

## AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

AG1	- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés	1-Réaliser une action que l'on peut mesurer :	courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés	
			courir, sauter, lancer pour battre son record (en temps, en distance)	
			courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 s	
			réagir à un signal	
			courir en s'orientant	
			courir en transportant un objet	
			courir en franchissant des obstacles	
			courir d'un point à un autre	
			courir pour battre son record	
			lancer des ballons dans tous les sens	
			lancer différents objets	
			orienter la trajectoire de son lancer	
			adapter la force du lancer en fonction du but à atteindre	
			adapter son geste à l'engin et à la cible	
			lancer loin	
			lancer avec élan sans sortir de sa zone	
			lancer pour battre son record	
			sauter en contrebas	
			sauter pieds joints	
			sauter à cloche-pied	
			sauter pour franchir des zones	
			sauter pour franchir des obstacles	
			se réceptionner après un saut	
sauter loin				
sauter haut				
sauter avec élan				
sauter pour battre son record				

AG4	- se repérer et se déplacer dans l'espace ;	2.1. se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser)	se déplacer d'un point à un autre de différentes façons en prenant des risques mesurés et en arrivant sur ses pieds	
		2.2. se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc, petit bois)	effectuer un parcours fléché	
			retrouver un objet dans un espace connu	
			mettre en place un parcours simple	
		2.3. se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycle, trottinettes, vélos, rollers...)	connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée	
			maîtriser son engin (contrôler sa vitesse, savoir s'arrêter en urgence)	
			maîtriser des trajectoires variées	
		2.4. se déplacer dans ou sur des milieux instables	entrer dans l'eau	
			mettre la tête sous l'eau	
			abandonner ses appuis plantaires	
			s'allonger sur l'eau	
			se déplacer sur quelques mètres	
AG5	- décrire ou représenter un parcours simple.	voir espace		
AG2	- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;	3.1. s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte (tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser)	accepter les contacts avec l'autre	
			respecter les règles d'or (ne pas faire mal ...)	
		3.2. coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à 1 ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles) courir pour attraper, pour se sauver	utiliser des éléments simples d'attaque et de défense : tirer, pousser, immobiliser, déplacer, saisir, retourner, esquiver...	
			comprendre le sens du jeu	
			comprendre et respecter les règles	
			connaître son rôle (attaquant, défenseur...)	
			s'intégrer, s'impliquer dans un groupe	
avoir conscience d'appartenir à un groupe, une équipe				

			faire gagner son équipe	
			participer au jeu et prendre du plaisir	
AG3	- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;	4-Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : - exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états - communiquer aux autres des sentiments ou des émotions - s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non avec ou sans matériel	se déplacer, faire des gestes en concordance avec la musique, le chant et les autres enfants	
			construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesse, directions	
			se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, de la musique	
			maîtriser son déplacement (s'immobiliser, redémarrer...)	
			imiter un animal, un personnage, une situation, des actions élémentaires, des scènes de la vie quotidienne	
			observer, exprimer sa créativité, accepter le regard de l'autre, donner son avis, formuler des critiques et proposer des solutions (notion de spectateur)	
		5-Maîtriser les actions motrices plus fines	l'enfant peut s'habiller : manteau, bonnet, gants	
			l'enfant utilise les ciseaux et peut découper sur une ligne droite	
			l'enfant peut boutonner un vêtement, actionner une fermeture éclair, et attacher les lacets	
			l'enfant peut découper sur une ligne brisée, une ligne courbe, faire un découpage de figures fermées	