

ENFANTINE	PREMIERE	DEUXIEME	TROISIEME	QUATRIEME	CINQUIEME	SIXIEME
<b>Brochure 2</b> Construire sa propre image corporelle et (comprendre) celle des autres Eval. - <b>CM 11 / com 4</b>	<b>Brochure 2</b> Prendre conscience de son propre corps pour modifier et communiquer ses perceptions Eval. - <b>CM 12 / com 3</b>	<b>Brochure 2</b> Reproduire et créer des rythmes dans des situations variées Eval. - <b>CM 12 / com 2</b>	<b>Brochure 2</b> A deux et en groupe, présenter de courtes scènes à la classe Eval. - <b>CM 22 / com 7</b>	<b>Brochure 2</b> Par petits groupes, présenter une suite de mouvements connus en respectant la phrase musicale Eval. - <b>CM 22 / com 6</b>	<b>Brochure 2</b> Préparer et diriger une partie d'échauffement Prop.Eval - <b>CM 21/ com 1</b>	<b>Brochure 2</b> Varier des mouvements sportifs connus et les interpréter en dansant par groupe Eval. - <b>CM 22 / com 5</b>
<b>Brochure 3</b> Grimper sur différents engins, se déplacer et se maintenir en équilibre Prop.Eval - <b>CM 13 / com 2</b>	<b>Brochure 3</b> Rouler en avant sur le sol en contrôlant constamment le mouvement Eval. - <b>CM 13 / com 2</b>	<b>Brochure 3</b> Lier course d'élan, appel et appui pour franchir des engins dans une combinaison de sauts Eval. - <b>CM 13 / com 5</b>	<b>Brochure 3</b> Faire la roue en posant les mains et les pieds sur une ligne Eval. - <b>CM 13 / com 1</b>	<b>Brochure 3</b> Rythmer son balancer aux anneaux puis courir en avant pour la sortie S'établir à l'appui renversé avec l'aide de deux camarades Prop.Eval - <b>CM 13 / com 1</b>	<b>Brochure 3</b> Accomplir un saut tendu au mini-trampoline et contrôler sa réception S'établir à l'appui renversé avec l'aide de deux camarades Prop.Eval - <b>CM 23 / com 2</b>	<b>Brochure 3</b> Dans un exercice à la barre fixe avec au moins trois éléments, intégrer : sauter en avant par dessous la barre Prop.Eval - <b>CM 23/com 4</b>
<b>Brochure 4</b> Dans une piste d'obstacles, adapter sa façon de sauter et se réceptionner de façon contrôlée Eval. - <b>CM 13 / com 1</b>	<b>Brochure 4</b> Dans des jeux de course, réagir à des stimuli auditifs, visuels et tactiles pour courir vite sur une courte distance Eval. - <b>CM 13 / com 5</b>	<b>Brochure 4</b> Adapter son rythme de course pour courir son âge (en minutes) sur un parcours balisé Eval. - <b>CM 11 / com 2</b>	<b>Brochure 4</b> Lancer par le haut de manière précise dans un travail à deux Eval. - <b>CM 23 / com 2</b>	<b>Brochure 4</b> Coordonner la course d'élan et les appuis pour sauter en triple saut Eval. - <b>CM 23 / com 4</b>	<b>Brochure 4</b> Lancer le plus loin possible par le haut une petite balle en utilisant le rythme d'élan Eval. - <b>CM 23 / com 3</b>	<b>Brochure 4</b> Lier la course d'élan et l'appel pour franchir un élastique avec une orientation correcte en Fosbury-flop Eval. - <b>CM 23 / com 4</b>
<b>Brochure 5</b> Appliquer la coordination "yeux – mains" avec un ballon Prop.Eval - <b>CM 14/com 1</b>	<b>Brochure 5</b> Comprendre les règles du jeu de base et les appliquer de façon autonome Prop.Eval - <b>CM 14 / com 4</b>	<b>Brochure 5</b> Utiliser des formes simples de "lancer-recevoir" et de "dribbles" dans le jeu de base Prop.Eval - <b>CM 14 / com 5</b>	<b>Brochure 5</b> Appliquer les notions de "marquage-démarquage" et de "feintes" dans le jeu de base Prop.Eval - <b>CM 24 / com 2</b>	<b>Brochure 5</b> Utiliser différentes formes de "lancers" (droite et gauche) dans le jeu de base Prop.Eval - <b>CM 24 / com 4</b>	<b>Brochure 5</b> Oser appliquer des attitudes simples de gardien Prop.Eval - <b>CM 24 / com 3</b>	<b>Brochure 5</b> Dans le jeu 3-3, les élèves se déplacent pour se positionner correctement Prop.Eval - <b>CM 24/ com2</b>