

## Période 1

### A/ Manipuler le petit matériel : Le carton et moi ! (PS-MS-GS)

- 1) Situation initiale : Découverte du matériel : manipulation libre
- 2) Pousser, tirer
- 3) Déplacer les cartons (vides ou avec un copain)
- 4) Topologie 1 : faire comme la maitresse (devant, derrière, devant...)
- 5) Topologie 2 : Faire comme sur la photo

*Prévoir une ou deux séances en parallèle en classe pour continuer le travail sur la position, la topologie.*

6) Jeu des expressions 1 : Fabriquer un train, une tour...

7) Jeu des expressions 2 : Inventer des histoires à partir des cartons : Le carton est une maison, un lit, une voiture...

### B/ Se déplacer, franchir des obstacles, sauter (PS-MS)

- 1) - Passer sous des bancs,
  - Passer sous et sur des tables et tapis,
  - Passer de cerceaux en cerceaux
- 2) - Slalomer entre les poteaux et passer sous les lattes,
  - franchir tables et autres,
  - se déplacer sur les caissettes
  - Passer sur les bancs
- 3) - Passer sur et sous bancs,
  - Passer sur ou sous lattes basses,
  - Sauter de cerceaux en cerceaux
- 4) - Se déplacer sur les bancs en passant sous les lattes,
  - Passer par-dessus chaises
  - Passer par-dessus différents obstacles sans les faire tomber

- se déplacer et sauter par-dessus lattes

5) - Se déplacer et slalomer en passant par dessus ou dessous les lattes,

- passer dessus tables et dessous lattes,

- passer à l'intérieur des cerceaux

6) - Donner du matériel par groupes en créer un parcours par groupe (prendre en photo)

7) - Reconstruire les parcours de la semaine précédente

### C/ Savoir se mettre en ronde, se déplacer en farandole, se déplacer en rythme (Différencié PS /MS-GS)

1) Se déplacer au rythme du tambourin, ronde à 2 avec cerceaux (PS), à 4 avec cerceaux pour MS-GS *Ronde 1*

2) Écouter attentivement le tambourin pour pouvoir s'arrêter au bon moment, Cerceaux musicaux

3) Se déplacer au rythme d'une chanson, ronde à 2 sans cerceaux (PS), à 4 sans cerceaux pour MS-GS *Ronde 1*

4) Se déplacer en farandole (petit train) : reprise de la chanson rituelle en motricité

5) Se déplacer en se donnant la main 2 par 2 : Suivre un chemin + petit hirondelle

6) ronde à 4 avec cerceaux (PS), à 6 sans cerceaux pour MS-GS : *Ronde 1 (reprise) + ronde 2*

7) ronde à 4 sans cerceaux (PS), en groupe classe pour MS-GS : *Ronde 1 (reprise) + ronde 2 + reprise hirondelle*

## Période 2

### A/ Oser prendre des risques mesurés, s'équilibrer, sauter (PS-MS)

- 1) - Se déplacer sur le banc incliné
  - Se déplacer sur les chaises
  - Se déplacer sur les bancs avec un objet à transporter
  - Se déplacer debout sur les chaises avec un objet à transporter
  
- 2) - Se déplacer debout sur les chaises qui serpentent
  - Se déplacer debout sur les caissettes
  - Se déplacer debout sur les chaises disposées en quinconce
  - Se déplacer sur les caissettes sans poser le pied à terre
  
- 3) - Se déplacer sur les bancs en descendant puis en montant
  - Se déplacer debout en ne posant les pieds que sur les caissettes
  - Se déplacer en ne posant les pieds que sur les galets instables
  - Se déplacer avec des échasses
  
- 4) - Se déplacer debout sur le chemin de caissettes
  - Se déplacer debout en ne posant les pieds que sur les chaises
  - Se déplacer sur les chemins tordus (poutre)
  - Se déplacer avec les échasses en slalomant entre les poteaux
  
- 5) - Se déplacer sur le chemin de caissettes
  - Se déplacer debout sur les bancs, les caissettes et les chaises
  - Se déplacer sur les éléments debout sans poser le pied par terre
  - Se déplacer avec les échasses à l'intérieur des cerceaux et entre les lattes au sol
  
- 6) - Se déplacer debout sur les bancs en enjambant les lattes et sur les chaises.
  - Se déplacer sur des bancs inclinés (gauche, droite) et les chaises
  - Se déplacer debout sur les bancs inclinés latéralement et parallèles en ne posant qu'un pied sur chaque banc
  - Se déplacer avec les échasses en enjambant les caissettes

