

- **Les 5 domaines de compétences :**

1. MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

2. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE → EPS

3. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

4. CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

5. EXPLORER LE MONDE

- **Domaine 2 → EPS : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE :**

Introduction :

La pratique d'Activités physiques et artistiques :

- enrichit **l'imaginaire, émotions, sensations nouvelles,**
- permet d'explorer ses possibilités physiques, d'élargir et d'affiner les habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres,
- de construire la latéralité, de mieux se situer dans l'espace et le temps,
- de coopérer, de socialiser.

Objectifs visés et éléments de progressivité

Programmation d'activités physiques variées, pour atteindre les 4 objectifs de ce domaine

1 séance quotidienne impérativement, de 30 à 45 min environ

Séances organisées en cycles pour garantir une véritable exploration et la construction de conquêtes motrices significatives

Objectifs visés et éléments de progressivité	Ce qui est attendu en fin de maternelle	
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p>	<p>Lancer, faire rouler, attraper, Franchir un obstacle, viser une cible, ... Fournir des efforts dans la durée, parcourir plus de distance dans un temps donné... Balles, ballons, sacs de graines, ... Porter attention au résultat de son action Enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action</p>	<p>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis</p> <p>Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir</p>
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées</p>	<p>Conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...) Développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...) Environnements inconnus ou à incertitudes (piscine, forêt, parc, patinoire...) Matériels nouveaux (échasses, patins, tricycles, draisiennes, trottinettes) Explorer et étendre leurs limites, prendre des risques en toute sécurité</p>	<p>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés</p>
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée esthétique ou artistique</p>	<p>Improviser, inventer, créer Supports sonores ou pas Objets initiant ou prolongeant le mouvement Aménagements d'espaces S'inscrire dans une réalisation de groupe, participer à un projet collectif 2 rôles : acteur et spectateur</p>	<p>Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</p> <p>Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes ou de jeux chantés</p>
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p>	<p>Rôles différents Règles communes De jeux où l'enfant n'adopte qu'un seul rôle à des jeux où existe un réel antagonisme des intentions ou une réversibilité des statuts des joueurs Pour les + grands entrer en contact du corps de l'autre avec des intentions de collaboration ou d'opposition spécifiques Rôles sociaux variés : arbitre, observateur, marque, durée du jeu</p>	<p>Coopérer, exercer des rôles complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun</p>