

Domaine 2 : Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Programmation période 1

Niveau	TPS	PS	MS	GS
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Découvrir le matériel (cerceaux, ballons, caisses) Explorer, manipuler, reproduire un geste		Reproduire des actions avec le matériel (cerceaux, ballons, etc.)	
	Marcher (avant, arrière) Courir S'arrêter de marcher/courir		Courir dans une direction donnée, changer de direction Courir vite, courir longtemps	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	Découvrir les véhicules Utiliser les véhicules sans crainte		Utiliser tous les types de véhicules Suivre un parcours Aller lentement, aller vite, s'arrêter, changer de direction	
	Essayer de trouver un mode de déplacement adapté à l'obstacle Marcher, 4 pattes, à genoux, ramper, courir : tester plusieurs modes de déplacement		Choisir le mode de déplacement et la vitesse adaptés aux obstacles Rouler, sauter, grimper selon le parcours Trouver et conserver l'équilibre Suivre un parcours fléchi, proposer un parcours	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Participer à des rondes, accepter d'être avec les autres, donner la main Oser chanter et danser des jeux dansés traditionnels		Participer à des rondes (être avec les autres, coordonner ses déplacements, chanter, faire les bons gestes au bon moment...) Acquérir un début de répertoire de rondes et jeux chantés traditionnels	
Collaborer, coopérer, s'opposer	Accepter les premières contraintes (règles, jeu ensemble)		Participer à des jeux collectifs, intégrer les règles, identifier les différents rôles, tenir des rôles Prendre en charge les plus petits pour expliquer et guider	

Programmation rondes et jeux dansés / période 1

Mon petit lapin (LPS-PS-MS-GS)

Rondin-Picotin (tous niveaux, avec variables selon niveau)

Passez Pompom (MS- GS)

Jean Petit qui danse (tous niveaux mais exigences selon niveaux)

Programmation jeux collectifs / période 1

Jacques a dit (jeu traditionnel, suivre une consigne)

Les belettes (repérage)

Minuit dans la bergerie (poursuite)

Les déménageurs (conquête et transport d'objets)