

Activités athlétiques au cycle 2

Au cycle 2, chaque séance comprendra obligatoirement les 3 composantes de l'activité

Composantes de l'activité	OBJECTIFS	DEMARCHE	SAVOIR FAIRE	<i>Les espaces ont des liens entre eux, même si ces liens semblent évidents aux enseignants = il ne faut pas hésiter à les rappeler aux élèves.</i>
Aisance corporelle	<p>Dans cet espace, les élèves sont placés dans des situations problèmes décontextualisées qui favorisent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la dissociation segmentaire - la coordination dans l'espace - le repérage dans l'espace - l'équilibre, - la notion de rythme / fréquence... 	<p>Des situations de motricité générale : les élèves essaient, testent et trouvent les solutions.</p> <p>L'enseignant les renforce par la <u>répétition</u>, les <u>systématise</u> en proposant des contextes différents.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les 2 pieds, sur un pied. - Lancer haut, loin, vers le bas, fort, vers l'avant, en arrière, en cloche, faire rebondir.... 	
Enchaînement d'actions	<p>C'est un espace dans lequel l'élève associe toutes les formes de pratiques athlétiques où il exerce ses propres stratégies pour enchaîner et mesurer les effets de son action et progresser de façon autonome.</p>	<p>Des situations globales organisées en parcours, circuits ou ateliers pouvant servir aussi de situations références et d'évaluation</p> <p style="text-align: center;">→ vers les activités codifiées au cycle 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anticiper, reconnaître un parcours, mener une action à sa fin, s'engager dans l'action... - Gérer son effort (développement physiologique et foncier conçu par l'enseignant 	
Construction d'actions	<p>Dans cet espace, les élèves rencontrent des situations problèmes contextualisées pour l'acquisition de savoirs et de pouvoirs moteurs dans le domaine de la locomotion et dans le développement d'un répertoire d'actions athlétiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des situations ludiques pour apprendre un répertoire d'actions athlétiques « sauter la rivière... », « relais », « chameaux / chamois » - Des situations problèmes pour trouver des solutions et mesurer les effets de l'action dans les enchaînements : courir - > sauter / courir - > lancer 	<ul style="list-style-type: none"> • Partir à un signal et courir droit • Prendre de l'élan et lancer • Courir pour franchir • Courir pour sauter 	