**AGIR ET S’EXPRIMER AVEC SON CORPS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| AG1 | - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés  | 1-Réaliser une action que l’on peut mesurer : | courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés |  |
| courir, sauter, lancer pour battre son record (en temps, en distance) |  |
| courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 s |  |
| réagir à un signal |  |
| courir en s’orientant |  |
| courir en transportant un objet |  |
| courir en franchissant des obstacles |  |
| courir d’un point à un autre |  |
| courir pour battre son record |  |
| lancer des ballons dans tous les sens |  |
| lancer différents objets |  |
| orienter la trajectoire de son lancer |  |
| adapter la force du lancer en fonction du but à atteindre |  |
| adapter son geste à l’engin et à la cible |  |
| lancer loin |  |
| lancer avec élan sans sortir de sa zone |  |
| lancer pour battre son record |  |
| sauter en contrebas |  |
| sauter pieds joints |  |
| sauter à cloche-pied |  |
| sauter pour franchir des zones |  |
| sauter pour franchir des obstacles |  |
| se réceptionner après un saut |  |
| sauter loin |  |
| sauter haut |  |
| sauter avec élan |  |
| sauter pour battre son record |  |
| AG4 | - se repérer et se déplacer dans l’espace ; | 2.1. se déplacer dans des formes d’actions inhabituelles remettant en cause l’équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser) | se déplacer d’un point à un autre de différentes façons en prenant des risques mesurés et en arrivant sur ses pieds |  |
| 2.2. se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc, petit bois) | effectuer un parcours fléché |  |
| retrouver un objet dans un espace connu |  |
| mettre en place un parcours simple |  |
| 2.3. se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d’instabilité (tricycle, trottinettes, vélos, rollers…) | connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée |  |
| maîtriser son engin (contrôler sa vitesse, savoir s’arrêter en urgence) |  |
| maîtriser des trajectoires variées |  |
| 2.4. se déplacer dans ou sur des milieux instables | entrer dans l’eau |  |
| mettre la tête sous l’eau |  |
| abandonner ses appuis plantaires |  |
| s’allonger sur l’eau |  |
| se déplacer sur quelques mètres |  |
| AG5 | - décrire ou représenter un parcours simple. | voir espace |  |
| AG2 | - coopérer et s’opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; | 3.1. s’opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte (tirer, pousser, saisis, tomber avec, immobiliser) | accepter les contacts avec l’autre |  |
| respecter les règles d’or (ne pas faire mal …) |  |
| utiliser des éléments simples d’attaque et de défense : tirer, pousser, immobiliser, déplacer, saisir, retourner, esquiver… |  |
| 3.2. coopérer avec des partenaires et s’opposer collectivement à 1 ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles) courir pour attraper, pour se sauver | comprendre le sens du jeu |  |
| comprendre et respecter les règles |  |
| connaître son rôle (attaquant, défenseur…) |  |
| s’intégrer, s’impliquer dans un groupe |  |
| avoir conscience d’appartenir à un groupe, une équipe |  |
| faire gagner son équipe |  |
| participer au jeu et prendre du plaisir |  |
| AG3 | - s’exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; | 4-Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive :- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions- s’exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non avec ou sans matériel | se déplacer, faire des gestes en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants |  |
| construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesse, directions |  |
| se déplacer dans un espace d’évolution en tenant compte du matériel, des consignes, de la musique |  |
| maîtriser son déplacement (s’immobiliser, redémarrer…) |  |
| imiter un animal, un personnage, une situation, des actions élémentaires, des scènes de la vie quotidienne |  |
| observer, exprimer sa créativité, accepter le regard de l’autre, donner son avis, formuler des critiques et proposer des solutions (notion de spectateur) |  |
| 5-Maîtriser les actions motrices plus fines | l’enfant peut s’habiller : manteau, bonnet, gants |  |
| l’enfant utilise les ciseaux et peut découper sur une ligne droite |  |
| l’enfant peut boutonner un vêtement, actionner une fermeture éclair, et attacher les lacets |  |
| l’enfant peut découper sur une ligne brisée, une ligne courbe, faire un découpage de figures fermées |  |