



PROGRESSION DETAILLEE PAR PERIODES

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 1	LUNDI	MARDI <i>(ou jour de météo clémente)</i>	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1			<u>Parcours de motricité</u> Objectifs : - Adapter et varier ses déplacements.	<u>Rondes et jeux dansés S1 :</u> Se déplacer au rythme d'un tambourin. Musique d'Europe : Angleterre
Semaine 2	<u>Courir S1 :</u> Courir partout : courir pour suivre la maîtresse puis seul dans la salle de jeux ou dans la cour.	<u>Engins roulants S1 :</u> Se déplacer dans la cour avec les engins: porteurs, tricycles, vélos, trottinettes. La promenade des doudous (1) p6	- Respecter des règles simple de circulation dans un parcours : un début, une fin, un sens de rotation, un ordre de passage. Tâche de l'élève :	<u>Rondes et jeux dansés S2 :</u> Se déplacer au rythme d'une chanson. Musique d'Europe : Irlande
Semaine 3	<u>Courir S2 :</u> Courir en réponse à un signal dans la salle de jeux. Au signal se déplacer d'une zone à l'autre en courant le plus vite possible.	<u>Engins roulants S2 :</u> Se déplacer dans la cour et s'orienter : se déplacer dans la zone de circulation sans heurter d'obstacle. La promenade des doudous (2) p7	Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé. Matériel : bancs, barre WESCO, picodalles, petites échelles, cailloux, plots + barres....	<u>Rondes et jeux dansés S3 :</u> Former une farandole et se déplacer en farandole. Musique d'Europe : Suède
Semaine 4	<u>Courir S3 :</u> Courir en réponse à un signal et en suivant une trajectoire rectiligne dans la salle de jeux. Rester dans son couloir.	<u>Engins roulants S3 :</u> Se déplacer dans la cour et suivre une trajectoire (dessin au sol + plots). Promenons-nous dans la ville p 9	Lieu : Dans la salle de motricité ou en utilisant les structures de jeux de la cour.	<u>Rondes et jeux dansés S4 :</u> Former une ronde à 2, à 4, à 6... Musique d'Europe : Russie
Semaine 5	<u>Courir S4 :</u> Courir en réponse à un signal et en suivant une trajectoire rectiligne et en allant le plus vite possible.	<u>Engins roulants S4 :</u> Se déplacer dans la cour, transporter un objet et s'orienter. Le chantier p 10		<u>Rondes et jeux dansés S5 :</u> Former une ronde, tourner en rond autour d'un cercle matérialisé. Musiques d'Europe : Autriche
Semaine 6	<u>Courir S5 :</u> Courir en réponse à un signal en s'arrêtant dans un cerceau et en suivant une trajectoire rectiligne dans la salle de jeux.	<u>Engins roulants S5 :</u> Se déplacer dans la cour en suivant une trajectoire circulaire le plus rapidement possible. Le doudou gagnant p12		<u>Rondes et jeux dansés S6 :</u> Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, changer de sens de rotation. Musique d'Europe : Italie

Semaine 7	<u>Courir S6</u> : Courir en relais : en réponse à un signal, en s'arrêtant dans un cerceau et transmettant un foulard au suivant, avec une trajectoire rectiligne dans la salle de jeux.	<u>Engins roulants S6</u> : Se déplacer dans la cour et s'orienter : pédaler ou pousser le plus vite possible, réagir à un signal. Promenons-nous dans les bois p13		<u>Rondes et jeux dansés S7</u> : Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, changer de sens de rotation, se retourner. Musique d'Europe : Espagne
-----------	--	--	--	--



