



- ... en découvrant leurs spécificités
- ... en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires
- ... en découvrant et en respectant les règles de comportement de la vie en groupe
- ... en élaborant, en acceptant et en respectant les règles du jeu
- ... en exerçant les gestes techniques élémentaires (passer, recevoir, ...) et les notions tactiques élémentaires (observer, se différencier les rôles dans les jeux

Le projet « PEREPH – cycle 1 » a eu pour objectif de répertorier sur un seul document les ressources principales en éducation physique et sportive et de les mettre en lien avec les objectifs du Plan d'Études Romand (PER), en tenant compte du travail déjà effectué par les groupes des cycles 2 et 3. Tout au long de sa démarche, ce projet a gardé une même ligne directrice : créer une palette d'outils la plus complète possible au service des enseignants pour l'instruction de l'éducation physique et la transmission des savoirs.

Robert Chantal, Aubry Maryline, Chappatte Claire, Jost Céline, Mathez Sandrine, Voiron Nadège

Manuel 2	4-6 ans
Manuel 3	6-8 ans

Progression des apprentissages		Attentes fondamentales	Mots clés de l'objectif	Manuels fédéraux	Fiches EPS	qeps.ch	Revue "mobile" et mobilesport.ch
1e - 2e	3e - 4e	<i>Au cours, mais au plus tard à la fin du cycle, l'élève ...</i>					
Expérimentation d'une grande variété de jeux individuels, de jeux en groupes (jeux de poursuite, d'adresse, de collaboration, d'opposition,...).				Manuel 2 Broch n°4, pp 5-6 Broch n°5, pp 5-27 Broch n°7, pp 2, 4	27 28 29 42 46 47 55	balle à la ligne (ABC) balle par-dessus la corde (C)	Jeux généraux CP 99/6 : L'essentiel, c'est de participer- fêtes de jeux CP 00/1 : Apprendre à l'aide de métaphores CP 00/2 : Commencer la leçon par le bon bout CP 00/4 : Simplifier ou compliquer ? Telle est la question- du jeu pluridisciplinaire au jeu spécifique CP 01/1 : Un pour tous, - tous pour un!- jeux de coopération CP 01/3 : Activités sportives en plein air CP 10 : Balles et ballons CP 12 : Top des jeux CP 16 : Objectif jeux CP 24 : S'échauffer CP 15/1 : Jouer CP 28 : Vitesse CP 33 : J+S Kids CP 37 : Loyal et sain CP 59 : J+S-Kids - Best of CP 12/9 : Burner Games
				Manuel 3 Broch n°2, pp 12, 25 Broch n°3, pp 27-28 Broch n°5, pp 4-6, 11, 26-30, 32-34, 37, 28 Broch n°6, pp 8, 12, 14, 15, 16, 18-21 Broch n°7, pp 11	56 57 58 59 1 4 12 16 38 40 41 45 55 56 59 62 63 66 69 71 72 73 75		
Expérimentation et application de notions tactiques élémentaires (observation, marquage, démarquage,...).				Manuel 2 Broch n°5, pp 17	41 43 58	balle au cerceau (ABC)	CP 00/4 : Du jeu pluridisciplinaire au jeu spécifique CP 50 : Football Kids
				Manuel 2	34		

Élaboration et mise en application de règles de jeu.	... connaît et respecte les règles de base d'au moins trois jeux différents		Broch n°5, pp 5-10 Manuel 3 Broch n°5, pp 26-30	45		CP 2 : Unihockey
Expérimentation du rôle de chacun dans différents jeux.	... reconnaît et respecte les rôles dans les jeux pratiqués		Manuel 2 Broch n°5, pp 5, 6, 8-10	32 44 70 74		CP2 : Unihockey
Pratique de jeux favorisant la passe, le lancer et la réception de divers objets.	... lance et réceptionne une balle		Manuel 2 Broch n°5, pp 13-21 Manuel 3 Broch n°5, pp 7-12, 14-22, 37, 39 Broch n°6, pp 20 Broch n°7, pp 10, 13	51 52 53 4 60 61 67	tir au but (A) à travers le but (B) tir au but en mouvement (C) lancers de précision contre un mur (A) balle par-dessus la corde (B) tir en direction du but en mouvement (C) jeu de quilles (A) balle sous la corde (B) pelote (C) faire rebondir la balle (A) faire rebondir la balle dans la forêt enchantée (B) faire rebondir la balle dans un slalom (C) dressage (A) dribbler dans la forêt enchantée (B) maître et chien (C) balles volantes (A) attraper une balle dans le cerceau (B) balle au mur (C) tour d'adresse avec une balle (A) jeu de réaction (B) balle au mur entre les jambes (C) distance de dribble (A) parcours de dribble (B) parcours d'obstacles en dribblant (C) conduire la balle avec les pieds (A) parcours avec la balle au pied (B) parcours d'obstacles avec la balle au pied (C) lancer et rattraper seul (A) à deux avec une balle (B) lancer et recevoir en groupe (C) balles artistiques (A) "passe à dix" en duo (B) balle par-dessus la corde (C)	CP 00/2 : Commencer la leçon par le bon bout CP 00/4 : Simplifier ou compliquer ? Telle est la question- du jeu pluridisciplinaire au jeu spécifique CP 4 : Lancer CP 7 : Tchoukball CP 10 : Balles et ballons CP 25 : Futsal CP 39 : Frisbee CP 62 : Lancer Kids CP 15/1 : Jouer
Sensibilisation aux principales règles de fair-play.	... joue en collaborant avec un ou plusieurs partenaires		Manuel 2 Broch n°3, pp 22, 23 Broch n°5, pp 16, 17, 23-25			CP 99/2 : Apprendre à se battre de façon loyale CP 01/1 : Jeux de coopération CP 2 : Unihockey