

# Programmes 2008/ Des actions motrices fondamentales aux APSA à l'école primaire

Compé- tence	Actions motrices fondamentales	TP S- PS	Actions motrices	MS- GS	Activités supports	CP	CE1	Activités supports	CE2	CM1	CM2		
Réaliser une performance <b>C1</b>	Courir		Courir et franchir vite, en milieux aménagés		Activités athlétiques			Activités athlétiques					
												Courir vite	Courir vite
												Courir longtemps	Courir longtemps
	Lancer		Lancer des objets de formes variées sur diverses cibles			Courir en franchissant des obstacles	Courir en franchissant des obstacles						
						Lancer loin	Lancer loin						
						Sauter haut	Sauter haut						
Sauter		Sauter, sauter et franchir, bondir en milieux variés aménagés et naturels		Sauter loin	Sauter loin								
					<b>Natation</b> Se déplacer en nageant une quinzaine de mètres			<b>Natation</b> Se déplacer en nageant une trentaine de mètres					
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements <b>C2</b>			Se déplacer dans et sur l'eau		<b>Activités aquatiques</b> S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter			<b>Activités aquatiques</b> Plonger, s'immerger, se déplacer					
								<b>Activités nautiques</b>					
	Marcher, courir		Explorer, trouver		<b>Activités d'orientation</b> Retrouver quelques balises dans un milieu connu			<b>Activités d'orientation</b> Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte					
	Piloter		Se déplacer sur des appuis instables, fuyants ou mobiles (échasses, patins, trottinettes)		<b>Activités de roule et de glisse :</b> Réaliser un parcours simple en roller ou en vélo			<b>Activités de roule et de glisse :</b> Réaliser un parcours d'actions diverses en roller, vélo.					
	Grimper (quadrupédie), ramper, glisser,		<b>Se déplacer dans des formes d'action inhabituelles</b> En se rééquilibrant sur des appuis fixes ou oscillants ( échelles, planches, cordes ...)		<b>Activités d'escalade.</b> Grimper jusqu'à 3 m et redescendre sur un mur équipé.			<b>Activités d'escalade.</b> Grimper et descendre sur un trajet annoncé (mur équipé)					

Compétence	Actions motrices fondamentales	TP S-PS	Actions motrices	MS-GS	Activités supports	CP	CE 1	Activités supports	CE2	CM1	CM2
<b>C3</b> Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Pousser, tirer, Transporter, porter		<b>Jeux d'opposition</b> Saisir, pousser, tirer, résister		<b>Jeux de lutte</b> Agir sur son adversaire pour l'immobiliser			<b>Jeux de lutte</b> Amener son adversaire au sol pour l'immobiliser			
	Frapper un objet		Frapper avec des engins variés vers des cibles diverses		<b>Jeux de raquettes</b> Faire quelques échanges			<b>Jeux de raquettes</b> Marquer des points dans un match à 2			
	Faire rouler		Conduire des objets divers avec des engins variés								
	Attraper les objets en mouvement		Jouer collectivement sans et avec ballons		<b>Jeux traditionnels et collectifs avec ou sans ballon</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)			<b>Jeux sportifs collectifs</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)			
<b>C4</b> Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danser mimer		<b>Danser collectivement</b> (Rondes et jeux dansés Danse collective)		<b>Danse</b> Exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une chorégraphie (3 à 5 éléments) sur des supports sonores divers.			<b>Danse</b> Construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions sur des supports sonores divers			
			<b>Danser en créant</b> Danse créative								
			<b>Mimer</b>								
	Tourner rouler se suspendre Se renverser, se balancer		Réaliser des actions acrobatiques sur des engins variés		<b>Activités gymniques</b> Réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinth, poutre, gros tapis)			<b>Activités gymniques</b> Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, mouton, poutre, tapis)			