

Domaine 2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle



AECAP 1 : Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

AECAP 1a : Courir

AECAP 1b : Sauter

AECAP 1c : Lancer

AECAP 2.1 : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

AECAP 2.2 : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

AECAP 3.1 : Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

AECAP 3.2 : Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.

AECAP 4 : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Domaine 2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Ce que la maîtresse a observé



AECAP 1 Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

- parvient à lancer de différentes manières : fort, loin, haut, précis pour viser une cible ;
- adapte son geste de lancer en fonction du matériel proposé ;
- adapte son geste pour parvenir à réceptionner un objet lancé par un adulte ou un pair ;
- saute en contrebas, haut, loin en fonction du milieu et du but visé ;
- court vite, court longtemps en fonction du but visé ou de la stratégie à adopter dans un jeu ;
- enchaîne deux actions pour répondre à une situation motrice donnée : ex courir vite et lancer loin dans un jeu collectif pour faire gagner son équipe ;
- cherche et propose des manières efficaces pour atteindre le but visé ; cherche à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus.

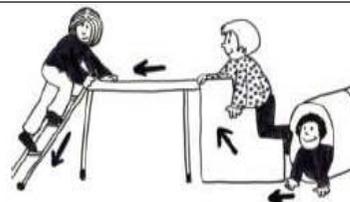
AECAP 2.1 : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

A travers des parcours ou ateliers :

- investit un espace aménagé et explore différents cheminements ou différentes actions ;
- propose des solutions ou procède par imitation sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés ;
- se risque à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montre aux autres ses « exploits » (**photos** en relation avec les actions motrices travaillées, au Grévarin notamment).

Domaine 2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

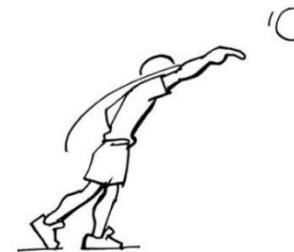
Les compétences que l'élève sait expliquer



Je réalise un parcours tout seul.



AECAP 2.1



Je sais lancer de différentes façons.



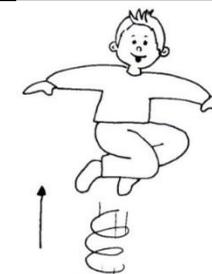
AECAP 1



Je sais courir de différentes façons.



AECAP 1



Je sais sauter de différentes façons.



AECAP 1

Domaine 2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Ce que la maîtresse a observé



AECAP 4 : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Jeux collectifs : (photo)

- s'inscrit dans des règles collectives afin d'atteindre un but ou un effet commun ;
- reconnaît son appartenance à une équipe donnée ; sait exercer différents rôles complémentaires ;
- se repère dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe ;
- élabore des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces.

Jeux d'opposition : (photo)

- saisir, transporter, soulever, déplacer, tirer, pousser, immobiliser, amener au sol, se déplacer en quadrupédie, retourner, se libérer, s'échapper.

AECAP 2.1 : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Les engins : (photo)

- pilote des engins, en prenant des repères sur le milieu, afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues ;
- trouve des moyens efficaces d'action et de propulsion pour se déplacer en fonction de la situation (roule, se propulse, pédale, patine, se déplace en équilibre, s'arrête, fait demi-tour, évite un obstacle...) ou en fonction d'une consigne donnée.

AECAP 3.1 : Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

AECAP 3.2 : Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. (photo)

- accorde ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple ;
- synchronise sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des événements sonores facilement perceptibles ;
- anticipe les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale ;
- repère la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses collectives, montrées ou transmises à d'autres.

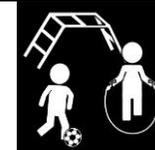
Actions : sauter, sautiller, tourner, avancer ou reculer, frapper, taper au sol, rythmer avec ses mains ou avec ses pieds, évoluer avec un partenaire...

Danse de création (en lien avec la partie « spectacle vivant » du domaine 3 : S'approprier la scène, mettre en jeu son corps, faire preuve d'imagination, imiter, inventer... **(photo)**

- ose mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix ;
- occupe un espace et y évolue ;
- transforme ses façons usuelles d'agir et de se déplacer ;
- s'inscrit dans l'espace et le temps d'une production collective ;
- devient un spectateur actif et attentif.

Domaine 2 : agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les compétences que l'élève sait expliquer



Je teste différents engins pour me déplacer et réaliser des actions motrices variées.



AECAP 2.1

Je m'équilibre.



AECAP 2.1



Je participe aux rondes et jeux dansés.



AECAP 3.1

Je participe à un jeu collectif.



AECAP 4