

PROGRAMMES 2008
" COURIR " au cycle I

Quelques exemples :

	COMPETENCE ATTENDUE EN FIN DE CYCLE A la fin de l'école maternelle, l'enfant doit être capable de ...
<p>Se repérer et se déplacer dans l'espace</p> <p>(anciennement "réaliser une action que l'on peut mesurer" dans les programmes de 2002)</p>	<p>Réaliser les 3 actions courir, sauter, lancer,</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour battre son record, en temps ou en distance • dans des formes différentes, • dans des espaces et avec des matériels variés <p>Courir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes sur une distance courte (15 m. environ) - courir longtemps (quelques minutes), sans s'essouffler, sur plusieurs tours (on peut définir la distance) - courir et franchir des obstacles (distance courte avec 3 à 5 obstacles bas espacés d'1 à 2 m. environ) - courir 50m sans ralentir; transmettre (ou recevoir) le témoin
<p>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - courir vite et/ou longtemps, d'un lieu à un autre, dans un milieu plus ou moins familier en choisissant l'itinéraire le plus adapté (course d'orientation)
<p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement; accepter les contraintes collectives</p>	<ul style="list-style-type: none"> - courir pour retrouver un espace défini en transportant un ou des objets sans ou avec défenseur (remplir sa maison, épervier déménageur, jeu de l'horloge...) - courir pour se sauver et / ou attraper (jeux de poursuite, chat et souris...) - courir pour lancer un ballon, une balle : sur des cibles variées fixes ou non (tirs sur cibles, lapins et chasseurs, ballon prisonniers) collectivement, d'un terrain à un autre (balles brûlantes....)
<p>S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement</p>	<ul style="list-style-type: none"> - courir de différentes façons avec ou sans musique (danse) - courir pour lancer, rattraper des foulards, des balles... (GR, cirque) - courir pour sauter, rouler, glisser, tourner... (gym)
<p>Décrire ou représenter un parcours simple</p>	