

Tableau de programmation de classe

Mise en œuvre

- Une séance chaque jour
- 30 à 45 mn par séance
- Cycles de durées suffisantes (12 à 15 séances) → 2 à 3 modules / période

- Garantir le temps d'exploration
- Prendre du temps, en classe, en amont comme en aval de la séance
- Elaborer la programmation collectivement
- Investir des lieux de pratique variés

Quatre objectifs	Attendus de fin d'école maternelle	Des activités possibles	Périodes				
			1	2	3	4	5
1 Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	<i>-Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. -Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</i>	Vers les activités athlétiques <ul style="list-style-type: none"> ▪ Courir vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs. ▪ Lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou faire rouler, faire rebondir. ▪ Enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. 					
		Vers les activités de manipulation (ballons, cross, raquettes, etc.) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajuster ses actions et ses déplacementspour attraper des objets, les frapper, les guider, les conduire. 					
2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<i>-Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. -Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</i>	Vers les activités gymniques <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles. ▪ Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties». 					
		Vers les activités de roule et de glisse <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant. 					
		Vers les activités d'orientation <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu. 					
		Vers les activités de natation <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'immerger dans le milieu aquatique pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer 					
3 Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressive ou artistiques	<i>-Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. -Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</i>	Vers les activités d'expression de création <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, ... pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. ▪ Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. ▪ Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses ... ▪ Alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. 					
		Vers les activités d'expression codifiées (Danse de patrimoine) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, ... évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective 					
4 Collaborer, coopérer, s'opposer	<i>-Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i>	Vers les activités de jeux collectifs <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. ▪ Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. 					
		Vers les activités de jeux d'opposition <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 					

Tableau de programmation de cycle

Préconisation de mise en œuvre

		Activités à privilégier sur cette année du cycle	Activités qui peuvent être proposées	Activités qui ne sont pas proposées			
Quatre objectifs	Attendus de fin d'école maternelle	Des activités possibles			Années		
					PS	MS	GS
1 Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets	<p><i>-Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</i></p> <p><i>-Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</i></p>	<p>Vers les activités athlétiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Courir vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs. ▪ Lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou faire rouler, faire rebondir. ▪ Enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. 					
		<p>Vers les activités de manipulation (ballons, cross, raquettes, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajuster ses actions et ses déplacementspour attraper des objets, les frapper, les guider, les conduire. 					
2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<p><i>-Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir.</i></p> <p><i>-Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</i></p>	<p>Vers les activités gymniques</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles. ▪ Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties». 					
		<p>Vers les activités de roule et de glisse</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant. 					
		<p>Vers les activités d'orientation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu. 					
		<p>Vers les activités de natation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'immerger dans le milieu aquatique pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer 					
3 Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressive ou artistiques	<p><i>-Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</i></p> <p><i>-Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</i></p>	<p>Vers les activités d'expression de création</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, ... pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. ▪ Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. ▪ Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses ... ▪ Alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. 					
		<p>Vers les activités d'expression codifiées (Danse de patrimoine)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, ... évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective 					
4 Collaborer, coopérer, s'opposer	<p><i>-Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i></p>	<p>Vers les activités de jeux collectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. ▪ Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. 					
		<p>Vers les activités de jeux d'opposition</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 					