Domaine 2	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique				
	1 ^{ère} période 7 semaines	2 ^{ème} période 7 semaines	3 ^{ème} période 7 semaines	4 ^{ème} période 6 semaines	5 ^{ème} période 9 semaines
Se déplacer : manipuler, courir, lancer, s'orienter					
PS	<p>Courir de manière variée et coordonnée</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir en slalomant <p>1. Marcher ou courir 2. Les lapins 3. Course à la mascotte</p>	<p>Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Anneaux, cerceaux <p>1. Les projectiles 2. Les cibles verticales 3. Les cibles horizontales</p> <p>Se situer dans un environnement proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver au moins deux éléments remarquables dans un environnement proche <p>1. SOS Mascotte 2. Le même chemin</p>	<p>Sauter sans élan un obstacle</p> <ul style="list-style-type: none"> Sauter sans élan un obstacle horizontal très bas et matérialisé <p>1. Sauts libres/parcours 2. Les cordes mobiles 3. Attention à la mascotte</p>	<p>Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Anneaux, cerceaux <p>Lancer des objets avec des intentions motrices différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Attraper, lancer par-dessus, par en dessous, faire glisser, faire rouler au sol différents objets <p>1. Roule ma boule 2. Passes roulantes 3. Le long de la piste</p>	
MS	<p>Courir vite, en ligne droite sur une distance courte</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir vite d'un point de départ à un point d'arrivée, en restant dans son espace de course matérialisé <p>1. Les lapins/course à la mascotte 2. Le sprint des anneaux 3. Le grand rangement</p>	<p>Lancer des objets avec des intentions motrices différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer par-dessus, par en dessous différents objets (balles, anneaux, cerceaux) <p>1. Les cibles verticales 2. Les cibles horizontales 3. Chamboule carton</p> <p>Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver trois éléments remarquables et repérables sur des photographies <p>1. SOS Mascotte 2. Le même chemin 3. Les puzzles éparpillés</p>	<p>Sauter sans élan plusieurs obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> Enchaîner des sauts sur un pied, sur deux pieds dans des cerceaux, au-dessus d'obstacles verticaux ou franchir plusieurs obstacles horizontaux <p>1. Les cordes mobiles 2. Faire et défaire/Sauts en rythme 3. La récolte</p>	<p>Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire glisser, faire rouler au sol différents objets (balles, anneaux, cerceaux) <p>Lancer loin de manière coordonnée</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer différents objets par-dessus un fil, un banc, en étant assis, debout, etc. <p>1. Passes roulantes 2. Le long de la piste/Le rebond 3. Les manipulateurs/coup de peids</p>	

<p>GS</p>	<p>Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir en limitant les arrêts sur une durée d'effort matérialisé par un sablier <p>1.Le grand rangement 2.Premier chrono 3.Ensemble</p>	<p>Lancer loin et avec précision différents objets • Lancer une balle lestée, un anneau, un cerceau pour atteindre une zone de plus en plus éloignée</p> <p>1.Ravtaillage 2.Je m'éloigne/vers l'infini et l'au-delà 3.Les lanceurs habiles</p> <p>Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver au moins cinq éléments remarquables et repérables sur plusieurs photographies prises <p>1.SOS Mascotte 2.Le même chemin 3.Les puzzles éparpillés</p>	<p>Coordonner progressivement ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin</p> <ul style="list-style-type: none"> Courir puis sauter haut ou loin après une impulsion sur un pied pour franchir un obstacle et se réceptionner sur deux pieds <p>1.La récolte 2.Les bottes de 7 lieues 3.Zones de sauts 4.En hauteur</p>	<p>Coordonner progressivement ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin</p> <p>Lancer loin et avec précision différents objets</p> <ul style="list-style-type: none"> Lancer une balle lestée, un anneau, un cerceau, un petit javelot avec élan (quelques pas de déplacement), pour atteindre une zone de plus en plus éloignée Rattraper un objet lancé <p>1.L'échange 2.Les cibles mouvantes 3.Les panipulateurs/coup de pied</p>	
<p>Construire des équilibres : tourner, se suspendre, se renverser, grimper, rouler, glisser, nager</p>					
<p>PS</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres en se déplaçant</p> <ul style="list-style-type: none"> se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc parcours <p>1.Les quadrupèdes 2.La toile d'araignée 3.Sans les pieds</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres en grim pant</p> <ul style="list-style-type: none"> parcours <p>1.Les petits funambules 2.Les bascules 3.hauts les genoux</p> <p>1.Parcours les chemins de traverse 2.Chat perché 3.Les ascenseurs</p>			<p>Explorer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés</p> <ul style="list-style-type: none"> Pédaler, rouler (tricycle, patinette et draisi enne) en se propulsant avec un pied ou avec deux pieds <p>1.La grande foire 2.En ligne droite 3.Les haltes 4.En ligne courbe 5.Premiers circuits</p>

<p>MS</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc ➤ parcours <p>1. Les quadrupèdes 2. La toile d'araignée 3. Sans les pieds</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer <p>Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ parcours <p>1. Les petits funambules 2. Les bascules 3. hauts les genoux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attendre l'autorisation du professeur avant de s'engager dans un parcours pour sa sécurité et celle des autres ➤ Grimper <p>1. Parcours les chemins de traverse 2. Chat perché 3. Les ascenseurs</p>			<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en équilibre et en sécurité sur des échasses, une luge, des patins à roulette, un vélo <p>1. Les échasses 2. La grande foire 3. En lignes droites/les haltes 4. En ligne courbe 5. Premiers circuits</p>
<p>GS</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc ➤ parcours <p>1. Les quadrupèdes 2. La toile d'araignée 3. Sans les pieds</p>	<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sauter puis se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc ➤ parcours <p>1. Les petits funambules 2. Les bascules 3. hauts les genoux</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Grimper <p>1. Parcours les chemins de traverse 2. Chat perché 3. Les ascenseurs</p> <p>Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aider ses camarades avec le professeur pour assurer leur sécurité (guide et parade) <p>1. Le chemin de l'alpiniste 2. Les échasses</p>			<p>Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions : • Se déplacer sans tomber et en maîtrisant ses trajectoires sur des patins à glace ou à roulettes, sur des skis, sur un vélo à deux roues Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres • Aider ses camarades avec le professeur pour assurer leur sécurité (guide et parade)</p> <p>EPS1 Piloter</p> <p>1. La grande foire 2. En lignes droites/les haltes 3. En ligne courbe 4. Premiers circuits 5. Premiers panneaux</p>
<p>S'exprimer avec son corps : explorer, s'exprimer, danser, observer</p>					

<p>PS</p>	<p>Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d'expression</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcher à pas feutré, ramper, s'immobiliser, mobiliser une partie du corps, tourner avec un carton ou un foulard, produire des mouvements lents, saccadés <p>Oser s'exprimer avec son corps seul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mimer un animal <p>1.Musique/ animaux Afrique/ La parade des animaux 2.Le village des statues 3.La forêt</p>			<p>Oser s'exprimer avec son corps avec les autres en répondant à une consigne simple</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en mouvement un objet : foulard, ruban <ul style="list-style-type: none"> ➢ EPS1 Danse créative <p>CAPOEIRA Amérique du sud 1.Solo de foulard 2.La forêt 3. Le carnaval</p>	<p>Oser s'exprimer avec son corps avec les autres en répondant à une consigne simple</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produire ou reproduire un mouvement donné <p>EPS1 Danse créative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier et adapter son mode de déplacement à une musique <ul style="list-style-type: none"> ➢ EPS1 Danse créative <p>KERMESSE Aka Océanie</p>
------------------	---	--	--	---	---

<p>MS</p>	<p>Découvrir et explorer le geste dansé</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproduire certains gestes dansés Marcher à pas feutré, ramper, s'immobiliser, mobiliser une partie du corps, tourner avec un carton ou un foulard, produire des mouvements lents, saccadés <p>Oser s'exprimer avec son corps seul</p> <ul style="list-style-type: none"> Mimer un animal <p>1.Musique/ animaux Afrique/ La parade des animaux 2.Le village des statues 3.La forêt</p>			<p>Découvrir l'espace scénique</p> <ul style="list-style-type: none"> Évoluer en occupant les différents espaces de la scène identifiée par le professeur Trouver ensemble les différents gestes adaptés pour exprimer la joie, la colère, la tristesse, la peur... <ul style="list-style-type: none"> EPS1 Acrosport <p>CAPOEIRA Amérique du Sud 1.Duo de foulards 2.L'acrochaise/ Acrobaties à deux 3.Le carnaval</p>	<p>Découvrir l'espace scénique</p> <ul style="list-style-type: none"> Évoluer en occupant les différents espaces de la scène identifiée par le professeur <p>Développer une posture de spectateur actif</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer de courts extraits de chorégraphie filmées qui illustrent la diversité des danses et des cultures et exprimer verbalement ses émotions <ul style="list-style-type: none"> EPS1 Danse créative <p>KERMESSE Aka Océanie</p>
<p>GS</p>	<p>Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc) pour créer des effets</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproduire un mouvement très lent ou très rapide, de façon continue, fluide, discontinue, saccadée sur une musique en utilisant l'espace scénique <p>1.Musique/ animaux Afrique/ La parade des animaux 2.Le village des statues 3.La forêt/Le magasin</p>			<p>Créer, seul ou à plusieurs, en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter une chorégraphie simple <ul style="list-style-type: none"> EPS1 Acrosport <p>CAPOEIRA Amérique du Sud 1. 1.L'acrochaise/ Acrobaties à deux 2.Acrobaties à deux/le spectacle 3.Le carnaval</p>	<p>Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> Danser par deux, en demi groupe, en groupe, en respectant une chorégraphie simple Danser en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur son partenaire, etc <p>Adopter une posture de spectateur actif</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer ses camarades danser puis exprimer verbalement une émotion et formuler un conseil pour les faire progresser <ul style="list-style-type: none"> EPS1 Danse créative <p>KERMESSE Aka Océanie</p>
<p>Coopérer et s'opposer pour gagner un jeu : coopérer, s'opposer, respecter</p>					

<p>PS</p>	<p>Oser participer à un jeu collectif 1.Le parachute 2.Sous la toile 3.La mascotte malicieuse</p>	<p>Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes Vers le cricket (UK Europe) 1.Les routards/les pêcheurs</p>	<p>Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif • Poursuivre ou esquiver des adversaires dans l'aire de jeu ➤ EPS1 Jeux d'opposition LUTTE (sumo Asie) 1.Les lézards 2.Le cactus 3.Le berger</p>	<p>Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes ➤ EPS1 Jeux de coopération 1.Le tapis volant 2.Le piège aux poissons 3.La mare aux canards</p>	<p>Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes Comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples • Jouer à un jeu de poursuite sans brusquer les autres élèves ➤ EPS1 Jeux traditionnels 1.1,2,3 Soleil 2.La chasse aux souris 3.Les voleurs 4.Minuit dans la bergerie</p>
<p>MS</p>	<p>Jouer en coopérant • S'organiser à plusieurs pour poursuivre ou rattraper un adversaire, déplacer des objets d'une zone à l'autre, etc • Coopérer dans le respect des autres et des règles communes ➤ Jeux de coopération 1.Le parachute 2.Sous la toile 3.La mascotte malicieuse 4.Ensemble</p>	<p>Jouer en coopérant • S'organiser à plusieurs pour poursuivre ou rattraper un adversaire, déplacer des objets d'une zone à l'autre, etc Vers le cricket (UK Europe) 1.Les routards/les pêcheurs 2. Course relais 3. Jeu de l'horloge et du palet 4.cricket simplifié</p>	<p>Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant et défenseur • Poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber ➤ EPS1 Jeux d'opposition LUTTE (sumo Asie) 1.Les lézards/le cactus 2.Le berger/Les sumotoris 3.Le serpent et le rocher/ baby rugby 4.Les tortues lutteuses</p>	<p>• Coopérer dans le respect des autres et des règles communes ➤ EPS1 Jeux de coopération 1.Le piège aux poissons 2.La mare aux canards 3.La promenade nocturne</p>	<p>Jouer en coopérant • S'organiser à plusieurs pour poursuivre ou rattraper un adversaire, déplacer des objets d'une zone à l'autre, etc Jouer en exerçant des rôles différents • Jouer à plusieurs en identifiant la zone à atteindre et les rôles des joueurs (attaquants ou défenseurs) • Coopérer dans le respect des autres et des règles communes ➤ EPS1 Jeux traditionnels 1.1,2,3 Soleil 2.La chasse aux souris 3.Les balles brûlantes 4.Eperviers 5-Minuit dans la bergerie 6.Aux abris</p>

<p>GS</p>	<p>Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une stratégie individuelle ou collective <p>1.Le parachute 2.Sous la toile 3.La mascotte malicieuse 4.Sorciers sculpteurs</p>	<p>Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atteindre une cible (panier, but, zone, etc) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir • Construire une stratégie individuelle ou collective <p>Vers le cricket (UK Europe)</p> <p>1.Les routards/les pêcheurs 2. Course relais 3. Jeu de l'horloge et du palet 4.cricket simplifié</p>	<p>Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, défenseur et arbitre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sortir son adversaire d'une zone en le poussant ou le tirant, l'immobiliser au sol sans lui faire <p>➤ EPS1 Jeux d'opposition</p> <p>LUTTE (SUMO ASIE)</p> <p>1.Les lézards/le cactus 2.Le berger/Les sumotoris 3.Le serpent et le rocher/ baby rugby 4.Les tortues lutteuses</p>	<p>Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter les contraintes liées à l'élaboration d'une stratégie au sein d'une équipe <p>➤ EPS1 Jeux de coopération</p> <p>1.Le piège aux poissons 2.La mare aux canards 3.La promenade nocturne</p>	<p>Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atteindre une cible (panier, but, zone, etc) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir • Construire une stratégie individuelle ou collective <p>Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter les contraintes liées à l'élaboration d'une stratégie au sein d'une équipe <p>➤ EPS1 Jeux traditionnels</p> <p>1.1,2,3 Soleil 2.La chasse aux souris 3.Les balles brûlantes 4.Eperviers 5-Minuit dans la bergerie 6.Aux abris 7. Balle aux sorciers</p>
------------------	--	--	---	---	---