

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.

P1	P2	P3	P4	P5
La course	Le saut	Le lancer	Les parcours	Les jeux olympiques
J'accepte de participer aux activités motrices	Je sais enjamber un objet. Je saute en contrebas Je saute pour toucher	J'accepte de me séparer... Je fais rouler un objet Je lance et je rattrape	Je cours pour attraper, pour m'échapper ou pour déplacer un objet	Je sais démarrer et arrêter ma course à un signal
Je cours en franchissant des obstacles	Je saute à pieds joints Je saute en contrebas Je saute vers une cible	Je lance par-dessus J'attrape Je sais lancer à quelqu'un	Je sais courir en suivant un chemin donné	Je sais courir en slalomant
Je participe à une course de relais	Je saute à cloche-pieds Je saute loin	Je sais lancer de façon précise J'ajuste la direction	Je cours vite. Je sais enchaîner les sauts	Je cours longtemps Je lance loin et fort
Courir vite - Les bacs - Les crocodiles - Les roues-ballons	Sauter en contrebas - Chat perché - Les plongeurs Sauter vers le haut - Les puces - La cueillette	Lancer loin - Les objets brûlants - Les sauts de kangourous Lancer précis - Les dauphins	Parcours monoactions Parcours pluriactions	Lancer loin Lancer précis Courir vite en relais Sauter loin sans élan Sauter loin avec élan Sauter haut
Courir longtemps - L'arc-en-ciel Courir en relais - La balade des objets - Les déménageurs	Sauter en contrebas - Les viseurs Sauter vers le haut - Les foulards - Les haies	Lancer loin - Le mur Lancer précis - Les quilles - L'attaque du château	Courir vite - Chats et souris - Les 6 coins - La ligne droite	Courir longtemps - Les tortues - Le lièvre et la tortue

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
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.

P1

P2

P3

P4

P5

	Gymnastique		S'orienter	Rouler / glisser
Je sais me déplacer de différentes façons : en rampant, à 4 pattes, à reculons...		Je m'engage dans une activité d'équilibre.		Je me déplace avec une draisienne ou un tricycle.
		Je sais m'équilibrer. Je sais me déplacer avec des échasses		Je me déplace avec une trottinette.
	Je sais rouler sur moi-même.			J'adapte ma vitesse et je sais m'arrêter. Je sais m'équilibrer sur un vélo à 2 roues.
	Voir fiche gym qui roule - Se renverser - S'équilibrer - Voler - Rouler		La chasse aux trésors Les photos Sur le fil + se déplacer sur échasses	Les rouleurs Parcours roulants Levé, assis Chats et souris
			La chasse aux trésors Les photos Sur la carte Le labyrinthe	Les rouleurs Parcours roulants 1, 2, 3, soleil ! Levé, assis Chats et souris Freinage d'urgence Jacques a dit Les parcours

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.

	P1	P2	P3	P4	P5
	Jeux d'ombres	La gymnastique artistique	La danse	Le cirque	Le spectacle
	Je crée une ombre et je la fait danser.	Je fais la farandole.	Je fais une ronde.		
	Je sais arrêter mon mouvement à un signal donné.	Je sais reproduire les mouvement d'un adulte ou d'un camarade.	Je participe à un jeu dansé.		
	Je sais mettre en mouvement du matériel varié : foulard, cerceau, ruban, anneau.	Je sais enchaîner des mouvements simples.	Je participe à une ronde.		
	L'imitateur Ombres à plusieurs Petit ou grand	Les cerceaux Les rubans Corps et ruban Le ballon volant Le ballon magique	Jean Petit Le serpent La ronde Les rondes chantées Les animaux	Tenir en équilibre - La bascule - Les funambules - Les échasses Jouer en équilibre avec un objet - Les diabolos - Service compris ! Lancer un objet pour le rattraper - Roule cerceau - Jonglage - Les foulards volants - Les baguettes magiques	Préparation du spectacle pour la fête de l'école
	L'imitateur Ombres à plusieurs Petit ou grand Nains et géants Charlie Chaplin Les contes				

Collaborer, coopérer, s'opposer

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

	P1	P2	P3	P4	P5
	Les jeux collectifs avec objets	Les jeux d'adresse	Les jeux collectifs sans objets	Les jeux d'oppositions	Rencontre sportive
	Je déplace des objets en équipe. Je tire, je pousse, je déplace des objets.		Je participe à un jeu collectif.		
				Je respecte les règles et j'accepte de perdre. J'accepte de rentrer en contact avec un adversaire.	J'ajuste mes actions en fonction des autres.
	Je comprends et je respecte les règles d'un jeu collectif.			Je résiste aux attaques de mon adversaire et je mets en œuvre des stratégies pour gagner.	Je mets en œuvre des stratégies.
	Les déménageurs Les couleurs Roule-ballons Les ballons immobiles Les objets brûlants	Les assiettes Le château détruit La baleine	Le poisson-bocal Les chèvres et les loups Les queues de renard L'épervier Les poissons	Les coqs La ventouse Le foulard	Préparation à la rencontre sportive : 1 : Les grenouilles 2 : la chasse aux trésors 3 : repos 4 : la rivière 5 : course de relais 6 : les javalots 7 : les balles brûlantes 8 : les voitures
	Les déménageurs Les assiettes La balle assise Les objets brûlants	Les assiettes La pétanque Le frisbee volant Le château détruit La baleine		Le chasse-terrain Le foulard au sol Le foulard au coin Les pinces à linge Les déménageurs à 4 pattes L'épervier au sol	