

<u>CIRCONSCRIPTION DE .....</u>	<b>PROJET E.P.S.</b> <b>2015 - 16</b>	<u>ECOLE</u> :
		<u>Classe</u> :

<b>Cycle 1</b>	RENTREE	VACANCES D'AUTOMNE	VACANCES NOEL	VACANCES HIVER	VACANCES PRINTEMPS	VACANCES D'ETE
<b>COMPETENCES</b>	7 semaines	7 semaines	5 semaines	6 semaines	11 semaines	
<p><b><u>Agir dans l'espace, dans la durée, sur les objets</u></b>  <b>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis</b>  <b>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir</b>  <i>Courir, franchir un obstacle, viser une cible (objets de tailles et de poids variés)  Parcourir plus de distance dans un temps donné  Lancer, attraper, faire rouler</i></p>	<p><b>1</b>  <u>Vers les activités athlétiques</u>   Courir  « longtemps »</p>	<p><u>Vers les activités athlétiques</u>   Autour des lancers.</p>	<p><u>Vers les jeux de raquettes</u></p>	<p><u>Vers les activités athlétiques</u>   Courir vite</p>	<p><u>Vers les activités athlétiques</u>   Autour des sauts</p>	<p><u>Vers les activités athlétiques</u>   Courir  Sauter  Lancer</p>
<p><b><u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</u></b>  <b>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</b>  <i>- sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser... ;  - marcher, courir dans des environnements proches, puis progressivement étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois... ) ;  - se déplacer avec ou sur des engins (tricycles, trottinettes, vélos, rollers... ) ;  présentant un caractère d'instabilité</i></p>	<p><b>2</b>  <u>Vers les activités gymniques</u>   Quadrupédie  Se suspendre  Ramper  Tourner-rouler</p>	<p><u>Vers les activités gymniques</u>   Quadrupédie  Se suspendre  Ramper  Tourner-rouler</p>	<p><u>Activités de roule</u>  Equilibre  Propulsion  Prise d'information  Sécurité</p>	<p><u>Activités de roule</u>  Equilibre  Propulsion  Prise d'information  Sécurité</p>	<p><u>Natation</u></p>	<p><u>Activités d'orientation</u>  (parcours en milieu connu).   <u>Activités d'orientation</u>  (avec sortie dans un « parc » proche).</p>
<p><b><u>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</u></b>  <b>Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</b>  <b>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés</b>  <i>Improviser, inventer, créer en utilisant son corps  développer l'écoute de soi et des autres  assumer les rôles d'acteur et de spectateur  participer à un projet collectif</i></p>	<p><b>3</b>  <u>Rondes et jeux dansés</u></p>	<p><u>Rondes et jeux dansés</u></p>	<p><u>Danser avec du petit matériel</u>   Ballons,  Cerceaux, ...</p>	<p><u>Danser avec du petit matériel</u>   vers la danse de création</p>		
<p><b><u>Collaborer, coopérer, s'opposer</u></b>  <b>Coopérer, exercer des rôles complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</b>  <i>Comprendre et s'approprier un rôle : vider une zone des objets qui s'y trouvent dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper  Saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser  S'approprier des rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu</i></p>	<p><b>4</b>  <u>Jeux collectifs simples sans ballon.</u>  Ex : les écureuils en cage</p>	<p><u>Jeux collectifs</u>  Simple avec objets  Ex : vider son panier.</p>	<p><u>Jeux collectifs de poursuite.</u>   Ex : minuit dans la bergerie</p>	<p><u>Jeux collectifs</u>  Traditionnels avec ballons.  Ex : balles brûlantes.</p>	<p><u>Jeux d'opposition</u>  sans ou avec peu de contacts  Ex : la prise de foulards</p>	<p><u>Jeux de lutte et d'opposition</u>  avec contacts  Ex : les tortues</p>