

INFOGRAPHIE Programme « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques » du cycle 1

Se déplacer

Lancer

Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes.

Lancer loin de manière coordonnée.

Lancer loin et avec précision différents objets.

Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer loin.

Courir

Courir de manière variée et coordonnée.

Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte.

Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter.

Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte.

Sauter

Sauter sans élan un obstacle.

Sauter sans élan plusieurs obstacles.

Coordonner ses actions et ses déplacements pour sauter loin.

S'orienter

Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement.

Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.

Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.

Construire des équilibres

Explorer de nouveaux équilibres par des modes de déplacements variés.

Explorer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés.

Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels.

Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels.

Explorer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions.

Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau.

Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.

S'exprimer avec son corps

Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d'expression.

Oser s'exprimer avec son corps seul et avec les autres en répondant à une consigne simple.

Observer pour produire et reproduire un ou plusieurs mouvements avec une intention d'expression.

Découvrir et explorer le geste dansé.

Découvrir l'espace scénique.

Développer une posture de spectateur actif.

Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices.

Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacement, etc.) pour créer des effets.

Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements.

Adopter une posture de spectateur actif.

Coopérer et s'opposer pour gagner une jeu

Comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples.

Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif.

Eprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes.

Jouer en coopérant.

Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant et défenseur.

Coopérer dans le respect des autres et des règles communes.

Elaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu.

Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, défenseur et arbitre.

Eprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes.

Objectifs d'apprentissage attendus :

À aborder avant 4 ans

À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés