

<u>CIRCONSCRIPTION DE</u>	PROJET E.P.S. 2004 - 05	<u>ECOLE :</u> <u>Classe :</u>
---------------------------	--	-----------------------------------

Cycle 1		RENTREE	VACANCES TOUSSAINT	VACANCES NOEL	VACANCES HIVER	VACANCES PRINTEMPS	MAI
COMPETENCES		9 semaines	7 semaines	6 semaines	7 semaines	5 semaines	5 semaines
1	Réaliser une action que l'on peut mesurer <i>Etre capable de :</i> - courir, sauter, lancer de différentes façons ; - courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés ; - courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance).						
2	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements <i>Etre capable de :</i> - se déplacer dans des formes 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...).						
3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement <i>Etre capable de :</i> - 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...						
4	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive <i>Etre capable de :</i> - 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.						

COMPETENCES TRANSVERSALES : **T1** S'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions) ; **T2** Faire un projet d'action (à court terme) ; **T3** Identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et dans le temps, constater ses progrès) ; **T4** Se conduire dans le groupe en fonction des règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).

Compétence 1 : Réaliser une action que l'on peut mesurer

Etre capable de :

- courir, sauter, lancer de différentes façons ;
- courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés ;
- courir, sauter, lancer pour « battre son record » (en temps, en distance).

Activités athlétiques		T2	T3	
-----------------------	--	----	-----------	--

Compétence 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Etre capable de :

- 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...).

Actions de déplacement (<i>avec les tout-petits</i>) : - Activités de locomotion (parcours à thèmes utilisant des verbes d'action) - Activités de locomotion avec engins à pousser, à rouler.	T1		T3	T4
Vers les activités gymniques	T1	T2	T3	
Activités d'orientation (environnements proches et familiers (école) ; semi-naturels et proches (parc) ; ou plus lointains (bois et forêts...)	T1	T2	T3	
Activités de roule et de glisse (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers, patins...	T1	T2	T3	T4
Activités aquatiques (en piscine)	T1	T2	T3	
Activités d'escalade (modules et murs aménagés)	T1	T2	T3	
Activité d'équitation (poneyes)	T1			T4

Compétence 3 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

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...

Jeux d'opposition duelle (jeux de lutte) - <i>avec les grands surtout</i> -	T1		T3	T4
Jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, jeux de transport d'objets ; activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts...	T1	T2	T3	T4
Jeux d'expression (<i>tout-petits</i>) : jeux de doigts, rondes et jeux dansés, imitations.	T1			T4

Compétence 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

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.

Rondes et jeux dansés : danser (se déplacer, faire les gestes) sur une musique, un chant.	T1	T2	T3	T4
Danse : construire une courte séquence dansée.	T1	T2	T3	T4
Mime	T1	T2	T3	
Manipulation de petit matériel			T3	
Activités de cirque et activités gymniques (<i>avec les grands</i>)	T1	T2	T3	
Jeux d'expression (<i>tout-petits</i>) : jeux de doigts, rondes et jeux dansés, imitations.	T1		T3	T4

COMPETENCES TRANSVERSALES : ces compétences impliquent le désir de connaître, l'envie d'agir dans un espace et un temps structuré. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

- T1** S'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions) ;
- T2** Faire un projet d'action (à court terme) ;
- T3** Identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et dans le temps, constater ses progrès) ;
- T4** Se conduire dans le groupe en fonction des règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).

CIRCONSCRIPTION DE

PROJET E.P.S.
2004 - 05

ECOLE :

Classe :

Cycle 2

RENTREE

VACANCES
TOUSSAINT

VACANCES
NOEL

VACANCES
HIVER

VACANCES
PRINTEMPS

MAI

COMPETENCES

Réaliser une performance mesurée

- mettant en jeu des actions motrices variées caractérisées par leur force, leur vitesse ;
- dans des espaces et avec des matériels variés ;
- dans des types d'efforts variés ;
- de plus en plus régulièrement.

9 semaines

7 semaines

6 semaines

7 semaines

5 semaines

5 semaines

1

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre ;
- dans des milieux ou sur des engins instables variés ;
- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude.

2

S'opposer individuellement ou collectivement

- 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.

3

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

- 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 ;
- s'exprimer de façon libre ou en suivant différents rythmes, sur des supports sonores divers, avec ou sans engins.

