

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 rouler 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).