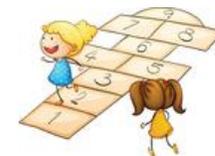


PERIODE 1	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	***	<b>S'orienter</b> : se déplacer dans les différents espaces de la cour pour les identifier.	<b>S'orienter</b> : se déplacer dans les différents espaces intérieurs de l'école pour les identifier.	<b>S'orienter</b> : se déplacer dans la salle de jeux, apprendre les règles de vie du lieu. Réagir à un signal sonore.	<b>Engins roulants S1</b> : se déplacer en groupe dans la cour ou dans la salle de jeux avec des engins roulants.
Semaine 2	<b>Engins roulants S1</b> + réagir à un signal sonore	<b>Courir S1</b> : Courir pour suivre la maîtresse dans la salle de jeux.	<b>Rondes S1</b> : se déplacer au rythme d'un tambourin.	<b>Rondes S2</b> : se déplacer au rythme d'une chanson.	Découverte d'un objet : <b>Les cerceaux</b>
Semaine 3	<b>Courir S2</b> : Courir pour suivre la maîtresse dans la cour de l'école.		<b>Rondes S3</b> : se placer et se déplacer en farandole.		Découverte d'un objet : <b>Les foulards</b>
Semaine 4	<b>Courir S3</b> : Courir en réponse au signal dans la salle de jeux.		<b>Rondes S4</b> à 2, à 4 avec cerceaux      à 2, à 4 sans cerceaux		<b>Farandole</b> Découverte d'un objet : <b>Les ballons</b>
Semaine 5	<b>Courir S4</b> : Courir en réponse au signal dans la cour de l'école.		<b>Rondes S5</b> à 4, à 6 avec cerceaux      à 4, à 6 sans cerceaux		Découverte d'un objet : <b>Les anneaux</b>
Semaine 6	<b>Courir S5</b> : Courir sur des sols et des reliefs différents dans la cour de l'école.		<b>Rondes S6a</b> Ronde n°1      Ronde n°2		Découverte d'un objet : <b>Les rubans</b>
Semaine 7	<b>Courir S6</b> : Courir pour suivre un élève dans la salle de jeux ou dans la cour de l'école.		<b>Rondes S6b</b> Ronde n°1      Ronde n°2		Réinvestissement farandoles & rondes.

# Petite & Moyenne Section - Agir et s'exprimer



PERIODE 2	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<b>Semaine 1</b>	<b>Courir S7</b> : Courir et transporter un objet léger pour vider une caisse centrale.	<b>Courir S7</b> + slalom	<b>Rondes S7</b> Sortir d'une ronde.		<b>S'exprimer</b> : Observer les autres pour décrire
<b>Semaine 2</b>	<b>Courir S8</b> : Courir et transporter un objet léger dans une direction : vider les caisses.	***	<b>Rondes S8</b> Réintégrer une ronde.		<b>Courir S8</b> + slalom
<b>Semaine 3</b>	<b>Courir S9</b> : Courir pour transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider les caisses.	<b>Courir S9</b> + slalom	<b>S'exprimer</b> : Observer les autres pour décrire	<b>S'exprimer</b> : Observer les autres pour décrire	<b>S'exprimer</b> : Observer les autres pour reproduire
<b>Semaine 4</b>	<b>Jeux collectifs S1</b>		<b>Chant dansé n°1</b>		Réinvestissement de la semaine : <b>jeu collectif</b> + <b>chant dansé</b>
<b>Semaine 5</b>	<b>Jeux collectifs S2</b>		<b>Chant dansé n°2</b>		
<b>Semaine 6</b>	<b>Jeux collectifs S3</b>		<b>Chant dansé n°3</b>		
<b>Semaine 7</b>	<b>Jeux collectifs S4</b>		<b>Chant dansé n°4</b>		

