

Les différents domaines d'action en maternelle

Tableau 1 :

- l'enfant coureur/sauteur
- l'enfant randonneur/explorateur
- l'enfant acrobate/grimpeur

Tableau 2 :

- l'enfant pédaleur/patineur/skieur
- l'enfant nageur
- l'enfant lanceur/tireur
- l'enfant manipulateur/jongleur

Tableau 3 :

- l'enfant frappeur/renvoyeur
- l'enfant danseur/acteur/mime
- l'enfant lutteur
- l'enfant joueur

TABLEAU 1

	DOMAINE 1	DOMAINE 2	DOMAINE 3
Caractérisation	<i>L'enfant</i> coureur sauteur	<i>L'enfant</i> randonneur explorateur	<i>L'enfant</i> acrobate grimpeur
Nature du milieu	Milieu stable terrestre	Milieu instable terrestre	Milieu stable aérien
Type d'aménagement	Milieu aménagé. Espace horizontal : obstacles, zones, couloirs...	Milieu naturel. Cour de l'école, square, parc, forêt...	Milieu aménagé. Espace vertical : plans surélevés, étroits, inclinés, verticaux. Toiles, filets, câbles, barres...
Registre de motricité	Motricité de locomotion habituelle	Motricité de locomotion habituelle	Motricité de locomotion inhabituelle
Actions mises en jeu	Courir, sauter, franchir...	Marcher, courir, se déplacer, s'orienter...	Tourner, voler, se déplacer, se renverser, se suspendre, s'appuyer, grimper...
Intention Sens	Jouer à être plus grand plus fort, plus rapide	Jouer à s'aventurer, à se perdre et à se retrouver , à découvrir, à investir différents milieux	Jouer à se faire peur. Perdre ses appuis, ses repères.
Continuité - Lien avec les pratiques sociales de référence (APSA)	Activités athlétiques	Activités d'orientation, randonnées...	Activités gymniques, escalade, acrosport...
Lien avec les programmes 2008	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, sauter) (...)</i>	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir) (...)</i> Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (grimper)</i>



TABLEAU 2

	DOMAINE 4	DOMAINE 5	DOMAINE 6	DOMAINE 7
Caractérisation	<i>L'enfant</i> pédaleur, patineur, skieur	<i>L'enfant</i> nageur	<i>L'enfant</i> lanceur tireur	<i>L'enfant</i> manipulateur jongleur
Nature du milieu	Du milieu stable au milieu instable terrestre	Milieu stable aquatique	Milieu physique stable	Milieu physique stable
Type d'aménagement	Du milieu aménagé...vers le milieu naturel. Utilisation d'engins : tricycles, vélos, patins, planches, échasses, skis...	Milieu aménagé : piscine, lignes d'eau, perches, cordes, câbles, objets flottants...	Milieu aménagé. Objets à lancer (balles, anneaux, sacs de graines) et cibles	Milieu aménagé. Objets à manipuler (massues, cerceaux, rubans, ballons...)
Registre de motricité	Déplacements sur des engins	Motricité de locomotion inhabituelle	Locomotion et projection	Locomotion et projection
Actions mises en jeu	Rouler, glisser, pédaler, patiner, se déplacer, s'équilibrer, se diriger...	S'équilibrer, s'immerger, se propulser, se repérer, sauter, glisser...	Lancer loin, lancer précis, viser...	Jongler, manipuler, lancer, attraper
Intention Sens	Jouer avec la vitesse, avec l'équilibre, à se faire des sensations.	S'aventurer et s'adapter/milieu aquatique.	Jouer à être fort ou précis	Jouer à être adroit et se montrer
Continuité - Lien avec les pratiques sociales de référence (APSA)	Activités de roule et de glisse	Activités aquatiques et nautiques	Activités athlétiques et jeux d'adresse (quilles, boules...)	Activités de cirque et GRS
Lien avec les programmes 2008	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (rouler, glisser), des équilibres) (...)</i> <i>Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements</i>	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (nager)(...)</i>	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir) (...)</i> <i>Des jeux d'adresse viennent compléter ces activités.</i>	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) (...). Des jeux d'adresse viennent compléter ces activités.</i>



