

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

Préparation prévisionnelle Agir et s'exprimer....Ps ms 2014 2015 Période 1

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 1	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENREDI
Semaine 1		S'orienter : se déplacer dans les différents espaces de la cour pour les identifier. <i>Rituels comptine de regroupement Mains en l'air</i>	S'orienter : se déplacer dans les différents espaces intérieurs de l'école pour les identifier	S'orienter : se déplacer dans les différents espaces intérieurs de l'école pour les identifier	S'orienter : se déplacer Dans la salle de motricité : Réagir à un signal sonore
Semaine 2	Situations motrices : Jeux spontanés 196 244 Avec des cerceaux <i>Rituels comptine de regroupement Mains en l'air</i>	Situations motrices : Jeux spontanés 196 244 Avec des cerceaux	Situations motrices : Jeux spontanés 196 244 Avec des cerceaux	Situations motrices : Jeux organisés avec des cerceaux : on reprend quelques découvertes, on essaie (photos)	Situations motrices : Jeux organisés avec des cerceaux : on reprend quelques découvertes, on essaie (photos)
Semaine 3	DODO la minette et chanson : J'ai des pommes a vendre	J'ai des pommes avendre 1ère partie : entrer dans l'activité par une petite chanson ou une danse connue des enfants; (Pomme de reinette) ◊ 2ème partie : Apprentissage d'une ronde ou jeu dansé, ensemble ou en 2 petites rondes. ◊ 3ème partie : Retour au calme qui peut se faire par une relaxation guidée en musique : dodo la minette	J'ai des pommes avendre 1ère partie : entrer dans l'activité par une petite chanson ou une danse connue des enfants; (Pomme de reinette) ◊ 2ème partie : Apprentissage d'une ronde ou jeu dansé, ensemble ou en 2 petites rondes. ◊ 3ème partie : Retour au calme qui peut se faire par une relaxation guidée en musique : dodo la minette	J'ai des pommes avendre 1ère partie : entrer dans l'activité par une petite chanson ou une danse connue des enfants; (Pomme de reinette) ◊ 2ème partie : Apprentissage d'une ronde ou jeu dansé, ensemble ou en 2 petites rondes. ◊ 3ème partie : Retour au calme qui peut se faire par une relaxation guidée en musique : dodo la minette	J'ai des pommes avendre 1ère partie : entrer dans l'activité par une petite chanson ou une danse connue des enfants; (Pomme de reinette) ◊ 2ème partie : Apprentissage d'une ronde ou jeu dansé, ensemble ou en 2 petites rondes. ◊ 3ème partie : Retour au calme qui peut se faire par une relaxation guidée en musique : dodo la minette
Semaine 4	LANCERS : Lancer différents objets. Jeux spontanés	Lancer des objets encombrants jeux spontanés	Lancer des objets légers. Jeux spontanés	Lancer des objets lourds.	Lancer loin : sacs de gaines dans cerceaux LANCER par-dessus et dedans
Semaine 5	Situations motrices En relation graphisme : éviter des obstacles, marcher courir, s'équilibrer Fin : se balancer (photo)	Situations motrices En relation graphisme : éviter des obstacles, marcher courir, s'équilibrer Fin : se balancer (photo)	Situations motrices En relation graphisme : éviter des obstacles, marcher courir, s'équilibrer Fin : se balancer (photo)	Jeux d'orientation : promenades imagées...252 :forêt imaginaire , voitures télécommandées,	Jeux d'orientation : promenades imagées...252 :forêt imaginaire , voitures télécommandées,
Semaine 6	Une maison toute ronde jeux d'imitaion https://www.youtube.com/watch?v=fS-cY0HPJwI Jeu : Vite à la maison : cerceaux	Une maison toute ronde jeux d'imitaion https://www.youtube.com/watch?v=fS-cY0HPJwI Jeu : Vite à la maison : cerceaux	Une maison toute ronde jeux d'imitaion https://www.youtube.com/watch?v=fS-cY0HPJwI Jeu : Vite à la maison : cerceaux	Une maison toute ronde jeux d'imitaion https://www.youtube.com/watch?v=fS-cY0HPJwI Jeu : Vite à la maison : cerceaux	Une maison toute ronde jeux d'imitaion https://www.youtube.com/watch?v=fS-cY0HPJwI Jeu : Vite à la maison : cerceaux
Semaine 7	Situations :Parcours libres : Dominante : <u>Lancers, rattraper 74</u> <u>Jeux de courses : attraper le cerf volant 255</u> comptine deux petites feuilles	Situations :Parcours libres : Dominante : <u>Lancers, rattraper 74</u> <u>Jeux de courses : attraper le cerf volant 255</u> comptine deux petites feuilles	J'ai des pommes avendre 1ère partie : entrer dans l'activité par une petite chanson ou une danse connue des enfants; (Pomme de reinette) ◊ 2ème partie : Apprentissage d'une ronde ou jeu dansé, ensemble ou en 2 petites rondes. ◊ 3ème partie : Retour au calme qui peut se faire par une relaxation guidée en musique : dodo la minette	Situations :Parcours libres : Dominante : <u>Lancers, rattraper 74</u> <u>Jeux de courses : attraper le cerf volant 255</u> comptine deux petites feuilles	Situations :Parcours libres : Dominante : <u>Lancers, rattraper 74</u> <u>Jeux de courses : attraper le cerf volant 255</u> comptine deux petites feuilles



