

		1- Agir dans l'espace, la durée, sur les objets		2- Adapter ses équilibres et déplacements à des environnements ou contraintes variées.		3- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistiques		4- Collaborer, coopérer, s'opposer	
		Compétences Programmes	APS support	TPS	PS	MS	GS		
<b>Agir pour se déplacer</b>	Courir	1 4	Jeux athlétiques : Courir, relais  Jeux collectifs	Courir d'un point à un autre sur une courte distance  Aller chercher un objet	Courir d'un point à un autre sur une courte distance Réagir à un signal	Suivre un parcours  Se déplacer vite de différentes façons	Se déplacer dans une direction donnée. Réagir à un signal  Courir pour fuir/attraper		
	Piloter	1 2	Cycles (vélo, trottinette, tricycle, draisienne, ..)		Rouler en ligne droite	Monter et descendre d'un engin.  S'arrêter/tourner	Suivre un parcours  Pédaler		
	Marcher	2 3	Activités gymniques  Rondes et jeux dansés  Danse créative	Se déplacer en ligne droite, en ronde, avancer /reculer, 4 pattes,	Rondes dansées	Marcher de différentes manières sur différents supports	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres		
	Ramper	2 3	Activités gymniques Danse créative		Rester en contact avec le support d'appui. Solliciter les différentes parties du corps pour se déplacer.				
	Sauter	1 3	Activités athlétiques	Franchir	Sauter en contrebas avec une impulsion.	Sauter pour s'élever (en décollant du sol, appel deux pieds)	Sauter pour franchir. Sauter pour se recevoir sur ses pieds (stabiliser sa réception)		
	Se balancer	3			Se suspendre Rechercher une oscillation et l'entretenir				
	Glisser	2 3	Activités gymniques Danse	Sur des inclinaisons différentes		Utiliser des positions différentes (ventre / dos)	Réduire les surfaces de contact pour aller plus vite et inversement		
	Grimper	2	Escalade	Monter et descendre sur des engins élevés et stables	Monter et descendre sur des engins étroits et/ou instables.				
	Tourner/rouler	2 3	Activités gymniques Rondes et jeux dansés Danse	rouler en avant, en arrière avec l'aide d'un plan incliné, en contrebas sur le côté, longitudinalement en étant couché sur un plan horizontal ou incliné	autour d'un axe externe : la barre, ballon, ... sur soi-même en étant debout sur le sol en associant un saut				

Agir pour déplacer des objets	Transporter/porter	4	Jeux collectifs	Transporter des petits objets d'un point à un autre Se déplacer en portant.	S'organiser à plusieurs pour transporter des objets	Coopérer pour transporter un maximum d'objets Porter longtemps.
	Frapper	1 4	Jeux collectifs Jeux de raquettes		Frapper avec un engin un objet fixe ou peu mobile.	Frapper une balle avec ses mains ou ses pieds.
	Lancer	1 4	Jeux athlétiques Jeux collectifs	Lâcher volontairement l'objet.	Lancer dans une direction ou une zone	Lancer par dessus. Adapter son geste pour faire tomber, viser.
	Pousser /Tirer	4	Jeux d'opposition		Pousser longtemps (en continu) Tirer dans une direction.	
	Attraper un objet en mouvement	4	Jeux collectifs		Attraper un objet qui roule, un objet qui « vole », un objet qui « flotte » Utiliser des objets différents dans leur taille, poids, texture, effets/	
Agir pour s'exprimer	Danser	3	Rondes et jeux dansés  Danse créative	Reproduire des figures simples.	Produire des figures simples. Produire puis enchaîner des formes corporelles.	Réagir corporellement à une phrase musicale (début, arrêt, accent). Accepter la relation à l'autre. Danser en occupant tout l'espace.
	Mimer	3			Se faire comprendre sans parler. Regarder la production de l'autre .	Utiliser tout son corps.