

AIDE A LA PROGRAMMATION E.P.S

CYCLE 1

COMPETENCES SPECIFIQUES	ENJEUX	EXEMPLES DE MISE EN OEUVRE
<u>COMPETENCE SPECIFIQUE 1</u> Réaliser une action que l'on peut mesurer	Courir, sauter, lancer : - de différentes façons - dans des espaces et avec des matériels variés - pour pouvoir mesurer son action ou son résultat	Vers les activités athlétiques : - jeux avec « balises : plots, quilles, bouteilles - jeux avec anneaux, ballons, baudruches, balles, sacs de graines, crosses, ... - jeux avec matériel et objets fixes : cordes, poutres, bancs, cerceaux, caissettes,...
<u>COMPETENCE SPECIFIQUE 2</u> Adapter ses déplacements à divers types d'environnements	Se déplacer : - dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre - dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains - avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité - dans ou sur des milieux instables	- vers les activités gymniques - activités d'orientation - activités de roule et de glisse - activités aquatiques(partout où c'est possible pour les GS) - activités d'escalade (modules et murs aménagés) - activités d'équitation : poneys
<u>COMPETENCE SPECIFIQUE 3</u> Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif	- jeux d'opposition duelle - jeux de groupe avec ou sans engins : poursuite, transport d'objets, lancers sur cibles/buts - jeux traditionnels
<u>COMPETENCE SPECIFIQUE 4</u> Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel	- rondes et jeux chantés, parlés, supports sonores - jeux de mime, d'ombres, d'expression, de danse, avec ou sans matériel - activités gymniques - activités de cirque

Chaque compétence doit être vécue par l'enfant chaque année, dans des modules de différentes activités (cinq à six séances au minimum)
Il est impératif d'organiser 1 séance journalière (30 à 45 mn)

COMPETENCES TRANSVERSALES	ENJEUX
S'ENGAGER DANS L'ACTION	- oser s'engager en toute sécurité - contrôler ses émotions
FAIRE UN PROJET D'ACTION (à court terme)	- proposer des actions à faire - imaginer, créer des situations de jeu, des histoires, un spectacle, à monter ou à faire vivre aux autres
DENTIFIER ET APPRECIER LES EFFETS DE L'ACTIVITE	- prendre des indices simples - prendre des repères dans l'espace et le temps - constater ses progrès
SE CONDUIRE DANS LE GROUPE EN FONCTION DE REGLES	- participer à des actions collectives - comprendre et respecter les règles - écouter et respecter les autres - coopérer

Ces compétences peuvent être construites dans la pratique des différentes activités.