

**CP**

Connaissances & Compétences Fin de scolarité Obligatoire : Socle commun	Orientation Générales du Travail Vers la fin du cycle	Capacités (Etre capable de..)	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Réaliser une performance mesurée.	Maîtriser quelques conduites motrices simples.  Réaliser une performance mesurée	Courir longtemps	<b>Courir lentement et régulièrement, en allongeant le temps de course pendant l'année de 3 à 8 minutes.</b>				
		Courir vite		Courir vite sur de courtes distances en maintenant la vitesse du début jusqu'à la fin (jusqu'à 20 mètres)	Courir vite en franchissant des obstacles variés, bas ou au sol lattes au sol , obstacles de 20 cm du sol.		
		Sauter loin.				Sauter loin en Effectuant des bonds (réception sur deux bonds) ou des multi bonds (réception sur un pieds).	
		Lancer loin.		Lancer loin des objets de formes et poids divers (cerceaux, balles, ballons...)			
		Nager : s'immerger entièrement et se déplacer rapidement dans l'eau.	Aller chercher un objet flottant ou immergé, dans une zone ou chacun a pied.				
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.	Adapter ses déplacements et ses efforts à la nature des activités effectués et de l'environnement.			S'orienter en milieu connu et proche de l'école en s'y déplaçant en fonction du plan.			Rouler à vélo en suivant des parcours simples visant à l'équilibre et la maîtrise de l'engin.
S'opposer individuellement et collectivement	S'engager dans un jeu collectif en respectant les règles Coopérer avec, écouter et respecter les autres.		Jouer à des jeux courir/attraper en affrontement 1X1 ou équipe contre équipe. Equipes à effectifs Réduits de 5 à 6 enfants.		jouer à des jeux collectifs avec balles et ballons. Equipes à effectifs réduits de 5 à 6 enfants.	Jouer avec une raquette (tennis) et balle en visant une cible au sol ou en hauteur.	Lutter au sol contre un adversaire en tentant de l'immobiliser.
Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	S'exprimer par des actions à visée artistique, esthétique.		Effectuer des enchaînements de deux ou trois actions acrobatiques simples au sol.		Exprimer des émotions en référence à la nature (animaux arbres...) par la danse contemporaine		Mettre en place des chorégraphies simples sur des musiques traditionnelles.

<b>CE1</b>							
Connaissances & Compétences Fin de scolarité Obligatoire : Socle commun	Orientation Générales du Travail Vers la fin du cycle	Capacités (Etre capable de..)	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Réaliser une performance mesurée.	Maîtriser quelques conduites motrices simples.  Réaliser une performance mesurée	Courir longtemps  Courir vite	Courir lentement et régulièrement, en allongeant le temps de course pendant l'année de 5 à 12 minutes.				
				Courir vite sur de courtes distances en maintenant la vitesse du début jusqu'à la fin (jusqu'à 30 mètres) et après la ligne d'arrivée.	Courir vite en franchissant des obstacles variés, et enchaînés, bas ou au sol barres au sol, obstacles à 20 cm du sol.		
		Sauter loin.				Sauter loin en effectuant des bonds (réception sur deux pieds) ou des multi bonds (réception sur un pied) : défis un contre un.	
		Lancer loin.		Lancer loin des objets de formes et poids divers (cerceaux, balles, ballons...)			
		Nager : s'immerger entièrement et se déplacer sur l'eau.	Aller chercher un objet immergé, dans une zone ou chacun a pied. Se déplacer dans une zone sans avoir pied à l'aide d'obstacle flottants (frites planches ect.				
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.	Adapter ses déplacements et ses efforts à la nature des activités effectués et de l'environnement.			S'orienter en milieu connu et proche de l'école en s'y déplaçant en fonction du plan : parcours en étoiles.			Rouler à vélo en maîtrisant les différentes allures et directions.
S'opposer individuellement et collectivement	S'engager dans un jeu collectif en respectant les règles Coopérer avec, écouter et respecter les autres.		Jouer à des jeux courir/attraper en affrontement 1X1 ou équipe contre équipe. Equipes à effectifs Réduits de 5 à 6 enfants.		Jouer à des jeux collectifs avec balles et ballons, en commentant à développer des stratégies d'équipe. Equipes à effectifs réduits de 5 à 6 enfants.	Jouer avec une raquette (tennis) et une balle en faisant quelques échanges au dessus d'un filet.	Lutter contre un adversaire en tentant de l'immobiliser au sol (départ debout ou à genoux).
Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	S'exprimer par des actions à visée artistique, esthétique.		Effectuer des enchaînements de plusieurs actions acrobatiques simples au sol.		Exprimer des émotions enchaînées par la danse contemporaine.		Mettre en place des chorégraphies simple collectives sur des musiques traditionnelles.

