

Agir et S'exprimer avec son corps (AEC)

Rappel des compétences attendues dans le domaine :

ASEC1	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées
ASEC2	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives
ASEC3	S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement
ASEC4	Se repérer et se déplacer dans l'espace
ASEC5	Décrire ou représenter un parcours simple

Compétences travaillées en liaison

AL1	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
AL5	Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer un point de vue
DE1	Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
DE2	Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide
DE3	Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
DE4	Identifier les adultes et leur rôle
DE5	Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle
DE6	Dire ce qui est appris
DM1	Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des objets selon leurs qualités et leurs usages
DM3	Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction
DM5	Repérer un danger et le prendre en compte
DM12	Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée
DM13	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi

PRECISION POUR LES TPS :

La programmation est la même pour les TPS et les PS sauf que je n'aborde pas la notion de performance avec les TPS. Je reste dans une démarche de découverte et de familiarisation avec le matériel et je travaille sur l'aspect émotionnel et le devenir élève.

<p>RONDES ET JEUX DANSES</p> <p>EXPRESSION CORPORELLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de son corps, le nommer - se repérer dans l'espace, dans une formation - oser s'engager dans l'action - coopérer avec les autres - accepter le regard de l'autre - connaître et utiliser des pas, gestes, paroles, figures et les synchroniser avec un support musical - repérer des chronologies/rythmes - exprimer/communiquer des émotions 	<p>MANIPULATION DE PETIT MATERIEL</p> <p>EXPRESSION CORPORELLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de son corps, le nommer - se repérer dans l'espace - coopérer avec les autres, accepter le regard - exprimer et communiquer des émotions - oser s'engager dans l'action - reconnaître des actions, les nommer sur soi et sur les autres - imaginer, créer, s'exprimer à partir d'un inducteur (objet, musique, image) - exercer son habileté motrice 	<p>ACTIONS MOTRICES</p> <p>ORIENTATION</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de son corps, de ses possibilités - se repérer dans l'espace - exprimer et communiquer des émotions - décentrer son regard - oser s'engager dans l'action - reconnaître des actions, les nommer, les reproduire - exercer son habileté motrice - se muscler, développer la coordination, exercer sa souplesse, maîtriser son équilibre 	<p>COOPERER ET S'OPPOSER</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre conscience de son corps, le nommer - se repérer dans l'espace - coopérer et s'opposer avec les autres - accepter le contact proche de l'autre - exprimer et communiquer des émotions - oser s'engager dans l'action - reconnaître des actions, les nommer sur soi et sur les autres - exercer son habileté motrice - réaliser une performance dans le but de gagner - coordonner ses actions
---	---	---	---

RELAXATION (toutes périodes, tous domaines)

<p><u>ASEC1, ASEC3, ASEC4, ASEC5</u> <u>AL1, AL5, DE1, DE2, DE3, DE4, DE5, DE6, DM3, DM12, DM13</u></p> <p>LUNDI</p>	<p><u>ASEC1, ASEC3, ASEC4</u> <u>AL1, DE1, DE2, DE3, DE4, DE5, DE6, DM1, DM3, DM5, DM12, DM13</u></p> <p>MARDI</p>	<p><u>ASEC1, ASEC4, ASEC5</u> <u>AL1, DE1, DE2, DE3, DE4, DE5, DE6, DM1, DM3, DM5, DM12, DM13</u></p> <p>JEUDI/VENDREDI</p>	<p><u>ASEC1, ASEC2</u> <u>AL1, DE1, DE2, DE3, DE4, DE5, DE6, DM3, DM5, DM13</u></p> <p>JEUDI/VENDREDI</p>
--	--	---	---

PERIODE 1	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux dansés pour bouger - jeux dansés pour rencontrer l'autre - Rondes simples pour connaître le groupe classe - Rondes simples pour découvrir son corps - Rondes simples pour s'orienter dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> - bouger sur la musique, adapter ses actions - manipuler un objet et en découvrir ses possibilités - découvrir le matériel de l'école et les actions motrices correspondantes - manipuler et s'exprimer avec des ballons de baudruche et des ballons mousse - manipuler et s'exprimer avec des sacs lestés - manipuler et s'exprimer avec des doudous 	<p><u>Découverte des actions motrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec le signal visuel et sonore - oser s'engager dans un espace aménagé - oser prendre des risques - acquérir une image orientée de son propre corps - BOUGER : courir, marcher, ramper sans obstacles - FRANCHIR : sans contraintes techniques de petits obstacles (briques) - SAUTER : sur place, dans un objet - S'EQUILIBRER : sur place, sur un objet stable bas - varier ses déplacements en utilisant différents appuis : ventre, mains, pieds, fesses, coudes, genoux <p><u>Activité cycle (vélo, porteurs, trottinettes)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pédaler - accepter la vitesse - partager un engin - suivre un chemin - accélérer/s'arrêter 	<p><u>jeux coopératifs de transport d'objets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - coopérer en manipulant du matériel - Jeux collectifs de coopération simples : comprendre et respecter des règles simples - ramasser et ramener des objets, le plus vite possible et les porter à un endroit désigné - jeux de réaction à un signal sonore - aller d'un endroit à un autre, - transporter des objets vers un endroit précis - se déplacer rapidement pour ramener tous les objets plus vite que l'adulte qui les relance au loin), - respecter une contrainte : selon la consigne, emmener un seul, deux ou trois objets (+ approche du nombre)
-----------	---	--	--	--

