



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Exemples pour la mise en œuvre  
des programmes**

**Cycle 2**

---

# Éducation physique et sportive

**Progression des attendus**

**2026**

# Exemples pour la mise en œuvre du programme d'éducation physique et sportive au cycle 2

## Progression des attendus sur le cycle

### Sommaire

<b>Progression sur le cycle</b>	<b>1</b>
<b>Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée</b>	<b>1</b>
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible	1
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible	2
Se déplacer pour lancer le plus loin possible	3
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace	3
Recueillir et apprécier des résultats	3
<b>Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels</b>	<b>4</b>
Construire des équilibres dans des environnements terrestres	4
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion	5
Construire des équilibres dans un environnement aquatique	5
Agir en toute sécurité	6
<b>S'exprimer avec son corps pour éprouver et partager des émotions</b>	<b>7</b>
Développer une motricité à visée artistique	7
Vivre et exprimer des émotions	8
<b>Coopérer et s'opposer pour apprendre à respecter les règles et les autres</b>	<b>9</b>
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives	9
Faire des choix pour marquer	10
Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires	10

### Progression sur le cycle

Les tableaux suivants regroupent, pour les divers objectifs d'apprentissage (Obj.), des exemples de réussite (Ex.) sur chaque niveau du cycle.

### Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée

#### Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	Explorer une diversité de signaux de départ. Courir vite de façon équilibrée.	Se préparer au signal de départ. Courir vite et de façon coordonnée.	Réagir vite au signal de départ. Courir vite et de façon coordonnée.
<b>Ex.</b>	L'élève identifie le signal de départ (sonore, visuel, tactile) et s'élance avec réactivité. Il regarde loin devant lui et reste dans l'espace dévolu à sa course (un couloir, une zone aménagée, etc.).	L'élève est immobile avant le départ et attentif au signal. Il court vite en slalomant entre des petits objets. Il court vite en variant la direction de ses déplacements (vers l'avant, l'arrière, sur le côté, etc.).	L'élève réagit vite à un signal sonore. Il court vite en adaptant sa foulée aux contraintes (espaces différents entre des lattes, des plots, etc.) et sans ralentir.

<b>Obj.</b>	<b>Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux.</b>	<b>Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.</b>	<b>Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève franchit plusieurs obstacles horizontaux (type « rivière ») sans ralentir sa course. Il franchit toutes les rivières avec le pied droit, puis avec le pied gauche. Il franchit toutes les rivières en alternant le pied d'impulsion.	L'élève franchit un obstacle vertical placé en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. Il franchit l'obstacle vertical avec le pied droit, puis avec le pied gauche.	L'élève franchit plusieurs obstacles verticaux placés en deçà de la hauteur de son genou sans ralentir sa course. Il franchit tous les obstacles verticaux avec le pied droit, puis avec le pied gauche. Il franchit tous les obstacles verticaux en alternant le pied d'impulsion.
<b>Obj.</b>	<b>Courir longtemps en limitant les arrêts.</b>	<b>Courir longtemps sans s'arrêter.</b>	<b>Courir longtemps sans s'arrêter.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève réduit le nombre d'arrêts dans un espace de course aménagé autorisant des zones de marche (« contrats de course »). Les élèves courent en groupe pour parcourir la plus grande distance possible sur une durée donnée.	L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course donnée. Il réussit un « contrat de course » adapté à ses capacités.	L'élève court sans s'arrêter sur une durée de course de plus en plus longue. Il choisit un « contrat de course » adapté à ses capacités.

### Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible

	<b>CP</b>	<b>CE1</b>	<b>CE2</b>
<b>Obj.</b>	<b>Varié les impulsions pour sauter loin ou haut.</b>	<b>Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.</b>	<b>Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève saute vers l'avant et sans élan pour franchir un obstacle horizontal en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). Il saute sans élan au-dessus d'un fil ou d'un tapis en variant les impulsions (pieds joints, un pied, puis l'autre). Il saute pour atteindre des zones de plus en plus hautes ou de plus en plus éloignées (fil, tapis, plots, etc.) de la zone d'impulsion.	L'élève réalise des foulées bondissantes vers l'avant. Il effectue une succession de bonds vers le haut. Il identifie le pied avec lequel il préfère sauter (pied d'appel).	L'élève identifie son pied d'appel préférentiel en comparant les distances atteintes ou les hauteurs franchies après chaque saut. Il effectue des sauts exclusivement avec son pied d'appel. Il mobilise ses bras pour sauter plus loin ou plus haut.

