

AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Grande Section
2021-2022

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT				
<p>Agir sur les objets, lancer de différentes façons dans le cadre de jeux collectifs à règles (<i>ballon chasseur, connais-tu ton voisin, balles brulantes au pied, épervier, béret ...</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer un ballon en visant • Attraper un ballon qui m'est lancé • Manipuler des ballons pour les lancer et jouer à plusieurs • les guider au pied • Enchaîner des actions motrices : courir, lancer • Identifier son/ses rôles <p>Courir vite dans un but précis dans le cadre d'un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour toucher/attraper quelqu'un/échapper à quelqu'un : <i>épervier, facteur, le voleur de pomme</i> • pour attraper quelque chose : <i>le voleur de pomme</i> 	<p>Courir « longtemps » dans le cadre de la participation à la « course du muscle » (au profit du Téléthon) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • contrôler ses efforts pour progresser. • Mesurer ses progrès selon le nombre de tours réalisés <p>Lancer de différentes façons dans le cadre d'un jeu collectif et coopératif (<i>les balles brûlantes</i>) et d'ateliers rotatifs « techniques » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attraper/réceptionner des objets en mobilisant et en contrôlant son bras • lancer loin • lancer haut/par-dessus, en visant une cible • lancer à quelqu'un et attraper des objets qui me sont lancés. • initiation raquette/balle 	<p>Lancer, rattraper, courir dans le cadre d'un jeu collectif et coopératif : (<i>l'horloge...</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • lancer à quelqu'un et réceptionner un ballon • courir vite en relai. <p>Jeux d'opposition (<i>cf. séq.</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecouter et respecter les règles du jeu • Accepter le contact avec le corps d'un partenaire et le respecter • Explorer différentes formes d'actions simples et mesurer les effets produits (par deux, en équipe) : saisir, pousser, tirer, retourner, immobiliser • s'opposer à un adversaire par la médiation d'un objet à s'approprié ou à défendre • organiser ses actions et saisies selon une intention et une stratégie • assurer les différents rôles sociaux 	<p>Courir vite selon un temps donné et s'organiser pour partir rapidement (<i>à vos marques prêts partez !, course à 2, course de relai</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • courir en respectant un temps donné • mesurer ses progrès (zones de couleurs) • soigner son départ • maintenir l'effort jusqu'au bout (<i>foulard, poursuivant</i>) • coopérer (relai) <p>Agir sur les objets dans le cadre d'une initiation aux arts du cirque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • jonglage, assiettes chinoises • proposer un enchaînement et se produire devant un public 	<p>Découvrir et utiliser différents engins roulants (parcours de trottinettes, tricycles, planches à roulettes)</p> <p>Participer à des jeux collectifs en intégrant les règles et en identifiant son ou ses rôles : (<i>poule renard vipère etc...</i>).</p> <p>Course d'orientation (<i>en lien avec ELM</i>)</p>

**ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE
ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS**

<p><i>En lien avec l'EMC et les activités sonores :</i> Cycle relaxation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reproduire des positions corporelles pouvant mettre en jeu l'équilibre, • adapter ses gestes et déplacements à un support musical ou du silence. 	<p>Parcours de motricité : ajuster et enchaîner ses actions et déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> • marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, escalader, se suspendre etc... en variant les déplacements et sur différents matériels (poutre, blocs, plans inclinés etc...) 	<p>Rondes et jeux dansés : <i>(support : « si on dansait les enfants »)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • marcher sur une pulsation • adapter ses gestes et déplacements au support musical • s'arrêter au bon moment, • lâcher les mains, • changer de sens, • chanter • avancer, reculer 	<p>Activités d'acrogym et gymniques (ateliers) <i>(cf. séquence)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter le contact • prendre des risques mesurés • s'équilibrer, se renverser, rouler, s'appuyer sur ses mains... • coopérer • produire un enchaînement de figures avec ou sans support musical <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements dans le cadre d'une initiation aux arts du cirque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • parcours d'échasses, « kangourous »... • réinvestissement de la séquence d'acrogym • proposer un enchaînement et se produire devant un public ou ses pairs 	<p>Expression corporelle, création d'une chorégraphie ou d'un tableau « dansé » sur support musical pour la fête d'école.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des objets initiant ou prolongeant le mouvement - improviser, créer, inventer en utilisant son corps en lien avec un thème, un scénario, un support musical. - apprendre et reproduire une phrase dansée, une séquence d'actions/déplacements en relation avec d'autres partenaires ou non. - Investir un espace scénique et se produire devant un public - adapter ses gestes et déplacements en fonction d'un support musical (marcher/se déplacer à un signal, en rythme, s'arrêter...)
---	--	---	--	--

Cycle piscine à ajouter si le budget le permet.