

- MS -

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

Progression annuelle 2015-2016

| | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Période 4 | Période 5 |
|---|--|--|---|---|--|
| Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents : ballons, cerceaux, accessoires de jonglage... Expérimenter les différentes actions possible : lancer, attraper, faire rouler... Répondre à un signal | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir des objets de tailles, de formes ou de poids différents : cordes/rubans, sacs de graines, anneaux Expérimenter les différentes actions possible : lancer, attraper, faire rouler, faire glisser, faire tourner Agir dans un temps limité | <ul style="list-style-type: none"> Lancer de différentes façons : distance, intensité, Lancer des objets de taille forme et masse différents Commencer à anticiper la trajectoire de l'objet | <ul style="list-style-type: none"> Lancer avec précision des objets de taille, forme et masse différentes Anticiper la trajectoire de l'objet pour augmenter son taux de réussite | <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner différents comportements moteurs connus Choisir l'objet le plus adapté à l'action demandée Fournir un effort tout au long du temps imparti |
| | <ul style="list-style-type: none"> Reproduire un effet obtenu au hasard des tâtonnements Suivre des parcours élaborés par l'enseignant à partir de description orales ou codées | | | | |
| Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés | <ul style="list-style-type: none"> Expérimenter différents modes de déplacement : marcher, courir, ramper, sauter rouler, grimper, glisser... Accepter le déséquilibre et apprendre à le contrôler : poutre, planches à bascules, supports instables... | <ul style="list-style-type: none"> Ramper de différentes façons (dos, ventre, sans les bras) en s'adaptant aux contraintes proposées (sur, sous, dans...) | <ul style="list-style-type: none"> Sauter de différentes façons : loin, haut, par-dessus, dans, rebondir avec du matériel divers (tremplin, trampoline, plinth...) | <ul style="list-style-type: none"> Grimper et escalader en s'adaptant à des contraintes ou des environnements variés : échelles de corde, espaliers, structure en mousse, plans inclinés lisses ou avec des prises Enchaîner différents modes de déplacement connus | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir et utiliser les tricycles, vélos, draisiennes, trottinettes... Adapter ses déplacements à des contraintes et des environnements variés |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|---|
| <p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> | <ul style="list-style-type: none"> Découvrir différentes disciplines du cirque (acroport, mime/clown jonglage) et les mettre en scène | <ul style="list-style-type: none"> Expérimenter différentes actions motrices : avancer, reculer, tourner sur soi-même, sauter sur place, taper des pieds, taper des mains... Les exécuter en musique | <ul style="list-style-type: none"> Participer à des actions corporelle d'expression avec les différentes parties du corps et différents outils (chaises, rubans, ballons, cordes...) Danser avec les autres (petits groupes): en ronde, en ligne... | <ul style="list-style-type: none"> Danser ensemble Rondes et jeux dansés | <ul style="list-style-type: none"> Danser en concordance avec la musique, le chant et les autres Respecter sa position par rapport aux autres Rondes et jeux dansés plus complexes |
| <p>collaborer, coopérer, s'opposer</p> | <ul style="list-style-type: none"> Apprendre à respecter les règles Découvrir des jeux moteurs vécus en collectif : déménageurs... | <ul style="list-style-type: none"> Comprendre et s'approprier deux rôles différents dans un jeu d'opposition (attaquant/défenseur) Apprendre à identifier des critères de réussite simple | <ul style="list-style-type: none"> Coopérer et s'opposer dans des jeux de poursuite : loup... | <ul style="list-style-type: none"> S'opposer dans des jeux de lutte : tirer et pousser un adversaire, résister... Respecter des règles strictes de sécurité Apprendre à identifier un gagnant à partir de critères préétablis | <ul style="list-style-type: none"> Coopérer et s'opposer dans des jeux en équipe : passe à 5, balle assise... Collaborer et s'opposer dans des jeux de relais |