
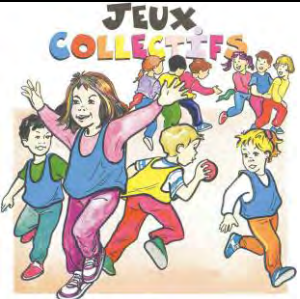

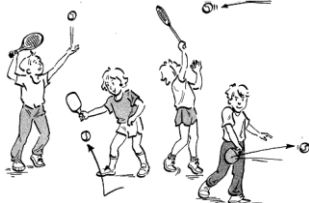


## ACTIVITÉS de l'école municipale de sports

<b>Domaine 1 : Activités de coopération et d'opposition individuelle et/ou collective</b>		
Activités	Objectifs visés	
<p style="text-align: center;"><b>SPORTS COLLECTIFS</b></p> <p>Pour progresser vers la cible</p> 	Construire l'espace	Limites du jeu, zones d'attaque, de défense, la cible...
	S'orienter, Se positionner	par rapport à la cible (sens du jeu), au ballon, à l'adversaire, au partenaire.
	Identifier son rôle et agir en conséquence	En possession ou non du ballon Poursuivant / poursuivi
	Construire des habilités motrices spécifiques	- Conduire (à la main, au pied) un ballon de différentes formes et tailles. - Passer / réceptionner une balle - Tirer au but.
<p style="text-align: center;"><b>JEUX COLLECTIFS</b></p> 	Construire l'espace	Situer et prendre en compte les partenaires et adversaires
	Identifier les rôles poursuivants/poursuivis	Réaliser des actions avec ses partenaires pour coopérer (délivrer, aider), différencier les actions du poursuivant et du poursuivi
	Construire des habilités motrices spécifiques	Courir pour esquiver, fuir, attraper Lancer une balle pour toucher, passer
<p style="text-align: center;"><b>JEUX DE LUTTE</b></p> <p>Pour faire chuter l'autre au sol</p> 	Construire l'espace	Limites du jeu, espace rapproché
	Identifier son rôle et agir en conséquence	Attaquant / défenseur
	S'engager physiquement en toute sécurité	Accepter le contact au sol, à l'autre, se maîtriser, respecter les règles de sécurité
	Construire des habilités motrices spécifiques	Esquiver, tirer-pousser pour déséquilibrer son adversaire, ramper, chuter, retourner et immobiliser
<p style="text-align: center;"><b>JEUX DE RAQUETTES</b></p> <p>Pour échanger un volant ou une balle</p> 	Construire l'espace	Espaces délimités par un filet
	Se positionner	par rapport à la cible (sens du jeu), au filet, au volant ou à la balle
	Orienter sa raquette	par rapport à la cible et l'adversaire
	Lire une trajectoire de balle ou volant	Viser une cible, réceptionner un objet volant
	Construire des habilités motrices spécifiques	Envoyer, réceptionner, renvoyer, jongler, lancer en l'air, devant soi avec différents types de raquette et d'objets volants

## Domaine 2 : Activités Athlétiques

### COURIR, SAUTER, LANCER



Construire l'espace	Prendre des repères dans l'espace pour courir vite, lancer et sauter loin,
Construire la relation espace-temps	Courir vite pour sauter loin Lancer vite pour lancer loin ...
Construire des habilités motrices spécifiques	Courir vite, longtemps, sauter, franchir, lancer Enchaîner des actions simples, Réagir à un signal

## Domaine 3 : Activités Gymniques

### GYMNASTIQUE/ACROSPORT




Construire l'espace	Accepter la perte des repères visuels habituels dans les activités de rotation et de renversement. S'engager physiquement dans des positions inhabituelles: en appui manuel, en renversement, en suspension sur du matériel aux caractéristiques spécifiques
Construire des habilités motrices spécifiques	Tourner en avant, en arrière, rouler, sauter, se balancer, s'équilibrer... Mettre en relation les notions de tonicité et d'efficacité
S'engager physiquement en toute sécurité	Intégrer et appliquer les consignes pour réussir, Mettre en relation les notions de tonicité et de sécurité Surpasser ses appréhensions en acceptant d'être accompagné

## Domaine 4 : Activités de glisse

### ROLLER



Construire des habilités motrices spécifiques	S'équilibrer, se propulser, se diriger par transfert d'appuis, Freiner, s'arrêter et aussi s'accroupir, franchir, sauter, slalomer pour éviter des obstacles... selon le niveau de pratique et de progression
S'engager physiquement en toute sécurité	Adopter la position de sécurité pour éviter la chute Accepter la glisse, savoir chuter et se relever devant un obstacle. Mettre en relation les notions de tonicité et de sécurité

<p style="text-align: center;"><b>VÉLO</b></p> 	Construire l'espace	Prendre des informations en roulant
	Construire des habilités motrices spécifiques	Savoir démarrer, s'arrêter en conservant son équilibre. Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, maîtriser les équilibres, savoir franchir de petits obstacles, varier sa vitesse ...
	S'engager physiquement en toute sécurité	Mettre en relation les notions de tonicité et de sécurité, s'équiper seul, vérifier son matériel Circluler en file indienne, à plusieurs

Au travers des différentes activités sportives, des compétences plus générales sont développées :

- Savoir être en groupe : être à l'écoute des autres, respecter et aider les autres, respecter les règles du jeu, gagner en autonomie, participer au rangement ...
- Gérer ses émotions : par rapport à l'évolution du score, aux aléas de ses propres actions et/ou celles des autres, accepter les décisions de l'arbitre, gérer son émotivité face aux contraintes de l'activité
- Mettre en relation la mise en œuvre et le résultat de son action (si je ne réussis pas c'est parce que...)