

EDUCATION PHYSIQUE

MATERNELLE

COMPETENCES VISEES : être capable de ...**CV1****Se repérer et se déplacer dans l'espace
Adapter ses actions et ses déplacements à des environnements
ou contraintes variés.***Activités permettant
de courir, sauter,
lancer :***Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.**

- réagir à un signal

- courir d'un point à un autre

- essayer d'arriver le premier

Lancer loin un objet, sans sortir de la zone d'élan.

- accepter de lancer différents objets

- adapter son geste à l'engin

- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)

Sauter le plus loin ou le plus haut possible (avec ou sans élan).

- réaliser des foulées bondissantes (impulsion 1 pied)

- sauter loin : impulsion 2 pieds (étalonnage de couleur au sol)

- sauter loin : impulsion 1 pied (étalonnage de couleur au sol)

- sauter haut : impulsion 2 pieds (atteindre une cible sonore : grelots)

- sauter haut : impulsion 1 pied (atteindre une cible sonore : grelots)

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV2

**Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
Se repérer et se déplacer dans l'espace.**

<i>Activités de roule et de glisse (patins, roller, planche à roulette ...)</i> :	Réaliser des déplacements (rouler, glisser...) et des équilibres.
	- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)
	- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée
	- accepter de glisser/rouler en participant à des jeux adaptés
	- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)
	- rouler, glisser en adoptant une position semi fléchie
	- évoluer en courbe (en appui sur un pied ou deux pieds)
	- accepter de glisser rouler en s'appuyant entièrement sur un seul patin
	- transformer son pas marché en pas glissé ou roulé (impulsion des jambes)
	- maîtriser des trajectoires variées
- contrôler sa vitesse	
- savoir s'arrêter en urgence	
<i>Pilotage d'engins roulants de type tricycle, trottinette, draisienne, bicyclette avec ou sans stabilisateurs ...</i> :	Réaliser des déplacements (rouler, ...) et des équilibres.
	- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)
	- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée
	- accepter de rouler en participant à des jeux adaptés
	- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)
	- maîtriser des trajectoires variées
	- contrôler sa vitesse
	- savoir s'arrêter en urgence
<i>Activités gymniques : « ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, s'équilibrer »</i>	Réaliser des déplacements variés (ramper, rouler, franchir, sauter) et des équilibres sur un parcours aménagé (agrès, modules gymniques,...) en prenant des risques mesurés.
	- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, des autres...
	- rouler longitudinalement
	- rouler en avant (sur un plan incliné en contrebas, à niveau)
	- rouler en arrière en gardant le dos rond (culbuto)
	- rouler en arrière sur un plan incliné
	- sauter (en contre bas, à niveau) et effectuer une réception équilibrée
	- se déplacer de façon variée en quadrupédie
	- réaliser des équilibres en variant les appuis (1, 2 ou 3)
	- effectuer une ruade
	- effectuer des franchissements en appuis manuels
	- Coordonner 2 ou 3 actions différentes et les enchaîner
	- Mémoriser un enchaînement simple

Activités d'orientation :	Suivre des parcours élaborés par les enseignants ou proposé par les élèves.
	- retrouver un objet dans un espace connu
	- situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis
	- effectuer un parcours fléché simple
	- situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)
	- mettre en place un parcours simple dans un environnement familier
	- effectuer un parcours simple dans un environnement plus inhabituel
	- décrire ou représenter un parcours simple
- effectuer un parcours simple à l'aide d'un plan	

Activités aquatiques : « nager, s'équilibrer »	Se laisser flotter, se déplacer, souffler dans l'eau de différentes façons
	- entrer dans l'eau, se faire plaisir
	- ouvrir la bouche sous l'eau
	- immerger la tête
	- ouvrir les yeux sous l'eau
	- abandonner ses appuis plantaires
	- accepter de passer de la position verticale du terrien à la position horizontale du nageur
	- se laisser flotter dans différentes positions
	- se déplacer en nageant sur quelques mètres
	- réaliser des entrées dans l'eau (préciser la forme) ...
- cheminer le long du bord ou d'éléments fixes dans le grand bain, sans aide à la flottaison	
- descendre vers le fond dans le grand bain, en s'aidant d'appuis solides	