TABLEAU 3

	DOMAINE 8	DOMAINE 9	DOMAINE 10	DOMAINE 11
Caractérisation	<i>L'enfant</i> frappeur renvoyeur	<i>L'enfant</i> danseur acteur mime	<i>L'enfant</i> lutteur	<i>L'enfant</i> joueur
Nature du milieu	Relation à l'autre (duel)	Relation à son corps et aux autres	Relation à l'autre (duel)	Relation aux autres (coopération et opposition)
Type d'aménagement	Milieu aménagé Engin prolongeant la main : raquette, crosse...	Milieu aménagé : espace adapté. Supports variés : musique, objets divers... Inducteurs : albums, personnages... Entrées : danses, mimes, rondes, jeux chantés, dansés...	Espaces de combat définis. Mise en opposition duelle : souvent dans le cas d'un jeu collectif.	Espaces de jeu délimités, matérialisés. Mise en relation : avec et contre d'autres. Matériel adapté (ballons, cibles ...)
Registre de motricité	Locomotion et préhension	Motricité d'expression	Préhension Locomotion	Locomotion Préhension
Actions mises en jeu	Courir, frapper, conduire, envoyer, renvoyer...	Se déplacer sur un tempo, une phrase musicale. Mobiliser toutes les parties de son corps. Utiliser l'espace haut, l'espace bas...	Saisir, tirer, pousser, bloquer, immobiliser...	Courir vite, changer de direction, de rythme, réagir à un signal, lancer, attraper... Se cacher, transporter, poursuivre...
Intention Sens	Jouer à être adroit et dominer l'autre	Jouer à s'exprimer avec son corps, à faire comme...	Jouer à affronter l'autre et à le dominer	Jouer à dominer une autre équipe en coopérant
Continuité - Lien avec les pratiques sociales de référence (APSA)	Jeux de raquettes et hockey	Activités d'expression et de danse	Activités de combat	Jeux et sports collectifs
Lien avec les programmes 2008	<i>(...) les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir), des manipulations (tirer, pousser), des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir)</i>	<i>Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.</i>	<i>Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives (jeux d'opposition)</i>	<i>Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives (jeux de balles, jeux d'adresse)</i>



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- Réagir à un signal (se concentrer)
 - Distinguer marcher, courir, sauter
 - Prendre des informations visuelles en courant pour éviter ses camarades
 - Courir en dispersion sans perdre l'équilibre (avoir de bons appuis)
 - Courir avec changement de direction
 - Courir dans un espace donné, prendre des informations en courant sur les limites de l'espace de jeu
 - Comprendre un sens de course - départ et arrivée- atteindre un espace donné
 - Courir en transportant des objets (s'équilibrer)
- Ex : Quitter et rejoindre sa maison*
Vider et remplir la caisse (sacs de graine)
Empiler les anneaux
Emboîter des legos
Aligner les caissettes
- Niveau 2**
- Courir vite sans perdre l'équilibre
 - Prendre des informations en courant sur les espaces de jeu et les objets
 - Coopérer pour courir vite, ramasser des objets et les transporter
- Ex : Chasse aux trésors*
- Courir vite avec changement de direction pour fuir ou pour poursuivre
 - Prendre des informations en courant sur le ou les adversaires
- Ex : Chat /souris en dispersion avec refuge*
Loup /agneaux en ligne avec refuge
- Courir à la même vitesse que son partenaire (apprécier sa vitesse)
- Ex : Les chevaux, les jumeaux*
- Courir vite pour franchir une rivière sans s'arrêter
Ex : La rivière aux crocodiles
- Niveau 3**
- Courir vite en contournant des obstacles sans perdre l'équilibre
 - Courir vite en franchissant des obstacles bas sans s'arrêter
 - Coopérer pour effectuer une course en relais
 - Courir plus longtemps
 - Enchaîner courir en contournant des obstacles et courir en franchissant des obstacles
 - Enchaîner courir et sauter loin sur un pied



APPRENTISSAGES VISES :

Niveau 1

- Sauter en avant à pieds joints, sans élan
- Sauter en avant avec élan pour atteindre une cible (cerceau)
- Sautiller, galoper
- Sauter pieds écartés
- Sauter accroupi
- Ex : saut de grenouille*
- Sauter en rythme, suivre le tambourin
- Sauter en utilisant les bras
- Sauter en tournant

