

Activités athlétiques

Cycle 1

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériaux variés, avec un but précis
- Ajuster et enchaîner ses actions et déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir

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 pour aller + vite, + longtemps + haut, + loin
- Combiner une course/saut/lancer pour faire la meilleure performance cumulée
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer
- Assurer les rôles de chronométreur et d'observateur

Activités aquatiques

Cycle 1

- S'engager dans le milieu aquatique dans toutes ses dimensions en toute sécurité
- Construire des appuis solides dans l'eau, se déplacer sur/sous l'eau, en petite/moyenne profondeur
- Maîtriser ses appréhensions

Cycle 2

- Réaliser dans l'eau un parcours d'une quinzaine de mètres, sans appuis, après 1 temps d'immersion
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel
- Respecter les règles de sécurité

Cycle 3

- Réaliser un parcours dans plusieurs environnements inhabituels
- Connaître et respecter les règles de sécurité
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème
- Valider l'attestation scolaire du savoir-nager
- Réaliser des efforts, enchaîner plusieurs actions, mesurer et quantifier les performances, les classer, les comparer

Jeux et sports collectifs

Cycle 1

- Coopérer, exercer des rôles différents/complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun, dans le cadre d'une règle

Cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaître le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et adversaires

Cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- Respecter les partenaires, adversaires et arbitre(s)
- Assurer différents rôles sociaux : joueur, arbitre, observateur
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Danse

Cycle 1 - danse créative

- Construire et conserver une séquence d'actions et déplacements avec les autres, avec ou sans musique
- Endosser les différentes postures : danseur, spectateur, observateur

Cycle 1 - rondes, jeux dansés et chantés

- Danser sur des rondes ou jeux dansés en coordonnant ses gestes/déplacements avec ceux des autres

Cycle 2

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, figures, éléments et enchaînements

Cycle 3

- Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique (évaluée) et une à visée artistique
- Savoir filmer une prestation pour la revoir et évoluer
- Respecter les prestations des autres, accepter de se produire devant les autres