PROGRESSION DETAILLEE PAR PERIODES

Domaine 2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 2	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	<p>Lancer S1 : Lancer différents objets de différentes formes et matières. Passer du « jeter » au lancer avec intention. Jeu « Le repas des animaux »</p>	<p>Jeux à règles S1 : Le château de la sorcière</p>	<p>Parcours : Enjamber/sauter Objectifs : - Se déplacer en sautant ou en enjambant. - Adapter son déplacement aux contraintes matérielles. Tâche de l'élève : Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé : enjambrer les barres de différentes hauteurs, sauter au dessus, à l'intérieur, sur un trampoline. Matériel : barre WESCO, plots + barres, cerceaux, trampoline.... Lieu : Dans la salle de motricité.</p>	<p>Rondes et jeux dansés S1 : Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, changer de sens de rotation, se retourner. Musique d'AFRIQUE : Congo (olele)</p>
Semaine 2	<p>Lancer S2 : Lancer pour faire tomber des briques, des quilles. Jeu : « Jeu de massacre »</p>	<p>Jeux à règles S2 : Lancer les trésors sur l'île</p>		<p>Rondes et jeux dansés S2 : Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, se retourner au signal des paroles de la chanson : « j'ai des pommes à vendre. » Musique d'AFRIQUE : Senegal (Makoutoude)</p>
Semaine 3	<p>Lancer S3 : Expérimenter différents types de lancer. Jeu « chamboule tout », « coiffer les chapeau »</p>	<p>Jeux à règles S3 : Lancer dans les puits</p>		<p>Rondes et jeux dansés S3 : Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, se retourner... poursuite de : « j'ai des pommes à vendre. » Musique d'AFRIQUE : Madagascar (Rajery)</p>
Semaine 4	<p>Lancer S4 : Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer loin. Atelier « Lancer loin »</p>	<p>Jeux à règles S4 : Les déménageurs (1)</p>		<p>Rondes et jeux dansés S4 : Former une ronde, réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats : « il était une fermière qui allait au marché » : avancer, reculer, changer de sens. Musique d'AFRIQUE : Algerie (plouf tizen)</p>

Semaine 5	<p><u>Lancer S5 :</u> Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer vers une cible. Atelier : « Lancer précis »</p>	<p><u>Jeux à règles S5 :</u> Les déménageurs (2)</p>	<p><u>Rondes et jeux dansés S5 :</u> Former une ronde, réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats : « il était une fermière qui allait au marché ». avancer, reculer, changer de sens. Musique d'AFRIQUE : Maroc (ouaha jouj slata)</p>
Semaine 6	<p><u>Lancer S6 :</u> Ajuster le geste, la force, la direction au but visé : lancer vers une cible. Atelier : « Lancer Haut »</p>	<p><u>Jeux à règles S6 :</u> La collecte contre temps.</p>	<p><u>Rondes et jeux dansés S6 :</u> Former une ronde, refaire les pas et mouvements correspondant aux paroles des deux chansons en faisant varier le tempo. Musique d'AFRIQUE : Tunisie (param param)</p>
Semaine 7	<p><u>Lancer S7 :</u> Doser le lancer pour pouvoir rattraper. Ajuster la direction et la force du lancer. Réceptionner, apprécier la trajectoire de la balle. Jeu « Les écureuils se lancent des noisettes »</p>	<p><u>Jeux à règles S7:</u> Le loup et l'agneau.</p>	<p><u>Rondes et jeux dansés S7 :</u> Former une ronde, refaire les pas et mouvements correspondants aux paroles des deux chansons sans la présence de l'enseignante dans la ronde : un élève mène la danse. Musique d'AFRIQUE : Turquie.</p>



PROGRESSION DETAILLEE PAR PERIODES

Domaine2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 3	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	Sauter S1 : Courir partout en sautant les obstacles. Jeu « Le parcours dans la jungle »	Jeux à règles S1 : Les petits pois	Parcours : S'équilibrer/ramper Objectifs : - Se déplacer en s'équilibrant ou en rampant. - Adapter son déplacement aux contraintes matérielles. Tâche de l'élève : Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé : passer sous les différents obstacles, s'équilibrer sur les différentes constructions. Matériel : bancs et chaises, barre WESCO, plots + barres, arcs en plastiques, cubes et pavés, cerceaux... Lieu : Dans la salle de motricité.	Rondes et jeux dansés S1 : Réactivation des rondes apprises en deuxième période Musique d'Asie : Mongolie
Semaine 2	Sauter S2 : Augmenter l'amplitude, la hauteur le temps de suspension des sauts. Jeu « La rivière aux crocodiles »	Jeux à règles S2 : Bébé qui dort		Rondes et jeux dansés S2 : Former une ronde, réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats : « J'aime la galette ». Musique d'Asie : Chine
Semaine 3	Sauter S3 : Sauter en contrebas, maîtriser sa réception, oser se lancer. Jeu « les parachutistes »	Jeux à règles S3 : Le cheval et son cocher		Rondes et jeux dansés S3 : Former une ronde, suivre les paroles, quitter la ronde, revenir dans la ronde : « Qui fera la bonne galette ». Musique d'Asie : Inde
Semaine 4	Sauter S4 : Enchaîner une course et un saut, prendre de l'élan pour sauter loin. Jeu « Le livreur de pizza » et la « rivière aux crocodiles »	Jeux à règles S4 : Les lapins		Rondes et jeux dansés S4 : Réinvestissement des deux rondes : « J'aime la galette et « Qui fera la bonne galette ». Musique d'Asie : Thaïlande
Semaine 5	Sauter S5 : Sauter vers le haut avec ou sans élan. Jeu « La cueillette ».	Jeux à règles S5 : Les lapins prisonniers		Rondes et jeux dansés S5 : Former une ronde, suivre es paroles en se retournant individuellement à l'annonce de son prénom (l'enseignante mène la ronde): « Les pigeons sont blancs » Musique d'Asie : Japon (Sakura Cherry Blossoms)

