

CLASSEMENT DES APSA PAR OBJECTIF OU CHAMP D'APPRENTISSAGE

FICHE C

				APSA	
Objectifs	Cycle 1		Champs d'apprentissage EPS	Cycle 2	Cycle 3
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	courir, lancer, sauter, attraper, faire rouler, transporter, faire glisser, franchir...	balles, ballons, sacs de graines, anneaux...	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques aménagées Courir, lancer, sauter...	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)
	enchaîner des comportements moteurs				Natation
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	escalader, se suspendre, ramper... se renverser, rouler, se laisser flotter...	plisaine, patinoire, stade, parc, forêt...	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Natation	
		patins, échasses, tricycles, draisennes, vélos, trottinettes		Activités de roue et de glisse	
		anneaux, hales, lattes, cerceaux, caissettes, plots, cordes,...		Activités nautiques	
	Equitation				
	Randonnée pédestre en pleine nature				
enchaîner ses actions et ses déplacements		Parcours d'orientation			
		Parcours d'escalade			
				Savoir nager	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer, faire tourner, traîner, faire voler, laisser tomber, se déplacer en marchant, en sautant, en courant, sauter, glisser, rouler, tourner, ramper, fondre, exploser, caresser, frotter, tapoter, frapper...	voiles, plumes, feuilles, gros cartons, chaises, ballons, doudous, foulards, ballons de baudruche...	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danses collectives	
	Danse de création				
	découvrir et affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps			Activités gymniques	
				Arts du cirque	
Collaborer, coopérer, s'opposer	vider, échanger, transporter, dérober, poursuivre, attraper, s'échapper,	cerceaux, caissettes, bancs, balles, tapis...	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, balle au capitaine, etc.)	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.)
	comprendre et s'approprier un rôle, exercer des rôles différents complémentaires			Jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits)	Jeux collectifs avec ou sans ballon
	élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles,			Jeux pré-sportifs	Jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...)
	saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, résister, se protéger	foulards, épingles à linge, ballons		Jeux de lutte	Jeux de combats (de préhension)
	lancer, courir, transporter, tirer, pousser, porter, déplacer			Jeux de raquettes	Jeux de raquettes (badminton, tennis)