4

COMPETENCES GENERALES

- G1 S'engager lucidement dans l'action ;
- G2 Construire un projet d'action ;
- G3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
- G4 Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

Avoir compris et retenu :

- C1 que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...) ;
- C2 des savoirs précis sur les différentes APS rencontrées.

Compétence 1 : Réaliser une performance mesurée

- mettant en jeu des actions motrices variées caractérisées par leur force, leur vitesse ;
- dans des espaces et avec des matériels variés ;
- dans des types d'efforts variés (rapport entre vitesse, distance, durée) ;
- de plus en plus régulièrement.

Activités athlétiques	G1	G2	G3	
Activités de natation	G1	G2	G3	

Compétence 2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

- 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...).

Activités de natation	G1	G2	G3	
Activités de rouler et de glisse (bicyclette, roller, ski, patins à glace)	G1	G2	G3	G4
Activités d'orientation	G1	G2	G3	G4
Activités d'escalade	G1	G2	G3	G4
Activités d'équitation	G1	G2	G3	G4

Compétence 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

- 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.

Jeux collectifs (traditionnels avec et sans ballon)	G1	G2	G3	G4
Jeux de raquettes	G1		G3	
Jeux de lutte	G1		G3	

Compétence 4 : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

- 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.

Danse (dans toutes ses formes)	G1	G2	G3	G4
Activités gymniques	G1	G2	G3	G4
Gymnastique rythmique...	G1	G2	G3	G4
Mime	G1	G2	G3	
Activités de cirque	G1	G2	G3	

COMPETENCES GENERALES : ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

- G1** S'engager lucidement dans l'action ;
G2 Construire un projet d'action ;
G3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
G4 Appliquer des règles de vie collective.

Cycle 3**COMPETENCES****Réaliser une performance mesurée**

- de différentes façons ;
- dans des espaces et avec des matériels variés ;
- dans différents types d'efforts,
- régulièrement et à une échéance donnée.

1

RENTREE

VACANCES
TOUSSAINTVACANCES
NOELVACANCES
HIVERVACANCES
PRINTEMPS

MAI

9 semaines

7 semaines

6 semaines

7 semaines

5 semaines

5 semaines

Adapter ses déplacements à différents environnements

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre ;
- dans des milieux ou sur des engins instables de plus en plus diversifiés ;
- dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude ;
- en fournissant des efforts de types variés.

2

S'affronter individuellement ou collectivement

- 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.

3

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

- 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 ;
- s'exprimer librement ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés.

4

COMPETENCES GENERALES

- G1 S'engager lucidement dans l'action ;
- G2 Construire un projet d'action ;
- G3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
- G4 Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

Avoir compris et retenu :

- C1 que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité physique et sportive (sensations, émotions, savoirs sur les techniques de réalisation d'actions spécifiques...) ;
- C2 des savoirs précis sur les différentes APS rencontrées.

Compétence 1 : Réaliser une performance mesurée

- de différentes façons (en forme, en force, en vitesse...), par exemple : sauter haut, courir vite... ;
- dans des espaces et avec des matériels variés ;
- dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée), par exemple : nager longtemps ;
- régulièrement et à une échéance donnée (battre son record).

Activités athlétiques	G1	G2	G3	
Activités de natation	G1	G2	G3	

Compétence 2 : Adapter ses déplacements à différents environnements

- 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, neige, bicyclette, 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...).

Activités de roule et de glisse (bicyclette, roller, ski, patins à glace)	G1	G2	G3	G4
Activités d'escalade	G1	G2	G3	G4
Activités d'orientation	G1	G2	G3	G4
Activités nautiques (voile, canoë, kayak)	G1	G2	G3	G4
Equitation	G1	G2	G3	G4

Compétence 3 : S'affronter individuellement ou collectivement

- 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.

Jeux collectifs (traditionnels ou sportifs)	G1	G2	G3	G4
Jeux de raquettes	G1		G3	
Jeux de lutte	G1		G3	

Compétence 4 : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

- 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.

Natation synchronisée	G1	G2	G3	G4
Danse (dans toutes ses formes)	G1	G2	G3	G4
Gymnastique artistique	G1	G2	G3	G4
Gymnastique rythmique	G1	G2	G3	G4
Activités de cirque	G1	G2	G3	

COMPETENCES GENERALES : ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

- G1** S'engager lucidement dans l'action ;
G2 Construire un projet d'action ;
G3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité ;
G4 Appliquer et construire des principes de vie collective.