

Agir s'exprimer comprendre 2

Peu à peu parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater le résultat de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement ds les situations d'appr. proposées

Faire découvrir leurs possibilités > situations qui permettent d'explorer et d'étendre repousser leurs limites .
- Conduites motrices inhabituelles
- nouveaux équilibres, espaces inconnus
- matériels sollicitant l'équilibre et de nvx modes déplacement

- AP2 Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur les quels agir

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

2 ACTIVITÉ PHYSIQUE

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

AP3 Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, à séances quotidiennes de durée suffisante pour garantir une véritable exploration et permettre la construction de conquêtes motrices .



Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

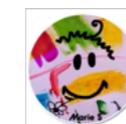
AP4 Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires , avec ou sans support musical

Collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement

Pour les plus jeunes comprendre et s'approprier un seul rôle
Puis exercices de rôles différents instaure les collaborations
Puis situations d'antagonisme des intentions
Pour les plus grands entrer au contact du corps de l'autre (saisir soulever pousser ...)
Avoir des rôles sociaux variés : arbitre, joueur observateur etc ...

Situations qui permettent de découvrir et affirmer ses possibilités en utilisant son corps
Supports sonores variés
Écoute de soi des autres du silence
Avec objets initiant ou prolongeant le mvmt (voiles, plumes...)
S'inscrire ds une réalisation de groupe
Aller-retour coeur spectateur

AP5 Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres , l'ours de rondes et jeux chantés.



AP1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis .

AP6 coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.