



Module activités athlétiques

- Réagir à un signal auditif ou visuel.
- Transformer sa motricité spontanée pour courir, sauter, lancer.
- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices de déplacement.
- S'engager pour se déplacer dans différents environnements.
- Courir vite sur une trentaine de mètres. Lancer à une main des objets légers.
- Utiliser une raquette pour renvoyer une balle.
- Réaliser quelques échanges.

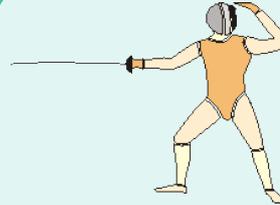
Période 1



Module danse

- Lire le milieu et adapter ses déplacements à des contraintes.
- S'exposer aux autres, s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en construisant un répertoire d'actions.
- Ajuster son mouvement à la musique.
- Synchroniser son action avec celle de ses partenaires.
- Mémoriser un enchaînement et le reproduire.

Période



Module escrime

- Coordonner des actions motrices simples.
- Respecter les règles.
- Accepter l'opposition.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Développer des stratégies pertinentes.
- Respecter les règles essentielles de sécurité.

Période



Module jeux collectifs

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires.
- Respecter les règles du jeu.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles de sécurité.

Période



Module piscine

- Adapter ses déplacements à des contraintes.
- Entrer en sautant ou en plongeant dans le grand bain.
- Se déplacer avec appuis fixes dans le grand bain.
- Se déplacer avec du matériel flottant.
- Passer à travers différents matériels (cage, cerceaux...)
- Aller chercher un objet flottant ou au fond du bassin.
- Se déplacer de manière autonome.
- Respecter les règles de sécurité.

Période

En attente des dates pour l'escrime et la piscine...