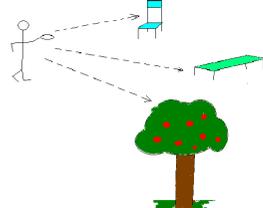
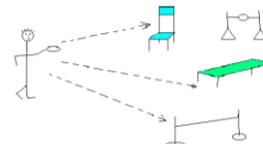
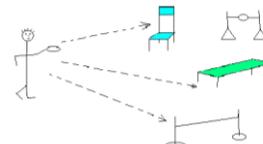
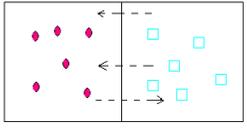
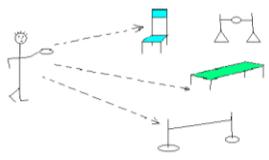
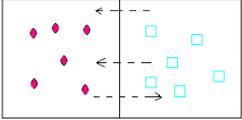
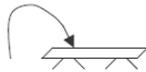
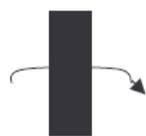
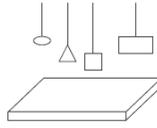
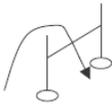


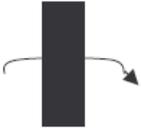
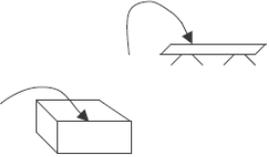
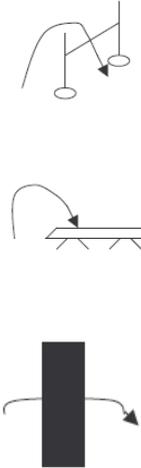


Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous ... G : Développement de la motricité globale	Découvrir différentes actions motrices	Délimiter un espace de jeu assez grand (30x30 m) cour ou salle + Disperser quelques obstacles Balles, Ballons (au moins 1 par élève)	<u>Découverte des ballons et des balles</u> (évaluation diagnostique) « Il faut s'amuser avec les ballons. »		La balle roule, glisse au sol...
2	M : Déplacements, directions L : Vers G : Lignes droites	Lancer vers		Lancer le ballon ou la balle vers l'arbre, le banc... Variantes: - Changer de cible - Changer de main		Le ballon va dans la direction choisie
3	M : Déplacements, directions L : Sous G : Lignes droites	Lancer loin		« Fais rouler le ballon sous le matériel (banc, chaise, table, ...) » Variantes: - La distance enfant / obstacle - La hauteur de l'obstacle - Changer de main		Réussir deux fois sur trois
4	M : Déplacements, directions L : Par-dessus G : Lignes courbes	Lancer loin		Lancer le ballon par-dessus le matériel (banc, chaise, table, ...) Variantes: - La distance enfant / obstacle - La hauteur de l'obstacle - Changer de main		Réussir deux fois sur trois
5	M : Le plus de / Le moins de L : Dans G : lignes droites	Jouer à des jeux simples		Terrain rectangulaire 20x40 m - Foulards de deux couleurs - 2 plots pour séparer les deux terrains - Une balle par élève	<u>Les balles brûlantes</u> (évaluation formative) « Il faut lancer le maximum de ballons dans le terrain adverse ». Variante: toute sorte de lancers	

6	M : Déplacements, directions L : Toucher + COD G : Lignes droites	Lancer vers une cible Faire un lancer précis	Délimiter un espace de jeu assez grand (30x30 m) cour ou classe + Disperser quelques obstacles Balles, Ballons (au moins 1 par élève)	« Touche les différents matériels en lançant le ballon » Variantes: - Distance enfant / cible - Changer la cible (du plus grand au plus petit)		Réussir trois fois sur quatre
7	M : Déplacements, directions L : Envoyer à + COI G : Lignes droites	Echanger à deux.	Un ballon pour deux élèves	Se répartir dans la cour et se mettre par 2. « Il faut lancer le ballon vers son camarade afin qu'il puisse le relancer. » Variante: Varier la distance entre les enfants ; faire des groupes de trois.		Réussir deux fois sur trois.
8	M : Forme géométrique : le rond L : Dans G : Rond	Lancer un ballon dans un cerceau (plan horizontal)	Un cerceau et un ballon pour deux élèves	Se répartir dans la cour et se mettre par 2. Un élève tient le cerceau. L'autre lance et vice versa. « Il faut lancer le ballon dans le cerceau » Variantes: - La distance enfant / obstacle - La hauteur du cerceau - Changer de main		Réussir trois fois sur quatre
9	M : Forme géométrique : le rond L : Dans G : Rond	Lancer un ballon dans un cerceau (plan vertical)	Un cerceau et un ballon pour deux élèves	Se répartir dans la cour et se mettre par 2. Un élève tient le cerceau. L'autre lance et vice versa. « Il faut lancer le ballon dans le cerceau » Variantes: - La distance enfant / obstacle - La hauteur du cerceau - Changer de main		Réussir trois fois sur quatre
10	M : Le plus de / Le moins de L : Dans G : Lignes droites	Jouer à des jeux simples	Terrain rectangulaire 20x40 m - Foulards de deux couleurs - 2 plots pour séparer les deux terrains - Une balle par élève	<u>Les balles brûlantes</u> (évaluation sommative) « Il faut lancer le maximum de ballons dans le terrain adverse ». Variante: toute sorte de lancers		L'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné.



