

## L'éducation physique au cycle 2

AGIR	Classes d'activités	Actions spécifiques	Activités physiques
<i>AGIR POUR SE DEPLACER OU POUR DEPLACER DES OBJETS</i>	Activités athlétiques	Courir, s'arrêter, démarrer au signal... Sauter, franchir, rebondir... Lancer, propulser des engins, viser ( haut, loin, précis)	<b>Jeux athlétiques</b> : courses ( avec ou sans obstacles) sauts et lancers ( avec ou sans élan)
	Activités de type gymnique, de déplacement et d'équilibre	Se déplacer, s'équilibrer, franchir.. Rouler, tourner autour, se renverser... Se suspendre, se balancer...	<b>Jeux gymniques</b> en milieu aménagé Acrogym
		Grimper, escalader... Se hisser, franchir...	<b>Jeux de grimpe et d'escalade</b> ( en milieu aménagé surélevé : maxi 3 m )
		Piloter, rouler, glisser...	<b>Jeux de roule et de glisse</b> ( vélos, patins à roulettes, à glace, ski)
	Activités de natation	Entrer, sauter, jouer dans l'eau S'immerger S'équilibrer, se déplacer, se propulser...	<b>Jeux aquatiques</b> Jeux et parcours en milieu aquatique aménagé
Activités de pleine nature	Se déplacer, se situer, s'orienter Se repérer, utiliser des représentations, des codes...	<b>Jeux d'orientation</b> ( avec balises, photos : à l'école, plans, dessins, maquettes)	
	S'adapter aux terrains variés S'approprier une motricité adaptée	<b>Grands jeux, randonnées, cross, ski</b>	
<i>AGIR EN FONCTION DES AUTRES SELON UNE STRATEGIE</i>	Activités de coopération et d'opposition	Ramper, rouler, chuter, se retourner... S'opposer : tirer, pousser, déséquilibrer, immobiliser Se défendre : éviter, esquiver...	<b>Jeux d'opposition</b> ( jeux de lutte, de combat sur tapis)
		Manipuler, renvoyer un objet	<b>Jeux de raquettes</b>
		Jouer ensemble avec ou sans ballon Jouer avec des règles Jouer différents rôles, changer de rôle	<b>Jeux traditionnels</b> ( poursuites, gagne-terrain) <b>Jeux collectifs</b> (avec balles, ballons, palets...)
<i>AGIR POUR EXPRIMER DES SENTIMENTS ET COMMUNIQUER</i>	Activités d'expression	Se déplacer en rythme, ensemble dans un espace défini	<b>Rondes et danses collectives</b> <b>Jeux dansés du patrimoine</b>
		Imiter, inventer, imaginer, créer Produire et enchaîner des formes corporelles Produire un scénario	<b>Jeux d'expression</b> ( mime, ombre, cirque, danse...)