

UN EXEMPLE DE PROGRAMMATION ANNUELLE A L'ECOLE MATERNELLE

Objectifs	Activités physiques supports	Autour de 2 ans 1/2-3 ans	Autour de 3 – 4 ans	Autour de 5 ans
Objectif 1 Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets	<ul style="list-style-type: none"> - de la manipulation aux activités athlétiques: - Manipuler, explorer différents trajets - Courir, sauter, lancer - Courir longtemps 	<p>4 Modules : Manipuler des objets variés et explorer leurs possibilités d'utilisation.</p> <p>Explorer différents trajets dans un espace aménagé (repères, obstacle). Marcher, courir, sauter, lancer en tous genres Echanger, partager des objets</p>	<p>4 Modules : Donner des trajectoires variées à différents projectiles afin d'atteindre un but précis. Lancer (<i>haut, loin, précis</i>) Donner des effets à l'objet (<i>le faire glisser, rouler, rebondir</i>) A partir de positions différentes (<i>assis sur la chaise, debout sur un banc...</i>) Sauter, se réceptionner</p>	<p>3 Modules: Expérimenter des façons de lancer, Faire un choix (<i>d'objet, cible, manière de faire</i>) pour réaliser un score. Utiliser des raquettes, crosses pour frapper, conduire (<i>des ballons de baudruche, palets ...</i>) Sauter (<i>courir et sauter, courir et lancer</i>) courir vite, sauter loin lancer précis, loin 1 Module: courir longtemps, se relayer</p>
Objectif 2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<ul style="list-style-type: none"> - activités gymniques - activités de grimpe, d'escalade - activités d'orientation - activités de roule et de glisse - activités aquatiques - activités d'équitation 	<p>7 Modules : se déplacer de façon inhabituelle dans des espaces aménagés Pour monter, descendre, escalader, franchir, s'équilibrer, rouler, sauter, ramper, grimper, glisser...</p> <p>Pour s'adapter aux aléas d'un parcours 2 Modules : activité de roule et de glisse</p>	<p>5 Modules : activités gymniques et de grimpe</p> <p>2 Modules : activités de roule et de glisse</p>	<p>3 Modules : activités gymniques et de grimpe 2 Modules : activité de roule et de glisse 2 Modules : activités d'orientation ou de natation</p>
Objectif 3 Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<ul style="list-style-type: none"> - rondes et jeux dansés - danse de création - activité circassienne 	<p>2 Modules: rondes et jeux dansés 1 Module : danser avec des objets</p>	<p>2 Modules: rondes et jeux dansés 2 Modules: danser avec ou sans objet 1 Module : danse de création</p>	<p>2 Modules: danse de création 1 Module: ronde et jeux dansés 1 Module: activité circassienne 1 Module : danse traditionnelle</p>
Objectif 4 Collaborer, coopérer, s'opposer	<ul style="list-style-type: none"> - jeux collectifs et traditionnels avec ou sans balle - jeux de lutte - jeux de raquette 	<p>4 Modules: jeux sans opposition : tous avec le même rôle et découverte progressive de la notion d'équipe</p>	<p>3 Modules : jeux avec découverte de la notion de partenaire et d'adversaire 1 Module: jeux d'opposition duelle</p>	<p>3 Modules : jeux de coopération pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe 1 Module: jeux d'opposition duelle</p>

Cet exemple de programmation d'école est basé sur 35 semaines de classe permettant de conduire environ 20 modules d'apprentissage de 6 à 12 séances par année, par classe. Une séance quotidienne de trente à quarante-cinq minutes environ selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants. La programmation de chaque classe sera ensuite élaborée à partir de la programmation d'école en précisant les jours, horaires des séances dans la semaine et les activités retenues par périodes.