7) Reprise des ateliers au choix des enfants

**B/ Trouver sa place dans un jeu collectif (prémices des jeux de règles) (Différencié PS-MS-GS)**

- 1) PS-MS : Les lapins dans les terriers / Monsieur l'ours  
GS : Accroche-décroche / Le chat, les poules et leurs poussins
- 2) PS-MS : Les lapins dans les terriers / Monsieur l'ours (2)  
GS : Accroche-décroche / Le chat, les poules et leurs poussins (2)
- 3) PS : Quand le chat dort, les souris dansent / Les lapins dans les terriers  
MS-GS : Les écureuils en cage / le filet du pêcheur
- 4) PS : Quand le chat dort, les souris dansent / Les lapins dans les terriers (2)  
MS-GS : Les écureuils en cage / le filet du pêcheur (2)
- 5) PS-MS : La rivière aux crocodiles / Les cercles mobiles  
GS : Les sorciers / la locomotive
- 6) PS-MS : La rivière aux crocodiles / Les cercles mobiles (2)  
GS : Les sorciers / la locomotive (2)
- 7) Reprise des jeux au choix des enfants

**C/ Savoir marcher en rondes, en sortir, Se déplacer de façon libre avec du petit matériel (Différencié PS-MS-GS)**

- 1) Se déplacer en ronde réalisée avec le groupe classe
- 2) Savoir intégrer une ronde
- 3) Savoir sortir d'une ronde
- 4) Ronde avec actions imposées
- 5) Manipulation de petit matériel en musique : foulards (PS) et anneaux (MS-GS)
- 6) Manipulation de petit matériel en musique : foulards (MS-GS) et anneaux (PS)
- 7) Manipulation de petit matériel en musique par 2 : Foulards, anneaux (au choix des groupes)

## Période 3

### A/ Réaliser diverses actions : courir, slalomer, franchir des obstacles , ramper (PS-MS)

- 1) – Slalomer entre les caissettes sans les toucher
  - Passer par-dessus les bancs sans toucher les caissettes
  - Slalomer entre les poteaux sans rien toucher
  - Alternner ramper sous les lattes et enjamber les haies les plus hautes
  
- 2) – Slalomer entre les poteaux sans les toucher, en se déplaçant le plus vite possible
  - Se déplacer à 4 pattes sur les deux rangées de bancs
  - Slalomer entre les poteaux sans toucher ni les lattes, ni les poteaux, ni les élastiques
  - Passer à l'intérieur des cerceaux et sous le banc en rampant
  
- 3) – Se déplacer à 4 pattes, glisser ou ramper en slalomant sous les tables
  - ramper sous les agrès (tunnels, ponts...)
  - Marcher sur les bancs et enjamber les obstacles sans les toucher
  - Franchir les bancs sans toucher les obstacles (caissettes ou cerceaux)
  
- 4) – Se déplacer et franchir les murs de chaises sans toucher les dossiers
  - Se déplacer sur les bancs et passer à l'intérieur des cerceaux sans les toucher
  - Franchir les assises de 4 chaises sans toucher les dossiers
  - Se déplacer à l'intérieur et entre les cerceaux sans les toucher (les cerceaux sont posés sur des caissettes)
  
- 5) – Se déplacer sur les sièges sans toucher les dossiers, debout ou à quatre pattes (chaises en quinconce)
  - Se déplacer sur les bancs en avant et en arrière
  - Passer sous les tables et pardessus les chaises sans les toucher
  - Franchir le banc en passant entre les poteaux et sous la latte sans les toucher
  
- 6) -Donner du matériel par groupes en créer un parcours par groupe (prendre en photo)

**B/ Transporter un objet en courant, comprendre et respecter les règles, coopérer et s'opposer en équipe (PS-MS-GS)**

- 1) PS : Vider les paniers / Les déménageurs (1)  
MS/GS : Les déménageurs / La course des serveurs
- 2) PS : Vider les paniers / Les déménageurs (1) S2  
MS/GS : Les déménageurs / La course des serveurs 2
- 3) PS : Les bons petits chiens / Les déménageurs (2)  
MS/GS : Le passage de la rivière / Les déménageurs (gros objets)
- 4) PS : Les bons petits chiens / Les déménageurs (2) S2  
MS/GS : Le passage de la rivière / Les déménageurs (gros objets)
- 5) PS : La course aux couleurs / Vider le panier 2  
MS/GS : La chaîne des pompiers / La construction du chemin
- 6) PS : La course aux couleurs / Vider le panier 2 S2  
MS/GS : La chaîne des pompiers / La construction du chemin

