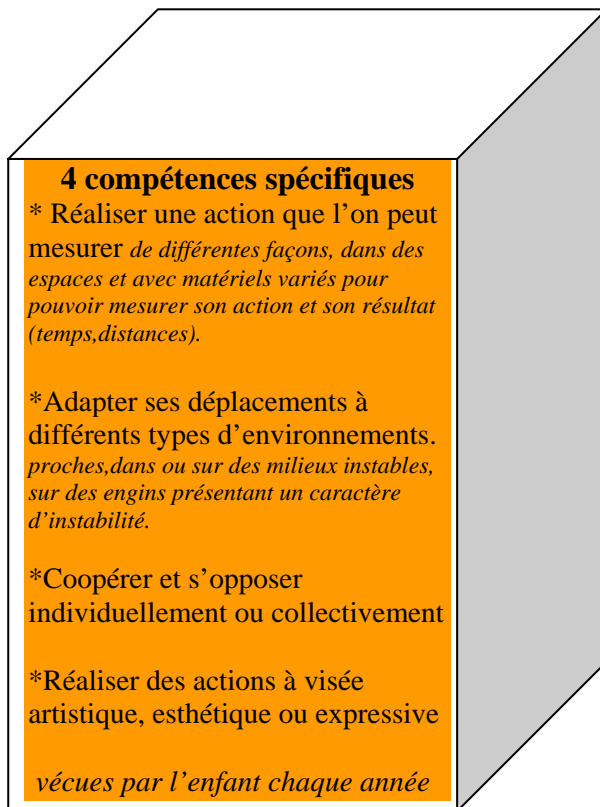
vécu quotidien : au moins 1 séance de **30 min. pour les petits à 45 min.** pour les grands chaque jour, *selon la nature et les modalités d'organisation de l'activité*

*pour 36 semaines de classe...
12 modules de 12 séances de 45 min.*

des **unités d'apprentissage** de **5 ou 6 séances minimum** : un *même module devrait être réalisé à 2 moments différents de l'année scolaire*

2 axes de travail

* disciplinaire



* transversal

...compétences transversales

- * Oser s'engager en toute sécurité dans l'action ; contrôler ses émotions.
 - * Faire un projet d'action à court terme : apprécier ses possibilités.
 - * Identifier et apprécier les effets de l'activité.
 - * Se conduire dans le groupe en fonction de règles
- Chaque activité permet de construire, à des degrés divers, ces 4 CT.*

des connaissances...

- * sur soi, sur les façons de se conduire dans le groupe classe ;
- * sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent ;
- * des savoirs pratiques portant sur la manière de réaliser différentes actions ;

programmation des activités

Les séances doivent être placées dans l'emploi du temps de manière à **respecter les rythmes de l'enfant** : début d'après-midi à éviter, ...deuxième partie de l'après-midi convenant pour les plus grands à toutes les activités sans prise de risque excessif, ... Il s'agit de **donner du sens à l'activité** en se situant dans une première approche de certaines activités physiques connues des enfants, de **varier** les situations, les milieux, les matériels pour **solliciter toutes les actions élémentaires** en les adaptant à l'âge et au niveau des enfants .

Chaque compétence sera traitée au travers d'une ou plusieurs activités : cela signifie qu'**un minimum de 4 APSA** différentes seront vécues **chaque année** par l'élève.

activité des tout-petits : les laisser jouer, éprouver leur pouvoir sur le monde et les objets au cours d'actions de déplacement, de jeux d'expression, ... dans un espace pas trop vaste permettant la prise de repères.

Un paragraphe particulier traite de l'articulation avec les autres disciplines notamment le langage (*parler de son activité, exprimer ses émotions, ...*) et du **rôle de l'enseignant**.