La première période est une période de familiarisation pour permettre la mise en place des habitudes de travail

PERIODE 2	<ul style="list-style-type: none"> - rondes et jeux dansés simples en ronde - rondes pour faire des gestes : rondes mimées - rondes pour sauter ensemble - rondes pour s'accroupir - rondes pour tourner par deux - s'exprimer sur un rythme musical avec ou sans tambourin - connaître différentes parties et positions du corps (assis, debout, couché, accroupi..) et les exécuter selon la musique 	<ul style="list-style-type: none"> - bouger sur la musique, adapter ses actions - manipuler un objet et en découvrir ses possibilités - découvrir le matériel de l'école et les actions motrices correspondantes - manipuler et s'exprimer avec des cartons - manipuler et s'exprimer avec des tapis souples 	<p><u>Découverte et apprentissages des actions motrices</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le signal visuel et sonore - découvrir les parcours et leurs contraintes - s'engager dans un espace aménagé en respectant les règles d'usage - oser prendre des risques - acquérir une image orientée de son propre corps - BOUGER : courir, marcher, ramper avec obstacles - FRANCHIR : avec contraintes techniques de petits obstacles (briques) - SAUTER : sur un objet, en contrebas d'une brique - S'EQUILIBRER : en hauteur sur objet stable - varier ses déplacements sur les obstacles en utilisant différents appuis : ventre, mains, pieds, fesses, coudes, genoux - se déplacer efficacement en quadrupédie sur des obstacles simples <p><u>Orientation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer sur un parcours linéaire - prendre des repères visuels de départ et arrivée - décentrer son regard - projeter ses actions pour anticiper 	<p><u>jeux d'opposition de transport d'objets (relais)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de réaction à un signal visuel - ramasser et ramener des objets, le plus vite possible et les porter à un endroit désigné - jeux de réaction à un signal sonore - aller d'un endroit à un autre - transporter des objets vers un endroit précis - se déplacer rapidement - respecter une contrainte : attendre le retour du partenaire
-----------	---	---	--	--

La deuxième période est une période de découverte des possibilités motrices sollicitées par les différentes activités de la semaine et des techniques permettant leur maîtrise sans aide de l'adulte