Niveau 2

- Sauter à cloche pied
- Sauter avec élan sur un pied pour franchir un obstacle haut (blocs mousse ou caissettes 10 cm)
- Sauter avec élan sur un pied pour franchir une rivière (bandes de moquette ou 2 lattes espacées de 20 cm à 30 cm)
- Sauter pour toucher un objet en hauteur (clochette)
- Enchaîner 2 ou 3 obstacles bas
- Enchaîner 2 ou 3 obstacles hauts
- Sauter pour franchir des obstacles en transportant un objet
- Ex : vider la caisse avec obstacles à franchir*

Niveau 3

- Sauter plus loin, appel 1 pied, pour atteindre des zones de couleurs différentes (30 cm à 60 cm)
- Sauter plus haut (20 cm à 30 cm)
- Sauter avec élan de face dans une zone d'appel délimitée (1m puis 50 cm de large)
- Enchaîner des sauts d'obstacles et de rivières sous forme de parcours
- Sauter pour franchir des obstacles en fuyant ou en poursuivant en transportant un objet
- Ex : chat / souris avec obstacles à franchir avant d'atteindre le refuge*



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- S'engager dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but.
Ex : Transporter des objets dans un lieu précis.
 - Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet.
*Ex : Rapporter les animaux dans leur maison respective (maison ours)
Rapporter les objets de couleur dans leur maison respective (maison rouge)*
- Niveau 2**
- Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
*Ex : Rallye photos
Se placer dans la salle comme le bonhomme placé sur la maquette au préalable*
 - Mettre en relation le terrain et le document (décoder).
 - Mettre en relation le terrain et le document (coder).
*Ex : Poser 3 ou 4 objets sur ce trajet (ou étiquettes, gommettes à coller), effectuer le trajet avec le maître, reproduire ce trajet seul et ramasser ces objets dans l'ordre.
Réaliser un parcours dans la salle observé sur la maquette au préalable et réciproquement
Se déplacer à l'aide d'un plan figuratif, constitué par des dessins, élaboré avec les enfants, retrouver un élément masqué sur le plan
Situer un objet sur le terrain, le déposer près d'un lieu caractéristique et le situer sur le plan.
Se déplacer à l'aide d'un plan figuratif pour retrouver des objets placés par le maître (3 à 6 objets) et représenter son parcours-itinéraire sur le plan par un trait de couleur.*
- Niveau 3**
- Suivre un itinéraire dans un milieu de plus en plus ouvert (donné par un support)
Ex : Suivre un parcours -itinéraire imposé tracé sur le plan et ramasser des objets ou coller des gommettes à chaque repère ordonné.
 - Restituer un itinéraire
*Ex : L'enfant pose les objets lui-même et explique le parcours à un camarade.
Situer et retrouver un lieu caractéristique à partir du plan, retrouver un objet trésor et le rapporter*



APPRENTISSAGES VISES

SE DEPLACER DE FACON INHABITUELLE**A. SE DEPLACER EN SURELEVE, GRIMPER DESCENDRE GLISSER**

Équilibrer son déplacement pour ne pas tomber, prendre des nouveaux repères et de nouveaux appuis manuels et pédestres

- Niveau 1** -Accepter de s'élever du sol avec aide, vaincre sa peur, s'équilibrer
Ex : monter, avancer, descendre sur des caissettes, des chaises, des bancs
- Niveau 2** -S'équilibrer seul en plaçant son regard horizontal
Accepter de s'élever plus haut, de quitter ses appuis
Ex : monter, avancer, descendre sur des bancs inclinés, espacés, avec changement de direction, sur des espaliers bas, sur une tour basse
- Niveau 3** -S'équilibrer seul, plus haut sur des supports plus étroits ou plus instables
-Accepter de s'élever plus haut
Ex : monter, avancer, descendre sur une poutre basse, sur des espaliers hauts, sur une tour haute, sur un pont de singe

B. RAMPER

Accepter la réduction de l'espace et de la visibilité, prendre de nouveaux appuis manuels et pédestres
Améliorer sa coordination bras / jambes

- Niveau 1** -Ramper sous un espace court, large et haut
- Niveau 2** -Ramper sous un espace large, long et bas (jouer sur la hauteur et la profondeur)
- Niveau 3** -Ramper sous un espace étroit et long type tunnel ou fermé type cylindre (jouer sur l'étroitesse et la longueur)