REPERES pour l'enseignant

OBJECTIFS de la discipline

Viser :

* le **développement des capacités** et **des ressources** nécessaires aux conduites motrices ;

⇒ ACTION

* l'accès au **patrimoine culturel** que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques (A.P.S.A), pratiques sociales de référence ;

⇒ CULTURE

* l'acquisition des compétences et connaissances utiles pour **mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.**

⇒ SANTE

ORGANISER LES ACTIVITES PHYSIQUES pour permettre à l'élève de...

satisfaire son **besoin de bouger** (d') éprouver le « **plaisir d'agir** »

s'efforcer et persévérer

jouer avec la notion de **règle** (d') apprécier une situation de risque

concrétiser certaines connaissances et notions plus abstraites

faire le lien avec des activités artistiques : éducation musicale, arts visuels

parler de sa pratique : nommer, exprimer, communiquer,...

lire et écrire en classe, des textes divers : fiches, règles de jeu, récits, documents,...

des **horaires** d'enseignement :
3 heures hebdomadaires pour
chaque classe, sur au moins 2 jours
distincts, **la pratique quotidienne**
étant recherchée

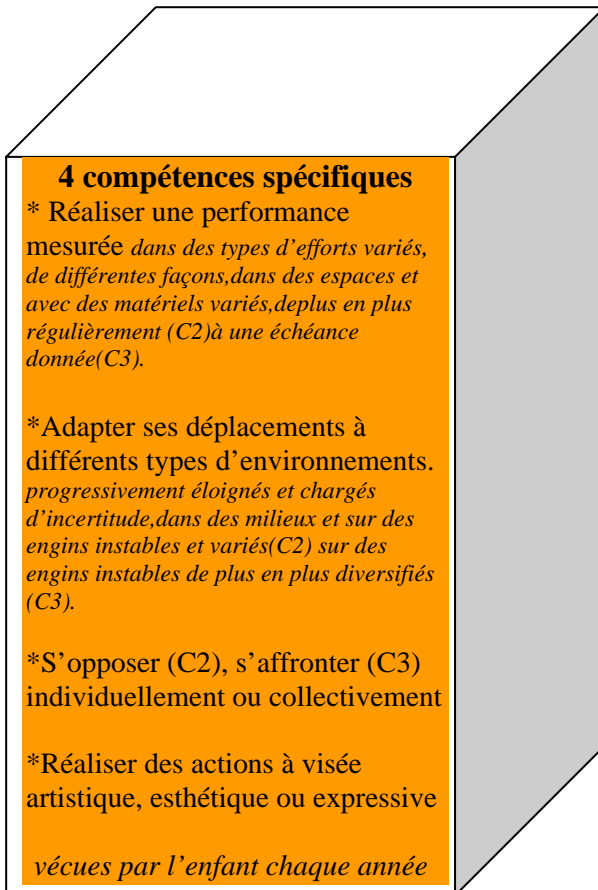
des **unités d'apprentissage**
de **10 à 15 séances**, 5 à 6 séances
minimum: un **même module devrait**
être réalisé au moins à 2 moments
différents de l'année scolaire

pour une année scolaire de 36 semaines :

- 6 modules de 12 séances d'1h30
- 9 modules de 12 séances d'1h
- 12 modules de 12 séances de 45 min.

2 axes de travail

* disciplinaire



* transversal

...compétences générales

- * S'engager lucidement dans l'action (C2) la pratique de l'activité (C3).
 - * Construire un projet d'action (le formuler, le mettre en œuvre, ...).
 - * Mesurer et apprécier les effets de l'activité.
 - * Appliquer (C2) et construire (C3) les règles de vie collective.
- Chaque activité permet de construire, à des degrés divers, ces 4 CG.*

des connaissances...

- * sur soi ;
- * sur les savoir faire sociaux ;
- * relatives aux activités elles-mêmes, aux instruments utilisés, aux règles, au pratiquant et son fonctionnement corporel dans l'activité, aux relations avec d'autres activités ou d'autres disciplines scolaires ;
- * des savoirs pratiques portant sur le « comment réaliser », les moyens et façons de s'y prendre ;

programmation des activités

Chaque compétence sera traitée au travers d'une ou plusieurs activités : cela signifie qu'un **minimum de 4 APSA** différentes seront vécues **chaque année** par l'élève.

La compétence spécifique 3 - **S'opposer (C2), s'affronter (C3) individuellement ou collectivement** – sera **obligatoirement** travaillée **chaque année à travers les jeux ou sports collectifs**.

Une priorité est donnée aux activités de natation (module d'au moins 12 séances chaque année) au cycle 2. Les situations mises en place doivent permettre à chaque élève de choisir son niveau de difficulté, d'essayer de nombreuses fois en toute sécurité, de réfléchir avec les autres sur la meilleure façon d'agir, d'aider ou de se faire aider....

pour les 3 cycles...

des **Activités Physiques, Sportives et Artistiques**

- A. P. S. A -

identiques comme moyens de l'E.P.S

Les A.P.S.A ne sont pas de simples transpositions des pratiques sociales—car d'une part, c'est l'enseignant des écoles qui, dans le cadre de sa polyvalence, a aussi en charge l'enseignement de **la discipline Education Physique et Sportive** et d'autre part, il ne s'agit pas de proposer une pratique sportive au sens propre du terme, mais de donner du sens à l'activité en s'appuyant sur les sports d'adulte qui sont pour la plupart connus des enfants.

