

# Petite Section - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



PERIODE 1	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<b>Semaine 1</b>	<b>S'orienter</b> : se déplacer dans les différents espaces de la cour 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>Semaine 2</b>	<b>Courir S1</b> : Courir pour suivre la maîtresse dans la salle de jeux. + réagir à un signal sonore	<b>Courir S2</b> : Courir pour suivre la maîtresse dans la cour de l'école.	***	<b>Courir S2</b> : Courir pour suivre la maîtresse dans la cour de l'école.	Découverte d'un objet : <b>Les cerceaux</b>
<b>Semaine 3</b>	<b>Se cacher S1</b> : Situation d'exploration				
<b>Semaine 4</b>	<b>Courir S3</b> : Courir en réponse au signal dans la salle de jeux.		***	<b>Rondes S1</b> : se déplacer au rythme d'un tambourin.	Découverte d'un objet : <b>Les foulards</b>
<b>Semaine 5</b>	<b>Courir S4</b> : Courir en réponse au signal dans la cour de l'école.		***	<b>Rondes S2</b> : se déplacer au rythme d'une chanson.	Découverte d'un objet : <b>Les ballons</b>
<b>Semaine 6</b>	<b>Se cacher S2</b> : Aménager un espace propice aux cachettes.				
<b>Semaine 7</b>	<b>Courir S5</b> : Courir pour suivre un élève dans la cour de l'école.		***	<b>Rondes S3</b> : se placer et se déplacer en farandole.	Découverte d'un objet : <b>Les anneaux</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

Préparation à l'exercice PPMS - intrusion



# Petite Section - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



PERIODE 2	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	<b>Courir S6</b> : Courir pour suivre un élève dans la salle de jeux.		***	<b>Rondes S4</b> à 2, à 4 avec cerceaux	Découverte d'un objet : <b>Les rubans</b>
Semaine 2	<b>Courir S7</b> : Courir et transporter un objet léger pour vider une caisse centrale.	<b>Courir S7</b> + slalom	***	<b>Rondes S5</b> à 4, à 6 sans cerceaux	<b>Rondes S6</b> Sortir d'une ronde.
Semaine 3	<b>Se cacher S3</b> : Cacher une partie de son corps.				
Semaine 4	<b>Courir S8</b> : Courir et transporter un objet léger dans une direction : vider les caisses.	<b>Courir S8</b> + slalom	***	<b>Rondes S7</b> Réintégrer une ronde.	
Semaine 5	<b>S'équilibrer</b> à cloche-pied, à pieds joints.		***	<b>Chant dansé n°1</b>	
Semaine 6	<b>Se cacher S4</b> : Se cacher complètement.				
Semaine 7	<b>S'équilibrer</b> à cloche-pied, à pieds joints.		***	<b>Chant dansé n°2</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

Préparation à l'exercice PPMS - intrusion



# Petite Section - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



PERIODE 3	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	Sauter S1 : sauter en contrebas.		***	Chant dansé n°3	
Semaine 2	Sauter S2 : sauter en contrebas de plus en plus loin.		***	Courir S9 : Courir pour transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider les caisses.	
Semaine 3	Se cacher S5 : Montrer une partie de son corps.				
Semaine 4	Sauter loin à cloche-pied, à pieds joints.		***	Courir S10 : Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider une caisse centrale.	
Semaine 5	Sauter S3 : sauter par-dessus.		***	Courir S11 : Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider les caisses.	
Semaine 6	Se cacher S7 : Se cacher à plusieurs.				
Semaine 7	Sauter S4 : sauter en contrebas, loin, par-dessus les obstacles.		***	Courir S12 : Courir en ligne droite pour transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider les caisses.	

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

Préparation à l'exercice PPMS - intrusion



*Petite Section - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*



PERIODE 4	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	Lancer S1 : Lancer différents objets.		***	Vers le jeu collectif S1 : l'attaque du château	
Semaine 2	Lancer S2 : Lancer des objets encombrants.		***	Vers le jeu collectif S2 : loups/cochons	
Semaine 3	Se cacher S7 : Montrer une partie de son corps.				
Semaine 4	Lancer S3 : Lancer des objets légers.		***	Vers le jeu collectif S3 : le béret multiple	
Semaine 5	Lancer S4 : Lancer des objets lourds.		***	Vers le jeu collectif S4 : le sorcier/la balle assise	
Semaine 6	Se cacher S8 : Construire et utiliser des cachettes.				
Semaine 7	Lancer S5 : Lancer loin.		***	Vers le jeu collectif	



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

Préparation à l'exercice PPMS - intrusion

# Petite Section - Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique



PERIODE 5	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
Semaine 1	Lancer S6 : Lancer haut.	Lancer S7 : Lancer haut (réinvestissement).	***	Engins roulants S1 : se déplacer en grand groupe dans la cour ou dans la salle de motricité avec un engin roulant.	
Semaine 2	Lancer S8 : Lancer précis dans une cible horizontale.		***	Engins roulants S2 : se propulser sur un engin roulant : vider une caisse centrale.	
Semaine 3	Se cacher S9 : Trouver un élève caché.				
Semaine 4	Lancer S9 : Lancer précis dans une cible verticale.		***	Engins roulants S3 : se propulser sur un engin roulant et s'orienter : vider une caisse centrale.	
Semaine 5	Lutte S1 : S'approprier les espaces de combat.	Lutte S2 : S'approprier les espaces de combat.	***	Engins roulants S4 : se propulser sur un engin roulant et s'orienter : vider une caisse centrale en contournant les obstacles.	
Semaine 6	Se cacher S10 : Se cacher à l'extérieur.				
Semaine 7	Lutte S3 : Identifier attaquant/défenseur.	Lutte S4 : S'approprier les espaces de combat.	***	Engins roulants S5 : se propulser sur un engin roulant, s'orienter et transporter un objet léger dans une direction : vider les caisses.	
Semaine 8	Lutte S5 : Introduire le combat duel.	Lutte S6 : Saisir et maintenir.	***	Engins roulants S6 : rentrer vite au garage.	
Semaine 9	Lutte S7 : Saisir et maintenir.	Lutte S8 : Saisir et maintenir.	***	Engins roulants S7 : le passage de la rivière.	
Semaine 10	Lutte S9 : Pour mesurer ses progrès.	Lutte S10 : Pour mesurer ses progrès.	***	Engins roulants S8 : attention à la descente.	
Semaine 11	Engins roulants S9 : le parcours.			Engins roulants S9 : le parcours.	

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

Préparation à l'exercice PPMS - intrusion