**CE2**

Connaissances & Compétences Fin de scolarité Obligatoire : Socle commun	Orientation Générales du Travail Vers la fin du cycle	Capacités (Etre capable de..)	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Réaliser une performance mesurée.	Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation.	Courir longtemps Courir vite, en relais ou en franchissant des obstacles.	Courir lentement et régulièrement, en allongeant le temps de course pendant l'année de 6 à 15 mn.				
		Sauter loin.					Sauter loin en prenant l'appel d'un pied, réception à deux pieds (mesure de la distance franchie).
		Sauter haut.					
		Lancer loin.		Lancer loin en progression, des objets par famille (lourds, léger...)			
		Nager : s'immerger entièrement et se déplacer sur et sous l'eau.	Dans une zone sans avoir pied aller et ramener un objet immergé, en plongeant.				
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.	Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.			S'orienter en milieu proche (stade, parc, petit bois) en s'y déplaçant en lissant un plan.			Rouler à vélo en maîtrisant son engin, seul ou avec un déplacement en groupe.
S'opposer individuellement et collectivement	Respecter les autres et les règles dans un affrontement sportif individuel ou collectif, coopérer.		Jouer à des jeux courir/attraper équipe contre équipe. avec des règles simples à appliquer.		Jouer à des jeux collectifs avec ballons en vivant les différents rôles (attaquant : défenseur : arbitre : observateur).	Jouer avec une raquette (tennis) en échangeant face à un adversaire.	Lutter contre un adversaire en tentant de l'immobiliser au sol (départ debout ou à genoux).
Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	Inventer et réaliser des chorégraphies des enchaînements, à visée artistique, esthétique ou expressive.		Effectuer des enchaînements de plusieurs actions acrobatiques au sol et avec engins.		Exprimer des émotions enchaînées par la danse contemporaine.		Mettre en place des chorégraphies collectives sur des supports musicaux divers (lier à l'histoire des arts).