Semaine 6	<p>Sauter S6: Sauter au-dessus d'obstacles sans s'arrêter, enchaîner les impulsions. Jeu : « La chasse au trésor ».</p>	<p>Jeux à règles S6 : Les moutons perdus</p>		<p>Rondes et jeux dansés S6 : Former une ronde, réagir aux paroles de la chanson en se retournant individuellement à l'annonce de son prénom, un élève mène la ronde : « Les pigeons sont blancs ». Musique d'Asie : Singapour ou Vietnam</p>
-----------	--	---	--	--



PROGRESSION DETAILLEE PAR PERIODES


Domaine2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 4	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	<u>Jeux d'opposition S1 :</u> Les fourmis et les lézards 1 et 2.	<u>Jeux traditionnels du monde entier S1 :</u> Dibeke (Afrique du Sud)	<u>Parcours Sensoriel</u> <u>Objectifs :</u> Se déplacer en s'aidant de ses sens (dans la semi obscurité/les yeux bandés, dans un tunnel). Adapter son déplacement aux contraintes matérielles et sensorielles. <u>Tâche de l'élève :</u> Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé (recouvert d'un drap, peu éclairé, faisant du bruit lorsqu'il est utilisé...) Marcher sur du matériel recouvert d'un tissu, avancer les yeux bander, toucher le matériel pour choisir sa conduite motrice. <u>Matériel :</u> tissu, foulards tunnel, tente, picodalles, grelots. <u>Lieu :</u> Dans la salle de motricité.	<u>Rondes et jeux dansés S1 :</u> Rondes mimées Construire une ronde collective « Mon âne » TEMPS 1. Musique d'Océanie : Australie
Semaine 2	<u>Jeux d'opposition S2 :</u> « Protéger tous ses ballons » et « Choisir »	<u>Jeux traditionnels du monde entier S2 :</u> Chinguerenguere (Mozambique)		<u>Rondes et jeux dansés S2 :</u> Construire une ronde collective « Mon âne » TEMPS 3.). Musique d'Océanie : Iles Fidji
Semaine 3	<u>Jeux d'opposition S3 :</u> Déplacer les meubles	<u>Jeux traditionnels du monde entier S3 :</u> La vache et le tigre (Asie)		<u>Rondes et jeux dansés S3 :</u> Construire une ronde collective « Mon âne » TEMPS 4. Musique d'Océanie : Nouvelle Calédonie
Semaine 4	<u>Jeux d'opposition S4 :</u> La cage du tigre	<u>Jeux traditionnels du monde entier S4 :</u> Relais Wagon (Asie)		<u>Rondes et jeux dansés S4 :</u> Rondes mimées : Construire une ronde collective avec « Tous les légumes » TEMPS 1. Musique d'Océanie : Papouasie/Nouvelle Guinée
Semaine 5		<u>Jeux traditionnels du monde entier S5:</u> Chat poursuite (Afrique) Ou-Chen (Asie)		<u>Rondes et jeux dansés S5 :</u> Construire une ronde collective avec «Tous les légumes » TEMPS 3. Musique d'Océanie : Vanuatu
Semaine 6	<u>Jeux d'opposition S5 :</u> Duel Fourmi/lézard	<u>Jeux traditionnels du monde entier S6 :</u> Le vautour et ses poussins (Asie)		<u>Rondes et jeux dansés S6 :</u> Construire une ronde collective avec «Tous les légumes » TEMPS 4. Musique d'Océanie : Nouvelle Zélande/Maori