## Se déplacer pour lancer le plus loin possible

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Lancer loin et de manière variée différents objets.</b>	<b>Lancer loin et dans l'axe différents objets.</b>	<b>Lancer loin et dans l'axe différents objets.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève lance des objets variés (balle, vortex, cerceau, etc.) en visant des zones plus ou moins éloignées.</p> <p>Il lance de manière différente (à deux mains, à une main, mains au niveau de la poitrine, au-dessus de la tête, etc.) en visant des zones de plus en plus éloignées.</p> <p>Il lance loin en mobilisant ses jambes et en basculant le haut du corps de l'arrière vers l'avant.</p>	<p>L'élève lance un objet loin en le faisant passer au-dessus d'un obstacle vertical.</p> <p>Il lance un objet loin dans les limites de la zone de lancer.</p>	<p>L'élève lance à deux mains un petit ballon lesté, effectue une poussée du bas vers le haut et vers l'avant, pour terminer avec les deux bras tendus vers le haut et l'avant.</p> <p>Il lance une balle, un vortex ou un petit javelot en mousse avec une flexion du bras dite à « bras cassé » (trajet du bras de l'arrière vers l'avant, le coude fléchi et termine avec la main vers le haut et l'avant).</p>

## Se déplacer pour s'orienter dans l'espace

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Repérer des éléments visibles pour se situer dans un espace connu.</b>	<b>Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.</b>	<b>Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève identifie et nomme les symboles présents sur un plan et il les reconnaît sur le terrain.</p> <p>Il se situe sur un plan en reconnaissant des éléments remarquables situés « à proximité ».</p> <p>Il identifie des éléments remarquables sur une photographie et sait reconnaître l'endroit où celle-ci a été prise.</p> <p>Il trouve une balise facilement identifiable et visible à proximité de sa position à l'aide d'un plan.</p>	<p>L'élève oriente son plan à l'aide des éléments remarquables situés sur le terrain.</p> <p>Il ajuste l'orientation de son plan à chaque changement de direction.</p> <p>Il se situe sur le plan à chaque arrêt.</p>	<p>L'élève trouve deux balises facilement identifiables à moins de vingt mètres de sa position à l'aide d'un plan.</p> <p>Il marche pour mieux s'orienter à partir d'un plan et sur le terrain (l'orientation prime sur la course).</p>

## Recueillir et apprécier des résultats

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer et utiliser des outils de mesure concrets.</b>	<b>Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.</b>	<b>Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève repère la zone qui matérialise le résultat de son action motrice ou celle d'un camarade (durée/distance en course, zone de réception pour</p>	<p>L'élève relève et communique les résultats obtenus.</p> <p>Il compare les résultats d'un essai à l'autre pour mesurer les progrès.</p>	<p>L'élève applique des principes pour s'améliorer d'un essai à l'autre (être attentif pour réagir vite à un signal de départ, etc.).</p> <p>Il comprend l'intérêt de la</p>

le lancer et le saut). Il mesure ses progrès grâce à des repères très concrets qui matérialisent le résultat de ses actions motrices (zone atteinte, distance parcourue, etc.).		mesure d'un résultat pour modifier son attitude et son action (identifier son pied d'appel pour sauter plus loin ou plus haut, lancer loin grâce à l'action des jambes, etc.).
--	--	--

## Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels

### Construire des équilibres dans des environnements terrestres

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève effectue une roulade avant à partir d'un contre haut (bloc, banc, etc.) avec le menton collé à la poitrine. Il roule en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc.	L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane avec le menton collé à la poitrine. Il réalise une roulade avant dans l'axe et termine en équilibre.	L'élève effectue une roulade avant sur une surface plane en variant sa position de départ : jambes tendues, à genoux, accroupi, etc. Il roule vers l'avant et adopte des positions d'arrivée différentes : sur deux pieds, sur un pied, accroupi, assis, etc.
<b>Obj.</b>	<b>Explorer un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève effectue un saut avec le corps droit sur une surface plane après une impulsion sur deux pieds. Il se réceptionne en équilibre. Il a le corps droit lors de sa suspension en l'air avec les bras placés le long du corps. Il effectue deux sauts successifs sur une surface plane avec le corps droit après une impulsion à deux pieds.	L'élève effectue un saut avec le corps droit depuis un contre haut après une impulsion sur deux pieds. Il se réceptionne en équilibre dans un cerceau. Il réalise un saut avec le corps droit.	L'élève effectue un saut avec le corps droit après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. Il se réceptionne en équilibre sur une surface plane. Il réalise un saut avec le corps droit et une position des bras vers le haut.
<b>Obj.</b>	<b>Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Explorer un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève se déplace sur plusieurs mètres en quadrupédie avec une position du bassin au-dessus de la ligne des épaules. Il se déplace sur un banc avec les bras écartés sans tomber.	En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (bloc, banc, etc.), l'élève aligne ses mains et ses épaules (position dite « de la planche »). Il a le corps gainé et ses épaules se situent dans l'axe et au-dessus	En position renversée et les jambes en appui sur un contre haut (banc, bloc, espalier, etc.), l'élève aligne ses mains, ses épaules et son bassin (position « à l'équerre »). Il se déplace en alternant une

		de ses mains. Il se déplace sans tomber sur une poutre avec les bras écartés.	pose des mains et une pose des pieds (« saut de lapin »). Sur un banc ou sur une poutre, il réalise des figures simples sur une jambe, sans tomber.
<b>Obj.</b>	<b>Explorer un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.</b>	<b>Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.</b>
<b>Ex.</b>	En situation de grimpe (hauteur inférieure à trois mètres), l'élève ose se déplacer sur un parcours constitué de plusieurs grosses prises. Sur ces parcours simples, il limite les arrêts ou les retours au sol.	L'élève se déplace vers le haut (inférieur à trois mètres), puis en traversée d'un point A à un point B sans retour au sol. Il dissocie et coordonne les actions des bras et des jambes dans son déplacement.	L'élève grimpe sur des parcours en traversée d'un point A à un point B avec des prises plus petites et plus espacées entre elles. Il déplace les pieds avant les mains dans son déplacement.

### Construire des équilibres avec un moyen de locomotion

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, en ligne droite.</b>	<b>Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.</b>	<b>Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève maintient son équilibre sur un moyen de locomotion pour réaliser un parcours en ligne droite. À partir d'un plot de départ, il roule et il glisse jusqu'au plot d'arrivée, sans tomber. Il regarde devant lui, il freine puis il s'arrête en posant un pied au sol. Il réalise un parcours en s'arrêtant le moins possible.	L'élève roule ou glisse sur des parcours en effectuant des virages à droite et à gauche. Il pédale sur des trajectoires variées (ligne droite, slalom, etc.). Il roule et retire ses pieds des pédales.	L'élève se déplace en utilisant le « pas du patineur ». Il roule ou glisse entre deux plots en levant un pied. Il roule ou glisse en effectuant un virage : une fois à droite, une fois à gauche. Il roule en suivant un autre élève sans le dépasser. Il roule ou glisse en contournant des obstacles sans tomber.

### Construire des équilibres dans un environnement aquatique

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer le milieu aquatique et découvrir une nouvelle locomotion.</b>	<b>Accepter l'action de l'eau sur son corps et construire un nouvel équilibre horizontal.</b>	<b>Accepter l'action de l'eau sur son corps et construire un nouvel équilibre horizontal.</b>
<b>Ex.</b>	L'élève entre et sort seul dans l'eau (par l'échelle, par un saut depuis le bord du bassin, etc.). Il s'éloigne progressivement du bord et se déplace avec les épaules immergées. Il accepte de mettre la tête sous l'eau en bloquant sa respiration	L'élève touche le fond avec ses pieds puis se laisse remonter passivement à la surface en bloquant sa respiration. Il se maintient un court instant en position verticale dans l'eau sans prendre appui sur le bord du bassin.	L'élève saute dans l'eau, touche le fond avec les pieds puis se laisse remonter passivement à la surface de l'eau en bloquant sa respiration. Il s'allonge, flotte sur le ventre puis sur le dos et se déplace sur quelques mètres.

