



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

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

École élémentaire

Éducation physique et sportive

Exemples de réussite
Progression des attendus

2026

Exemples pour la mise en œuvre du programme d'éducation physique et sportive à l'école élémentaire

Progression des attendus du CP au CM2

Table des matières

Progression sur le cycle	1
Se déplacer pour agir dans l'espace et sur une durée	2
Se déplacer le plus vite ou le plus longtemps possible	2
Se déplacer pour sauter le plus haut ou le plus loin possible	3
Se déplacer pour lancer le plus loin possible	4
Se déplacer pour s'orienter dans l'espace	4
Recueillir et apprécier des résultats	5
Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels	6
Construire des équilibres dans des environnements terrestres	6
Construire des équilibres avec un moyen de locomotion	8
Construire des équilibres dans un environnement aquatique	8
Agir en toute sécurité	9
S'exprimer avec son corps pour éprouver et partager des émotions	11
Développer une motricité à visée artistique	11
Créer des enchaînements simples et mémorisés	12
Vivre et exprimer des émotions	12
Coopérer et s'opposer pour apprendre à respecter les règles et les autres	15
Développer des habiletés motrices dans des situations d'opposition individuelles et collectives	15
Faire des choix pour marquer	16
Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires	16

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	CM1	CM2
Obj.	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.	Courir vite du départ jusqu'à l'arrivée. Se relayer avec de la vitesse.	Courir vite du départ jusqu'à l'arrivée. Se relayer avec de la vitesse.
Ex.	L'élève identifie le signal de départ (sonore, visuel, tactile) et s'élanche 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.	L'élève réagit vite à différents signaux de départ (visuels, sonores, tactiles). Il court vite en regardant devant lui et en utilisant ses bras placés dans l'axe de la course. Les élèves se relaient avec de la vitesse dans des jeux de relais par équipe (relais « en épingle »).	L'élève s'élanche avec rapidité à partir de diverses positions (positions allongée, assise, de dos, à genoux, en quadrupédie, etc.). Il court vite sans ralentir avant de franchir la ligne d'arrivée. Dans une situation de relais : – il court vite pour rattraper un camarade ; – l'élève receveur s'élanche à pleine vitesse quand le donneur passe le point de repère déterminé par le binôme.
Obj.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles verticaux.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux et verticaux.	Courir et franchir sans ralentir des obstacles horizontaux et verticaux.
Ex.	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.	L'élève franchit deux à trois obstacles verticaux placés en deçà de la hauteur du genou et horizontaux (type « rivière ») sans ralentir sa course. Il franchit tous les obstacles avec le pied droit, puis avec le pied gauche.	L'élève franchit quatre obstacles verticaux placés en deçà de la hauteur du genou et horizontaux (type « rivière ») sans ralentir sa course. Il franchit tous les obstacles en alternant le pied d'impulsion.

Obj.	Courir longtemps en limitant les arrêts.	Courir longtemps sans s'arrêter.	Courir longtemps sans s'arrêter.	Courir longtemps à l'aide de repères externes.	Courir longtemps à l'aide de repères externes.
Ex.	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.	L'élève prend en compte des repères (temps à chaque tour, nombre de plots, etc.) pour apprécier son allure de course. Il court à une allure régulière en référence à son « contrat de course ».	L'élève régule son allure de course (ralentissement/accélération) en fonction de repères externes (temps à chaque tour, nombre de plots, etc.). Il court à une allure régulière en référence à son « contrat de course ».

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

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Varier les impulsions pour sauter loin ou haut.	Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.	Construire une impulsion avec un pied d'appel pour sauter loin ou haut.	Construire une course d'élan réduite et une impulsion sur le pied d'appel pour sauter loin ou haut.	Construire une course d'élan réduite et une impulsion sur le pied d'appel pour sauter loin ou haut.
Ex.	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.	L'élève saute pour atteindre des zones de plus en plus éloignées ou de plus en plus hautes après une course d'élan de deux foulées suivies d'une impulsion avec son pied d'appel. Dans une course d'élan de deux foulées : – il place son pied d'appel devant, avant de s'élancer ; – il déclenche l'impulsion par le pied d'appel ; – il déclenche le saut avec son pied d'appel, dans une zone définie.	L'élève saute pour atteindre des zones de plus en plus éloignées ou de plus en plus hautes après une course d'élan de quatre foulées et une impulsion avec le pied d'appel. Dans une course d'élan de quatre foulées : – il place son pied d'appel devant, avant de s'élancer ; – il déclenche l'impulsion par le pied d'appel ; – il court et saute sans ralentir avant l'impulsion, dans une zone définie. Pour sauter haut, il expérimente l'élan dans l'axe ou de côté du tapis de réception.

