

LOGIQUE INTERNE DE CETTE ACTIVITE : Réaliser la meilleure performance possible dans un environnement stable			
NB : performance ici est entendue comme l'amélioration d'un résultat non pas par rapport à une norme mais par rapport à soi !			
Compétences spécifiques à acquérir par l'élève	Contenus d'apprentissage	Exemples de situation	Liens avec les autres domaines
<p>COURIR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● vite : <ul style="list-style-type: none"> - maîtrise de l'équilibre durant la course ● longtemps : <ul style="list-style-type: none"> -sur un parcours plat ou accidenté -trouver son propre rythme durant le temps qu'on est capable de tenir -maintenir sa performance quelque soit le parcours ● obstacles <ul style="list-style-type: none"> -courir sans s'arrêter devant l'obstacle 	<ul style="list-style-type: none"> - distinguer la course de la marche - réagir à un signal donné - franchir la ligne d'arrivée sans s'arrêter - porter son regard loin devant - orienter sa course, courir droit <p>le temps de course est inférieur à 4s sur une distance de 10 à 20 m</p> <ul style="list-style-type: none"> -franchir des obstacles de nature, de hauteur et de longueur différentes <p>NB : obstacle pas plus haut que la hauteur du genou</p>	<ul style="list-style-type: none"> - jeu de poursuite comme le lion et la gazelle avec un signal de départ 	<p>Découverte du monde</p> <p>Agir sur une espace et un temps donné</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mesures de grandeur - Mesure du temps - - Rapport temps/espace <p>Approche des quantités et des nombres (comptage des tours)</p> <p>Codage de quantités</p>
<p>NIVEAUX D HABILITES : Courir vite</p> <p>Niveau 1 : Courir d'un point à un autre sans s'arrêter.</p> <p>Niveau 2 : Courir d'un point à un autre sans s'arrêter en réagissant à un signal sonore.</p> <p>Niveau 3 : Courir droit en réagissant à un signal sonore et sans ralentir avant la ligne d'arrivée.</p>			

Compétences spécifiques à acquérir par l'élève	Contenus d'apprentissage	Exemples de situation	Liens avec les autres domaines
<p>SAUTER</p> <ul style="list-style-type: none"> -oser -accepter de perdre des appuis - enchaîner la course et le saut -différencier la course du saut - adapter l'impulsion aux différents sauts - s'équilibrer à la réception 	<ul style="list-style-type: none"> - courir pour sauter - dissociation des appuis, impulsion un pied - sauter haut pour sauter loin <p>être capable d'une réception équilibrée après une impulsion verticale</p>	<p>Sauter loin : Un couloir avec une zone d'impulsion clairement identifiée (marquage au sol) et une zone de réception à distance de la zone d'impulsion marquée en son début par un fil horizontal installé en hauteur. Le but est d'essayer de toucher le fil avec la main avant de se réceptionner.</p> <p>Sauter haut : Des objets, ballons accrochés à des hauteurs différentes pour permettre une évaluation tactile et auditive du « frapper »</p> <ul style="list-style-type: none"> -il faut délimiter la zone d'impulsion proche de la zone de réception, partir de différents endroits pour appeler un pied et se réceptionner de façon équilibrée 	<p>Découverte du monde : Travail sur l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> -mesure des distances dans le plan horizontal,-mesure de la hauteur dans le plan vertical -ordre de grandeur : du plus petit au plus grand et inversement -correspondance terme à terme : le ballon 1 correspond à la hauteur 1 -introduction du tableau à double entrée : outil lors de l'auto ou co-évaluation. <p>En sciences : -représentation du corps</p> <p>Maîtrise de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> -verbalisation des stratégies de réussite -dessin des situations vécues -codage de ces situations
<p>NIVEAUX D HABILITES : Sauter loin Niveau 1 : Court jusqu'à une large zone d'appel et saute Niveau 2 Ne s'arrête pas avant de sauter et arrive pieds joints dans une zone Niveau 3 : Enchaîne la course et le saut, appel un pied</p>			
<p>LANCER</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adapter le geste du lancer à l'objet orienter le lancer en fonction de la cible Adapter le geste pour lancer le plus loin possible 	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer dans une zone - Lancer dans une cible - Lancer dans un axe 	<ul style="list-style-type: none"> - lancer des objets° sur des cibles verticales comme des cerceaux habillés de tissu où sont accrochés des grelots. <p>NB : Objet : mettre à disposition du matériel le plus varié possible : sacs de graines, quilles, petites balles, balles en mousse, bouteilles en plastique, anneaux, frisbee....</p>	<p>Découvrir du monde</p> <ul style="list-style-type: none"> -déterminer et construire des outils de mesure -ordre de grandeur etc...
<p>NIVEAUX D HABILITES : lancer précis Niveau 1 : Sait orienter son lancer vers une cible de son choix Niveau 2 : Atteint une cible proche déterminée 4 fois sur 6 Niveau 3 : Atteint la zone la plus éloignée possible 4 fois sur 6</p>			
<p>Compétences transversales : être capable, dans diverses situations, de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de : Faire un projet d'action <p>Identifier et apprécier les effets de l'activité Adapter son action pour atteindre le but choisi</p> <p>Constater ses progrès Maîtrise de la langue</p> <p>Être capable de verbaliser son projet</p> <p>Connaissances : avoir compris et retenu</p> <p>Sur soi Adapter son effort à la longueur du parcours</p> <p>sensibilisation aux problèmes d'hygiène et de santé</p>		<p>Liens avec les autres domaines</p> <p>Liens avec les autres domaines</p> <p>Découvrir le monde Découverte du corps et</p>	