	pendant plusieurs secondes.	Il expérimente la flottaison sur le ventre et sur le dos.	Il adopte une posture d'équilibre ventral puis dorsal avec un positionnement des bras et de la tête dans le prolongement de l'axe du corps.
--	-----------------------------	---	---

## Agir en toute sécurité

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Respecter les règles pour ne pas se mettre en danger.</b>	<b>Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.</b>	<b>Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- connaît et respecte les positions de départ et d'arrivée ;</li> <li>- attend le signal de départ avant de s'engager dans le parcours pour ne pas gêner ou mettre en danger ses camarades (agir en sécurité pour soi et pour les autres) ;</li> <li>- connaît et respecte les limites de la zone dans laquelle il évolue ;</li> <li>- identifie les consignes et les règles liées au respect de l'environnement de la pratique ;</li> <li>- connaît les équipements de sécurité adaptés à l'activité pratiquée.</li> </ul> <p>Dans les activités de construction des équilibres dans un environnement aquatique, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecte les principales règles de sécurité (espace et périmètre de pratique ou d'évolution, respect du règlement de la piscine).</li> </ul>	<p>L'élève reconnaît des situations dangereuses pour lui ou pour les autres et adopte les comportements appropriés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il prévient le professeur ;</li> <li>- il ne s'engage pas dans un parcours dans lequel un camarade est déjà impliqué ;</li> <li>- il apporte son aide à un camarade en difficulté sur un parcours ;</li> <li>- il connaît et respecte la hauteur de sécurité à ne pas dépasser, etc.</li> </ul> <p>Il comprend certains principes d'efficacité au service de sa sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la poussée d'Archimède qui permet une remontée passive dans les activités aquatiques ;</li> <li>- la vitesse comme une condition de l'équilibre dans le déplacement avec un moyen de locomotion, etc.</li> </ul> <p>Dans les activités de construction d'équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aide le professeur à installer le petit matériel : tapis, blocs, etc. ;</li> <li>- vérifie son équipement dans le respect des règles de sécurité.</li> </ul>	<p>L'élève sait renoncer si le parcours lui paraît trop difficile et il précise la nature du danger potentiel.</p> <p>Dans les activités de construction des équilibres dans les environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dans un espace aménagé et sécurisé, l'élève s'engage dans l'activité sans appréhension.</li> </ul> <p>Dans une activité de grimpe, il s'engage dans un parcours adapté à ses capacités pour le réussir en toute sécurité.</p>

