



- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Lundi	Courir Courir pour suivre l'adulte dans différents espace de l'école. Courir en réponse à un signal en suivant une trajectoire précise. Courir en relais. Courir pour attraper et pour échapper à un poursuivant. Exercer différentes façons de courir : au signal, vite, en relais, avec des obstacles.	Lancer Lancer différents objets: légers, lourds petits ou volumineux. Lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas, avec précision, un camarade). Explorer différentes façons de lancer : une ou deux mains, dans différentes directions. Rattraper un projectile	Sauter Sauter spontanément, avec ou sans obstacle. Sauter en contrebas (travail de la réception). Sauter loin avec ou sans élan. Sauter haut pour atteindre une cible en hauteur, pour passer au-dessus d'obstacles. Enchaîner différents types de saut.	Jeux d'opposition S'engager dans l'activité. Comprendre ce qu'il y a à faire. Attaquer / résister. Aller jusqu'au bout de la durée du jeu. Identifier l'adversaire. Comprendre et respecter des règles de jeu.	Se déplacer à l'aide d'engins Se déplacer librement avec des engins: trottinette, tricycle, vélo. Se déplacer avec des engins en respectant une trajectoire rectiligne ou circulaire. Se déplacer en réaction à un signal. Se déplacer avec des enchaînements d'actions (slaloms, objets à transporter, relai...).
Mardi	Se déplacer à l'aide d'engins Se déplacer librement avec des engins: trottinette, tricycle, vélo. Se déplacer avec des engins en respectant une trajectoire (à l'intérieur d'une zone, en suivant une trajectoire rectiligne ou circulaire). Se déplacer en réaction à un signal. Se déplacer avec des enchaînements d'actions (glisser, contourner, s'accroupir).	Participer à des jeux à règles Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques (en lien avec Vers Les Maths) : dénombrement de 1 à 4, complément d'un nombre, évaluation de la quantité restante, lecture du dé. Comprendre et respecter des règles de jeu. Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs : acquérir la notion d'équipe.	Participer à des jeux à règles Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques (en lien avec Vers Les Maths) Comprendre et respecter des règles de jeu. Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs : acquérir la notion d'équipe.	Participer à des jeux à règles Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques (en lien avec Vers Les Maths) Jeux traditionnels du monde entier. Comprendre et respecter des règles de jeu. Coopérer, s'opposer en jouant à des jeux collectifs : acquérir la notion d'équipe.	Danser Mise au point de la restitution finale pour le spectacle de fin d'année. Récapituler les différents mouvements créés selon les continents au cours des précédentes périodes. Mettre au point une chorégraphie permettant leur enchaînement harmonieux en vue de la prestation finale en public (Europe, Afrique, Asie, Océanie, Amérique).

<p>Jeudi</p>	<p>Se déplacer sur un parcours Adapter et varier ses déplacements. Respecter des règles simple de circulation dans un parcours : un début, une fin, un sens de rotation, un ordre de passage. <u>Tâche de l'élève :</u> Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé.</p>	<p>Parcours : Enjambrer/sauter Se déplacer en sautant ou en enjambant. Adapter son déplacement aux contraintes matérielles. <u>Tâche de l'élève :</u> Explorer les possibilités motrices offertes par le matériel proposé et la manière dont il est installé : enjamber les barres de différentes hauteurs, sauter au-dessus, à l'intérieur, sur un trampoline.</p>	<p>Parcours : S'équilibrer/rampier Se déplacer en s'équilibrant ou en rampant. Adapter son déplacement aux contraintes matérielles. <u>Tâche de l'élève :</u> 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.</p>	<p>Parcours Sensoriel Se déplacer en s'aidant de ses sens (dans la semi obscurité/les yeux bandés, dans un tulle).. Adapter son déplacement aux contraintes matérielles. <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...</p>	<p>Parcours à composer Composer en petit groupe un parcours pour la classe en sélectionnant le matériel nécessaire. <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 des originales.</p>
<p>Vendredi</p>	<p>Rondes et jeux dansés Se déplacer en rythme. Se déplacer en farandole. Savoir se mettre en ronde. Tourner en rond autour d'un cercle matérialisé puis sans cercle. Changer de sens de rotation.</p> <p>Danser S'exprimer de façon libre en fonction de la musique. (musiques d'Europe) Rechercher différentes façons de se déplacer en marchant, en courant, en sautillant. Augmenter le vocabulaire corporel.</p>	<p>Rondes et jeux dansés Former une ronde, tourner en rond sans cercle matérialisé, changer de sens de rotation, avancer, reculer, se retourner. Réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats, varier le tempo.</p> <p>Danser S'exprimer de façon libre en fonction de la musique. (musiques d'Afrique) Rechercher différentes façons de se déplacer, en marchant, en courant, en sautillant. - Augmenter le vocabulaire corporel.</p>	<p>Rondes et jeux dansés Former une ronde, réagir aux paroles de la chanson avec les gestes et pas adéquats, se retourner individuellement en entendant son prénom Quitter la ronde, revenir dans la ronde en suivant le fil de la chanson.</p> <p>Danser S'exprimer de façon libre en fonction de la musique. (musiques d'Inde et de Chine) Rechercher différentes façons de se déplacer en marchant, en courant, en sautillant, avec du matériel (foulards, ballons). Augmenter le vocabulaire corporel.</p>	<p>Rondes et jeux dansés Rondes mimées, en tresse, en farandole avec des ponts. Construire une ronde collective, coopérer pour proposer une chorégraphie adaptée au chant en réinvestissement les mouvements précédemment appris.</p> <p>Danser S'exprimer de façon libre en fonction de la musique. (musiques d'Océanie) Rechercher différentes façons de se déplacer en marchant, en courant, en sautillant. Augmenter le vocabulaire corporel.</p>	<p>Danser S'exprimer de façon libre en fonction de la musique. (musiques d'Amérique) Rechercher différentes façons de se déplacer en marchant, en courant, en sautillant, coordonner ses mouvements avec la musique, interagir avec ses pairs. Augmenter le vocabulaire corporel.</p>