

Mise en relation des Compétences avec les Activités Physiques Sportives et Artistiques (A.P.S.A.)

Aide à la programmation

Compétences	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<p>Cycles 2 et 3</p> <p>- Réaliser une performance mesurée</p>		<p>Activités athlétiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - courses : de vitesse, d'obstacles, de relais, en durée - Sauts : en longueur, en hauteur, multi bonds - Lancers : d'adresse, de précision, en distance 	<p>Athlétisme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courses : de vitesse, d'obstacles, de relais, longue - sauts : en longueur, en hauteur, multi bonds - lancers : d'adresse, de précision, en distance <p>Natation*</p> <p>Course d'orientation</p>
<p>Cycle 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées. - Se repérer et se déplacer dans l'espace - Décrire ou représenter un parcours simple. <p>Cycles 2 et 3</p> <p>- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p>	<p>Activités athlétiques : courses, lancers, sauts → de différentes façons → dans des espaces et avec des matériels divers</p> <p>Activités gymniques : salle aménagée avec du gros matériel, des obstacles</p> <p>Activités de roule et de glisse (vélo, trottinette, tricycle...)</p> <p>Activités d'orientation : environnement proche et familier</p> <p>Activités aquatiques : natation*</p> <p>Activités d'équitation (poney) *</p> <p><i>NB : Les parcours ne sont pas une APSA mais une organisation pédagogique</i></p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités aquatiques : Natation*</p> <p>Activités de roule et de glisse : vélo, Patins, skate, rollers...</p> <p>Activités d'orientation</p> <p>Activités d'équitation (poney)*</p>	<p>Gymnastique</p> <p>Natation*</p> <p>Activités de roule et de glisse : vélo – VTT*, rollers, skate...</p> <p>Activités d'orientation</p> <p>Activités nautiques : voile, kayak, va'a,*</p> <p>Escalade*</p> <p>Equitation*</p>
<p>Cycle 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement : accepter les contraintes collectives <p>Cycles 2 et 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement 	<p>Jeux à règles : Jeux de poursuite, jeux de transport d'objets, jeux de balle...</p> <p>Jeux d'opposition duelle : jeux de lutte</p> <p>Jeux traditionnels</p>	<p>Jeux de raquettes</p> <p>Jeux collectifs avec ou sans ballon</p> <p>Jeux pour courir, s'échapper, attraper, jeux de conquête de territoire ou de prise d'objets, jeux de démarquage, jeux de renvoi...</p> <p>Jeux de lutte</p> <p>Jeux traditionnels</p>	<p>Jeux de raquettes</p> <p>Jeux sportifs collectifs</p> <p>Jeux de lutte</p> <p>Jeux traditionnels</p>
<p>Cycle 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement. <p>Cycles 2 et 3</p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</p>	<p>Activités de mime</p> <p>Danse, rondes, jeux chantés et jeux dansés</p> <p>Acrosport</p> <p>Gymnastique rythmique</p> <p>Activités de cirque</p>	<p>Gymnastique rythmique</p> <p>Acrosport</p> <p>Danse</p> <p>Activités de mime</p> <p>Activités de cirque</p>	<p>Gymnastique rythmique</p> <p>Danse collective ou traditionnelle</p> <p>Mime</p> <p>Activités de cirque</p> <p>Natation synchronisée*</p> <p>Acrosport</p>