Les A.P.S.A seront donc des formes de pratiques remaniées ,

- **adaptées aux finalités de l'E.P.S scolaire,**
- **adaptées aux enfants pour en construire le sens avec eux,**

...pour que les élèves acquièrent cette culture sportive contemporaine car ce sont les compétences visées qui sont premières et doivent être rendues accessibles à tous.

Ces compétences – les compétences spécifiques- s'illustrent par des savoirs, des actions, des habiletés propres à chaque A.P.S.A.

A travers cette richesse d' expériences proposées, l'enseignement de l'E.P.S contribuera à :

- **l'évolution globale de l'enfant et**
- **au développement de sa personnalité.**

Afin d'assurer une **homogénéité** nationale, les activités les plus souvent programmées relèvent de

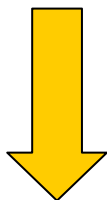
Le respect des particularités locales conduit aussi à prévoir des activités relevant de

l'ensemble commun	l'ensemble complémentaire
<ul style="list-style-type: none"> - athlétisme - gymnastique artistique, rythmique - jeux collectifs avec/sans ballon, traditionnels ou non - orientation - jeux de lutte - jeux de raquettes - natation - activités d'expression <p><i>les activités sur lesquelles l'enseignement de l'E.P.S s'appuie prioritairement</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - activités de cirque - bicyclette - gymnastique acrobatique - patinage - voile, canoë-kayak, randonnée - escalade - ... <p><i>pour exploiter les ressources locales ou s'intéresser aux activités qui correspondent à l'environnement régional</i></p>

OBJECTIFS pour l'ELEVE

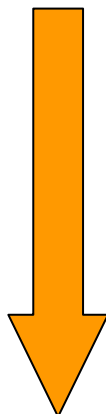
IO 2002

Apprendre des connaissances et acquérir des compétences spécifiques et générales.
Identifier le sens de ses actions. Identifier ses progrès.
Vivre des activités disciplinaires et interdisciplinaires.
Développer des compétences civiques.



un **temps** de
pratique effective
suffisamment **long**

des **séances**
suffisamment **groupées**



une E.P.S **programmée**

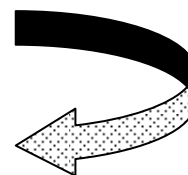
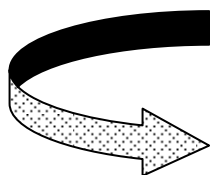
diversifiée

significative



un **projet d'E.P.S** *pour*

* établir une **cohérence**
* **harmoniser** objectifs,
contenus, moyens, ...



PROJET pour l'élève

afin qu'il dépasse la logique des savoirs disciplinaires

acquiert des pouvoirs

- sur lui-même
- sur le milieu environnant
- sur les autres

et devienne

un enfant physiquement éduqué.

compétence spécifique 1.

Cycle 1 - Réaliser une action que l'on peut mesurer.
cycles 2 et 3 - Réaliser une action mesurable.