# S'exprimer avec son corps pour éprouver et partager des émotions

## Développer une motricité à visée artistique

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer des actions à visée artistique.</b>	<b>Reproduire des actions à visée artistique.</b>	<b>Reproduire des actions à visée artistique.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans les activités de danse, l'élève mobilise tout son corps (bras, jambes, tête, mains, buste).</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il explore l'amplitude gestuelle (étirer ses bras, tendre sa jambe d'appui dans une position d'équilibre sur une poutre, etc.).</p>	<p>Dans les activités de danse, l'élève reproduit des procédés chorégraphiques simples (répétition, unisson, cascade, etc.).</p> <p>Il utilise les paramètres du mouvement et s'appuie sur son imagination pour transformer différents déplacements (marcher sur un fil, courir sur des braises, avancer dans l'obscurité, etc.).</p> <p>Dans un numéro d'arts du cirque, il reproduit des figures simples.</p>	<p>Dans les activités de danse, en fonction des rythmes entendus, l'élève varie ses mouvements et leur vitesse en suivant des chemins de natures variées (lignes droites, cercles, carrés, etc.).</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il reproduit des figures simples avec un partenaire (figures en miroir, en chaîne, etc.).</p> <p>Dans des activités de danse, l'élève adapte sa gestuelle et ses déplacements au monde sonore : il danse plus ou moins rapidement, lentement ou de façon saccadée.</p>
<b>Obj.</b>	<b>Explorer l'espace scénique.</b>	<b>Varié ses actions dans l'espace scénique.</b>	<b>Varié ses actions dans l'espace scénique.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans les activités de danse, l'élève adapte ses déplacements en fonction de l'espace délimité : il danse « très grand » ou « très petit » (variation de l'amplitude gestuelle).</p> <p>Il occupe tout l'espace sans contact avec les autres.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il se déplace sur tout l'espace en fonction du verbe d'action proposé (sauter, courir, ramper, tourner, etc.).</p> <p>Dans les activités gymniques, il explore tout l'espace disponible en adaptant ses mouvements en fonction des différents matériels utilisés (bancs, poutres, cordes, chaises, tapis, etc.).</p>	<p>Dans les activités de danse, l'élève reproduit des chorégraphies simples en s'appuyant sur des repères spatiaux (devant de scène, fond de scène, position de face ou de profil, etc.).</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il varie les lancers avec des balles ou des foulards dans les différentes dimensions de l'espace (en cascade, verticalement, horizontalement, au sol, etc.).</p> <p>Dans des activités gymniques, il varie ses déplacements (en avant, en arrière, sur le côté, sur demi-pointes etc.) sur différents matériels utilisés (banc, poutre, etc.).</p>	<p>Dans les activités d'arts du cirque, l'élève lance un anneau en hauteur, touche le sol avec une main puis rattrape l'anneau.</p> <p>Dans des activités gymniques, il choisit deux parcours matérialisés dans l'espace (poutre, tapis, banc, plan incliné, tremplin, etc.) sur lesquels il réalise des mouvements imposés (rouler, sauter, enjamber, etc.).</p> <p>Dans son numéro d'arts du cirque, il utilise la largeur, la hauteur et la profondeur pour occuper l'espace et prendre en compte le public.</p>

## Créer des enchaînements simples et mémorisés

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Reproduire un enchaînement artistique.</b>	<b>S'approprier un enchaînement artistique.</b>	<b>S'approprier un enchaînement artistique.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève respecte le contenu de la phrase dansée ou de l'enchaînement acrobatique.</p> <p>Dans les activités de danse traditionnelle, il reproduit le début, le milieu et la fin d'une phrase chorégraphiée.</p> <p>Dans les activités de danse, il reproduit la phrase d'un partenaire.</p>	<p>Dans les activités de danse, l'élève s'approprie et mémorise une phrase composée de deux à trois mouvements.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque ou gymniques, il marque le début et la fin de l'enchaînement (présentation des balles de jonglage au début, puis salut au public à la fin).</p>	<p>L'élève effectue un choix d'éléments artistiques en respectant une structuration définie (un début, un milieu et une fin).</p> <p>Dans les activités de danse, il modifie l'amplitude de ses mouvements pour traduire une émotion (la colère, la tristesse, la peur, la joie, etc.).</p> <p>Dans les activités gymniques, il choisit un ordre pour enchaîner les différents éléments de manière fluide.</p>

## Vivre et exprimer des émotions

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer la posture d'artiste.</b>	<b>Construire une posture d'artiste.</b>	<b>Construire une posture d'artiste.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève accepte d'être regardé ;</li> <li>- il salue le public à la fin de la prestation ;</li> <li>- l'expression corporelle de l'élève traduit une émotion (sauter de joie, taper des pieds de colère, etc.).</li> </ul> <p>Dans les activités de danse ou d'arts du cirque, il exprime un état (être pressé, fatigué, surpris, joyeux, etc.), un sentiment, une émotion (joie, tristesse, peur, etc.), une énergie (être mou, résistant, lourd, etc.).</p>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève centré sur son action reste néanmoins à l'écoute de l'autre dans une prestation individuelle ou collective ;</li> <li>- il surmonte ses appréhensions pour réaliser l'intégralité de sa prestation devant un public.</li> </ul> <p>Dans les activités de danse, il accepte de participer à un travail collectif destiné à être montré et apprécié.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il accepte de répéter plusieurs fois le numéro pour le maîtriser.</p>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève prend en compte le public : se placer, se présenter, s'exprimer, etc. ;</li> <li>- il joue un personnage.</li> </ul> <p>Dans des activités de danse, il s'inspire de différents matériaux (des photographies, des images, des états, des sentiments, etc.) pour créer.</p> <p>Dans les activités gymniques, il ose effectuer une prestation dans des situations observées et appréciées par d'autres.</p>
<b>Obj.</b>	<b>Apprécier et décrire une prestation à l'aide d'un vocabulaire approprié.</b>	<b>Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.</b>	<b>Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève s'approprie un vocabulaire spécifique pour décrire une prestation (espace, matériel, mouvement, verbes d'action, etc.) ;</li> </ul>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élève spectateur ou spectatrice est orienté vers l'espace scénique tout au long de la prestation ;</li> <li>- il observe avec attention ses</li> </ul>	<p>Dans toutes les activités proposées, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- commence à justifier son appréciation en exploitant un support (figures gymniques, code, etc.) ;</li> <li>- précise ce qu'il a apprécié ou</li> </ul>