Se déplacer pour lancer le plus loin possible

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Lancer loin et de manière variée différents objets.	Lancer loin et dans l'axe différents objets.	Lancer loin et dans l'axe différents objets.	Construire une course d'élan réduite et une impulsion sur le pied d'appel pour lancer loin différents objets.	Construire une course d'élan réduite et une impulsion sur le pied d'appel pour lancer loin différents objets.
Ex.	<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>	<p>L'élève, placé de profil, après un élan de deux pas chassés, lance loin une balle, un cerceau, un anneau, un vortex ou un petit javelot.</p> <p>Il atteint, grâce à l'élan, une zone plus éloignée dans les limites du secteur de lancer (zone de chute de l'objet).</p>	<p>L'élève, placé de profil, après un élan de quatre pas chassés, lance loin une balle, un cerceau, un anneau, un vortex ou un petit javelot.</p> <p>Il atteint, grâce à une course d'élan plus longue, une zone plus éloignée dans les limites du secteur de lancer (zone de chute de l'objet).</p> <p>Il ne perd pas de vitesse dans sa course d'élan.</p>

Se déplacer pour s'orienter dans l'espace

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Repérer des éléments visibles pour se situer dans un espace connu.	Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.	Repérer des éléments visibles pour s'orienter dans un espace connu.	S'orienter dans un espace partiellement connu à l'aide de repères simples et variés.	S'orienter dans un espace partiellement connu à l'aide de repères simples et variés.
Ex.	<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</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>	<p>L'élève s'oriente dans un espace partiellement connu à l'aide de la lecture d'une carte.</p> <p>Il établit la relation entre la carte et le terrain pour trouver une, puis deux balises posées sur des éléments visibles placés sur des lignes directrices simples (chemins aménagés ou non).</p> <p>Il manipule la carte pour se situer, s'orienter dans l'espace</p>	<p>L'élève trace sur la carte son projet de déplacement pour anticiper et suivre facilement son itinéraire.</p> <p>Il établit la relation entre la carte et le terrain pour trouver trois balises posées sur des éléments visibles et placés sur des lignes directrices simples (chemins aménagés ou non).</p> <p>Il connaît et utilise les points</p>

	l'endroit où celle-ci a été prise. Il trouve une balise facilement identifiable et visible à proximité de sa position à l'aide d'un plan.			connu et se diriger vers d'autres espaces partiellement connus.	cardinaux.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------	------------

Recueillir et apprécier des résultats

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer et utiliser des outils de mesure concrets.	Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.	Identifier la mesure d'un résultat pour progresser.	Mesurer avec précision une action motrice sans porter de jugement de valeur.	Mesurer avec précision une action motrice sans porter de jugement de valeur.
Ex.	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 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.).	L'élève relève et communique les résultats obtenus. Il compare les résultats d'un essai à l'autre pour mesurer les progrès.	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.). Il comprend l'intérêt de la 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.).	L'élève utilise un chronomètre ou un décimètre, relève, puis note le résultat de son action motrice ou celle d'un camarade. Il communique avec précision, à son camarade, le résultat de son action motrice.	L'élève conserve et archive ses résultats chronométriques et métriques. Il fait des choix de contrat (« contrat de course », longueur de son élan dans les sauts et les lancers, etc.) en prenant en compte ses résultats.

Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels

Construire des équilibres dans des environnements terrestres

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'avant.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'arrière.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui roule vers l'arrière.
Ex.	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.	L'élève effectue une roulade arrière à partir d'un contre haut (bloc, banc, etc.) avec le menton collé à la poitrine et les mains placées au niveau des oreilles. Il réalise une roulade arrière dans l'axe et termine en équilibre. Il roule en variant sa position de départ : assis, accroupi jambes tendues.	L'élève effectue une roulade arrière sur une surface plane avec le menton collé à la poitrine et les mains placées au niveau des oreilles. Il réalise une roulade arrière dans l'axe sur une surface plane à partir d'une position de départ accroupie. Il termine sa roulade en équilibre et varie sa position d'arrivée : sur deux pieds, sur un pied, accroupi, assis, etc.
Obj.	Explorer un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	Construire un nouvel équilibre de suspension en l'air avec le corps droit.	Conserver un équilibre de suspension en l'air en variant les positions du corps.	Conserver un équilibre de suspension en l'air en variant les positions du corps.
Ex.	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.	L'élève effectue un saut avec le corps groupé (rapprochement des deux genoux fléchis contre le haut du corps) après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. Il effectue un saut écart (bras et jambes écartés sur le côté) après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. Il conserve le corps gainé pendant sa suspension.	L'élève effectue un saut par demi-tour (saut à 180°) après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un tremplin. Il effectue un saut avec le corps droit après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un mini trampoline. Il effectue un saut écart (bras et jambes écartés sur les côtés) après une course d'élan réduite et une impulsion à deux pieds sur un mini trampoline.

Obj.	Explorer un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Explorer un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	Construire un nouvel équilibre avec le corps qui se renverse. Construire un nouvel équilibre avec le corps en mouvement sur une surface réduite.	Construire son équilibre avec le déplacement du corps en position renversée. Construire un nouvel équilibre avec le corps suspendu.	Construire son équilibre avec le déplacement du corps en position renversée. Construire un nouvel équilibre avec le corps suspendu.
Ex.	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 de ses mains. Il se déplace sans tomber sur une poutre avec les bras écartés.	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 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.	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 ») et tend une jambe vers le haut. Il franchit plusieurs blocs en « saut de lapin ». Il se suspend à une barre avec les mains et il effectue quelques balanciers.	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 ») et se déplace latéralement. Il a le corps gainé. Il se suspend par les jambes fléchies à une barre et effectue quelques balanciers avec l'aide d'un camarade.
Obj.	Explorer un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	Construire un nouvel équilibre vertical en se déplaçant sur un support vertical.	Stabiliser son équilibre vertical en se déplaçant de manière coordonnée sur une paroi verticale.	Stabiliser son équilibre vertical en se déplaçant de manière coordonnée sur une paroi verticale.
Ex.	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.	L'élève grimpe sur une paroi verticale inférieure à une hauteur de trois mètres et il redescend en « désescalade ». Il regarde les prises pendant son déplacement et déplace les pieds avant les mains.	L'élève grimpe sur une paroi verticale inférieure à une hauteur de trois mètres en utilisant des petites prises et il redescend en « désescalade ». Il décolle son corps de la paroi pour mieux lire la position des prises et coordonner la poussée des jambes et la traction des mains dans son déplacement. Il adopte des équilibres sur trois appuis (il libère un appui d'un pied ou d'une main sur une paroi verticale), sans tomber.

Construire des équilibres avec un moyen de locomotion

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, en ligne droite.	Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.	Rouler et glisser, avec un moyen de locomotion, dans des situations variées.	Savoir circuler, glisser, avec un moyen de locomotion, seul et en groupe.	Savoir circuler, glisser, avec un moyen de locomotion, seul et en groupe.
Ex.	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.	L'élève effectue, sans tomber, un parcours comprenant des zones d'accélération. Il réalise un slalom. Il freine à un endroit puis il revient vers le point de départ.	L'élève roule à droite dans le sens de la circulation. Il passe sous des obstacles. En descente, il dose son freinage au sein d'un petit peloton.

Construire des équilibres dans un environnement aquatique

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer le milieu aquatique et découvrir une nouvelle locomotion.	Accepter l'action de l'eau sur son corps et construire un nouvel équilibre horizontal.	Accepter l'action de l'eau sur son corps et construire un nouvel équilibre horizontal.	Accepter le déséquilibre et se déplacer de différentes façons grâce à un nouvel équilibre horizontal.	Accepter le déséquilibre et se déplacer de différentes façons grâce à un nouvel équilibre horizontal.
Ex.	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 pendant plusieurs secondes.	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. Il expérimente la flottaison sur le ventre et sur le dos.	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. Il adopte une posture d'équilibre ventral puis dorsal avec un positionnement des	L'élève entre dans l'eau par une bascule du corps depuis le bord et entre dans l'eau par le haut du dos. Il s'allonge sur le ventre, bras dans le prolongement du corps tête sous les bras, quelques secondes. Il s'allonge sur le dos, bras dans le prolongement du corps, le temps de plusieurs échanges	L'élève entre dans l'eau par une bascule du corps depuis le bord et entre dans l'eau par le haut du dos, puis pivote dans l'eau pour se retrouver dos au mur Il entre dans l'eau par la tête en premier et glisse plusieurs mètres sans nager. Il parcourt 10 mètres sans prise d'appui solide. Il franchit sous l'eau un obstacle

			bras et de la tête dans le prolongement de l'axe du corps.	ventilatoires. Il entre dans l'eau par la tête et il effectue une coulée ventrale avec les bras tendus devant dans le prolongement du corps. Il réalise des coulées ventrales, puis il se déplace sur quelques mètres sur le ventre avec la tête immergée et le regard orienté vers le fond du bassin ; sur le dos, le regard est orienté vers le plafond.	situé en surface ou récupère un objet au fond du bassin. Il se déplace en position ventrale en expirant sous l'eau, puis il se replace en position dorsale pour inspirer.
--	--	--	------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Agir en toute sécurité

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Respecter les règles pour ne pas se mettre en danger.	Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.	Identifier les dangers propres à l'activité et adapter son comportement.	Agir en sécurité pour soi et pour les autres dans des situations simples.	Agir en sécurité pour soi et pour les autres dans des situations simples.
Ex.	Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : – connaît et respecte les positions de départ et d'arrivée ; – 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) ; – connaît et respecte les limites de la zone dans laquelle il évolue ; – identifie les consignes et les règles liées au respect de l'environnement de la	L'élève reconnaît des situations dangereuses pour lui ou pour les autres et adopte les comportements appropriés : – il prévient le professeur ; – il ne s'engage pas dans un parcours dans lequel un camarade est déjà impliqué ; – il apporte son aide à un camarade en difficulté sur un parcours ; – il connaît et respecte la hauteur de sécurité à ne pas dépasser, etc. Il comprend certains principes d'efficacité au service de sa sécurité : – la poussée d'Archimède qui permet une remontée passive	L'élève sait renoncer si le parcours lui paraît trop difficile et il précise la nature du danger potentiel. Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion : – dans un espace aménagé et sécurisé, l'élève s'engage dans l'activité sans appréhension. Dans une activité de grimpe, il s'engage dans un parcours adapté à ses capacités pour le réussir en toute sécurité.	L'élève aide son camarade à réaliser de nouveaux équilibres en toute sécurité. Il renonce à s'engager dans un exercice dont il pense ne pas en avoir la maîtrise suffisante. Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion, l'élève : – dans une activité de grimpe, assure la sécurité d'un partenaire grimpeur dans un parcours d'escalade (parade dans des situations d'escalade en dessous de trois mètres) ; – dans une activité de vélo, maintient l'écart avec le	L'élève sait trouver l'adulte référent à proximité en cas de danger. Il communique au sein du groupe selon les besoins (changement de direction, danger, etc.). Dans les activités de construction des équilibres dans des environnements terrestres avec ou sans moyen de locomotion : – il accompagne au cours d'une action précise la prestation d'un camarade (parade) ; – il fait des choix de parcours adaptés à ses capacités (choisir de ne toucher que des prises d'une même couleur

	<p>pratique ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaît les équipements de sécurité adaptés à l'activité pratiquée. <p>Dans les activités de construction des équilibres dans un environnement aquatique, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte les principales règles de sécurité (espace et périmètre de pratique ou d'évolution, respect du règlement de la piscine). 	<p>dans les activités aquatiques ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - la vitesse comme une condition de l'équilibre dans le déplacement avec un moyen de locomotion, etc. <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"> - aide le professeur à installer le petit matériel : tapis, blocs, etc. ; - vérifie son équipement dans le respect des règles de sécurité. 		<p>cycliste positionné devant lui et indique les changements de direction avec ses bras.</p>	<p>dans une activité de grimpe) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - il prend en compte les autres cyclistes et les différents usagers de la route ; - il est autonome dans la vérification des points de sécurité de son moyen de locomotion et de celui des camarades (baudrier, vélo, etc.).
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Développer une motricité à visée artistique

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer des actions à visée artistique.	Reproduire des actions à visée artistique.	Reproduire des actions à visée artistique.	Enrichir ses actions à visée artistique.	Enrichir ses actions à visée artistique.
Ex.	<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>	<p>Dans les activités de danse et d'arts du cirque, l'élève utilise le paramètre « temps » pour enrichir ses propositions (mouvements en pause, en avance rapide, au ralenti, etc.).</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il inclut deux à trois éléments gymniques dans son numéro (roulade, roue, chandelle, etc.).</p> <p>Il réalise trois à quatre actions motrices variées (avec ou sans déplacement, avec ou sans manipulation d'objets) avec au moins deux éléments de liaison imposés (pas chassés, marcher sur demi-pointes, etc.).</p>	<p>Dans les activités de danse, l'élève synchronise ses actions avec ses partenaires et avec la musique.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque et gymniques, il inclut deux à trois éléments gymniques et des mouvements de danse dans son numéro (roulade, roue, chandelle, pas chassés, pivot, mouvements chorégraphiés, etc.).</p> <p>Il réalise cinq à six actions motrices variées, mémorisées et enchaînées (avec ou sans déplacement, avec ou sans manipulation d'objets) avec au moins quatre éléments de liaison différents (pas chassés, marcher sur demi-pointes, etc.).</p>
Obj.	Explorer l'espace scénique.	Varié ses actions dans l'espace scénique.	Varié ses actions dans l'espace scénique.	Coordonner ses actions dans l'espace scénique.	Coordonner ses actions dans l'espace scénique.
Ex.	<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</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</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</p>	<p>Dans les activités de danse et d'arts du cirque, l'élève utilise le paramètre « temps » pour rythmer et enrichir ses propositions (mouvements en pause, en avance rapide vers un coin de la scène, au ralenti au sol, etc.).</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il inclut deux à trois</p>	<p>L'élève exploite différents mouvements (amplitude gestuelle, posture maintenue au sol, etc.) avec une intention artistique.</p> <p>Dans les activités de danse, il se déplace dans différentes directions en intégrant une figure choisie.</p>

<p>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>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>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>	<p>éléments gymniques dans son numéro (roulade, roue, chandelle, etc.).</p> <p>Dans des activités gymniques, il adapte sa motricité en fonction de l'agrès (poutre, sol, barres et saut de cheval).</p>	<p>Il combine des changements de directions avec des changements de rythme (courir vite en arrière, tomber lentement au sol, etc.).</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Créer des enchaînements simples et mémorisés

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Reproduire un enchaînement artistique.	S'approprier un enchaînement artistique.	S'approprier un enchaînement artistique.	Enrichir un enchaînement artistique fluide et mémorisé.	Enrichir un enchaînement artistique fluide et mémorisé.
Ex.	<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>	<p>L'élève choisit un ordre pour enchaîner les différents éléments de manière fluide et esthétique.</p> <p>Il interagit et partage des idées avec les autres pour choisir des liaisons (entre deux figures en duo, etc.).</p>	<p>Dans les activités de danse ou d'arts du cirque, l'élève mémorise son rôle, son placement dans une chorégraphie collective et l'orientation de son corps vers les spectateurs.</p> <p>Il réalise une phrase dansée ou un mouvement gymnique en marquant les temps forts (début et fin d'un élément) dans une prestation individuelle ou collective.</p>

Vivre et exprimer des émotions

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer la posture d'artiste.	Construire une posture d'artiste.	Construire une posture d'artiste.	Se présenter en tant qu'artiste.	Se présenter en tant qu'artiste.
Ex.	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève accepte d'être 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève centré sur son action 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève prend en compte le 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève se concentre sur son 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève développe une qualité