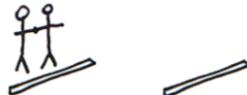
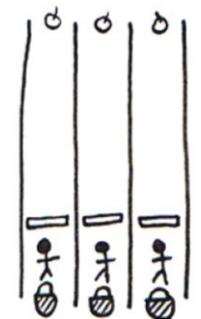
Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale	Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser. Oser prendre des risques.	Haies, cordes, crocodiles, table, briques Asco	<p><u>4 ateliers : 1 groupe par atelier (évaluation diagnostique)</u> Sauter haut : haie Sauter loin : rivière aux crocodiles Sauter depuis (du haut vers le bas) : table Sauter sur (du bas vers le haut) : matériel Asco</p> <p>Variante : par deux</p> <p><u>Chercher différentes façons de sauter :</u> comme des grenouilles, comme des kangourous, à pieds joints, jambes écartées, sur place, en courant, à cloche pied, ...</p>	  	<p>Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée</p> <p>1) actions de leur choix</p> <p>2) actions décidées collectivement après observations</p>
2		Haies, cordes, table, briques Asco, objets suspendus	<p><u>3 ateliers : 1 groupe par atelier</u> <u>Sauter haut</u> Faire varier la hauteur des ateliers Sauter par-dessus des haies Sauter par-dessus des objets Sauter pour toucher des objets suspendus</p> <p>Faire varier les sauts. Idem par deux</p>	  		

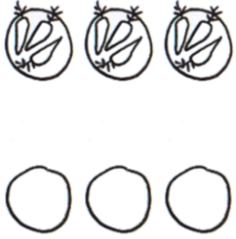
3			Tapis, cordes, crocodiles	<u>2 ateliers : 1 groupe par atelier</u> <u>Sauter loin</u> Faire varier la largeur des ateliers Sauter un tapis, Sauter une rivière aux crocodiles Faire varier les sauts. Idem par deux		
4	M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale	Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser. Oser prendre des risques.	Tables, bancs, briques Asco	<u>4 ateliers : 1 groupe par atelier</u> <u>Sauter depuis / sur</u> 2 ateliers → Du haut vers le bas (Depuis, une table, un banc, des briques Asco...) 2 ateliers → Du bas vers le haut (Sur un banc, sur des briques Asco...) Faire varier les sauts. Idem par deux		Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée 1) actions de leur choix 2) actions décidées collectivement après observations
5			Haies, cordes, crocodiles, table, briques Asco	<u>4 ateliers : 1 groupe par atelier</u> <u>(évaluation sommative)</u> Sauter haut : haie Sauter loin : rivière aux crocodiles Sauter depuis (du haut vers le bas) : table Sauter depuis (du bas vers le haut) : matériel Asco Faire varier les sauts. Idem par deux <u>Utiliser différentes façons de sauter :</u> comme des grenouilles, comme des kangourous, à pieds joints, jambes écartées, sur place, en courant, à cloche pied, ...		