<p>– il est respectueux, silencieux et attentif pendant la prestation de ses camarades.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il associe une émotion à un numéro observé (joie, peur, étonnement, etc.).</p> <p>Dans les activités gymniques, il reconnaît un élément et sait le nommer.</p>	<p>camarades ;</p> <p>– il verbalise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation à partir de repères simples.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il interagit en exprimant ses émotions et les sentiments ressentis devant le groupe.</p> <p>Dans les activités gymniques, il identifie la réalisation des éléments dansés ou acrobatiques présentés (roulade, équilibre, saut, etc.).</p>	<p>non dans une prestation en proposant une amélioration.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il apprécie la qualité de la prestation en identifiant les trois moments clés (début, milieu et fin).</p> <p>Dans les activités gymniques, il qualifie une prestation selon divers critères (déséquilibre, mémorisation, enchaînement, etc.).</p>
--	--	---

## Coopérer et s'opposer pour apprendre à respecter les règles et les autres

### Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Maitriser des actions d'opposition simples.</b>	<b>Maitriser et contrôler des actions d'opposition simples.</b>	<b>Maitriser et contrôler des actions d'opposition simples.</b>
<b>Ex.</b>	<p>Dans un jeu collectif, l'élève court, s'arrête et change de direction.</p> <p>Il lance et attrape à deux mains en passe directe différents types de balles.</p> <p>Dans un jeu de combat de préhension, il est solide sur ses appuis et accepte le contact.</p> <p>Il tire ou pousse son adversaire pour le faire rentrer ou sortir de la zone de combat.</p>	<p>Dans un jeu collectif, l'élève à l'arrêt passe le ballon avec précision à un partenaire proche (passes directes ou à rebond).</p> <p>Il lance et renvoie une balle ou un volant.</p> <p>Dans un jeu de combat, il contrôle son adversaire de différentes façons pour l'immobiliser au sol (retenir, maintenir au sol en recouvrant le corps, utiliser le poids de son corps, etc.).</p>	<p>Dans un jeu de raquettes, l'élève réussit à échanger un ballon de baudruche, une balle en mousse, une balle molle, etc., de part et d'autre d'un filet ou d'une ligne au sol.</p> <p>Dans un jeu de combat, il est actif au sol pour ne pas se faire retourner et immobiliser.</p>
<b>Obj.</b>	<b>Explorer la zone de jeu dans toutes ses dimensions.</b>	<b>S'adapter à la zone de jeu.</b>	<b>S'adapter à la zone de jeu.</b>
<b>Ex.</b>	<p>En situation de jeu, l'élève se déplace pour explorer toutes les zones possibles (au sol, en aérien, sur grand terrain, sur petit terrain, etc.).</p> <p>Il identifie les limites du terrain ou de l'aire de jeu.</p> <p>Dans un jeu de combat, il se déplace, accepte l'opposition et reste dans la zone de jeu.</p> <p>Dans un jeu collectif avec ou sans ballon, il est mobile et actif sur tout l'espace de jeu.</p>	<p>L'élève organise ses déplacements dans le respect de la zone de jeu.</p> <p>Dans un jeu de raquettes, il réalise un parcours avec la balle sur la raquette sans la faire tomber (sur une ligne tracée au sol, en slalomant entre les plots en marche arrière, etc.).</p>	<p>Dans un jeu collectif avec ballon, l'élève s'éloigne ou se rapproche de ses partenaires pour se démarquer.</p> <p>Dans un jeu de combat, il adapte son action pour ne pas sortir de la zone de combat ou pour sortir son adversaire de celle-ci.</p> <p>Dans un jeu de raquettes, il lance ou frappe de façon précise un volant, une balle, de bas en haut ou à « bras cassé » dans une zone définie.</p>

