

	C1	C2	C3
Réaliser une performance mesurée	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir, sauter, lancer de différentes façons (par exemple : courir vite, sauter loin avec ou sans élan); - courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin différents objets); - courir, sauter, lancer pour "battre son record" (en temps, en distance). <p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques. <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle : activités athlétiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes; - lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan; - sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan. 	<ul style="list-style-type: none"> - mettant en jeu des actions motrices variées, caractérisées par leur force, leur vitesse (par exemple : sauter loin, lancer fort, courir vite); - dans des espaces et avec des matériels variés (par exemple : lancer loin un objet léger); - dans des types d'efforts variés (rapport entre vitesse, distance, durée); - de plus en plus régulièrement. <p>Mise en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques; - activités de natation. <p>Exemples de compétences de fin de cycle : activités athlétiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - courses de vitesse : partir vite à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir; - courses d'obstacles : courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible; - sauts : courir sur quelques mètres et sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec une impulsion d'un pied dans une zone délimitée. 	<ul style="list-style-type: none"> - de différentes façons (en forme, en force, en vitesse...), par exemple : sauter haut, courir vite...; - dans des espaces et avec des matériels variés, par exemple : lancer loin un objet lourd, courir en franchissant des obstacles...; - dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée), par exemple : nager longtemps; - régulièrement et à une échéance donnée (battre son record). <p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques; - activités de natation. <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités athlétiques : <ul style="list-style-type: none"> . courses de vitesse : prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9 secondes environ et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir; . courses en durée : courir à allure régulière sans s'essouffler pendant 8 à 15 minutes (selon les capacités de chacun); . sauts en longueur : après une dizaine de pas d'élan rapide, sauter (en un ou plusieurs bonds) le plus loin possible; . lancers : 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. - activités de natation : nager longtemps (se déplacer sur une quinzaine de mètres dans support).

<p>Adapter ses déplacements à différents environnements</p>	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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...); - se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois...); - se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...); - se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...). <p><i>Mise en œuvre :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - vers les activités gymniques : salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles (on peut s'y déplacer de manières différentes) ; - activités d'orientation : environnements proches et familiers (école); environnement semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêt...); - activités de roule et de glisse (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis... - activités aquatiques (en piscine) : partout où ce sera possible, les activités de natation seront proposées aux enfants de grande section, sous la forme de modules d'apprentissage d'un minimum de 10 séances ; - activités d'escalade : modules et murs aménagés ; - activités d'équitation : poneys. <p><i>Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - vers les activités gymniques : 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 ; - activités d'orientation : 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 ; - activités de pilotage : bicyclette (rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de quatre mètres) ; - activités aquatiques : se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche). 	<ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser...); - dans des milieux ou sur des engins instables variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, roller, ski...); - dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...). <p>Mise en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités d'escalade; - activités d'orientation; - activités de natation; - activités de roule et de glisse (bicyclette, roller, patin à glace, ski...); - activités d'équitation... <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités de natation : se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (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) ; - activités de roule (roller) : réaliser le parcours suivant (slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres) ; - activités d'orientation : dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées. 	<ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...); - dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige, bicyclette, VTT, roller, ski, kayak...); - dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...); - en fournissant des efforts de types variés (par exemple : marcher longtemps, rouler vite...). <p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités d'orientation; - activités d'escalade; - activités nautiques; - activités de roule et de glisse (bicyclette, roller, ski, patins à glace); - équitation... <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités d'escalade : réaliser un parcours annoncé sur une traversée d'un parcours horizontal de 5 m de largeur, sans assurage, en utilisant différents types de prises, dont les prises inversées ; - activités d'orientation : 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 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">S' affronter individuellement ou collectivement</p>	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec les grands surtout : jeux d'opposition duelle (jeux de lutte); - avec les petits : jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, jeux de transports d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées; - avec les moyens et les grands : ces mêmes jeux et activités sont menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer. <p>Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de lutte : s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action ; - jeux collectifs : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. 	<ul style="list-style-type: none"> - rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle; - coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur. <p>Mise en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de lutte; - jeux de raquettes; - jeux collectifs (y compris jeux traditionnels avec et sans ballon). <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de raquettes : se déplacer et frapper vers une cible ; réaliser des trajectoires (de balle, de volant) de longueurs différentes ; - jeux collectifs : enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment 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'intercepter la balle, courir et s'interposer...). 	<ul style="list-style-type: none"> - affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle; - coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif. <p>Mise en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de lutte; - jeux de raquettes; - jeux collectifs (traditionnels ou sportifs). <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de raquettes : 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 ; - jeux collectifs : 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 style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p>	<p>Être capable de :</p> <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. <p>Mise en œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à tous les âges : danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux); - avec les grands : activités gymniques (dans leur aspect artistique), activités de cirque. <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - rondes et jeux dansés : danser (se déplacer, faire les gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants ; - danse : 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"> - exprimer corporellement des personnages, des images, des états, des sentiments; - communiquer aux autres des sentiments ou des émotions; - réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits); - s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engins. <p>Mise en œuvre</p> <ul style="list-style-type: none"> - danse (dans toutes ses formes); - mime; - activités gymniques; - activités de cirque; - gymnastique rythmique... <p>Exemples de compétences de fin de cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - activités gymniques : sur deux engins de son choix (exemple : barres asymétriques et plinth plus gros tapis sur plan incliné), réaliser un enchaînement de trois actions acrobatiques au minimum; une des actions est identique dans les deux cas (par exemple : rouler); l'enchaînement comporte un début et une fin. 	<ul style="list-style-type: none"> - exprimer corporellement, seul ou en groupe, des images, des états, des sentiments...; - communiquer aux autres des sentiments ou des émotions; - réaliser des actions "acrobatiques" mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits); - s'exprimer librement ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés. <p>Mise en œuvre : danse (dans toutes ses formes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - gymnastique artistique; - gymnastique rythmique; - activités de cirque; - natation synchronisée... <p>Exemples de compétences de fin de cycle : danse</p> <ul style="list-style-type: none"> - construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à cinq mouvements combinés et liés, pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées.
---	--	--	---