

Nos propositions

Les ambitions

Agir dans le monde a pour but de proposer un choix, non exhaustif, de situations et une démarche pédagogique visant à permettre aux enseignants de maternelle de faire évoluer les comportements spontanés des enfants vers des actions plus diversifiées.

Ces activités amèneront progressivement les élèves vers des apprentissages spécifiques dans les principaux verbes d'action abordés en maternelle.

COMPÉTENCE 1

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Activités permettant de courir, sauter, lancer.
- Activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés permettant des déplacements variés, des équilibres, des manipulations, des projections et des réceptions d'objets.

COMPÉTENCE 2

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

- Activités aquatiques: nager.
- Activités permettant de rouler, glisser, piloter, grimper, ramper.
- Activités d'orientation.

COMPÉTENCE 3

Collaborer, coopérer, s'opposer

- Jeux de balles: lancer, recevoir.
- Jeux d'opposition: tirer, pousser.
- Jeux d'adresse.
- Jeux collectifs: coopérer, s'opposer, s'adapter.

COMPÉTENCE 4

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Activités d'expression à visée artistique: rondes, mime, jeux dansés, danse.



La progression

Chaque verbe d'action est illustré par un ensemble de séquences proposant une entrée dans l'activité à 3 niveaux différents en fonction des possibilités motrices des enfants liées à leur âge et à leur vécu.

- La première page de chaque domaine d'action présente l'analyse didactique du verbe en 3 étapes.
- Les séquences « 1^e et 2^e étape » amènent les enfants à agir (phase d'exploration) puis à agir autrement (phase de diversification).

Les séquences spécifiques (3^e étape) donnent, chacune, une orientation plus précise au verbe et visent l'acquisition de **comportements moteurs spécifiques** (phase de structuration).

Les cycles consacrés à chaque verbe (au moins 8 séances consécutives) s'inscrivent dans une programmation respectant l'équilibre entre les 4 domaines d'activité.

La programmation

Une programmation efficace doit tenir compte

- des programmes.
« À l'école maternelle, l'enfant a besoin de temps pour découvrir l'espace et le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, s'exercer, agir avec les autres... Sans une organisation rigoureuse des activités, il risque de passer plus de temps à attendre son tour qu'à réaliser des actions. »
- de l'équilibre entre les différents domaines d'activités.
« Proposer aux enfants un menu d'éducation physique équilibré. »

Chaque domaine de compétence doit être travaillé chaque année en fonction :

- des compétences à acquérir, des possibilités motrices des enfants,
- des connaissances, des goûts et compétences personnelles de l'enseignant,
- du matériel disponible (il faudrait une quantité de matériel suffisant: un objet par enfant...),
- des contraintes ou possibilités locales : espace, lieux (salle d'activités physiques, cour, terrain ou parc, piscine, patinoire...) afin de pratiquer des activités en extérieur pour éprouver d'autres sensations et prendre d'autres repères.

Les situations doivent être conçues et organisées comme des jeux en fonction :

- de la durée et de la quantité des actions importantes demandées,
- des différents niveaux de difficultés,
- des zones et des espaces qui doivent être bien matérialisés,
- des buts clairement définis (par exemple, il faut lancer des balles pour faire tomber des briques).

Vous trouverez en page 6 une programmation annuelle des activités EPS en fonction des 4 domaines d'activités.

Nos propositions

Les consignes

Elles sont formulées en termes de tâches à réaliser par les élèves. L'enseignant leur donne **un but à atteindre**: va..., cherche..., remplis..., touche...

Elles sont formulées dans l'intention de faire évoluer et de construire des comportements autant affectifs et sociaux que moteurs, **observables** par l'enseignant.

La verbalisation

Elle sert à faire expliciter les solutions trouvées pour aider, à certains moments, en salle de jeu ou en salle de classe, à la prise de conscience ou à l'affinement du geste.

AVANT LA SÉANCE

- Rappel des situations vécues antérieurement.
- Mémorisation des tâches à réaliser.

PENDANT LA SÉANCE

- Reformulation des tâches et des consignes.
- Exploitation des réponses des enfants.

APRÈS LA SÉANCE

Bilan de ce qu'on a fait, de comment on a fait, de ce qu'on a aimé, de comment on va continuer.

L'évaluation

- Pour les 2 premières étapes, les enseignants se baseront sur les comportements recherchés pour évaluer les acquisitions des élèves. Celles-ci porteront essentiellement sur des objectifs sociaux et d'intégration dans le groupe.
- L'évaluation sur le plan moteur proposée dans les séquences spécifiques n'interviendra qu'à la fin de la phase de structuration (3^e étape).

L'organisation matérielle

Différentes formes d'organisation seront utilisées en alternance. On veillera à ce qu'elles soient adaptées aux comportements recherchés et au degré de maturité des élèves pour les amener à acquérir des habitudes de travail en respectant l'organisation sociale et le dispositif matériel.