Activités athlétiques
Manipulation
de petit matériel



Course

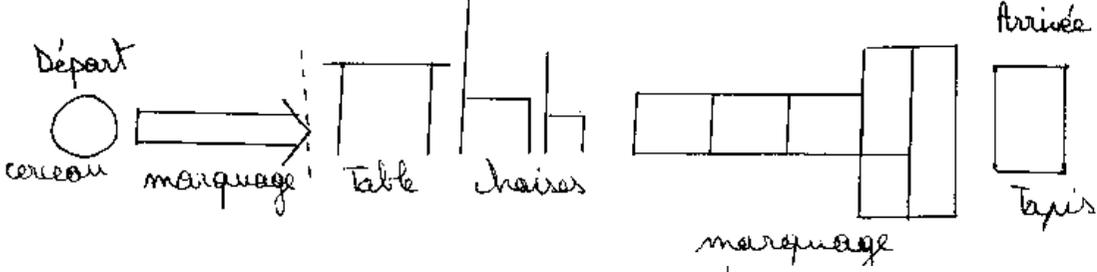
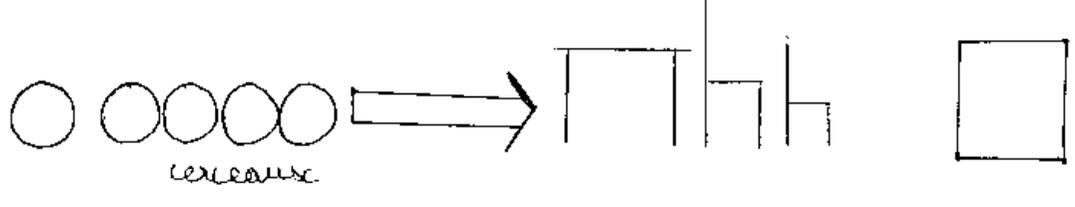
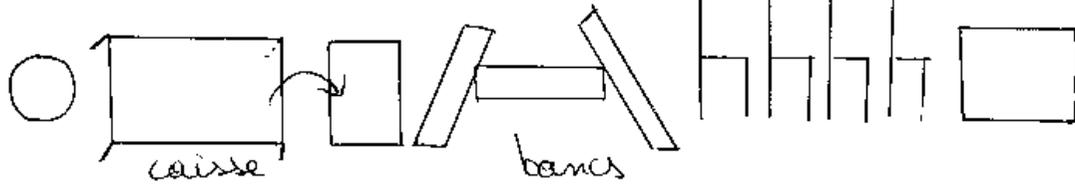
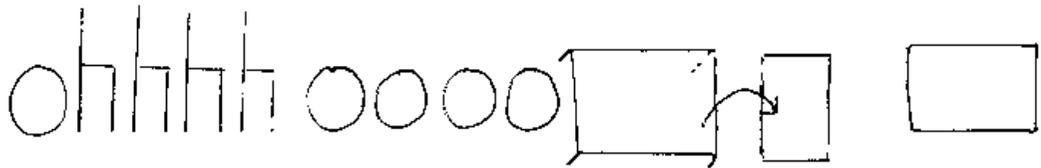
Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Déplacements, directions L : Vite, lentement, verbes de déplacement G : Lignes courbes	Différencier les allures de déplacement : marche, course lente, course rapide.	Tambourin	<u>Évaluation diagnostique</u> - Imiter les actions de la maîtresse (marcher lentement, vite, à petit pas, à grand pas, courir lentement et vite.) - Reproduire les actions dictées par la maîtresse. On utilisera les mêmes termes que dans la phase 1 Marquer le rythme à l'aide du tambourin.		Respecter l'allure proposée.
2	M : Déplacements, directions L : Jusque, aller, revenir G : Ligne droite	Ajuster sa vitesse.	Des lattes Asco	Enfants placés deux par deux. Le début et la fin de la course seront délimités par lattes. Un aller-retour à deux.		Ajuster sa vitesse en fonction du camarade.
3	M : Déplacements, directions L : lexique des légumes, aller, revenir G : Ligne droite	Courir plus vite pour aller toucher un objet le premier.	Dans la cour (couloirs peints) Paniers, légumes de la dînette, lattes Asco	<u>On va au marché</u> Les enfants sont alignés (soit 1 groupe par couloir). Les objets sont posés à environ 20 m de la ligne de départ sur la ligne d'arrivée et les paniers sont placés derrière cette dernière. Au signal, ils courent vers un objet posé sur la ligne d'arrivée, ils le prennent et le posent sur le panier.		L'enfant essaie d'arriver le 1er.

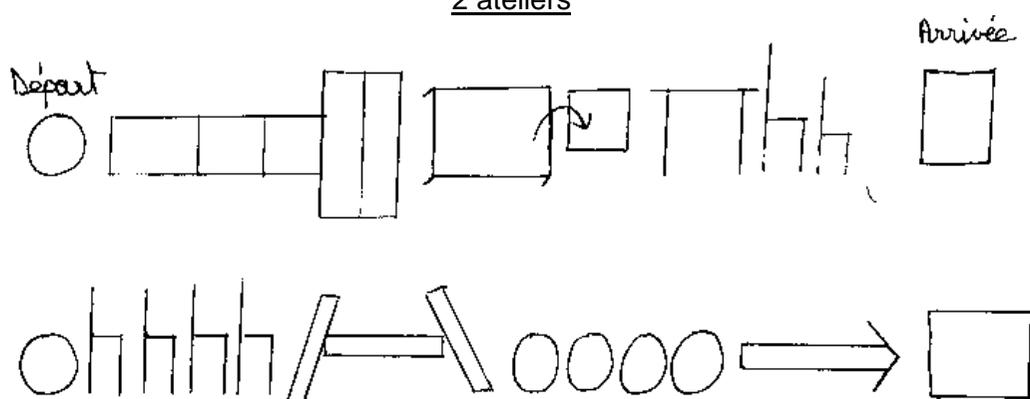
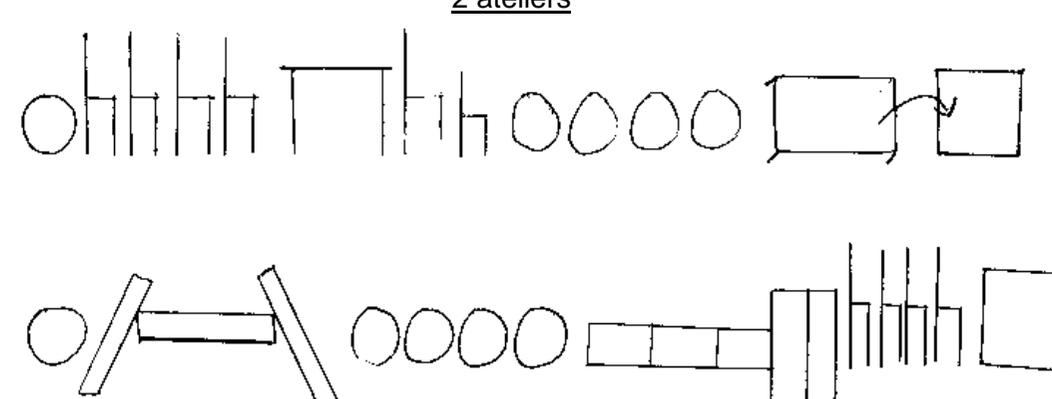
4	M : Déplacements, directions L : Rattraper, franchir G : Lignes droites et courbes	Courir vite pour rattraper un ballon	Cour de récréation - un ballon par enfant - des plots et craie pour délimiter l'espace.	1 - Chaque enfant a un ballon. Il le fait rouler devant lui et essaie de le rattraper. 2 - Rattraper le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne. Consignes 3 - Lancer le ballon et courir aussi vite que possible pour le rattraper. 4 - Lancer le ballon et courir aussi vite que possible pour le rattraper avant la ligne d'arrivée (plots).		Accélérer pour rattraper le ballon.
5	M : Déplacements, directions L : Jusque, aller, revenir ; franchir G : Ligne droite, ligne courbe	Transporter collectivement un objet d'un point à un autre le plus vite possible.	Groupes de 4 ou 5 enfants - 2 couloirs de 20 m : " la route ". - 1 corde faisant office de volant pour 4 enfants. - les départs et l'arrivée sont matérialisés par des fanions et un trait	<u>Les voitures</u> 1- 4 ou 5 enfants tiennent ensemble la même corde (le volant) ; ils conduisent une voiture. Ils devront la conduire en courant ensemble et sans lâcher le volant. 2- On va faire une course : 2 groupes passent en parallèle. Les autres font les juges pour voir si tout le monde tient la corde. Varier la trajectoire de la course : ligne courbe.		Réaliser le parcours en courant sans lâcher la corde.
6	M : Déplacements, directions L : Jusqu'à, aller, revenir G : Ligne droite	Courir droit et vite	4 groupes 2 cerceaux par enfant du groupe. Objets pour matérialiser les carottes. (obstacles à contourner)	<u>Les lièvres et les carottes :</u> Chaque lièvre est dans sa maison. Il doit ramener le plus vite possible ses carottes. Il ne peut transporter qu'une seule carotte à la fois. Variante : ajouter des obstacles à contourner		Le lièvre qui a ramené ses carottes le premier a gagné.