**C/ Danser en ronde sur des rythmes variés, Jeux de yoga, relaxation (PS-MS-GS)**

- 1) Yoga 1, Yoga 2
- 2) Yoga 1,2 + yoga 3
- 3) Yoga 2,3 + yoga 4
- 4) Yoga 3,4 + yoga 5
- 5) Yoga 4,5 + yoga 6
- 6) Au choix des enfants

## Période 4

### A/ Faire des activités de lutte en coopérant et s'opposant individuellement (Différencié PS-MS-GS)

- 1) Les hérissons (Différencier PS/MS/GS dans l'opposition) / Attraper les foulards/ Arrêter les fourmis
- 2) Les hérissons (Différencier PS/MS/GS dans l'opposition) / Attraper les foulards / Arrêter les fourmis 2
- 3) Je n'irai pas chez toi / Manchot est maître chez soi / les hérissons
- 4) Je n'irai pas chez toi / Manchot est maître chez soi / les hérissons 2
- 5) Combat de coq / la tortue / le sumo
- 6) Combat de coq / la tortue / le sumo 2

### B/ Porter, pousser, tirer (PS-MS)

- 1) - Pousser ou tirer la table renversée, la faire passer entre les poteaux  
- Pousser le gros carton et le faire glisser dans le chemin et sous la table sans les toucher  
- Porter à deux un gros module puis un banc sans que le matériel ne touche le sol  
- Porter un sac de graines en équilibre sur une partie du corps tout en passant sur le banc et sous la table
- 2) - Faire rouler le chariot en le tirant ou en le poussant dans le chemin formé par les lattes sans les toucher  
- Porter la chaise et se déplacer entre les élastiques sans les toucher  
- Porter à deux un gros carton plus ou moins lesté et franchir les bancs  
- A deux, pousser un enfant assis sur un morceau de tissu en slalomant
- 3) - Tirer un objet (pneu ?) par la cordelette et passer sous les tables sans les toucher  
- Tirer la table par l'intermédiaire de la couverture, la faire glisser et passer entre les bancs sans les toucher  
- A deux, porter un rouleau posé sur un élément, passer entre les poteaux en par-dessus les obstacles sans le faire tomber  
- Tirer un train de deux chaises (posées sur un tissu) en slalomant autour des poteaux

- 4) – Pousser le carton et passer sous les tables, autour des obstacles sans les toucher
  - Porter la chaise et enjamber les lattes
  - Pousser le gros carton sans l'aide des mains et sans toucher les obstacles
  - Tirer le chariot à l'aide d'une corde en passant entre les lattes
  
- 5) – Pousser le gros ballon pour le faire rouler et passer entre les chaises sans les toucher
  - Porter un élément, se déplacer sur le banc, descendre et passer sous la table sans la toucher
  - Poser un anneau sur une chaise et la porter en se déplaçant sans toucher les élastiques
  - A deux, porter un module en mousse sur un parcours (banc, chaises, tables)
  
- 6) – Porter deux objets en équilibre, se déplacer et enjamber les lattes sans les toucher
  - Pousser le chariot pour le faire rouler sur les deux rangées de bancs
  - Sans l'aide des mains, pousser le gros ballon pour le faire rouler ; passer entre les chaises et sous les lattes sans les toucher.
  - Pousser un cylindre mousse entre les quilles et les lattes sans les toucher

**C/ Savoir agir sur un élément (parachute) en groupe classe, en suivant le rythme de la musique (PS-MS-GS)**

[http://www.occe75.net/ressources/documents/1/1213,Dossier\\_special\\_jeux\\_de\\_parachute.pdf](http://www.occe75.net/ressources/documents/1/1213,Dossier_special_jeux_de_parachute.pdf)

- 1) Bonjour princes et princesses ! Découverte du matériel : Tendre la toile (la banquise), Le manège, 123 parapluie !
- 2) Reprise : Tendre la toile, le manège, 123 parapluie ! + Le carroussel des couleurs + la traversée
- 3) La balle qui tourne, Une balle qui saute, Le feu d'artifice
- 4) Reprise : La balle qui tourne, Une balle qui saute, Le feu d'artifice
- 5) Un ou plusieurs crocodiles dans le lac, Le renard et les canards
- 6) Reprise : Un ou plusieurs crocodiles dans le lac, Le renard et les canards



