

Progression du CP au CM2

(En référence aux repères de progression parus au BO n°1 du 5 janvier 2012)

Compétence du LPC : Autonomie et initiative ⇒ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement

Aide à la validation de l'APER

Compétence EPS visée : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

« Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...). »

| | CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 |
|--------------------------------|--|---|--|---|-----|
| Activités d'orientation | <p>Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères simples dans des milieux proches et connus.</p> <p>*Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements)</p> <p>*Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan.</p> <p>*Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu).</p> | <p>Se déplacer d'un point à un autre, en sécurité, à l'aide de repères précis dans des milieux familiers élargis (parcours forestier, parc, base de loisirs...).</p> <p>*Affiner l'identification des points remarquables, s'appuyer sur diverses signalisations existantes.</p> <p>*Choisir un itinéraire pour rallier plusieurs endroits définis.</p> <p>*Élaborer et coder un parcours pour le soumettre à un autre groupe.</p> <p>*Décoder le parcours proposé par un autre groupe.</p> <p>→ Dans un milieu connu (parc public...), retrouver 5 balises dans un temps imparti, sur les indications données par l'enseignant ou le groupe qui les a placées.</p> | <p>Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.</p> <p>*Suivre un parcours imposé à partir d'un plan.</p> <p>*Réaliser un parcours en pointant des balises en terrain varié ou au travers d'un jeu de course à la photo...</p> <p>*Retrouver et tracer sur une carte un déplacement vécu.</p> <p>*Coder un parcours dans un lieu connu, indiquer sur la carte la position de la balise que l'on vient de placer.</p> <p>*Orienter sa carte à partir de points remarquables.</p> | <p>Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte, d'un plan.</p> <p>*Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies...).</p> <p>*Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.</p> <p>*Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage.</p> <p>*Orienter sa carte à l'aide de la boussole.</p> <p>*Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain.</p> <p>*Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte.</p> <p>→ Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc...) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.</p> | |