

## Evaluation cycle 1 /observables en EPS

Cases grisées : pour la plupart des enfants, l'indicateur n'a pas à être observé à ce niveau-là.

<b>DOMAINE : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE</b>			
ATTENDUS	INDICATEURS OBSERVABLES	2/4 ANS	4/6 ANS
<b>Objectif : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</b>			
Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	Participer et s'approprier le matériel proposé	X	
	Adapter son geste à l'objet et à la trajectoire	X	x
	Réagir au signal auditif ou visuel		x
	Optimiser ses essais pour être plus efficace	x	x
Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	Explorer un espace aménagé et s'adapter aux difficultés et aux obstacles	x	x
	Oser prendre des risques	x	x
	Proposer des solutions et réinvestir celles des autres		x
	Respecter les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés		x
	Apprécier ses performances et tenter de les améliorer		x
	S'auto-évaluer		x
	Prendre du plaisir	x	x
<b>Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.</b>			
Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir.	Construire un parcours à partir d'un espace aménagé	x	x
	Accepter de perdre ses appuis terrestres		x
	Utiliser des engins roulants		x
	Présenter son parcours		x
	Piloter, se propulser		x
Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés	S'orienter dans un milieu connu	x	
	S'orienter dans un milieu semi-connu ou inconnu		x
	S'immerger, se déplacer		x
	Perdre ses appuis, se laisser flotter		x
	Explorer et se déplacer dans le milieu aquatique		X
<b>Objectif : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</b>			

## Evaluation cycle 1 /observables en EPS

Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.	Participer	x	
	Participer en tenant compte des autres	x	
	Participer avec les autres		x
	Découvrir et utiliser l'espace dans toutes ses dimensions !		x
	Décider de la vitesse de son mouvement		x
	Contrôler la vitesse de son mouvement. Marcher, se déplacer plus vite.	x	
	Porter de l'intérêt par les productions des autres	x	
	Enchaîner deux ou trois actions		x
	Mémoriser sa chorégraphie		x
Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	Participer	x	
	Accepter les contraintes d'espace	x	
	Danser avec les autres		x
	Contrôler la vitesse de son mouvement		x
	Retenir une forme dansée imposée	x	
<b>Objectif : Collaborer, coopérer, s'opposer.</b>			
Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.	Participer à un jeu collectif	x	x
	Respecter les règles du jeu	x	x
	Repérer son équipe		x
	Comprendre le but du jeu		x
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	Exercer différents rôles		x
	Elaborer des stratégies		x
	Adapter ses déplacements en fonction de l'adversaire		x