

# Progression Activités Physiques et sportives

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>Compétence 1</b>	<b>Réaliser une performance que l'on peut mesurer.</b>				
Lundi et mardi pendant 3 semaines	<b>Lancer</b> - Les trésors du château (4 séances + 2 séances évaluation)	<b>Sauter</b> (fiches Soutien Over blog 2009-2010) - Parcours Sauter grimper - Entraînement au saut et à la grimpe - Bilan	<b>Lancer avec précision</b> - En contrebas : les caisses - Par-dessus : Derrière le mur - Sur des cibles précises : tomber les quilles - Le plus loin possible : l'athlète	<b>Courir (courses de vitesses</b> (soutien over blog fiches eps 2008-2009) - Les petits indiens - Le loup dans la bergerie - Courir vite - Courir vite ensemble	<b>Parcours athlétiques (courir, sauter, lancer)</b> - Les trésors du château fort (différents lancers)
<b>Compétence 2</b>	<b>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</b>				
Lundi et mardi pendant 3 semaines	<b>Orientation</b> - La chasse aux doudous	<b>Jeu de roule</b> (parcours s'équilibrer, rouler)(Soutien over blog 2008) - Marcher en équilibre - Rouler - Parcours	<b>Activités gymniques</b> Se déplacer, s'équilibrer - Parcours	<b>Activités gymniques</b> - Les 3 chemins	<b>Jeu de pilotage</b> - La promenade des doudous - Les doudous dans la forêt - Promenons-nous dans la ville - Promenons-nous dans la ville

					- <b>Des obstacles pour Doudou (évaluation)</b>
<b>Compétence 3</b>	<b>S'opposer individuellement ou collectivement</b>				
Jeudi et vendredi pendant 3 semaines	<b>Jeux collectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les déménageurs</li> <li>- L'affrontement</li> <li>- Le relais</li> </ul>	<b>Jeux de lutte (saisir, pousser, retourner)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les fourmis et les lézards</li> <li>- Conserver son ballon</li> <li>- Déplacer les meubles</li> </ul>	<b>Jeux traditionnels</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La marelle</li> <li>- Le jeu de l'oie</li> <li>- Le facteur</li> <li>- Jacques a dit</li> <li>- 1.2.3 soleil</li> <li>- Le chat perché</li> </ul>	<b>Jeux de raquette</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La boule de cristal</li> <li>- Le miroir</li> <li>- Les statues</li> <li>- Les balles brulantes</li> </ul>	<b>Jeux collectifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La taupe et la sauterelle</li> <li>- Le filet du pêcheur</li> <li>- La cage aux écureuils</li> </ul>
<b>Compétence 4</b>	<b>Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.</b>				
Jeudi et vendredi pendant 3 semaines	<b>Rondes et jeux dansés (danser en rythme) (fiches Soutien over blog 2009)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec des ballons de baudruche</li> <li>- La farandole</li> <li>- Petites rondes</li> <li>- Grande ronde</li> </ul>	<b>Jeux d'expression corporelle</b> <b>A partir de l'histoire Justin le Lapin (iufm de la Réunion)</b>	<b>Gymnastique rythmique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avec ruban</li> <li>- cerceaux</li> <li>- cordes</li> <li>- ballons de baudruche</li> </ul>	<b>Cirque</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulation, jonglerie</li> <li>- Equilibre</li> <li>- Acrosport</li> </ul>	<b>Danse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les Maisons</li> <li>- Chorégraphie du spectacle de fin année</li> </ul>

Les modules d'apprentissages s'étalent sur 6 séances minimum.  
Les 4 compétences sont abordées dans l'année.