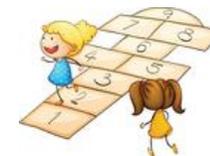


Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non

# Petite & Moyenne Section - Agir et s'exprimer



PERIODE 3	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	S'équilibrer à cloche-pied, à pieds joints. MS + grimper	Sauter S1 : sauter en contrebas.	Courir S10 : Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider une caisse centrale.		Réinvestissement : rondes, farandoles, chant dansés
	Parcours n°1 : ramper.				
Semaine 2	S'équilibrer à cloche-pied, à pieds joints. MS + grimper	Sauter S2 : sauter en contrebas de plus en plus loin.	Courir S11 : Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider les caisses.		
	Parcours n°2 : ramper, rouler.				
Semaine 3	Sauter loin à cloche-pied, à pieds joints.	Sauter S3 : sauter par-dessus.	Courir S12 : Courir en ligne droite pour transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider les caisses.		
	Parcours n°3 : ramper, rouler, PS-banc/ MS-grimper.				
Semaine 4	Sauter loin à cloche-pied, à pieds joints.	Sauter S4 : sauter en contrebas, loin, par-dessus les obstacles.	Courir S13 : Courir pour transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider une caisse centrale.		
	Parcours n°4 : ramper, rouler, PS-banc/ MS-grimper, sauter loin.				
Semaine 5	Sauter loin à cloche-pied, à pieds joints.	Sauter S5 : sauter (réinvestissement).	Chant dansé n°5		
	Parcours n°5 : ramper, rouler, PS-banc/ MS-grimper, sauter loin, sauter en contrebas.				
Semaine 6	Jeu collectif n°1		Chant dansé n°6		Réinvestissement de la semaine : jeu collectif + chant dansé
Semaine 7	Jeu collectif n°2		Chant dansé n°7		

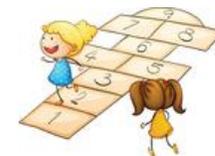
Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non



# Petite & Moyenne Section - Agir et s'exprimer



PERIODE 4	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	Lancer S1 : Lancer différents objets.	Lancer S2 : Lancer différents objets.	Parcours n°5 : ramper, rouler, PS-banc/ MS-grimper, sauter loin, sauter en contrebas.	Jeu collectif n°3	
Semaine 2	Lancer S3 : Lancer des objets encombrants.		Imiter des animaux S1 : Les animaux des comptines.	Jeu collectif n°4	
Semaine 3	Lancer S4 : Lancer des objets légers.	Lancer S5 : Lancer des objets lourds.	Parcours n°6	Jeu collectif n°5	
Semaine 4	Lancer S6 : Lancer loin.		Imiter des animaux S2 : Les animaux en images.	Réinvestissement Jeux collectifs	***
Semaine 5	***	Imiter des animaux S3	Parcours n°7	Réinvestissement farandole, ronde, chant dansé Vers la danse S1	
Semaine 6	Lancer S7 : Lancer haut.		Imiter des animaux S4	Réinvestissement farandole, ronde, chant dansé Vers la danse S2	
Semaine 7	Réinvestissement Lancers		Parcours n°8	Réinvestissement farandole, ronde, chant dansé Vers la danse S2	

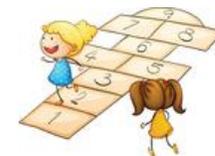


Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non

# Petite & Moyenne Section - Agir et s'exprimer



PERIODE 5	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	Lancer S6 : Lancer loin (réinvestissement).	Lancer S7 : Lancer haut (réinvestissement).	Parcours n°9	***	Engins roulants S2 : se propulser sur un engin roulant : vider une caisse centrale.
Semaine 2	Lancer S8 : Lancer précis dans une cible horizontale.		Parcours n°10	Engins roulants S3 : se propulser sur un engin roulant et s'orienter : vider une caisse centrale.	Engins roulants S4 : se propulser sur un engin roulant et s'orienter : vider une caisse centrale en contournant les obstacles.
Semaine 3	***	Lancer S9 : Lancer précis dans une cible verticale.		Engins roulants S5 : se propulser sur un engin roulant, s'orienter et transporter un objet léger dans une direction : vider les caisses.	Engins roulants S6 : rentrer vite au garage.
Semaine 4	Lutte S1 : S'approprier les espaces de combat.	Lutte S2 : S'approprier les espaces de combat.	Engins roulants S7 : le passage de la rivière.	Créneaux réservés aux répétitions du spectacle de fin d'année. (Possibilité d'échange avec les séances de Lutte)	
Semaine 5	Lutte S3 : Identifier attaquant/défenseur.	Lutte S4 : S'approprier les espaces de combat.	Engins roulants S9 : le parcours.		
Semaine 6	Lutte S5 : Introduire le combat duel.	Lutte S6 : Saisir et maintenir.	Réinvestissement		
Semaine 7	Lutte S7 : Saisir et maintenir.	Lutte S8 : Saisir et maintenir.	parcours engins roulants		
Semaine 8	Réinvestissement Jeux collectifs				

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non