## Période 5

### A/ Participer à des jeux collectifs en respectant des règles simples, accepter d'être touché, courir pour attraper et pour échapper (PS-MS-GS)

- 1) PS : Débarrassez moi de ces souris(1) / Abattre les quilles  
MS/GS : Abattre les quilles / les balles brûlantes
- 2) PS : Débarrassez moi de ces souris(1) / Abattre les quilles S2  
MS/GS : Abattre les quilles / les balles brûlantes
- 3) PS : Débarrassez moi de ces souris(2) / Les sorciers  
MS/GS : Les attelages / Ballon en cage
- 4) PS : Débarrassez moi de ces souris(2) / Les sorciers S2  
MS/GS : Les attelages / Ballon en cage
- 5) PS : Attraper les foulards / Les balles brûlantes  
MS/GS : La chasse aux moineaux / La balle aux prénoms
- 6) PS : Attraper les foulards / Les balles brûlantes S2  
MS/GS : La chasse aux moineaux / La balle aux prénoms
- 7) PS : La cage aux écureuils / Minuit dans la bergerie  
MS/GS : Les lapins dans la clairière / Les lapins et les feuilles de chou
- 8) PS : La cage aux écureuils / Minuit dans la bergerie S2  
MS/GS : Les lapins dans la clairière / Les lapins et les feuilles de chou
- 9) PS : La rivière aux crocodiles  
MS/GS : L'araignée et les mouches / Lions et gazelles
- 10) Tous ensemble

### B/ Lancer, attraper, frapper pour faire rouler, voler, glisser (PS-MS)

- 1) - Lancer le ballon, le sac de graines par-dessus les bancs  
- Faire passer les anneaux, les balles sous les bancs  
- Par deux, passer, rattraper le ballon qui rebondit (puis balle)  
- Lancer le foulard au camarade qui le rattrape (par deux) et sac de graine
- 2) - Lancer la comète par-dessus l'élastique  
- Lancer le foulard pour l'accrocher sur l'élastique  
- Lancer les anneaux qui doivent tomber et rester derrière les bancs  
- Faire glisser 3 palets qui doivent passer sous le tunnel

- 3) – Renverser les bouteilles en plastiques à l'aide de balles
  - Lancer les objets dans des gros cartons
  - Faire traverser l'anneau sous les bancs et élastiques
  - Faire traverser les balles par-dessus les bancs et élastiques
  
- 4) – Renverser les bouteilles en plastique à l'aide de sacs lestés en faisant passer les objets par-dessous les bancs
  - Lancer les objets dans des cratons couchés sur la tranche par-dessous les bancs
  - Faire tomber les bouteilles à l'aide d'anneaux
  - Envoyer les balles derrière les bancs à l'aide d'une pelle à sable
  
- 5) – Faire rouler les anneaux le plus loin possible
  - Se passer les ballons sous les bancs en les frappant
  - Faire tomber les boîtes à chaussures avec des coussins
  - Renverser les caissettes à l'aide des sacs de graines
  
- 6) – Faire rouler le gros ballon le plus loin possible
  - Lancer les sacs de graines par-dessus les tables
  - Frapper les tambourins suspendus, avec des balles de chiffons
  - Faire parvenir les anneaux dans le carton placé au bout du banc en les faisant glisser
  
- 7) – Lancer des sacs de graines contre les cartons pour les faire tomber
  - Toucher les feuilles de journal suspendues avec des balles en mousse
  - Lancer des cerceaux qui doivent tomber autour du dossier des chaises
  - A l'aide de sacs de graines, repousser les blocs de mousse jusqu'au mur.
  
- 8) – Toucher les tables couchées sur le côté en frappant la ballon avec le pied
  - Faire passer les ballons sous les bancs en les frappant avec les mains pour faire tomber les quilles
  - Faire passer des morceaux de moquettes ou lino sur et sous le deuxième banc

- A l'aide d'une pelle à sable, envoyer les palets sur une couverture
- 9) –
- Renverser les tubes de cartons à l'aide d'anneaux
  - Renverser les caissettes à l'aide de cordelettes nouées
  - Faire tomber les boîtes en carton à l'aide de cordelettes nouées
  - Faire tomber les caissettes avec des ballons au pied
- 10) –
- Lancer des balles dans des cartons
  - Lancer des anneaux sur des tables
  - Faire rouler un ballon sur des bancs pour le passer au coéquipier
  - Faire rouler un grand cerceau au coéquipier

### C/ Construire et conserver une séquence d'actions pour réaliser une chorégraphie

- 1) A construire en fonction du projet de fin d'année