## Faire des choix pour marquer

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Se situer pour agir seul ou à plusieurs.</b>	<b>Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.</b>	<b>Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève reconnaît ses partenaires et ses adversaires.</p> <p>Il différencie « jouer avec » et « jouer contre ».</p> <p>Dans un jeu collectif avec ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– il connaît et identifie les différents rôles dans une équipe (porteur de balle, non porteur de balle, attaquant, défenseur) ;</li> <li>– il prépare ses mains et se rapproche de son partenaire pour lui indiquer qu'il est prêt à recevoir le ballon.</li> </ul>	<p>Dans un jeu collectif avec ou sans ballon, l'élève se reconnaît dans un rôle d'attaquant ou de défenseur.</p> <p>Il repère si son équipe est en possession du ballon et réussit à changer rapidement de rôle (attaquant et défenseur).</p> <p>Il ajuste sa frappe ou ses passes en fonction de la distance de la cible ou celle d'un partenaire.</p>	<p>Dans un jeu collectif avec ballon, l'élève réalise avec un partenaire une action de « montée de balle » pour se rapprocher de la cible.</p> <p>Il identifie et exploite un espace libre pour offrir une solution de passe à son partenaire (démarquage).</p> <p>Dans un jeu de combat, il évite une action adverse par des esquives (déplacements latéraux, sauts, etc.).</p>

## Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires

	CP	CE1	CE2
<b>Obj.</b>	<b>Explorer les règles du jeu.</b>	<b>Comprendre et respecter les règles du jeu.</b>	<b>Comprendre et respecter les règles du jeu.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève connaît le but du jeu et les consignes pour agir.</p> <p>Il découvre l'importance des règles pour le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il reformule les principales règles du jeu avec ses propres mots.</p> <p>Il associe les fautes aux principales règles du jeu (sortie de terrain, manipulation du ballon, contact entre joueurs, etc.).</p>	<p>L'élève identifie les différentes règles et sait les nommer.</p> <p>Il reformule le but du jeu et ses règles à l'aide du vocabulaire spécifique.</p> <p>Il identifie et respecte le rôle d'arbitre.</p> <p>Il reconnaît la faute et accepte la décision dans le cas du non-respect de la règle.</p> <p>Il connaît les règles de sécurité dans les jeux d'opposition (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).</p>	<p>L'élève arbitre et attribue des points en fonction des actions (annoncer le début d'un combat ou d'un jeu collectif, arrêter le jeu, compter les points, etc.).</p> <p>Il écoute et s'exprime à l'oral pour comprendre et se faire comprendre sur les actions de jeu.</p> <p>Il respecte les règles en toutes circonstances (victoire ou défaite).</p>
<b>Obj.</b>	<b>Explorer les interactions dans le jeu.</b>	<b>Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.</b>	<b>Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.</b>
<b>Ex.</b>	<p>L'élève contrôle ses émotions dans la victoire comme dans la défaite dans diverses situations de jeu.</p> <p>Dans un jeu collectif, il accepte de jouer avec les autres.</p>	<p>L'élève reconnaît la défaite et ne manifeste pas de comportement déplacé envers l'adversaire.</p> <p>Il respecte ses partenaires et ses adversaires : il salue ou sert la main avant et après la confrontation (partie, combat).</p>	<p>L'élève encourage son partenaire ou félicite l'adversaire.</p> <p>Il accepte les décisions de l'arbitre et encourage les efforts de chacun.</p> <p>Il joue en respectant les règles sans la présence d'un arbitre (autoarbitrage).</p>