Adapter ses déplacements : parcours



Parcours (Équilibres)

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	<p>M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale</p>	<p>Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser. Oser prendre des risques.</p>		<p><u>2 ateliers</u></p>  		<p>Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée 1) actions de leur choix 2) actions décidées collectivement après observations</p>
2				<p><u>2 ateliers</u></p>  		

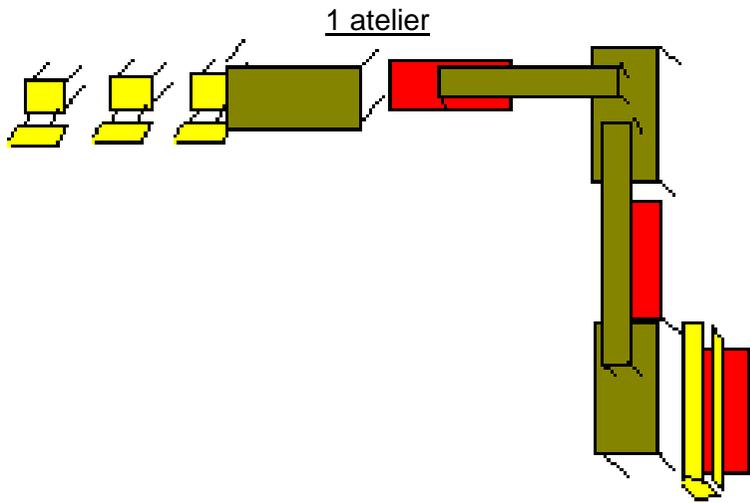
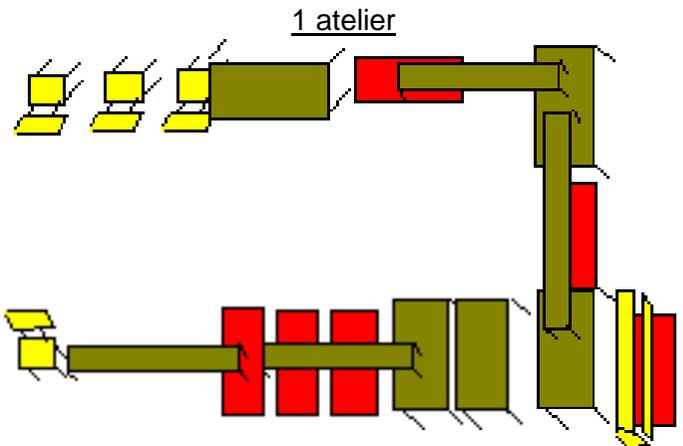
3	<p>M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale</p>	<p>Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser.</p>	<p style="text-align: center;"><u>2 ateliers</u></p> 	<p>Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) actions de leur choix 2) actions décidées collectivement après observations
4	<p>M : L : G :</p>	<p>Oser prendre des risques.</p>	<p style="text-align: center;"><u>2 ateliers</u></p> 	

Adapter ses déplacements : parcours



Parcours (grimper / voler)

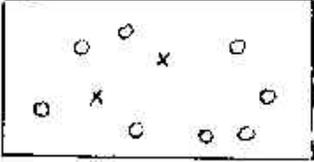
Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale	Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser. Grimper et s'équilibrer en hauteur. Oser prendre des risques.		1 atelier		Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée 1) actions de leur choix 2) actions décidées collectivement après observations
2				1 atelier		

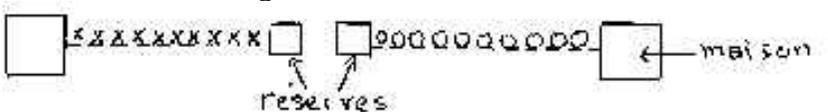
3	<p>M : Repérage dans l'espace L : Lexique associé : par-dessus, sous + verbes d'action variés G : Développement de la motricité globale</p>	<p>Découvrir différentes actions motrices et les verbaliser. Grimper et s'équilibrer en hauteur.</p>		<p>Les enfants se déplacent du départ à l'arrivée 1) actions de leur choix 2) actions décidées collectivement après observations</p>
4		<p>Oser prendre des risques.</p>		

Coopérer et s'opposer collectivement
Accepter les contraintes



Jeux collectifs

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Construire la notion du nombre L : verbes d'action, intérieur, extérieur G : Développement de la motricité globale	S'approprier des règles simples. Réagir vite à un signal. Se déplacer plus vite pour regagner un terrier.	- Un cerceau par enfant = terrier. - Un tambourin. - Un maracas.	<u>Les lapins dans leur terrier</u> Au son du maracas, les lapins peuvent sortir de leur terrier et aller se promener dans la forêt. Au retentissement du tonnerre, précipitez-vous dans vos maisons pour vous protéger. On enlève un ou plusieurs cerceau (terrier) pendant le déplacement des petits lapins. Variante : deux par terrier		Il faut que l'enfant soit dans un terrier après le coup de tonnerre.
2	M : Le plus de ..., le moins de ... L : Lexique associé : par-dessus, en face... G : Développement de la motricité globale	S'approprier des règles simples. Repérer et transporter toute sorte d'objets	Des objets de toutes sortes (tailles, couleurs, fonctions), 2 grandes panières, un tambourin.	<u>Le trésor des écureuils</u> -Vous devez, à mon signal, allez chercher tous les objets que je viens de disperser, et les remettre dans les panières. -Vous ne devez rapporter qu'un seul objet à la fois. - Même consigne mais les objets sont cachés (pendant ce temps les enfants cacheront leur tête dans leurs genoux).		L'équipe qui a le plus d'objet dans sa caisse a gagné.
3	M : Beaucoup / Peu L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale	Participer à un jeu d'opposition enfant contre enfant en respectant des règles simples.	Un dossard par loup.	<u>Loup glacé</u> Tout joueur touché par un sorcier est transformé en statue.  <ul style="list-style-type: none"> x = loups o = joueurs 		Chaque loup doit toucher un ou plusieurs joueurs, le joueur qui n'est pas transformé en statue à la fin du jeu a gagné.
				Variante : on peut libérer les statues en les touchant, en passant sous leurs jambes...		

4	M : Comptine numérique jusqu'à 3 L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale	Participer à un jeu contre enfant en respectant des règles simples.	Un dossard par chat.	<u>Chat perché</u> Tout joueur touché par un chat est éliminé. Le chat ne peut pas toucher un oiseau qui est perché. On ne doit pas rester perché plus de trois secondes.	Chaque chat doit toucher un ou plusieurs joueurs. Le joueur qui n'est pas attrapé à la fin a gagné.
5	M :Le plus de... / le moins de... L : Comptines G : Rond	- Connaître et admettre des règles définies. - Réagir ensemble à un signal prévu.	—	<u>Le filet des pêcheurs</u> La classe est divisée en deux groupes : celui des pêcheurs et celui des poissons. Les pêcheurs font une ronde, se donnent la main et forment le filet. Ils gardent les bras levés en chantant une comptine jusqu'à un mot convenu. A ce signal, ils baissent les bras, le filet se referme. Les poissons traversent le filet, entrent et sortent comme ils veulent. Ils sont pris quand le filet se referme.	- Poissons : Ne pas se faire prendre dans le filet. - Pêcheurs : attraper le maximum de poissons.
6	M :Le plus de... / le moins de... L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale	Comprendre les règles. Jouer avec les autres. Accepter la défaite	- 8 plots. - Des lattes (ou craie) - Foulards (pour les crocodiles) - 1 sifflet. - 1 terrain rectangulaire.	<u>La rivière aux crocodiles</u> Le maître désigne les 3 crocodiles qui se sont portés volontaires au préalable. Il leur remet un foulard. Remarque : Avant de donner la consigne : pour découvrir les différents domaines, faire courir toutes les gazelles dans leur camp et les crocodiles dans le leur. Préciser que tous doivent rester dans les limites du terrain et les crocodiles ne peuvent pas sortir de la rivière.	- Pour les gazelles : ne pas se faire toucher par les crocodiles. - Pour les crocodiles : toucher le plus possible de gazelles.
7	M :Le plus de... / le moins de... tri L : couleurs G : Développement de la motricité globale	Comprendre les règles. Jouer avec les autres.	Pour 2 groupes : - 2 réserves (paniers), - 2 cartons "maisons", - divers objets à manipuler.	<u>La chaîne des pompiers</u> Classe : 4 groupes : deux jeux parallèles. Dans chaque groupe, les enfants sont sur une ligne  Consignes Se passer les objets 1 à 1 de main en main.	Tous les objets de la réserve se retrouvent dans la maison.
8	M :Le plus de... / le moins de... tri L : couleurs G : Développement de la motricité globale	Comprendre les règles. Jouer avec les autres.	Pour 2 équipes : - Les objets seront de 2 couleurs : rouges et bleus. - 1 réserve, - 2 cartons "maisons".	<u>La chaîne des pompiers (2)</u> Se passer les objets 1 à 1 de main en main + l'équipe bleue ne peut prendre que des objets bleus de la réserve et l'équipe rouge des objets rouges.	Tous les objets de la réserve se retrouvent dans la maison. Les couleurs ne sont pas mélangées.

**S'opposer
individuellement**



Jeux de lutte

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Dépassement L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale	Diversifier les attaques Esquiver les assauts	Es 2 par 2 Un tapis pour 2 1 foulard (ou une cordelette) pour 2 1 tambourin	Echauffement spécifique : poignets, nuque, ... <u>La queue du loup</u> Zone délimitée à ne pas franchir. 1 loup / un cochon. Le petit cochon doit essayer d'arracher la queue du loup. Changement de rôle. Temps limité (env. 30 sec) Faire varier l'emplacement du foulard.		Au signal de fin, avoir le foulard en main.
2		Diversifier les attaques Résister aux assauts Accepter le contact	Es 2 par 2 Un tapis pour 2 1 petit ballon pour 2 1 tambourin	Echauffement spécifique : poignets, nuque, ... <u>Les chiens et l'os</u> Es répartis en 2 groupes 1 chien doit protéger son os. L'autre doit essayer de lui prendre. Temps limité (env. 30 sec) Changement de rôle.		Au signal de fin, avoir le ballon en main.
3		Tirer, pousser Adapter son effort à celui de son partenaire	Es 2 par 2 Lattes Asco pour matérialiser la ligne d'arrivée	Echauffement spécifique : poignets, nuque, ... <u>La hotte du Père Noël</u> 1 E est le Père Noël. L'autre juste derrière sa hotte. Le Père Noël essaie d'atteindre la cheminée (ligne d'arrivée) en rampant. Mais sa hotte l'en empêche car elle est trop lourde. Temps limité (env. 1mn) Changement de rôle.		Au signal de fin, avoir atteint la ligne d'arrivée.

4	<p>M : Repérage dans l'espace L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de retourner et d'immobiliser son adversaire au sol. - Rechercher les différents modes de retournement de l'adversaire. - Améliorer la stabilité au sol. 	Es 2 par 2	<p>Echauffement spécifique : poignets, nuque, ...</p> <p><u>Les tortues</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs rouges, vous allez ramper sur le ventre dans les limites du tapis. - Les joueurs bleus, vous allez essayer de retourner les rouges sur le dos. - Les arbitres veillent à ce que les règles d'or soient respectées. 	La dernière tortue qui reste sur le ventre a gagné.
5	<p>M : Repérage dans l'espace L : verbes d'action G : Développement de la motricité globale</p>	<p>Accepter de changer de rôle et de participer à des jeux de corps à corps</p>	<p>2 grand groupes (1 acteur l'autre observateur) Dans le groupe acteur 1/3 = des fourmis et 2/3 = chasseurs Rotation des groupes.</p>	<p>Echauffement spécifique : poignets, nuque, ...</p> <p>Les fourmis Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> . Au signal, il faut attraper le plus possible de fourmis et celles-ci ne doivent plus bouger. . Les fourmis se déplacent à 4 pattes obligatoirement. <p>Faire varier la proportion de fourmis</p>	<p>Une équipe gagne quand elle a attrapé le plus de fourmis possible en un temps donné, en respectant les règles.</p>

Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement



Expression corporelle

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Chronologie L : Lexique associé : Les vêtements G : Développement de la motricité globale	Évaluation diagnostique : S'exprimer librement sur une comptine Évaluer les possibilités motrices de l'enfant	« Prom'nons nous dans les bois » + album : Je m'habille et je te croque	<u>Prom'nons nous dans les bois</u> 1) " Écoutez bien la chanson " : - Imiter les petits cochons - Imiter le loup d'abord librement, puis en chantant la comptine. 2) A l'aide de l'album, tous les enfants miment le loup qui s'habille. Un enfant fait le loup et les autres les petits cochons.		Participation de tous les enfants à travers la réalisation de gestes significatifs
2	M : Plus et moins, Tris L : Les couleurs G : Lignes courbes	Se déplacer en rythme sur une musique Identifier une propriété Classer des objets d'après une propriété	CD Nadia Fontaine	<u>Jeux de déplacement</u> Formation en petit train. Se déplacer plus ou moins vite en fonction de la musique. Jeux de tri par couleur : « Les enfants qui ont un pull bleu forment un autre petit train » . Le petit train devient selon l'envie du maître content, en colère, fatigué...		L'enfant participe et essaie de suivre le rythme. L'enfant quitte ou reste dans son petit train en fonction de la propriété énoncée.
3	M : Chronologie, Repérage dans l'espace L : émotions, expressions du visage, verbalisation des actions G : Développement de la motricité globale	Mimer S'exprimer avec son corps	Album de classe	<u>Mimer un album</u> Caractériser les personnages (démarche, sentiments...) et essayer de les mimer.		Accepter de participer
4			—	<u>Jeux de mimes</u> 1 enfant mime et les autres doivent reconnaître une action, une émotion...)		

S'exprimer sur un rythme musical



Rondes et jeux dansés

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Repérage dans l'espace L : Les parties du corps	Réagir à un signal (marcher / courir / s'arrêter)	Musique Tambourin	- " Lorsque vous entendrez la chanson, il faudra marcher en faisant le tour de la salle et vous arrêter dès que la musique s'arrêtera " - " Vous devez bien écouter: Quand vous entendez le tambourin, vous devez courir. Et quand vous n'entendez plus le tambourin, vous vous arrêterez ".		L'ensemble des enfants arrive à enchaîner marche, course et arrêt, de façon coordonnée et en respectant les signaux.
2	G : Développement de la motricité globale	Évaluation diagnostique : S'exprimer librement sur une comptine	CD " Comptines et Jeux de doigts" + Lecteur	<u>Mon petit lapin</u> " Écoutez bien la musique " " Vous allez bouger en écoutant la comptine en allant partout dans la salle " " Trouvez au moins deux façons différentes de vous déplacer "		Participation de tous les enfants à travers la réalisation de gestes signifiants
3		Réaliser et enchaîner des gestes avec leurs mains.	Un grand cercle au sol (craie ou corde).	<u>Tapent, tapent ,petites mains</u> Les enfants sont assis derrière le cercle; la maîtresse chante la comptine sans les gestes. Puis elle invite les enfants à les trouver.		Les enfants font 4 gestes, un sur chaque phrase.
4	M : Repérage dans l'espace L : En face de G : Ronds	Réagir à un signal " individuellement "	—	<u>Bateau sur l'eau</u> « Maintenant, écoutez bien la chanson " Que fait le bonhomme ? Quand est-ce qu'il tombe ? Qu'est ce que ça veut dire plouf ? ". Vous allez faire comme le petit bonhomme et quand je recommence à chanter, vous vous relevez Variation progressive de la durée entre deux comptines: on augmente ou raccourcit le temps entre le signal " plouf " et la reprise de la chanson.		Les enfants tombent sur plouf " et se relèvent au bon moment
5	M : Repérage dans l'espace L : Les parties du corps G : Ronds	Réaliser et enchaîner des gestes induits par les paroles.	Un grand cercle au sol (craie ou corde).	<u>T'es heureux et tu le sais</u> Formation en rond:les enfants sont debout sur le cercle. Ils se voient, on des voisins mais chacun garde sa liberté de mouvement. Le maître chante la comptine au milieu des enfants.		L'enfant réalise les différents mouvements

6	M : Repérage dans l'espace L : à côté de G : Ronds	Se déplacer dans l'espace en suivant le rythme de la musique.	Tambourin	<u>Promenons-nous dans les bois...</u> " D'abord, tout le monde se donne les mains ; on ne lâche pas ses mains. Puis, tout le monde recule de un pas, ensuite de deux pas en gardant ses mains dans celles de ses camarades. " " Nous avons formé une ronde. Maintenant, nous allons marcher en écoutant la musique et en gardant notre ronde ".	Les enfants réussissent à rester sous forme de ronde lorsqu'ils se déplacent
7	M : Repérage dans l'espace L : parties du corps G : Ronds	Ecouter et mémoriser les paroles d'une chanson, mimer, et chanter (notamment le refrain).	Tambourin	<u>Savez-vous planter les choux ?</u> - Faire une ronde collective. - S'arrêter et se lâcher les mains. - S'accroupir, chanter et mimer. - Se redonner les mains et refaire la ronde pour le refrain, puis à nouveau, s'arrêter pour mimer.	Les enfants forment une ronde, chantent et miment en même temps.
8	M : Repérage dans l'espace L : verbes d'action G : Ronds	Former une ronde; écouter les paroles de la chanson pour exécuter les mêmes gestes.	Tambourin	<u>Nous n'irons plus au bois</u> 1) Former une ronde et se déplacer en sautillant. - Repérer les paroles de la chanson pour agir et mimer. 2) Quand vous entendez dans le refrain : " Sautez ", tout le monde saute. Quand vous entendez : " Embrassez qui vous voudrez ", vous embrassez le camarade qui est à côté de vous dans la ronde ".	Les enfants forment une ronde et s'arrêtent de former la ronde à " Embrassez qui vous voudrez ".
9	M : Repérage dans l'espace L : verbes d'action G : Ronds	Mimer; écouter les paroles d'une musique pour réagir au moment opportun.	Tambourin La mère Michel	<u>La mère Michel</u> 1) Écouter 2) Former une farandole (ou plusieurs) et réagir au moment opportun pour mimer. Chanter et suivre les paroles d'une chanson.	Les enfants se déplacent en farandole et s'arrêtent au signal
10	M : Repérage dans l'espace L : verbes d'action G : Développement de la motricité fine	S'exprimer librement sur une comptine avec un matériel	CD Musique classique	<u>Vers la danse :</u> Asseyez-vous au centre d'un cerceau "" écoutez la musique " " Vous allez vous mettre debout et bougez en restant au centre du cerceau, en écoutant la comptine " déplacez-vous dans la salle sur la musique, sans toucher aux cerceaux "" prenez votre cerceau dans vos mains et dessinez ce que vous voulez dans le ciel " continuez en faisant le tour de la salle sans jamais perdre votre cerceau " Faire varier le matériel (de plus en plus petit) : sacs plastiques, ballons de baudruche, papiers, foulards, plumes ...	Participation de tous les enfants à travers la réalisation de gestes signifiants, en gardant le cerceau en main

Se repérer et se déplacer dans l'école
Décrire ou représenter un parcours simple



Jeux d'orientation

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite																
1	M : Repérage dans l'espace L : prépositions de lieu, verbalisation des actions G : Direction, trajets	Se repérer dans un environnement proche Verbaliser un déplacement	Jetons (1 par enfant)	Les jetons dans la cour. Chaque enfant possède un jeton facilement identifiable par lui et par la maîtresse. - au signal : l'enfant va poser son jeton quelque part dans la classe (ou dans la cour) et revient chez la maîtresse. - au signal : chaque enfant doit retrouver son jeton. Développement : Intercaler une petite « promenade » entre les deux actions : prendre un point de départ différent. Les enfants sont par deux : un enfant va cacher le jeton et doit expliquer à l'autre où il se trouve (pour les + grands)		Le jeton est retrouvé.																
2		Se repérer dans un environnement proche Coder un déplacement	Cartes : éléments de la classe et/ou de la cour (photos) Support pour les placer dans l'ordre Support témoin pour évaluation	<u>Refaire seul un trajet</u> Effectuer un trajet avec les enfants. Ceux-ci doivent le refaire seul. Placer sur le trajet des cartes avec un dessin. L'enfant doit refaire le parcours en ramenant les cartes dans le bon ordre.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>photo de la classe</td> </tr> <tr> <td></td> <td>photo de la cantine</td> </tr> <tr> <td></td> <td>photo du dortoir</td> </tr> <tr> <td></td> <td>photos des toilettes</td> </tr> <tr> <td></td> <td>...</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>		photo de la classe		photo de la cantine		photo du dortoir		photos des toilettes		...							Les cartes sont dans l'ordre.
		photo de la classe																				
		photo de la cantine																				
		photo du dortoir																				
	photos des toilettes																					
	...																					
3	Se repérer dans un environnement proche Coder un déplacement	Cartes Grande feuille blanche Plusieurs plans de la classe	Se déplacer à partir d'un plan Faire un grand plan de la classe, où les points clefs sont représentés par les cartes - Se déplacer dans la cour avec les enfants et noter les déplacements sur le plan par un trait reliant les différentes images.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>											Trajet identique au modèle. (Fiche de travail récapitulative)							
4	Se repérer sur un plan	Photocopies suites d'images	2) Idem 1) + refaire un trajet indiqué par un trait sur le plan.																			
5			Idem 2) + Coder ce déplacement de façon linéaire, par une suite d'images correspondant aux photos + refaire un trajet en suivant la suite des images linéaires.																			

Adapter ses déplacements :
Activités de roule
et de glisse



Tricycles et trottinettes

Sit N°	Notions en lien (Mathématiques, Langage, Graphisme)	Objectifs	Organisation / Matériel	Description / Consigne	(Schéma)	Critère de réussite
1	M : Repérage dans l'espace L : prépositions de lieu, verbalisation des actions G : Lignes droites / Lignes courbes	Se familiariser avec tricycle / la trottinette.	1 engin par enfant Objets divers (plots, bancs...) sont éparpillés sur l'aire d'activité.	<u>Phase de découverte</u> Les enfants évoluent librement sous le préau ou le gymnase.		Déplacer l'engin
2		Se déplacer avec le tricycle / la trottinette Rouler droit. (Pédaler)	Couloirs peints de la cour	<u>Rouler droit</u> Un enfant sur son tricycle sur la ligne de départ dispose d'un couloir. Il doit franchir la ligne d'arrivée devant lui en restant dans son couloir.		Arriver à l'autre bout du terrain sans sortir du couloir
3		Plots éparpillés sur l'aire d'activité.	<u>Eviter les plots</u> 1. Le premier qui arrive au drapeau a gagné. 2. Vous devez réaliser le parcours sans faire tomber les plots. Ceux qui n'en font pas tomber ont gagné.		Finir le parcours en respectant la consigne.	
4		Vérifier l'efficacité du pédalage et de l'utilisation du guidon, l'orientation du regard loin devant afin d'anticiper et la position équilibrée sur l'engin.	Objets divers (plots, bancs...) sont éparpillés sur l'aire d'activité Plots Couloirs	<u>Evaluation sommative</u> Deux ateliers (trottinettes dans l'un et tricycles dans l'autre), intégrant des parcours du type de ceux rencontrés lors des situations initiales, mais un peu plus longs et plus riches		Réussir le parcours sans s'arrêter avant l'arrivée et sans poser les pieds.