

Enseignements CYCLE 1	COMPETENCES ATTENDUES	TRANSPOSITION SPELEO	REUSSITES	VARIABLES
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> -entrer en communication, réfléchir avec les autres, échanger, comprendre. -restituer du vocabulaire : monter, ramper, descendre en rappel, escalader, lié aux émotions ressenties. 	<ul style="list-style-type: none"> -comprendre des consignes, les restituer aux autres, rechercher des indices. 	<ul style="list-style-type: none"> L'équipe ramène les éléments demandés. -être capable de décrire et d'expliquer son itinéraire, de transmettre des informations. 	<ul style="list-style-type: none"> Donner à plusieurs personnes des consignes plus simple, ...
EPS	<ul style="list-style-type: none"> -agir dans l'espace, -adapter ses équilibres, ses déplacements à un environnement varié, -communiquer, collaborer, coopérer. 	<ul style="list-style-type: none"> -définir un itinéraire en fonction des consignes, définir une stratégie de groupe, ramper, escalader, s'aider, coopérer. 	<ul style="list-style-type: none"> -décrire son itinéraire, appliquer sa stratégie et y remédier si nécessaire. 	<ul style="list-style-type: none"> -imposer un itinéraire, un temps, une stratégie.
Explorer le Monde	<ul style="list-style-type: none"> -repères spatio-temporels, -découvrir le monde du vivant, -utiliser et manipuler des objets. 	<ul style="list-style-type: none"> -trouver des indices prédéfinis, 	<ul style="list-style-type: none"> -ramener les indices et/ou les expliquer, 	<ul style="list-style-type: none"> -varier le temps, les indices, -mettre une lampe pour deux
Enseignement artistique	<ul style="list-style-type: none"> -observer, comprendre et transformer des images, -jouer avec sa voix et affiner son écoute. 	<ul style="list-style-type: none"> -chercher des indices à partir de support image photos ou dessins, -déterminer et trouver un camarade par le son. 	<ul style="list-style-type: none"> -restituer son parcours sous forme de dessin (carte) -identifier un dessin dans la grotte 	<ul style="list-style-type: none"> -redessiner un élément vu dans la grotte -identifier des sons dans la grotte...