

Armelle <http://psmsclasse.eblablog.com>

## Préparation prévisionnelle Agir et s'exprimer....Ps ms 2014 2015 Période 4

### Compétences :

1 adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés : Verbes d'actions : lancer, sauter, franchir ,ramper, se renverser, rouler , se suspendre...parcours...

2 coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; jeux collectifs (jeux d'orientation , de courses de relais , d'approche de poursuite , de réflexes et d'habiletés, jeux d'opposition , jeux d'échange ..Jeux de parachute jeux spontanés

3 s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; jeux de comédie

4 se repérer et se déplacer dans l'espace ; jeux d'orientation

5 décrire ou représenter un parcours simple

Compétences :1 adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés : Verbes d'actions : lancer, sauter, franchir ,ramper, se renverser, rouler , se suspendre...parcours...  
 2 coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; jeux collectifs (jeux d'orientation , de courses de relais , d'approche de poursuite , de réflexes et d'habiletés, jeux d'opposition , jeux d'échange ..Jeux de parachute jeux spontanés  
 3 s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; jeux de comédie 4 se repérer et se déplacer dans l'espace ; jeux d'orientation 5 décrire ou représenter un parcours simple

PERIODE 4	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENREDI
Semaine 1 :123 cligne des yeux	Jeux collectifs : courses et relais , course des transporteurs 255	Jeux collectifs : courses et relais , course des transporteurs 255	Rouler : jeux de roule : faire rouler	Rouler : jeux de roule : faire rouler	Rouler ; jeux de roule faire rouler
Semaine 2 : le spaghetti	Situations motrices :coopération Avancer en se donnant la planche )	Situations motrices : Situations motrices :coopération Avancer en se donnant la planche ))	Rouler ; tricycles	Rouler ; tricycles	Rouler ; tricycles
Semaine 3 : 2 par 2 : massages avec ballons	Danse STOP	Danse STOP	Situations motrices : Situations motrices :coopération Avancer en se donnant la planche ))	Danse STOP	Danse STOP
Semaine 4 : se déplacer en train avec des cerceaux	le train des poupées maths	le train des poupées : maths	le train des poupées maths	Relation avec graphisme : boucles , coupes	Relation avec graphisme : boucles , coupes
Semaine 5 : jeu qu'est ce qui a changé ?	Marcher s'équilibrer : terre brulée	Marcher s'équilibrer : rejoindre sa maison	Marcher s'équilibrer : ramener un trésor		
Semaine 6 :Différentes façon de marcher page 90 PDF	Danse STOP	Danse STOP	Marcher s'équilibrer : aller au trésor	Marcher s'équilibrer : traverser la rivière	Marcher s'équilibrer : le chemin plein d'embuches
Semaine 7.RESPIRER	Equilibres :Traverser la rivière	Equilibres Le passage du pont	Relation avec graphisme : boucles , coupes, ronds	Relation avec graphisme : boucles , coupes ronds	Relation avec graphisme : boucles , coupes, ronds



[http://campdejour.v3r.net/doc\\_uploads/v3r/camps\\_de\\_jour/documents/Recueil%20de%20jeux%20pour%20les%20enseignants%20e.pdf](http://campdejour.v3r.net/doc_uploads/v3r/camps_de_jour/documents/Recueil%20de%20jeux%20pour%20les%20enseignants%20e.pdf)

*Déroulement :* Une petite comptine à faire pour réchauffer le corps et apprendre à compter !

**1 et 2, cligne des yeux** (debout, indiquer du doigt les yeux, puis les cligner)

**3 et 4, à quatre pattes** (se mettre à 4 pattes)

**5 et 6, sur les fesses** (s'asseoir)

**7 et 8, comme une huître** (tendre les bras vers l'avant en recourbant le dos)

**9 et 10, en écrevisse** (se laisser tomber sur le côté et se recroqueviller)

**11 et 12, faut plus que ça bouge** (s'allonger sur le dos)

## Le spaghetti



*Matériel* : 1 crayon pour 2 enfants

*Aptitudes à développer* : sensibilité, coordination, concentration

*Déroulement* : Placer les enfants en équipes de 2. Chaque équipe reçoit un crayon. Les 2 enfants doivent se déplacer en tenant le crayon « index contre index », et ce, sans le faire tomber.

**Variante** : Il est possible de changer le \*déplacement ou encore, d'ajouter des obstacles au parcours (par exemple ; faire le tour de la chaise, marcher sur la ligne, etc.)



## Qu'est-ce qui a changé ?



*Matériel* : aucun

*Aptitudes à développer* : mémoire, vocabulaire, structuration temporelle

*Déroulement* : Les enfants sont assis en cercle, et s'observent attentivement. L'enseignant nomme, au hasard, 2 enfants. L'enseignant va à l'écart avec ces deux enfants, et modifie l'habillement des enfants ou ajoute des accessoires (crayon derrière l'oreille, gomme à effacer sur l'épaule, etc.). Par la suite, les enfants reviennent à l'intérieur du cercle et les autres enfants doivent deviner ce qui a changé.

## Exercices respiratoires

- Aspirer à l'aide d'une paille des petits papiers et les déplacer d'un endroit à l'autre.
- Un mouchoir sur le visage, demander à l'enfant de souffler par le nez et ensuite, par la bouche afin de faire voler le mouchoir.
- Souffler sur une balle de ping-pong ou une boule de papier chiffonnée afin de la déplacer.
- Les doigts largement ouverts, souffler dessus comme pour éteindre les bougies d'un gâteau d'anniversaire.
- Souffler, avec la bouche entrouverte, sur la paume de la main. Éloigner graduellement la main du visage.
- Cueillir une fleur imaginaire, l'approcher du nez et inspirer doucement pour la sentir. Allonger les inspirations, qui se font lentement.