...des apprentissages premiers	...des apprentissages fondamentaux	...des approfondissements
<i>Avoir expérimenté et...</i>		<i>être capable de...</i>
<p align="center">courir, sauter, lancer ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - de différentes façons - dans des espaces et avec matériels variés - pour pouvoir : <ul style="list-style-type: none"> . mesurer son action et son résultat ; . « battre son record » en temps et en distance. 	<p align="center">réaliser une action mesurable</p> <ul style="list-style-type: none"> - mettant en jeu des actions motrices variées caractérisées par leur force, leur vitesse (<i>sauter loin, lancer fort, courir vite,</i>) - dans des espaces et avec des matériels variés (<i>lancer loin un objet léger,</i>) - dans des types d'efforts variés (<i>rapport entre vitesse, distance, durée,</i>) - de plus en plus régulièrement. 	<p align="center">réaliser une action mesurable</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des types d'efforts variés (<i>relation vitesse, distance, durée,</i>) → nager longtemps - de différentes façons (<i>en forme, force, vitesse,</i>) → sauter haut, courir vite - dans des espaces et avec des matériels variés , → lancer loin un objet lourd courir en franchissant des obstacles - régulièrement et à une échéance donnée (« battre son record »).
<i>mise en oeuvre</i>		
<i>vers les activités athlétiques</i>	activités athlétiques de natation	activités athlétiques de natation
<i>exemples de compétences à atteindre en fin de cycle</i>		
<p>-Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.</p> <p>-Sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan.</p> <p>-Lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan.</p>	<p>- <i>course de vitesse</i> : Partir vite à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.</p> <p>- <i>course d'obstacles</i> : Courir et franchir 3 obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible.</p> <p>- <i>saut</i> : Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec une impulsion d'un pied dans une zone délimitée</p>	<p>- <i>course de vitesse</i> : Prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9 secondes environ et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.</p> <p>- <i>course en durée</i> : Courir à allure régulière, sans s'essouffler, pendant 8 à 15 minutes (selon les capacités de chacun)</p> <p>- <i>saut en longueur</i> : Après une dizaine de pas d'élan rapide, sauter –en un ou plusieurs bonds- le plus loin possible.</p> <p>- <i>lancer</i> : Courir et lancer de façon adaptée une balle lestée ou un engin léger-javelot mousse, cerceau-le plus loin possible, sans sortir de la zone d'élan.</p> <p>- <i>activités de natation</i> : Nager longtemps : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support.</p>

compétence spécifique 2.

cycles 1 et 2 - Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
cycle 3 - Adapter ses déplacements à différents environnements.

...des apprentissages premiers	...des apprentissages fondamentaux	...des approfondissements
<i>Etre capable de...</i>		
<p align="center">se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes inhabituelles mettant en cause l'équilibre (<i>sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser...</i>) ; - dans des environnements proches étrangers et incertains (<i>course, marche dans cour, parc public, petit bois...</i>) ; - avec ou sur des engins présentant un caractère instable (<i>tricycles, trottinettes, vélos, rollers...</i>) ; - dans ou sur des milieux instables (<i>eau, sable, neige, glace</i>). 	<p align="center">se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes inhabituelles mettant en cause l'équilibre (<i>grimper, rouler, glisser...</i>) ; - dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (<i>parc public, bois, forêt, lac, montagne...</i>) ; - dans des milieux (<i>terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige...</i> ou sur des engins (<i>bicyclette, roller, ski...</i>) instables variés. 	<p align="center">se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes inhabituelles mettant en cause l'équilibre (<i>grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...</i>) ; - dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (<i>bois, forêt, rivière, mer, montagne...</i>) ; - en fournissant des efforts de types variés (<i>marcher longtemps, rouler vite...</i>).
<i>mise en oeuvre</i>		
<p><i>vers les</i> activités gymniques A.P.P.N: activités d'orientation</p> <p>activités quatiques de roule et de glisse d'escalade d'équitation</p>	<p>A.P.P.N: activités d'orientation</p> <p>activités de natation <i>module d'au – 12 séances</i> de roule et de glisse d'escalade</p>	<p>A.P.P.N: activités d'orientation</p> <p>activités nautiques de roule et de glisse d'escalade équitation</p>
<i>exemples de compétences à atteindre en fin de cycle</i>		
<p>- <i>vers les activités gymniques</i> : Se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (<i>rouler, franchir, sauter</i>) en prenant des risques mesurés et en essayant d'arriver sur ses pieds.</p> <p>- <i>activités d'orientation</i> : Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.</p> <p>- <i>activités aquatiques</i> : Se déplacer sur quelques mètres en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (<i>frite ou planche</i>)</p> <p>- <i>activités de pilotage -bicyclette</i> : Rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de 4 mètres.</p>	<p>- <i>activités d'orientation</i> : Dans un milieu connu (<i>parc public</i>), par 2, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.</p> <p>- <i>activités de natation</i> : Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (<i>sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond –grand bain-, passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord</i>).</p> <p>- <i>activités de roule -roller</i> : Réaliser le parcours suivant (<i>slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres.</i>).</p>	<p>- <i>activités d'orientation</i> : Réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.</p> <p>- <i>activités d'escalade</i> : Réaliser un parcours annoncé sur une traversée d'un parcours horizontal de 5m de largeur, sans assurage, en utilisant différents types de prises dont les prises inventées.</p>

compétence spécifique 3.

cycle 1 - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
cycle 2 - S'opposer individuellement ou collectivement.
cycle 3 - S'affronter individuellement ou collectivement.