**CM1**

Connaissances & Compétences Fin de scolarité Obligatoire : Socle commun	Orientation Générales du Travail Vers la fin du cycle	Capacités (Etre capable de..)	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Réaliser une performance mesurée.	Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation.	Courir longtemps Courir vite, en relais ou en franchissant des obstacles.	Courir lentement et régulièrement, en allongeant le temps de course pendant l'année de 7 à 17 mn.				
				Courir vite 40 m en maintenant la vitesse du début jusqu'à la fin grâce au travail de la foulée (différents appuis, différentes foulées..) Mettre des relais en place en s'appliquant à la transmission du relais ou sous forme de jeux	Courir vite en franchissant des obstacles enchaînés, bas type haies à 30 cm du sol de hauteur différentes Courir et sauter haut par dessus un fil une barre sous forme de jeux défis (essayer et trouver le pied d'appel).		
			Sauter loin.				Sauter loin en prenant l'appel d'un pied, réception à deux pieds (mesure de la distance franchie).
			Sauter haut.				
			Lancer loin.	Lancer le plus loin en possible un objet (ballon ou cerceau en le lançant de différentes manières.			
Nager : s'immerger entièrement et se déplacer sur et sous l'eau.	Dans une zone sans avoir pied aller se déplacer en flottant le plus longtemps possible, sans risque						
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.	Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.			S'orienter en milieu proche (stade, parc, petit bois) réaliser un itinéraire (crypter) et en décrypter d'autres.	Grimper en réalisant une intention annoncée attraper un objet déposé sur le mur suivre un parcours précis...		Rouler à vélo en groupe, en appréhendant les dangers d'une sortie sur route.
S'opposer individuellement et collectivement	Respecter les autres et les règles dans un affrontement sportif individuel ou collectif, coopérer.		Jouer à des jeux ou des sports collectifs orientés, avec ballons (déplacement d'équipe vers la zone de marque).			Jouer avec une raquette (tennis) en échangeant face à un adversaire développant la visée intentionnelle d'une zone	Lutter contre un adversaire en tentant de le déséquilibrer et d'utiliser son déséquilibre.
Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	Inventer et réaliser des chorégraphies des enchaînements, à visée artistique, esthétique ou expressive.		Effectuer des enchaînements de plusieurs actions acrobatiques au sol de types roulades.		Mimer des situations ou des personnages. Maîtriser les mouvements de son corps, sans parole.		Mettre en place des chorégraphies collectives sur des supports musicaux divers (lier à l'histoire des arts).

**CM2**

Connaissances & Compétences Fin de scolarité Obligatoire : Socle commun	Orientation Générales du Travail Vers la fin du cycle	Capacités (Etre capable de..)	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	
Réaliser une performance mesurée.	Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation.	Courir longtemps Courir vite, en relais ou en franchissant des obstacles.	Courir lentement et régulièrement, en allongeant le temps de course pendant l'année de 8 à 20 mn.					
				Courir vite 50 m ou 10 secondes en maintenant la vitesse du début jusqu'à la fin (travail de sprint final). Effectuer des courses de relais (X fois 30 m) en maintenant une vitesse la plus rapide possible.	Courir vite en franchissant des obstacles enchaînés, bas type haies à 30 cm du sol en adaptant la hauteur de son saut à l'obstacle. Courir et sauter haut par dessus un fil une barre en rythmant sa course d'élan.			
			Sauter loin et loin.				Sauter loin enchaîner saut et cloche-pied pour arriver au triple bond/ ou triple saut.	
			Lancer loin.		Lancer le + loin possible d'une main avec course d'élan.			
	Nager : s'immerger entièrement et se déplacer sur et sous l'eau.	Dans une zone sans avoir pied nager avec une planche en se propulsant avec les jambes. Flotter et se déplacer s/le dos s/le ventre.						
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.	Se déplacer en s'adaptant à l'environnement.			S'orienter en milieu proche inconnu maîtriser les distances et s'orienter par rapport aux points cardinaux.	Grimper vite en automatisant la position des mains/pieds, verticalement et horizontalement.		Rouler à vélo en groupe, en réagissant convenablement à des situations complexes (démarriage en cote...).	
S'opposer individuellement et collectivement	Respecter les autres et les règles dans un affrontement sportif individuel ou collectif, coopérer.		Jouer à des jeux ou des sports collectifs orientés, avec ballons différents (rugby handball) en développant des stratégies d'équipes			Jouer avec une raquette (badminton) adaptant sa frappe à un engin volant viser une zone après franchissement du filet.	Lutter contre un adversaire en le mettant au sol pour l'immobiliser (retourner utiliser les jambes et les bras).	
Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique.	Inventer et réaliser des chorégraphies des enchaînements, à visée artistique, esthétique ou expressive.		Effectuer des enchaînements de plusieurs actions acrobatiques au sol et avec portés (acro-sport).		Maîtriser les mouvements de son corps, en jouant esthétiquement avec un engin (corde ballon ruban).		Créer une chorégraphie à plusieurs sur une musique identique pour toute la classe.	