	RONDES ET JEUX DANSES EXPRESSION CORPORELLE suite	MANIPULATION DE PETIT MATERIEL EXPRESSION CORPORELLE suite	ACTIONS MOTRICES ORIENTATION suite	COOPERER ET S'OPPOSER suite
PERIODE 3	<ul style="list-style-type: none"> - exprimer ses émotions sur des musiques variées - rondes à réponses pour dialoguer - rondes pour se choisir - rondes en coopération par deux (tresse, cortège) - pour tourner sur place, tourner autour d'un élève, d'un objet 	<ul style="list-style-type: none"> - bouger sur la musique, adapter ses actions - manipuler un objet et en découvrir ses possibilités - découvrir le matériel de l'école et les actions motrices correspondantes - manipuler et s'exprimer avec des rouleaux - manipuler et s'exprimer avec des cerceaux - manipuler et s'exprimer avec des ballons 	<p><u>apprentissages des actions motrices combinées</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le signal visuel et sonore - utiliser les parcours de manière autonome - s'engager dans un espace aménagé en respectant les règles d'usage et en les faisant respecter à l'autre - prendre des risques - accepter de perdre ses repères corporels (se renverser) - BOUGER : courir, marcher, ramper, glisser, grimper avec obstacles - FRANCHIR : en sautant de petits obstacles (briques) - SAUTER : sur un objet, en contrebas d'un banc - S'EQUILIBRER : en hauteur, sur objet instable - varier ses déplacements sur les obstacles en utilisant différents appuis : ventre, mains, pieds, fesses, coudes, genoux de manière efficace et rapide - se déplacer efficacement en quadrupédie sur des obstacles simples - se suspendre <p><u>Orientation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se repérer sur un parcours en boucle - prendre des repères visuels de départ et arrivée - décentrer son regard - projeter ses actions pour anticiper - repérer son groupe de travail - coder des déplacements d'objets 	<p><u>jeux collectifs de poursuite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - réaction à un signal variable - jeux de réaction à un signal codé - ramasser et ramener des objets, le plus vite possible et les porter à un endroit désigné - jeux de réaction à un signal sonore - aller d'un endroit à un autre - transporter des objets vers un endroit précis - se déplacer rapidement et avec stratégie - respecter une contrainte : accepter d'être fait prisonnier
La troisième période est une période de réinvestissement des possibilités motrices sollicitées par les différentes activités de la semaine. On cherche à améliorer la performance ou affiner les actions motrices avec guidage de l'adulte et démarche individuelle d'essais/erreurs				
PERIODE 4	<ul style="list-style-type: none"> - rondes pour se suivre, avec ordre, avec changement de direction - rondes pour se choisir en couple - mime : se déplacer comme les animaux - écouter différents styles musicaux et chercher des gestes, des façons de bouger, de danser (préparation en prévision des danses de fin d'année) - réinvestir les rondes simples sans l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> - bouger sur la musique, adapter ses actions - manipuler un objet et en découvrir ses possibilités - découvrir le matériel de l'école et les actions motrices correspondantes - manipuler et s'exprimer avec des cordes - manipuler et s'exprimer avec du papier journal 	<p><u>réinvestissement des actions motrices combinées</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le signal visuel et sonore - utiliser les parcours de manière autonome - s'engager dans un espace aménagé en respectant les règles d'usage et en les faisant respecter à l'autre - prendre des risques - accepter de perdre ses repères corporels (se renverser) - BOUGER : courir, marcher, ramper, glisser, grimper, se suspendre avec obstacles - FRANCHIR : en sautant de petits obstacles (briques) - SAUTER : sur un objet, en contrebas d'une table - S'EQUILIBRER : en hauteur, sur objet instable, en franchissant un obstacle - ROULER - se suspendre <p><u>Orientation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Activités d'orientation : cartes prénoms, objets cachés, photos de lieux, parcours d'orientation; chasse aux trésors. - participer à un rallye photo 	<p><u>jeux de lutte en coopération et opposition</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - affirmer son autonomie dans l'espace par rapport aux personnes - adapter son comportement à l'activité - manifester de l'aisance corporelle - soutenir un effort et utiliser ses ressources - contrôler les risques que l'on prend et ceux que l'on fait prendre - se concentrer sur une tâche - accepter le corps à corps
La quatrième période poursuit la période de réinvestissement par des prolongements dans les activités permettant le réinvestissement d'autres acquis de l'élève. On cherche à mettre l'élève dans une démarche de projet d'action l'amenant à trouver lui-même ses démarches motrices, cognitives et ses repères spatio-temporels				
PERIODE 5	<p>Préparation de la danse de la fête de l'école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réinvestir le répertoire varié de rondes et jeux dansés pour préparer la danse de la fête de l'école - expressions et mime sur des musiques variées : inventer des gestes et des allures selon les musiques ou histoires entendues, réinvestir les gestes vus dans l'année - se mettre en situation de danseur/spectateur 	<ul style="list-style-type: none"> - bouger sur la musique, adapter ses actions - manipuler un objet et en découvrir ses possibilités - découvrir le matériel de l'école et les actions motrices correspondantes - manipuler et s'exprimer avec des rubans - manipuler et s'exprimer avec des ballons, exercer les habiletés motrices du LANCER 	<p><u>réinvestissement des actions motrices combinées</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le signal visuel et sonore - utiliser les parcours de manière autonome - s'engager dans un espace aménagé en respectant les règles d'usage et en les faisant respecter à l'autre - prendre des risques - accepter de perdre ses repères corporels (se renverser) - BOUGER : courir, marcher, ramper, glisser, grimper, se suspendre avec obstacles - FRANCHIR : en sautant de petits obstacles (briques) - SAUTER : sur un objet, en contrebas d'une table - S'EQUILIBRER : en hauteur, sur objet instable, en franchissant un obstacle - ROULER - se suspendre <p><u>Activité cycle (vélo, porteurs, trottinettes)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pédaler - accepter la vitesse - partager un engin - suivre un chemin - accélérer/s'arrêter 	<p><u>jeux collectifs de ballons en opposition :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ramasser et ramener des objets par équipe - reconnaître son camp - courir - jouer contre - identifier le gagnant, le perdant, les critères de réussites - lire un tableau de score
La dernière période est consacrée à l'évaluation des progrès de l'élève par la mise en place d'activités combinant les notions d'orientation dans l'espace, de compétences motrices et cognitives et de repérage dans le temps				