C. FRANCHIR

Équilibrer son franchissement, prendre de nouveaux appuis manuels et pédestres

- Niveau 1** -Traverser des cerceaux verticaux au sol
- Niveau 2** -Passer par-dessus des bancs (jouer sur la hauteur de l'obstacle)
- Niveau 3** -Passer par-dessus des blocs de mousse (jouer sur la grosseur de l'obstacle)

D. QUADRUPEDIE

Prendre de nouveaux appuis manuels, coordonner les appuis mains et pieds

- Niveau 1** -Se déplacer au sol à 4 pattes sur les genoux
-Se déplacer au sol à 4 pattes sur les pieds
- Niveau 2** -Se déplacer au sol en bonds de lapin
- Niveau 3** -Se déplacer en altitude à 4 pattes ou en bonds de lapin

APPRENTISSAGES VISES

VOLER : SAUTER, REBONDIR, SE SUSPENDRE, SE BALANCER

- Niveau 1** -Accepter de quitter ses appuis pédestres, vaincre sa peur, s'équilibrer à la réception avec aide
-Sauter pour descendre, atteindre une zone de réception avec aide
Ex : Sauter d'un banc pour atteindre un cerceau ou un tapis de couleur
- Niveau 2** -Prendre une impulsion pour monter avant de descendre, allonger le temps de vol, équilibrer l'envol et la réception sans aide en utilisant ses bras
-Sauter pour s'élever, passer par-dessus un obstacle
*Ex : Sauter d'un banc par-dessus un bloc de mousse
Sauter d'un trampoline sur un plinth ou un tapis plus élevé*
- Niveau 3** -Prendre une impulsion pour effectuer une action en vol, coordonner les jambes avec les bras
*Ex : Sauter et attraper une barre, se balancer
Sauter et attraper une corde et se balancer
Sauter et taper des mains en l'air, ou attraper un objet, ou effectuer un demi -tour*
-Enchaîner plusieurs sauts

TOURNER : ROULER, SE RENVERSER

- Niveau 1** -Accepter le renversement tête en bas, accepter la vitesse de rotation, équilibrer sa rotation en prenant de nouveaux repères internes et de nouveaux appuis manuels
Ex : Rouler en avant ou en arrière ou sur le côté avec aide, sur un plan incliné
- Niveau 2** -Donner l'impulsion nécessaire pour tourner, pousser sur les jambes, enrôler le dos, placer le menton sur la poitrine, regarder son ventre
*Ex : Rouler en avant ou en arrière ou sur le côté sur un plan incliné seul sans aide
Tourner autour d'une barre*
- Niveau 3** -Maîtriser la vitesse de rotation, dissocier les différents segments du corps (tête, bras, tronc, jambes), placer ses mains et sa tête, rouler droit, contrôler sa réception
*Ex : Rouler en avant ou en arrière ou sur le côté sur un tapis plat
Tourner autour d'une barre et atterrir sans bruit*
-Enchaîner 2 roulades



APPRENTISSAGES VISES

Niveau 1 En utilisant un porteur

- Coordonner pilotage et prise d'information visuelle
- Coordonner haut et bas du corps, pousser sur ses jambes pour avancer
- Freiner
- S'arrêter
- Changer de direction, tourner en gardant son équilibre, éviter ses camarades

Niveau 2 En utilisant un tricycle

- Coordonner pilotage et prise d'information visuelle
- Coordonner haut et bas du corps, pédaler et piloter
- Équilibrer côté droit et côté gauche du corps
- Coordonner jambe droite et jambe gauche (pousser alternativement sur chaque jambe)
- Avancer en suivant un parcours rectiligne, s'arrêter
- Avancer en suivant un parcours bosselé, s'arrêter
- Avancer en passant par-dessous un obstacle, s'arrêter
- Avancer en suivant un parcours sinueux, anticiper pour contourner les obstacles, s'arrêter

Niveau 3 En utilisant un vélo avec ou sans stabilisateurs

- Descendre une pente douce, s'arrêter
- Toucher un objet en roulant ou le ramasser, dissocier les 2 mains
- Suivre un partenaire, acquérir la notion de distance à respecter
- Enchaîner plusieurs actions :
Ex : Passer par dessus un obstacle, passer sous un obstacle, contourner un obstacle, s'arrêter
- Suivre un parcours balisé par des panneaux réalisés avec les enfants