Acrosport :	Réaliser des figures simples à 2 ou + en appui ou en porter simple sur un parcours défini
	- reproduire des figures simples à partir d'images
	- construire seul puis à 2 ou + des positions d'équilibre et les maintenir
	- maintenir solidement une posture pour permettre l'appui ou le porter
	- s'appuyer en confiance sur un camarade ou donner son poids (porter simple) sans lui faire mal, et garder la position deux secondes
	- mémoriser des figures à 2 ou + en appui ou porter simple et les reproduire
- enchaîner déplacements et équilibres sur un parcours défini	

Activités d'escalade : « ...grimper... »	Réaliser, enchaîner des actions élémentaires pour grimper, traverser, désescalader
	- utiliser des appuis et des prises variées pour grimper ou traverser
	- privilégier les appuis pédestres
- s'engager et prendre des risques mesurés	

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV3

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Accepter des contraintes collectives.**

Jeux d'opposition :

**Coopérer puis s'opposer collectivement dans des jeux de lutte.
S'opposer individuellement dans des jeux de lutte.**

- coopérer collectivement avec objet médiateur
- coopérer collectivement sans objet médiateur
- s'opposer collectivement avec objet médiateur
- s'opposer collectivement sans objet médiateur
- s'opposer individuellement avec objet médiateur
- s'opposer individuellement sans objet médiateur
- accepter le contact avec l'autre
- utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser), pour plaquer, retourner, immobiliser
- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)

Jeux collectifs :
« jeux de balle, jeux d'adresse »

Comprendre, accepter et s'impliquer dans des jeux collectifs

- participer au jeu, prendre du plaisir
 - s'intégrer, s'impliquer dans une équipe
 - comprendre et respecter les règles
 - connaître son rôle (attaquant/défenseur – poursuivant/poursuivi)
 - collaborer pour un résultat d'équipe
- Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement des adversaires dans un jeu collectif.**
- courir, réagir vite, éviter, transporter,...
 - lancer une balle ou un ballon, viser, tirer
 - attraper une balle ou un ballon
 - enchaîner plusieurs actions élémentaires

Vers les jeux de raquettes et de crosses
« jeux d'adresse »

Réaliser des manipulations variées

- s'approprier un matériel adapté (balles, raquettes, ...)
 - envoyer un engin (balle, volant) dans une cible verticale, horizontale ou une zone déterminée (avant/arrière, droite/gauche) grâce à une crosse, une raquette,...
 - frapper la balle avec une raquette après un (ou plusieurs) rebond(s)
 - enchaîner plusieurs actions élémentaires
- Renvoyer (balle, volant, palet...) dans des situations aménagées.**
- servir vers le camp adverse
 - utiliser des gestes techniques de base pour renvoyer un volant, une balle : coup droit/revers frappe haute/basse
 - se déplacer en fonction de trajectoires variées

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV4

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin. Exprimer des sentiments et des émotions par le geste ou le déplacement.

<i>Danse de création :</i>	S'exprimer sur divers supports sonores, en utilisant un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires. Avec aide, construire une courte séquence dansée.
	- improviser à partir d'inducteurs variés
	- varier les mouvements : attitudes, sauts, tours, déplacements, chutes,...
	- se repérer, se déplacer dans l'espace, dans différentes directions, selon différents trajets,... réaliser des mouvements en variant les hauteurs
	- danser en tenant compte d'une musique, d'un rythme, d'un tempo, s'arrêter...
	- tenir compte des autres pour gérer à plusieurs un espace collectif, entrer en « relation instantanée » avec d'autres
	- accepter de s'engager, et de se produire devant les autres
<i>Rondes, jeux chantés et danses collectives :</i>	Danser avec les autres enfants, en concordance avec un chant, et/ou une musique, selon un espace défini.
	- identifier, saisir, respecter la pulsation et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...) en réalisant des mouvements simples
	- réaliser, en concordance avec les autres et avec le support sonore, des évolutions dans un espace défini
	- mémoriser les mouvements, les trajets, les formes de groupement, pour tenir sa place dans une production collective
	- accepter de s'engager, et de se produire devant les autres
	- observer, donner son avis, apprécier (rôle de spectateur)
	<i>Gymnastique rythmique :</i>
- reproduire une manipulation proposée	
- inventer des manipulations originales	
- rechercher la mise à distance de l'engin (amplitude)	
- réaliser des manipulations simples dans plusieurs familles différentes de manipulations propres à cet engin	
- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, des autres...	
- s'adapter à d'autres élèves pour évoluer à plusieurs	
- enchaîner différentes manipulations	
- mémoriser un enchaînement simple	