	<p>regardé ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – il salue le public à la fin de la prestation ; – l'expression corporelle de l'élève traduit une émotion (sauter de joie, taper des pieds de colère, etc.). <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>reste néanmoins à l'écoute de l'autre dans une prestation individuelle ou collective ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – il surmonte ses appréhensions pour réaliser l'intégralité de sa prestation devant un public. <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>public : se placer, se présenter, s'exprimer, etc. ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – il joue un personnage. <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>	<p>rôle à tenir tout au long de sa prestation ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – il choisit des éléments pour construire son récit et faire passer son message ; – il regarde intentionnellement le public et ses partenaires. <p>Dans les activités de danse ou d'arts du cirque, il cherche à émouvoir le public en incarnant une émotion ou un personnage.</p> <p>Dans les activités gymniques, il contrôle ses émotions et leurs effets dans des situations à risque ou difficiles.</p>	<p>de présence, d'attention et de concentration tout au long de sa prestation ;</p> <ul style="list-style-type: none"> – il se présente seul ou en groupe pour être regardé et jugé ; – il accepte de regarder sa prestation ou celle d'autrui pour l'améliorer (support vidéo). <p>Dans les activités de danse, il choisit et réalise des mouvements pour illustrer une thématique destinée à émouvoir le spectateur.</p> <p>Dans les activités d'arts du cirque, il choisit un parti pris esthétique pour imaginer sa prestation (réaliste, caricatural, absurde, comique etc.).</p> <p>Dans les activités gymniques ou d'arts du cirque, il cherche et propose, seul ou avec des partenaires, « des effets » pour faire réagir le public.</p>
Obj.	Apprécier et décrire une prestation à l'aide d'un vocabulaire approprié.	Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.	Apprécier une prestation selon deux ou trois critères.	Apprécier une prestation avec précision et donner des conseils.	Apprécier une prestation avec précision et donner des conseils.
Ex.	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'élève s'approprie un vocabulaire spécifique pour décrire une prestation (espace, matériel, mouvement, verbes d'action, etc.) ; – il est respectueux, silencieux et attentif pendant la prestation de ses camarades. 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'élève spectateur ou spectatrice est orienté vers l'espace scénique tout au long de la prestation ; – il observe avec attention ses camarades ; – il verbalise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation à partir de repères simples. 	<p>Dans toutes les activités proposées, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> – commence à justifier son appréciation en exploitant un support (figures gymniques, code, etc.) ; – précise ce qu'il a apprécié ou non dans une prestation en proposant une amélioration. <p>Dans les activités d'arts du cirque ou de danse, il apprécie</p>	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'élève utilise une grille d'appréciation à partir de critères de réussite pour évaluer une prestation ; – il formule en toute bienveillance un point de vue sur la prestation des autres (critères portant sur la qualité des mouvements, leur caractère expressif, les 	<p>Dans toutes les activités proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> – l'élève observe et recueille des indices de plus en plus nombreux pour exprimer son ressenti et donner son avis ; – il relève des indices pertinents pour situer une prestation dans un niveau de difficulté ; – il exprime un avis pour améliorer une prestation ; – il exprime son ressenti sur une

	<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>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>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>	<p>émotions suscitées, etc.).</p> <p>Dans les activités de danse, l'élève reconnaît les caractéristiques de l'univers sonore (mélodies, rythmes, pulsations, tempo).</p> <p>Dans les activités gymniques, l'élève justifie avec un vocabulaire adapté l'appréciation qu'il porte sur la qualité d'une prestation.</p>	<p>prestation dans un esprit et un échange constructifs.</p> <p>Dans les activités de danse, l'élève reconnaît quelques procédés chorégraphiques dans une œuvre (unisson, cascade, canon, etc.) et justifie leur présence dans une chorégraphie.</p> <p>Dans les activités gymniques, il encourage et propose des solutions pour aider ses partenaires à améliorer leur prestation.</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	CM1	CM2
Obj.	Maitriser des actions d'opposition simples.	Maitriser et contrôler des actions d'opposition simples.	Maitriser et contrôler des actions d'opposition simples.	Coordonner plusieurs actions d'opposition.	Coordonner plusieurs actions d'opposition.
Ex.	<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>	<p>Dans un jeu collectif, l'élève coordonne ses actions de course, de dribble et de passe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il court et fait une passe ; - il court et attrape ; - il court et tire dans la cible. <p>Dans un jeu de raquettes, il coordonne son déplacement avec l'action de frappe du volant ou de la balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il court, vise et frappe. <p>Dans un jeu de combat au sol, en appui sur son adversaire, il le retourne en combinant une poussée des jambes et une traction des bras.</p>	<p>Dans un jeu de raquettes, l'élève se déplace, prépare sa frappe et renvoie le volant ou la balle dans le terrain adverse.</p> <p>Dans un jeu de combat à genoux, il utilise l'action de l'adversaire pour le déséquilibrer et l'amener au sol (il tire, je pousse ; il pousse, je tire).</p> <p>Dans un jeu de combat de percussion, il touche sans se faire toucher.</p>
Obj.	Explorer la zone de jeu dans toutes ses dimensions.	S'adapter à la zone de jeu.	S'adapter à la zone de jeu.	Orienter ses déplacements vers la cible.	Orienter ses déplacements vers la cible.
Ex.	<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>	<p>L'élève oriente ses déplacements ou ses frappes en fonction de la cible.</p> <p>Dans un jeu de combat, il résiste aux différents déséquilibres en écartant ses appuis et en se déplaçant dans la zone de jeu.</p> <p>Dans un jeu collectif, en situation offensive, il se déplace vers des espaces libres, sans défenseur, et en direction de la zone de marque.</p>	<p>Dans un jeu de combat, l'élève contrôle et déplace son adversaire pour orienter ses deux épaules vers le sol, puis pour l'immobiliser.</p> <p>Dans un jeu collectif, il combine un déplacement rapide et des changements de direction pour se démarquer des adversaires.</p> <p>Il ralentit pour attendre le soutien d'un coéquipier ou accélère vers la cible pour marquer.</p>