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- Accepter d'entrer dans l'eau sans aide, descendre dans l'eau assis sur le bord
 - Accepter l'eau sur le visage, s'éclabousser
 - Se déplacer pour jouer près du bord avec appuis pédestres, trouver et garder son équilibre
- Niveau 2**
- Entrer dans l'eau en sautant avec l'aide d'engins flottants
 - Immerger le visage brièvement
 - Se déplacer pour jouer, traverser le petit bain avec appuis pédestres, trouver et garder son équilibre
- Niveau 3**
- Entrer dans l'eau en glissant sur le toboggan avec l'aide d'engins flottants
 - S'immerger complètement, ouvrir les yeux et ramasser un objet au fond du bassin
 - S'allonger et se déplacer avec l'aide d'engins flottants ou de cordes tendues en quittant ses appuis pédestres brièvement, sur le ventre et sur le dos, pousser sur ses jambes
 - Effectuer une coulée ventrale sans aide
 - Se propulser librement sur quelques mètres



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- Se séparer de son objet
 - Explorer les différentes façons de lancer pour faire rouler, faire voler, faire glisser, faire rebondir
 - Viser une cible, adapter son geste pour lancer avec précision dedans, lancer sur....
Ex : Lancer dans les puits (dans cartons, paniers)
Lancer sur l'île (sur le tapis)
Lancer pour nourrir les animaux (dans les cerceaux avec affiche de l'animal)
Lancer pour attaquer les monstres (toucher les cartons peints suspendus ou posés au sol)
- Niveau 2**
- Respecter une zone de lancer, choisir un espace de lancer pour réussir son tir
 - Viser une cible, adapter son geste pour lancer avec précision par-dessus, par dessous...lancer dans l'axe
Ex : Reculer la cible et la réduire
Lancer par-dessus un fil
Lancer par-dessous un banc
Lancer dans un cerceau suspendu
Lancer un anneau autour d'un piquet
Lancer sur une cible au mur (affiche, tambourin)
Lancer par 2, l'un tient un carton ou un cerceau en l'air, au sol
- Niveau 3**
- Lancer plus fort dans l'axe avec élan
Ex : Lancer pour atteindre des objets et les renverser (le chamboule tout)
Lancer une balle contre un mur pour qu'elle rebondisse le plus loin possible
Lancer le plus loin possible dans des zones de couleurs différentes
Jeu des balles brûlantes
Lancer à 2 une balle de part et d'autre d'un espace matérialisé



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- Prendre des informations visuelles et physiques sur chaque objet (préhension, poids, texture)
 - Explorer les possibilités de manipulation de chaque objet, varier les actions
- Ex : Projeter et ramasser (cerceau, ballon, anneau, sac de graines, balle) à une main, à 2 mains*
- Faire voler, dessiner (foulard, ruban, tissu)*
- Faire tourner ou rouler (ballon, anneau, cerceau) sur le sol, sur soi*
- Faire avancer une grosse balle en la poussant*
- Passer à travers (cerceau)*
-
- Niveau 2**
- Varier les parties du corps en action, les dissocier
 - Lancer et rattraper l'objet à 2 mains, doser son geste, coordonner jambes et bras, coordonner bras droit et bras gauche, coordonner œil et main
- Ex : Lancer et faire rebondir avec différentes parties du corps (ballons, balles)*
- Lancer et rattraper (balle, anneau, foulard)*
- Faire tourner et rattraper ou arrêter (cerceau, ballon)*
- Faire rouler et rattraper ou arrêter (ballon, cerceau)*
- Enchaîner plusieurs dessins (ruban)*
- Suivre un parcours en manipulant l'objet (en couloir, en cercle, en zig zag, sans sortir de l'espace délimité)*
-
- Niveau 3**
- Enchaîner 2 actions différentes avec le même objet, anticiper l'action suivante
 - Lancer l'objet avec 1 main, rattraper avec l'autre, doser son geste, coordonner jambes et bras, coordonner bras droit et bras gauche, coordonner œil et main
- Ex : Lancer et faire rebondir, entretenir le rebond (ballon, balle)*
- Lancer une balle contre le mur et la rattraper après un rebond*
- Jongler avec 1 balle ou 1 foulard avec main droite et main gauche*
- Échanger à 2 une balle ou un sac de graines*
- Échanger à 2 un cerceau*



