

# REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

Composante du domaine d'apprentissage : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

## DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

### Attendus de fin de cycle :

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

### CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<p>S'engager dans l'activité physique proposée par l'enseignant</p> <p>S'engager dans l'activité dans la durée</p> <p>Explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables</p> <p>Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données</p>	<p>Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie</p>	<p>Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets et des scores obtenus</p>



Je m'engage dans l'activité proposée par l'enseignant



Je m'engage dans l'activité dans la durée



J'explore différents possibles, à partir d'objets manipulables



J'adapte mon geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données



J'ajuste mes actions et mes déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre m'envoie



Je trouve des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets

## CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE,

### LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE,

#### 2. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

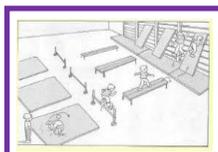
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions	Proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés	Enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposée Anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets et des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché



J'investi un espace aménagé et j'exploite différents cheminements



Je propose différentes solutions ou je reproduis celle d'un autre sur un parcours orienté, pour m'adapter aux obstacles rencontrés



J'enchaîne une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite



J'anticipe et je mets en œuvre un projet d'action en fonction des effets et des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché

## Composante du domaine d'apprentissage : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

### DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

#### Attendus de fin de cycle :

3. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
4. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

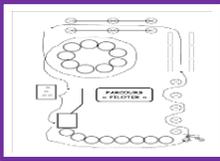
## CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE,

### LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE,

#### 3. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant S'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné	Se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits »	Anticiper, réaliser, montrer à d'autres un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions se déroulant dans un espace orienté

Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels



J'élabore des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné



J'ose proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels



Je me risque à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer mes propres « exploits »



J'anticipe, je réalise, je montre un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions se déroulant dans un espace orienté

**CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE,**

**LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.**

**4. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Utiliser des engins Utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres	Trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé	Piloter des engins afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues Prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action



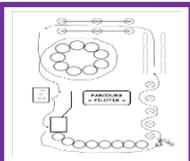
J'utilise des engins



J'utilise des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres



Je trouve des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour me déplacer dans un espace aménagé



Je pilote des engins afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues



Je préleve des indices dans un espace plus large ou inconnu, et je prends en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'actions

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Accepter le contact de l'eau Entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés	S'immerger totalement Ouvrir les yeux dans l'eau Abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter	Se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique



J'accepte le contact avec l'eau



Je m'immerge totalement



J'ouvre les yeux dans l'eau



J'entre dans l'eau et je participe aux jeux proposés



J'abandonne les appuis plantaires pour me déplacer par appuis manuels ou me laisser flotter



Je me déplace, tête dans l'eau, en m'aidant des bras et des jambes et j'explore le volume aquatique

# Composante du domaine d'apprentissage : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

## DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

### Attendus de fin de cycle :

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

### CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires	Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations Inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée et mémorisée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser	Inscrire ses actions et ses déplacements avec les autres, dans un espace scénique, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs



J'explore différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires



Je transforme mon mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies de niveaux de dissociations



J'invente, j'apprends et je reproduis une courte phrase dansée et mémorisée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements



J'inscris mes actions et mes déplacements avec les autres, dans un espace scénique, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs

### CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
----------	----------	----------

Accepter le contact d'un pair Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement	Synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des incitations sonores facilement perceptibles	Anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses
---	--	--



J'accepte le contact d'un pair



J'accorde mes gestes et mes déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement



Je synchronise ma voix, mes frappés, mes gestes ou mes déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des incitations sonores facilement perceptibles



J'anticipe les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical tout en respectant la disposition spatiale



Je repère la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses

## Composante du domaine d'apprentissage : Collaborer, coopérer, s'opposer

### DOMAINES DU SOCLE CONCERNES

D1. Les langages pour penser et communiquer	<input checked="" type="checkbox"/>	D2. Les méthodes et outils pour apprendre	<input checked="" type="checkbox"/>
D3. La formation de la personne et du citoyen	<input checked="" type="checkbox"/>	D4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	<input type="checkbox"/>
D5. Les représentations du monde et l'activité humaine	<input checked="" type="checkbox"/>		

#### Attendus de fin de cycle :

7. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
8. Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

### CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.

#### LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.

#### 7. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'engager dans l'activité proposée par l'enseignant Accepter les règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun S'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun Reconnaître son appartenance à une équipe donnée et y exercer différents rôles complémentaires	Se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe	Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces



J'accepte les règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun

Je m'inscris dans des règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun

Je reconnais mon appartenance à une équipe donnée et j'y exerce différents rôles complémentaires

Je me repère dans un espace orienté pour m'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe

J'élabore des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces

**CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ELEVE.**

**LES NIVEAUX DE MAITRISE DES COMPETENCES PAR UN ELEVE NE CORRESPONDENT PAS FORCEMENT AUX NIVEAUX DE CLASSE DU CYCLE.**

**8. Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.**

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Accepter le contact d'un pair Entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples S'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux	S'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre	Organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée



J'accepte le contact d'un pair



J'entre en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples



Je m'inscris dans des formes de jeux collectives visant à déplacer, faire glisser, porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou



Je m'oppose à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre



J'organise mes actions et mes saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée