

programmation annuelle agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités psysiques

			Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	attendus de fin de cycle	
MOTRICITÉ	AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DURÉE ET SUR LES OBJETS		- Découvrir le petit matériel : ballons, balles, carapaces, cerceaux - Manipuler les ballons : lancer, passer... - Manipuler les cerceaux	- Courir pour s'échapper - Manipuler les grand cartons - Manipuler les couvertures		- Courir vite - Lancer pour atteindre une cible - Développer une habileté motrice : lancer haut / loins / fort		→ Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. → Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	
	ADAPTER SES ÉQUILIBRES ET SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS OU DES CONTRAINTES VARIÉES	Marcher, s'équilibrer, glisser	- Se rééquilibrer sur des appuis de nature différente - Conserver son équilibre en passant d'un appui à un autre - Conserver son équilibre en passant d'un appui à un autre en situation						→ Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
		Tirer, pousser, traîner, ramper, rouler	- Vivre spontanément des situations incitant à déplacer des objets - Déplacer des objets au sol en tirant / poussant de manière continue - Construire le geste adapté pour tirer et pousser efficacement : mobilisation des bras uniquement ou du corps - Ajuster son geste en fonction des contraintes : obstacles						
		Grimper, escalader		- Découvrir les premiers parcours	- Accepter des situations induisant de « grimper » : n'utiliser que les bras, que les jambes, bras et jambes en alternance				
	COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D'ACTIONS À VISÉE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE		- Découvrir les jeux dansés - Initiation expression corporelle			- Rondes et jeux dansés		→ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. → Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	
COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER					- Découvrir des jeux à règles : réagir à un signal	- Découvrir des jeux à règles : chacun sa maison	- Découvrir des jeux à règles : le chat et les souris	→ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun	