|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| **Agir pour se déplacer** | 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. |