|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités physiques | | | | | |  |
|  | **Période 1** | **Période 2** | **Période 3** | **Période 4** | **Période 5** | **Programmes**  **Compétences attendus fin de cycle 1** |
| Agir dans l'espace dans la durée et sur les objets | Manipuler le petit matériel (balles, cerceaux...) et faire des propositions d’actions. \*  -respecter une consigne simple  -Se déplacer sur une jambe, à 4 pattes, à genoux  -Écouter et respecter les consignes  -Se déplacer de plusieurs manières (courir, sauter, ramper, rouler, glisser)  **S’orienter**  Se déplacer dans différents espaces intérieurs de l’école avec l’enseignant (classe) | -Diversifier les actions motrices  -Écouter et respecter les consignes\*  **LANCER**  -– Passer de jeter un objet à lancer avec intention  Découvrons des objets  Repas des animaux/Le jeu du massacre.  – Lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas, avec précision)  Dans des espaces et avec des matériels variés (Balles, sac de graines, anneaux…)  Lancer et rattraper  -Appréhender les notions intérieur/extérieur, en dessous/au-dessus  – Passer de jeter un objet à lancer avec intention | Travail sur sur/sous  À côté/devant, derrière  **S’orienter**  **COURIR**  -Passer d’une course **accès** naturelle à courir pour : attraper, s’échapper, transporter, franchir  Minuit dans la bergerie, les déménageurs  -Appréhender notions intérieur/extérieur | -Varier ses activités motrices : ramper, faire des roulades, marcher en équilibre  **COURIR**  -courir vite **accès**  Réagir rapidement à un signal, adapter sa course, franchir des obstacles, à l’espace, aux autres | -Varier les activités motrices : ramper, faire des roulades, marcher en équilibre  **Utiliser différents engins**  -Promener son doudou  -Se déplacer avec des engins en respectant une trajectoire  -Appréhender les notions de gauche/droite | **Agir dans l’espace, dans**  **La durée et sur les objets**  Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. |
| Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressives ou artistiques | **Rondes et jeux dansés**  Participer aux rondes et aux jeux \*  Coordonner ses gestes et ses déplacements  Avec ceux des autres lors de rondes et de  Jeux dansés\*  -Se déplacer en farandole  -Savoir se mettre en ronde  -Se déplacer en rythme | **Rondes et jeux dansés**  -Coordonner  Savoir marcher en ronde, en sortir, la réintégrer rapidement. \*  Observer les autres pour décrire, reproduire.  -Connaître son schéma corporel (rondes et jeux dansés)  **Danser**  -Se déplacer en respectant un rythme simple EXPRESSION CORPORELLE  -Différencier mobilité/immobilité  (Jeu de la statue)  -Observer et reproduire le mouvement (Jacques a dit)  – Rechercher différentes façons de se déplacer en marchant, en courant, en sautillant  – Enrichir le vocabulaire corporel | **Rondes et jeux dansés**  Danser en ronde sur des rythmes musicales et des phrases musicales variées\*  -Connaître son schéma corporel (rondes et jeux dansés)  **Danser**  Jeu de démarches, d’expression, d’imitation de personnage, d’animaux/ se déplacer comme  MIME  – S’initier aux activités artistiques théâtre  – Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement  – S’exprimer de façon libre avec ou sans accessoire  – S’exprimer de façon libre ou sur la musique en utilisant un accessoire (ruban, foulard, ballon imaginaire) | **MIME**  Imiter des animaux  -Se déplacer en suivant un rythme simple et une visée artistique  **Projet théâtre** :  -jouer des saynètes  Inventer des déplacements  Enchaînés sur un fond musical  – Jeux de démarches, d’expression, d’imitation de personnages, d’animaux…  – Intégrer les rôles de spectateurs/ acteurs pour observer, décrire et reproduire  Projet théâtre | **Danser**  S’exprimer de façon libre en utilisant un accessoire (ruban, foulard, cerceau) \*  **Projet théâtre** :  -jouer des saynètes  Inventer des déplacements  Enchaînés sur un fond musical  – Jeux de démarches, d’expression, d’imitation de personnages, d’animaux…  – Intégrer les rôles de spectateurs/ acteurs pour observer, décrire et reproduire  Projet théâtre  -Oser se représenter devant des spectateurs | **Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique**  -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. |
| Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées | Découvrir plusieurs verbes d'actions : marcher, s'équilibrer, sauter, ramper, rouler, glisser, grimper  -Se déplacer de plusieurs manières (courir, sauter, ramper, rouler, glisser)  -découverte engins roulants  -Réagir à un signal sonore  Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, aménagés : (ramper, passer sous, marcher à 4  Pattes, marcher vite) \*  -Se déplacer librement avec des engins : trottinette, tricycle. | **-** Se déplacer librement avec des engins : trottinette, tricycle. | Marcher, s'équilibrer, sauter, glisser, grimper, de différentes façons salle de motricité  -suivre un parcours mêlant plusieurs verbes d'actions  Se déplacer librement avec des engins : trottinette, tricycle. | Prendre des risques mesurés  -varier ses activités motrices (escalade) (rouler, marcher en équilibre...)  -**Parcours des 5 sens**  Prendre des risques mesurés  S'équilibrer sur divers objets  -varier ses activités motrices (escalade) (rouler, marcher en équilibre...) | -engins roulants jours déterminés  -jeu d'orientation chasse aux doudous (avec photos) | **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des**  **Environnements ou des**  **Contraintes variées**  -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. |
| **Collaborer, coopérer, s'opposer** | **-Construire la notion d’action collective, de rôle**  Réalisation d’une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter.)  -Respect d’une règle de départ simple qui évolue au fil des séances.  -Vivre des jeux collectifs sans ballon.  -écouter et respecter les consignes | Savoir respecter des règles de jeu simple  -participer à un jeu collectif : les déménageurs : un but commun  Jeu de refuge avec cerceaux au signal un loup contre tous (l'enseignant)  -jeu les traîneaux du père noël \*  4 groupes de lutins avec 4 caisses(traîneaux)aux 4 coins de la pièce) les petits lutins doivent prendre les cadeaux (matériel de sport) dispersés dans la salle  Réaliser des jeux de poursuite en identifiant son rôle et celui des autres  – Courir pour attraper et pour échapper à un poursuivant  -écouter et respecter les consignes\*  **Participer à des jeux à règles**  -Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques : dénombrement de 1 à 4  : dénombrement de 1 à 4 | S’engager dans l'action  -jeu des serpents\*  -Jeu des déménageurs  Déménager tous ensemble un camp vers un autre camps  – Transporter avec les mains, déplacer, lancer des objets de taille et de poids différents vers un objectif (jeu des déménageurs)  Acquisition vocabulaire l  Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, --Courir pour attraper, pour se sauver  **Participer à des jeux à règles**  -Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques : dénombrement de 1 à 4 | **Jeux et activités d**’**opposition** : **accès** construire un répertoire large de formes d'actions sur l'autre (tirer, pousser, soulever, …).  -S’engager vers différentes parties du corps de l’adversaire  Rechercher des approches différentes.  Rechercher des approches différentes  S’investir dans une activité corps à corps  Les hérissons, attraper les foulards, arrêter les fourmis  -Créer le déséquilibre de l’adversaire et en profiter  Contrôler l’adversaire et agir sur lui au sol  Le combat de coqs, retourner les tortues.  **Participer à des jeux à règles**  -Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques : dénombrement de 1 à 4 | **Jeux et activités d’opposition** : **accès**  Réalisation d’actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (pour transporter, déplacer des objets) Découverte de la notion d’équipe et de but commun en coopération  S’investir dans une activité corps à corps  Les hérissons, attraper les foulards, arrêter les fourmis  -Créer le déséquilibre de l’adversaire et en profiter  Contrôler l’adversaire et agir sur lui au sol  Le combat de coqs, retourner les tortues.  **Participer à des jeux à règles**  -Participer à des jeux collectifs incluant des notions mathématiques : dénombrement de 1 à 4 | **Collaborer, coopérer, s’opposer**  Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s’opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. |