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1**
- Prendre des informations visuelles et physiques sur chaque objet (préhension, poids, texture)
 - Envoyer la balle ou le volant à la main en le lançant puis en le frappant
Ex : en l'air ou au sol, devant soi ou en direction de..., par dessus, par dessous, vers le haut...
 - Envoyer la balle ou le volant vers une cible en le lançant puis en le frappant
Ex : vers une cible creuse (carton...), une cible haute (cerceau suspendu...), une cible au sol, une cible au mur...
 - Envoyer le plus vite possible le plus grand nombre d'objets
 - Faire rouler un objet à la main ou au pied
Ex : devant soi, dans un couloir...
 - Conduire un objet avec la main ou le pied, prendre en compte la vitesse de déplacement de l'objet pour le contrôler
- Niveau 2**
- Frapper la balle ou le volant ou le palet avec un engin (mini-raquette, mini-crosse...)
Ex : en l'air ou au sol, devant soi ou en direction de..., par dessus, par- dessous, vers le haut...
 - Frapper la balle ou le volant ou le palet vers une cible
Ex : vers une cible creuse (carton...), une cible haute (cerceau suspendu...), une cible au sol, une cible au mur...
 - Frapper le plus vite possible le plus grand nombre d'objets
 - Faire rouler un objet avec un engin (mini-crosse...)
Ex : devant soi, dans un couloir...
 - Conduire un objet avec un engin, prendre en compte la vitesse de déplacement de l'objet pour le contrôler
- Niveau 3**
- Prendre des informations sur la trajectoire de la balle, du volant, du palet et se déplacer pour toucher, pour renvoyer de façon aléatoire, pour échanger
 - Échanger par deux à la main ou au pied une balle, un volant, un palet
Ex : distance libre, en s'éloignant de plus en plus, ...
 - Échanger par deux la balle, le volant, le palet avec un engin
Ex : distance libre, en s'éloignant de plus en plus, ...
 - Jongler avec un engin
 - Faire rebondir la balle au sol sans puis avec un engin
 - Enchaîner des actions
Ex : marcher et jongler plusieurs fois avec un engin ; jongler et lancer vers une cible ; frapper, courir, frapper ..



APPRENTISSAGES VISES (détails par composantes)

LE CORPS

- Niveau 1**
- Explorer les différentes parties de son corps et leur mobilisation (flexion, extension, rotation)
 - Développer sa coordination motrice par les principales actions, courir, marcher, galoper, ramper, glisser, se déplacer en quadrupédie, sauter, tourner
 - Prendre conscience de sa respiration
- Niveau 2**
- Isoler une partie du corps (tête, tronc, pieds, épaules, bassin)
 - Transformer ses gestes par contrastes, varier la vitesse, l'amplitude, l'énergie de ses mouvements

L'ESPACE

- Niveau 1**
- Se situer dans l'espace en prenant des repères- objets (devant, derrière, près, loin, sur le côté, en haut, en bas)
- Niveau 2**
- Danser dans un espace donné, un couloir ou une zone et respecter cet espace matérialisé
 - Suivre un trajet rectiligne, en courbe, en zig zag
 - Utiliser des formes de groupement variées (cercle, ligne, colonne, farandole)

LE TEMPS

- Niveau 1**
- Se situer dans le temps, suivre le tempo et des phrases musicales simples
- Niveau 2**
- Suivre les couplets et les refrains des chansons
 - Reconnaître la notion de durée, danser vite, lentement ou de façon saccadée

LE MONDE SONORE

- Niveau 1**
- Réagir aux sollicitations de la musique
- Niveau 2**
- Adapter ses actions à des musiques de genres variés

LA COMMUNICATION

- Niveau 1**
- Danser tous ensemble,
 - Danser à 2 en se tenant par la main
 - Montrer aux autres sa trouvaille
- Niveau 2**
- Danser en contact par 2
 - Montrer sa danse aux autres
 - Observer la danse des autres
 - Exprimer un sentiment, un état, un personnage

L'EXPRESSION

- Niveau 1**
- Imaginer être.....
 - Raconter dansant une petite histoire faisant appel à des images concrètes (marionnettes, animaux, chansons, objets)
- Niveau 2**
- Imaginer une composition
 - Construire et mémoriser un enchaînement associant plusieurs mouvements expressifs