1. Mains en l'air.

Compétences :

Psychomotricité : - placer ses mains sur différentes parties du corps.

- croiser les bras.

- tourner très vite les mains, pour faire un moulin.

Français : - Savoir parler : Compétence n°7 : Etre attentif à la dimension non verbale de la communication.

- Savoir écouter : Compétence n°7 : Percevoir la dimension non verbale de la communication.

Musique : - S'exprimer par la voix :

- Développer son expression vocale : Pratique du chant d'ensemble.

- S'exprimer par le corps :

- Développer l'expression de son corps : rythme, mouvement, gestes.

Age : de 3 à 6 ans.

Lieu : Intérieur ou extérieur.

Temps prévu : Deux minutes.

Déroulement :

A) Les enfants se placent en cercle.

B) Associer la parole aux gestes

C)

Mains en l'air,	On met ses deux mains en l'air.
Sur la tête,	On met ses deux mains sur la tête.
Aux épaules,	On met ses deux mains sur ses épaules (la main droite sur l'épaule droite, la main gauche sur l'épaule gauche).
Et en avant !	On met les mains tendues vers l'avant.
Bras croisés,	On croise les bras.
Sur les côtés,	On met les deux mains sur les hanches.
Moulinet,	Avec nos deux mains, on fait le geste du moulin.
On se tait !	On met un doigt sur la bouche.

. Dodo la minette

Compétences relationnelles :

- se connaître, avoir confiance en soi :
- oser essayer, oser prendre des initiatives.
- connaître l'autre et ses différences :
- agir avec fair-play dans le respect de soi et de ses partenaires.

Compétences instrumentales :

La perception consciente du corps : l'enfant utilise ses mains et ses doigts dans la comptine. Il exerce leur motricité : plier les doigts, mettre les mains l'une contre l'autre, frapper des mains,...

Compétences motrices :

- joindre ses mains « en prière » et poser sa tête dessus.
- isoler un doigt de la main et replier les autres sur la main.
- frapper des mains.

Compétences musicales :

- s'exprimer par la voix :

- développer son expression vocale : pratique du chant d'ensemble.
- s'exprimer par le corps :
 - développer l'expression de son corps : rythme, mouvement, gestes.

Dodo la minette l'enfant de Jeannette	Mimer le geste de dormir en joignant ses mains. comme pour prier et en les glissant contre sa joue la tête penchée sur le coté.
Si la minette, y dodo pas	Menacer l'enfant du doigt.
Chatte marron va souk à elle	Claquer des mains, comme pour faire fuir quelqu'un.



**Deux petites feuilles accrochées sur une branche;
Arrive le vent qui les fait danser
« Au secours » dit la première feuille.
"Je ne sais pas quoi faire!"
« Viens viens » dit la deuxième feuille.
«Je vais tomber avec toi!"**

