

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				
		enchaîner des comportements moteurs			Activités athlétiques aménagées Courir, lancer, sauter...				
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés		escalader, se suspendre, ramper... se renverser, rouler, se laisser flotter...		piscine, patinoire, stade, parc, forêt... pâques, échasses, tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes anneaux, hales, lattes, cerceaux, caissettes, plots, cordes,...	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Natation			
					Activités de roule et de glisse				
					Activités nautiques				
		enchaîner ses actions et ses déplacements			Equitation				
					Randonnée pédestre en pleine nature				
					Parcours d'orientation				
					Parcours d'escalade				
					Savoir nager				
					Danse collectives				
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 sautillant, en courant, sauter, glisser, rouler, tourner, ramper, fondre, exploser, caresser, frotter, tapoter, frapper...		volles, plumes, feuilles, gros cartons, chaises, ballons, doudous, foulards, ballons de baudruche...	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	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, bâret, balle au capitaine, etc.)			
		comprendre et s'approprier un rôle, exercer des rôles différents complémentaires				Jeux traditionnels plus complexes (théque, bâret, balle au capitaine, poules-vipères-renards, etc.)			
		élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles,				Jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits)			
		saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, résister, se protéger				Jeux collectifs avec ou sans ballon			
		lancer, courir, transporter, tirer, pousser, porter, déplacer				Jeux pré-sportifs			
						Jeux de lutte			
						Jeux de combats (de préhension)			
						Jeux de raquettes			
						Jeux de raquettes (badminton, tennis)			