Faire des choix pour marquer

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Se situer pour agir seul ou à plusieurs.	Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.	Prendre des repères au service d'un projet d'action individuel ou collectif.	Mener un projet d'action individuel ou collectif.	Mener un projet d'action individuel ou collectif.
Ex.	<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"> – il connaît et identifie les différents rôles dans une équipe (porteur de balle, non porteur de balle, attaquant, défenseur) ; – il prépare ses mains et se rapproche de son partenaire pour lui indiquer qu'il est prêt à recevoir le ballon. 	<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>	<p>Dans un jeu collectif, l'élève fait un choix rapide et réalise une passe à un partenaire disponible.</p> <p>Il est devant la cible sans défenseur et fait le choix de tirer.</p> <p>Il coopère avec ses partenaires pour que l'équipe progresse vers la zone de marque.</p> <p>Dans un jeu de combat, l'élève maintient le corps à corps pour améliorer son contrôle sur l'adversaire.</p>	<p>Dans un jeu de raquettes, l'élève alterne le jeu long et le jeu court pour jouer loin de l'adversaire.</p> <p>Il prend le temps de regarder le jeu pour prélever de l'information avant de faire un choix.</p> <p>Il coopère avec ses partenaires ou fait le choix d'une action individuelle pour atteindre la zone de marque.</p>

Respecter les règles du jeu, les partenaires et les adversaires

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Obj.	Explorer les règles du jeu.	Comprendre et respecter les règles du jeu.	Comprendre et respecter les règles du jeu.	Faire respecter les règles du jeu.	Faire respecter les règles du jeu.
Ex.	<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</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>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</p>	<p>L'élève joue en connaissant et en respectant un plus grand nombre de règles (zones de marque, droits du joueur, scores, etc.).</p> <p>Il distingue une règle de sécurité d'une règle du jeu (les règles de sécurité liées à l'installation du matériel et les règles du jeu liées aux possibilités d'action du</p>	<p>L'élève reconnaît sa faute auprès des adversaires.</p> <p>En autoarbitrage, il propose des solutions pour garantir le bon déroulement du jeu.</p> <p>Les élèves arbitrent à plusieurs en signalant les fautes principales (marcher, reprise de dribble en jeu collectif, etc.).</p>

	ballon, contact entre joueurs, etc.).	Il connaît les règles de sécurité dans les jeux d'opposition (ne pas faire mal, ne pas se faire mal).	circonstances (victoire ou défaite).	joueur). En tant qu'arbitre, il reste concentré sur le jeu et assure la sécurité des joueurs.	
Obj.	Explorer les interactions dans le jeu.	Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.	Accepter l'opposition tout en respectant l'autre.	Collaborer dans l'organisation du jeu.	Collaborer dans l'organisation du jeu.
Ex.	L'élève contrôle ses émotions dans la victoire comme dans la défaite dans diverses situations de jeu. Dans un jeu collectif, il accepte de jouer avec les autres.	L'élève reconnaît la défaite et ne manifeste pas de comportement déplacé envers l'adversaire. Il respecte ses partenaires et ses adversaires : il salue ou sert la main avant et après la confrontation (partie, combat).	L'élève encourage son partenaire ou félicite l'adversaire. Il accepte les décisions de l'arbitre et encourage les efforts de chacun. Il joue en respectant les règles sans la présence d'un arbitre (autoarbitrage).	Les élèves organisent les changements de joueurs dans l'équipe. L'élève complète une feuille de marque ou d'observation simple.	L'élève se met au service des autres en assurant différents rôles (compter les points, observer, arbitrer, etc.). Il rappelle les règles ou explique une décision en qualité d'arbitre. Il adopte une attitude de fair-play dans les différents rôles.