APPRENTISSAGES VISES

- Niveau 1** -Découvrir, varier les formes de déplacements, améliorer la qualité des appuis au sol, toucher ou esquiver l'autre, accepter d'être touché.
Ex : Se déplacer au sol en transportant un objet sans les mains en variant les formes de déplacement : pousser, tirer, faire rouler, faire glisser, porter (avec la tête, le dos, les épaules, les pieds)
Se déplacer au sol à 4 pattes, à genoux, assis, sur le ventre, sur le dos en glissant, en rampant, en roulant, avancer ou reculer et s'immobiliser sur le dos au signal (imiter les fourmis, les vers de terre, les araignées, les chats)
Jouer collectivement à se toucher, s'esquiver « jeux de chats en se déplaçant au sol
- Niveau 2** -Découvrir les saisies, accepter le contact avec l'autre, améliorer la qualité des appuis au sol
-Tirer, pousser, attraper, résister, retourner, immobiliser l'autre dans un jeu
Ex : Jouer collectivement avec 2 équipes aux voleurs de foulard (attraper / se protéger au sol)
Jouer collectivement avec 2 équipes à « sortir les assaillants du château »(tirer ou pousser/résister ou s'accrocher au sol)
Jouer collectivement avec 2 équipes à « arrêter les fourmis » (attraper/esquiver au sol)
Jouer collectivement avec 2 équipes aux déménageurs (attraper /esquiver au sol)
- Niveau 3**
-Varier les saisies, accepter le corps à corps avec l'autre en duel, améliorer la prise d'information visuelle et tactile
-Tirer, pousser, attraper, résister, retourner, immobiliser l'autre dans un duel au sol, à 4 pattes, assis, ou à genoux
Ex : à 2 tenir un ballon, le garder, résister / attraper le ballon
à 2 sortir un ours de sa tanière / résister
à 2 retourner et immobiliser la tortue / résister
à 2 le bébé et sa maman, immobiliser/ s'échapper
à 2 attraper les pinces à linge / esquiver



APPRENTISSAGES VISES

Niveau 1 JEUX D'ECOUTE DE CONCENTRATION ET DE REGARD

- Effectuer une action individuelle, en fonction d'une consigne donnée, tous les joueurs ayant le même rôle, sans opposition réelle
 - Courir avec ou sans objets dans les mains et prendre des informations sur l'espace de jeu identifié au départ
 - Courir et prendre des informations sur la position d'objets fixes (les identifier)
- Ex: le cerceau musical*

Niveau 2 JEUX DE CONCURRENCE

- Effectuer une action plus vite que les autres, coopérer avec plusieurs partenaires, sans opposition directe
 - Courir avec ou sans objets dans les mains et prendre des informations sur tout l'espace de jeu en particulier les espaces libres indifférenciés (les identifier)
 - Courir et prendre des informations sur ses partenaires (identifier leur vitesse et leur direction)
- Ex : le lapin prisonnier, la locomotive, ramasser le plus d'objets possibles en 2 équipes, la course aux couleurs, les écureuils en cage, vider et remplir la maison en 2 équipes, vider et remplir la maison avec un relais*

Niveau 3 JEUX DE POURSUITE**Pour le poursuivi :**

- Courir le plus vite possible avec des changements de direction pour fuir un adversaire et se réfugier dans un zone donnée, jeu avec opposition directe et 2 rôles différents
- Prendre des informations sur tout l'espace de jeu
- Prendre des informations sur le poursuivant (identifier sa distance, sa vitesse et sa direction)

Pour le poursuivant :

- Courir avec changement de direction et feinter pour toucher l'adversaire le plus proche.
 - Prendre des informations sur tout l'espace de jeu et sur ses proies (distance, vitesse)
- Ex : le chat et les souris, loup y es-tu ?, le renard dans la basse cour, minuit dans la bergerie, la rivière aux crocodiles (lion/gazelles), l'épervier*

Niveau 4 JEUX AVEC BALLONS

- Courir et lancer un ballon en visant des cibles de plus en plus petites et de plus en plus mobiles
- Courir et attraper un ballon
- Courir avec changement de direction pour éviter un ballon
- Prendre des informations sur tout l'espace de jeu, sur le ballon, sur ses partenaires et sur ses adversaires (identifier les limites du terrain, la vitesse et la direction du ballon, des partenaires, et des adversaires)
- Coopérer avec ses partenaires dans un but commun
- Viser un demi-terrain *ex : les balles brûlantes*
- Viser des petites cibles fixes *ex : abattre les quilles*
- Viser des partenaires mobiles *ex : la chasse aux moineaux (esquive-ballon)*