...des apprentissages premiers			...des apprentissages fondamentaux	...des approfondissements
<i>Etre capable de (d')...</i>				
<p>- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte.</p> <p>- coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.</p>			rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition.	affronter un adversaire.
<i>mise en oeuvre</i>				
<i>PS</i>	<i>M/GS</i>	<i>GS</i>	<p>jeux collectifs (y compris jeux traditionnels avec ou sans ballon)</p> <p>de lutte de raquettes</p>	<p>jeux collectifs (traditionnels ou sportifs)</p> <p>de lutte de raquettes</p>
<p>jeux collectifs - de tradition avec ou sans ballons - de poursuite, - de transport d'objets, - de relais, - de lancers d'engin sur cibles-buts et à des distances variées</p>	<p>jeux collectifs - de tradition avec ou sans ballons - de poursuite, - de transport d'objets, - de relais, - de lancers d'engin sur cible ..dans des espaces délimités et rôles différents à jouer</p>	<p>jeux d'oppos. duelle (lutte)</p>		
<i>exemples de compétences à atteindre en fin de cycle</i>				
<p>- <i>jeux collectifs</i> : Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur.</p> <p>- <i>jeux de lutte</i> :S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action.</p>			<p>- <i>jeux collectifs</i> : Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ d'attaquant (courir et transporter un objet ou passer une balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer tirer, passer la balle à un partenaire, poser la balle ou un objet dans l'espace de marque) ; ➤ ou de défenseur (courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'inter-cepter la balle, courir et s'interposer,...) <p>- <i>jeux de raquettes</i> :Se déplacer et frapper vers une cible ; réaliser des trajectoires (de balle,, de volant) de longueurs différentes.</p>	<p>- <i>jeux collectifs</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ comme attaquant (se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer ou tirer-marquer en position favorable) ; ➤ comme défenseur (courir pour gêner le porteur de balle ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but) ; <p>- <i>jeux de raquettes</i> :Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.</p>

compétence spécifique 4.

cycle 1 - Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive
cycles 2 et 3 - Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

...des apprentissages premiers		...des apprentissages fondamentaux		...des approfondissements	
<i>Etre capable de (d')...</i>					
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		<ul style="list-style-type: none"> - exprimer corporellement des personnages, des images, des états, des sentiments... - communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes sur des supports sonores divers, avec ou sans engins. - réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits). 		<ul style="list-style-type: none"> - exprimer corporellement seul ou en groupe des personnages, des images, des états, des sentiments... - communiquer aux autres des sentiments ou des émotions. - s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes sur des supports sonores divers, avec ou sans engins. - réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits). 	
<i>mise en oeuvre</i>					
<i>toutes sections</i>		<i>GS</i>			
<ul style="list-style-type: none"> - danse - mime - rondes et jeux dansés - manipulation petit matériel (<i>vers la gymnastique rythmique avec des rubans, des foulards, des cerceaux</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> - activités gymniques <u>dans leur aspect artistique</u> - activités de cirque 		<p>danse (dans toutes ses formes) mime activités gymniques de cirque gymnastique rythmique</p>	
				<p>danse (dans toutes ses formes) mime activités gymniques de cirque gymnastique rythmique natation synchronisée</p>	
<i>exemples de compétences à atteindre en fin de cycle</i>					
<ul style="list-style-type: none"> - <i>rondes et jeux dansés</i> : Danser (<i>se déplacer, faire les gestes</i>) en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants. - <i>danse</i> : Construire une courte séquence dansée associant deux ou trois mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses directions. 		<ul style="list-style-type: none"> - <i>activités gymniques</i> : Sur deux engins de son choix (<i>barres asymétriques et plinth plus gros tapis sur plan incliné</i>), réaliser un enchaînement de trois actions acrobatiques au minimum ; une des actions est identique (<i>par ex. rouler</i>); l'enchaînement comporte un début et une fin. 		<ul style="list-style-type: none"> - <i>danse</i> : Construire dans une phrase dansée (<i>directions, durées, rythmes précis</i>) jusqu'à cinq mouvements combinés et liés pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées. 	