

REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ CYCLE 1

Domaine d'apprentissage : AGIR, S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES 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 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.

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Découverte par l'action des caractéristiques d'objets manipulables et de leurs modalités d'utilisation.

Jeux et situations-problèmes utilisant :

- des balles, ballons, palets, anneaux, cerceaux, sacs de graines, balles-comètes, ballons de baudruche, foulards, voiles, bâtons, raquettes, crosses...

Et permettant d'apprendre à :

- lancer, faire rouler, conduire au pied ou à la main, faire glisser, pousser ou guider avec un objet, le réceptionner, le rattraper, le frapper, le renvoyer à la main ou avec un objet...

Ressources :

- [Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITÉS, DE RESSOURCES POUR L'ÉLÈVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mobilisation de son énergie pour parcourir un espace aménagé et appréhender ses possibilités d'action.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- parcours ou ateliers, constitués d'obstacles ou repères à contourner, à franchir, à traverser, comportant lattes, cerceaux, plots, haies, tracés au sol, cordes, élastiques...

Et permettant d'apprendre à :

- courir vite ou longtemps, sautiller, enjamber, franchir, sauter à un ou deux pieds, se réceptionner, rebondir...

Ressources :

- [Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets](#) (Eduscol)

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

DOMAINES DU SOCLE CONCERNÉS

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 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'ÉLÈVE.

LES NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES PAR UN ÉLÈVE NE CORRESPONDENT PAS FORCÉMENT 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		
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Prise de risques mesurés dans différents types d'espaces aménagés sécurisés. Jeux et situations-problèmes organisés en : <ul style="list-style-type: none"> • parcours ou ateliers, intérieurs ou extérieurs, aménagés avec des bancs, tables, chaises, plinthes, caissettes, poutres, tapis, échelles, aménagements de cours... Et permettant d'apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • cheminer en équilibre, monter, descendre, se balancer, glisser, passer sous, tourner, rouler, se renverser, sauter, se réceptionner, se suspendre, grimper, escalader... Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées (Eduscol) 		
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
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Utilisation de différents types d'engins roulant ou glissant, présentant un caractère d'instabilité. Jeux et situations-problèmes utilisant : <ul style="list-style-type: none"> • des tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes, patins, skis, échasses, en espaces extérieurs ou intérieurs vastes... Et permettant d'apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • glisser, rouler, se propulser, pédaler, patiner, se déplacer en équilibre... Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées (Eduscol) 		
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
EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)		
Exploration du milieu aquatique Jeux et situations-problèmes utilisant : <ul style="list-style-type: none"> • des objets flottants (frites, planches, ballons...), des objets immergés (anneaux, palets, cerceaux...), des objets permettant les reprises d'appuis manuels (perche, ligne d'eau, corde...) 		

Et permettant d'apprendre à :
 • s'immerger, se laisser porter par l'eau, s'équilibrer, se propulser, retenir sa respiration, souffler dans l'eau...

Ressources :

- [Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées](#) (Eduscol)

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

Attendus de fin de cycle :

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

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

5. 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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ÉLEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Mise en jeu des dimensions créatives et expressives du mouvement.

Jeux et situations-problèmes utilisant :

- voiles, plumes, balles, tissus, rubans, ballons de baudruche, espaces imaginaires ou symboliques, avec ou sans support musical ...

Et permettant d'apprendre à :

- courir, ramper, glisser, sauter, tourner, faire danser un objet, évoluer au sol, s'arrêter, créer une forme ou un contact, s'élancer, agir sur le corps d'un autre, le porter ...

Ressources :

- [Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique](#) (Eduscol)

CE QUE DOIT SAVOIR FAIRE L'ÉLEVE.

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

6. 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	Anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale

	facilement perceptibles	Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses
--	-------------------------	---

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Participation à une forme de danse collective relevant du patrimoine des rondes et jeux chantés.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- rondes, files, chaînes, tunnels, évolutions à deux, mains tenues ou libres, sur des supports chantés ou des musiques enregistrées...

Et permettant d'apprendre à :

- sauter, sautiller, tourner, avancer

ou reculer, frapper, taper au sol, rythmer avec ses mains ou avec ses pieds, évoluer avec un partenaire...

Ressources :

- [Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique](#) (Eduscol)

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 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	Elaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Recherche collective d'un but commun, parfois opposé à celui d'un adversaire.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- situations collectives de transport

de petits objets, de poursuite et d'évitement, d'atteinte de cibles, dans ces espaces extérieurs ou intérieurs de dimension suffisante...

Et permettant d'apprendre à :

- courir, transporter, échanger, lancer, poursuivre, attraper, éviter, collaborer, coopérer, gêner, délivrer ...

Ressources :

- [Collaborer, coopérer, s'opposer](#) (Eduscol)

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

EXEMPLES DE SITUATIONS, D'ACTIVITES, DE RESSOURCES POUR L'ELEVE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

Action sur le corps de partenaires ou d'adversaires pour atteindre un but donné.

Jeux et situations-problèmes organisés en :

- situations collectives ou duelles de corps à corps, sur tapis ou sur sol adapté, avec ou sans médiation d'objets (foulards, ballons, épingles à linge...)...

Et permettant d'apprendre à :

- saisir, transporter, soulever, déplacer, tirer, pousser, immobiliser, amener au sol, se déplacer en quadrupédie, retourner, se libérer, s'échapper...

Ressources :

- [Collaborer, coopérer, s'opposer](#) (Eduscol)