PROGRESSION DETAILLE PAR PERIODES

Domaine2 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 5	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
Semaine 1	<u>Engins roulants S1 :</u> Se déplacer à pied en tenant son engin roulant avec les mains. Eviter les obstacles. Situation p6	<u>Danser :</u> Mise au point de la chorégraphie qui restituera aux familles le travail de l'année à partir des musiques du monde.	Parcours à composer <u>Objectifs :</u> Composer en petit groupe un parcours pour la classe en sélectionnant le matériel nécessaire.	<u>Rondes et jeux dansés S1 :</u> Marcher en tresse « Quand on fait des crêpes chez nous » Musique d'Amérique : Country
Semaine 2	<u>Engins roulants S2 :</u> Garder son équilibre en étant poussé ou tiré. Eviter les obstacles, coopérer. Situation p7	Réactivation des acquis de l'année : Gestuelle et mouvements créés pur chaque mélodie, enchaînement. Définition et choix des rôles et prestations de chacun.	<u>Tâche de l'élève :</u> Installer et présenter le parcours au groupe classe complet. Encadrer ses camarades lors de l'évolution sur le parcours en veillant au respect des règles. Réinvestir les actions motrices précédemment expérimentées ou en proposer de nouvelles à partir du matériel à disposition.	
Semaine 3	<u>Engins roulants S3 :</u> Rouler le plus loin possible après une impulsion. Situations p8		<u>Matériel :</u> plots, poutres, barres, cubes, bancs etc...tout le matériel connu et utilisé au cours des précédentes périodes. <u>Lieu :</u> Dans la salle de motricité.	<u>Rondes et jeux dansés S2 :</u> Marcher en tresse « Quand on fait des crêpes chez nous » Musique d'Amérique : Amérindienne
Semaine 4				<u>Rondes et jeux dansés S3 :</u> Farandole et pont : « Passez Pompom les carillons » Musique d'Amérique : Amérique centrale
Semaine 5	<u>Engins roulants S4 :</u> Apprendre à freiner, savoir s'arrêter. Situation p9			<u>Rondes et jeux dansés S4 :</u> Farandole et pont : « Passez Pompom les carillons » Musique d'Amérique : Jamaïque

Semaine 6	<u>Engins roulants S5 :</u> Maîtriser ses trajectoires, contourner des obstacles, rouler en évitant les autres Situation p10			<u>Rondes et jeux dansés S5 :</u> Combiner les différentes actions : « J’ai vu le loup le renard et la belette » Musique d’Amérique : Bolivie
Semaine 7	<u>Engins roulants S6 :</u> Maitriser sa vitesse. Relais sur parcours à obstacle.			<u>Rondes et jeux dansés S6 :</u> Combiner les différentes actions : « J’ai vu le loup le renard et la belette » Musique d’Amérique : Brésil
Semaine 8	<u>Engins roulants S7:</u> Maitriser sa vitesse. Suivre un camarade.			<u>Rondes et jeux dansés S7 :</u> Combiner ronde, pas sautillés et danse à 2 : « Enrouler le fil ». Musique d’Amérique : Cuba
Semaine 9	<u>Engins roulants S8 :</u> Lâcher un appui. Ramasser et transporter dans une main des objets sur le parcours.			<u>Rondes et jeux dansés S8:</u> Combiner ronde, pas sautillés et danse à 2 : « Enrouler le fil ». Musique d’Amérique : Argentine
Semaine 10	<u>Engins roulants S9 :</u> Se déplacer dans la cour, s’orienter, pédaler plus vite possible, coordonner les pieds qui propulsent et les mains qui tiennent le doudou. Jeu «Des obstacles pour doudou »			<u>Danser :</u> Répétition prestation finale Musiques du monde.
Semaine 11	<u>Engins roulants S10 :</u> Se déplacer dans la cour, s’orienter, pédaler ou pousser le plus vite possible, coordonner les pieds qui propulsent et les mains qui attrapent le foulard. Jeu « La queue du renard »			