

Programmation annuelle agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

MS-GS

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis	Développer des actions motrices au travers de parcours : courir, marcher en équilibre, descendre, monter, ramper	Développer des actions motrices au travers de parcours : sauter, sauter loin, sauter en contrebas, rebondir, enjamber, grimper	Développer des actions motrices au travers de parcours : se renverser, rouler, se suspendre	Développer des actions motrices au travers de parcours : s'équilibrer, sauter avec élan	Développer des actions motrices au travers de parcours : courir vite, sauter
Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir	Découvrir et exploiter le petit matériel (ballons de baudruche, coussins, couvertures, ballons)	Se perfectionner en rondes : tourner, se regrouper au centre, reformer la ronde	Découvrir et exploiter le petit matériel (chaises, cerceaux)	Combiner du matériel et l'utiliser (caissettes/chaises, chaises/tables)	Alterner course/marche Enchaîner différentes actions sur un parcours : freiner, accélérer, tourner à gauche, à droite
Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés	Découvrir et exploiter le gros matériel (bancs, tables, cartons)	Combiner du matériel et l'utiliser (bancs/coussins ; ballons/cartons ; tables/sac de graines, ballons/filets, table/cartons et balles)	Combiner du matériel et l'utiliser (cerceaux/poutres/tiges/plots/cubes/élastiques, bancs/cerceaux, bancs/briques, bancs/tables/coussin, tables/draps)	Trouver sa place dans des jeux à règles (jeux collectifs à règles).	Préparer une œuvre artistique pour la fête de l'école
Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical	Connaître les différentes parties de son corps à travers des jeux d'expression corporelle	Découvrir et exploiter le petit matériel (caissettes)			Réaliser des activités de pilotage (jeux à règles).
Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors des rondes et jeux chantés	Apprendre à faire une ronde (tourner, s'arrêter, s'accroupir)	Découvrir et exploiter le gros matériel (tapis de sol)			
Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		Trouver sa place dans des jeux à règles (jeux de balles, ballons et sacs de graines).			