

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets				
-lancer de différentes façons (haut, loin, en contrebas, avec précisions dans des espaces et avec des matériels variés (balles, foulards)	-courir de différentes façons : vite, en relais, en franchissant des obstacles -réaliser un effort dans la durée	-s'initier aux arts du cirque en agissant sur différents objets (assiettes et boules chinoises, foulards)	-lancer de différentes façons dans des jeux de ballons -manipuler du petit matériel (cerceaux) et faire des propositions d'actions	-courir de différentes façons : vite et en relais
Adapter ses équilibres et ses déplacements et des environnements ou des contraintes variés				
-se décaler avec aisance dans des environnements variés, aménagés : ramper, passer sous, marcher à 4 pattes marcher vite et s'équilibrer)	-sauter de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis (sauter à pieds joints, à l'intérieur, de haut, loin)	-se déplacer avec aisance avec du matériel mettant en jeu l'équilibre -se déplacer aisance dans des environnements variés, aménagés (ramper, marcher sous)	-se déplacer avec aisance dans des environnements variés, aménagés : ramper, passer sous, marcher à 4 pattes, grimper, d'équilibrer	-se déplacer avec aisance avec du matériel mettant en jeu l'équilibre -ajuster et enchaîner ses actions en fonction du parcours et des obstacles à franchir (glisser, contourner, s'accroupir)
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique				
-coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors des rondes -se déplacer en respectant un rythme -marcher, courir, sautiller -enrichir le vocabulaire corporel	-se déplacer de différentes façons avec un ballon, un foulard	-s'initier aux activités artistiques du cirque -exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement -s'exprimer de façon libre avec ou sans accessoire	-coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors des rondes -respecter une disposition spatiale simple (ronde, file, ligne, colonne spirale)	-jeux de démarche, d'expression, d'imitation de personnages, d'animaux -intégrer les rôles de spectateurs/acteurs pour observer, décrire et reproduire
Collabore, coopérer, s'opposer				
-participer à des jeux collectifs en respectant des règles simples -trouver sa place dans des jeux collectifs	-utiliser des procédures numériques dans des jeux collectifs (lecture du dé)	-transporter avec les mains, déplacer, lancer des objets de taille et de poids différents vers un objectif	-réaliser des jeux de poursuite en identifiant son rôle et celui des autres -courir pour attraper et pour échapper à un poursuivant	Réaliser des activités de lutte : tirer, pousser, déplacer, saisir, tomber avec, immobiliser, résister passivement/activement ne pas bouger