

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique 1/2 TPS – PS

d'après la classification des conseillers pédagogiques de la Nièvre
en rouge les compétences travaillées par le maître complémentaire

Caractérisation	DOMAINE 1	DOMAINE 2	DOMAINE 3	DOMAINE 4	DOMAINE 6	DOMAINE 7	DOMAINE 9	DOMAINE 10	DOMAINE 11
Registre de motricité	L'enfant coureur sauteur	L'enfant randonneur explorateur	L'enfant acrobate grimpeur	L'enfant pédaleur, patineur, skieur	L'enfant lanceur tireur	L'enfant manipulateur jongleur	L'enfant danseur acteur mime	L'enfant lutteur	L'enfant joueur
Actions mises en jeu	Motricité de locomotion habituelle	Motricité de locomotion habituelle	Motricité de locomotion inhabituelle	Déplacements sur des engins	Locomotion et projection	Locomotion et projection	Motricité d'expression	Préhension Locomotion	Locomotion Préhension
Intention Sens	Courir, sauter, franchir...	Marcher, courir, se déplacer, s'orienter...	Tourner, voler, se déplacer, se renverser, se suspendre, s'appuyer, grimper...	Rouler, glisser, pédaler, patiner, se déplacer, s'équilibrer, se diriger...	Lancer loin, lancer précis, viser...	Jongler, manipuler, lancer, attraper	Se déplacer sur un tempo, une phrase musicale. Mobiliser toutes les parties de son corps. Utiliser l'espace haut / bas...	Saisir, tirer, pousser, bloquer, immobiliser...	Courir vite, changer de direction, de rythme, réagir à un signal, lancer, attraper... Se cacher, transporter, poursuivre...
P1			X	X		X	X		
P2	X			X			X		X
P3		X	X	X	X	X		X	
P4	X	X	X	X					
P5		X		X			X		X

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique 2/2 TPS - PS

Petite Section et Toute Petite Section

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés <u>Comp :</u> se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés Vers les activités d'orientation/pilotage/gymnastique	D3 : l'enfant acrobate grimpeur		D3 : l'enfant acrobate grimpeur (équilibres)	D3 : l'enfant acrobate grimpeur (rotations)	D2 : L'enfant randonneur explorateur (orientation)
		D4 L'enfant pédaleur	D2 L'enfant randonneur explorateur (<i>parcours dans la salle, dans l'école à pied, en pilotant, en se suivant</i>)		D4 : L'enfant pédaleur
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets <u>Comp :</u> 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 (Manipuler divers objets et enchaîner des actions motrices)	D7 : l'enfant manipulateur, jongleur (<i>découverte de divers matériels : ballons, balles, cerceaux, foulards</i>)	D1 : l'enfant coureur	D6 : l'enfant lanceur tireur D7 : l'enfant manipulateur, jongleur	D1 : L'enfant Sauteur	
Collaborer, coopérer, s'opposer Vers les jeux collectifs / les jeux d'opposition <u>Comp :</u> coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun		D11 : L'enfant joueur		D10 : l'enfant lutteur	D11 : L'enfant joueur
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique <u>Comp :</u> Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors des rondes et jeux chantés Construire et conserver une séquence d'action et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires avec ou sans support musical		D 9 : L'enfant danseur acteur mime			D 9 : L'enfant danseur acteur mime