Forme de travail	Organisation	Intention pédagogique	Temps d'action et de récupération	Limites
Dispersion		<ul style="list-style-type: none"> • Faire découvrir, essayer. • Réinventer des acquis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les enfants sont en action en même temps. • Chacun peut décider de s'arrêter, repartir, faire à sa vitesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observation difficile. • Intervention individualisée de l'enseignant.
Vagues Colonnes		<ul style="list-style-type: none"> • Amener à faire respecter les règles de fonctionnement de la vague ou de la colonne. • Amener l'élève à connaître ses possibilités. 	<ul style="list-style-type: none"> • Régulé par le dispositif : - action, - retour, - attente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attente souvent importante (éviter des effectifs trop chargés par colonne). • Inadaptées à la 1^{re} étape.
Ateliers		<ul style="list-style-type: none"> • Faire prendre conscience de sa place dans le groupe et en accepter les contraintes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Régulé par : - le dispositif - les rotations. • Temps d'action important s'il y a beaucoup d'ateliers. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant ne peut observer qu'un seul groupe.
Circuit Parcours		<ul style="list-style-type: none"> • Faire l'inventaire des capacités. • Réinvestir/évaluer des acquis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Temps d'action peu important. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attente longue. • Trop souvent un seul élève en action.

LA DÉMARCHE ILLUSTRÉE PAR 2 EXEMPLES

	Objectifs généraux	Étape	Rôle de l'enseignant	Activité de l'élève	Sauter	Jouer
ÉTAPE 1	Faire émerger les comportements spontanés	EXPLORATION	<p>Organise l'activité</p> <p>Observe et incite à l'action</p>	<p>L'enfant fait ce qu'il sait déjà faire.</p> <p>L'enfant devient attentif à son comportement face : au matériel, aux autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en jouant partout • en choisissant l'atelier qu'on préfère • en jouant à... • en respectant les règles 	<ul style="list-style-type: none"> • à attraper, à renvoyer, à transporter • seul sans opposition • en tenant compte des autres
ÉTAPE 2	Rendre les comportements plus variés et plus intentionnels	DIVERSIFICATION	<p>Organise l'activité</p> <p>Observe et relance pour agir autrement</p> <ul style="list-style-type: none"> • par transformation de la situation et par de nouvelles consignes. 	<p>L'élève fait des choses qu'il n'a pas l'habitude de faire.</p> <p>L'élève construit des comportements plus adaptés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • comme... • autrement • en faisant plus difficile • sur... • par-dessus un obstacle <ul style="list-style-type: none"> • haut • bas • pour atteindre... • dans une cible • avec un accessoire 	<ul style="list-style-type: none"> • avec des partenaires • en tenant compte de l'espace, des objets, du but du jeu
ÉTAPE 3	Obtenir des comportements spécifiques	STRUCTURATION	<p>Organise l'activité</p> <p>Guide vers des réponses motrices attendues</p> <ul style="list-style-type: none"> • en aménageant la situation et • en proposant des tâches liées aux composantes du verbe. 	<p>L'élève fait des gestes plus justes par rapport aux composantes de l'activité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • en contrebas • loin • haut • en enchaînant des sauts 	<ul style="list-style-type: none"> • en réagissant vite • en s'orientant dans l'espace • en ayant des rôles différents • en respectant des règles

Évolution des actions motrices de 2 à 6 ans

	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans	6 ans
Lancer	L'élève lâche l'objet à la demande.	Le geste s'ordonne. L'élève parvient à donner une impulsion au geste du lancer ou de faire rouler. Il commence à se soucier de la direction.	Il lance et reçoit mais sans économie et précision dans le geste. Il se préoccupe de la distance et commence à régler la force et l'amplitude du geste en fonction du but. Il donne un coup de pied au ballon.	Il peut lancer une balle rapidement et la recevoir correctement.	Il peut lancer une balle en respectant un rythme. Il lance une balle à 10 mètres (G) et à 6 mètres (F) Il tape la balle dans le but.
Tirer Porter	L'élève tire et traîne. Le mouvement spontané, désordonné commence à s'organiser.	Meilleure prise des objets. Il tire, traîne, soulève, pousse. Il transporte maladroitement.	La prise est adaptée à l'objet.		Il commence à faire preuve de précisions dans ces activités.
Marcher	La marche devient plus assurée. Il sait marcher sur la pointe des pieds.	Il est capable de marcher en avant, en arrière, sur la pointe des pieds ou sur les talons.	La marche est très assurée. Toutes les marches sont possibles: avant, arrière, latérale.		
Courir	La course est un trotinement.	La course s'organise en un mouvement continu.	La course est réussie sans mouvements parasites.	Il peut changer de direction en courant	
Monter Grimper	Il monte et descend l'escalier, marche après marche. Il pose les 2 pieds sur chaque marche.	Il monte un escalier en alterné. Il descend marche après marche.	Il monte et descend correctement un escalier.	Le sens de l'équilibre apparaît. L'élève sait faire des mouvements compensateurs.	
Sauter	Il sait sauter d'une petite hauteur mais il ne sait pas décoller du sol à l'arrêt.	Il saute un petit obstacle bas et étroit à pieds joints.	Il saute sur un pied et pieds joints.	Il se déplace à cloche-pied sur une petite distance.	Il saute avec son pied dominant sur une plus longue distance: 90 centimètres à pieds joints.
S'équilibrer		Il se tient quelques secondes sur un pied. Il conduit un tricycle.	Il peut rester pieds joints, mains derrière le dos, tronc fléchi à angle droit 10 secondes les yeux ouverts. Il roule à bicyclette.	Il peut rester 10 secondes les yeux ouverts, sur la pointe des pieds, pieds serrés, les bras le long du corps.	Il peut tenir en équilibre sur une jambe, les yeux ouverts, l'autre jambe fléchie à angle droit, les bras le long du corps.

SALLE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES EN MATERNELLE

Un aménagement pour que chaque enfant agisse, prenne du plaisir et apprenne.

Un aménagement pour favoriser la construction des actions motrices fondamentales : locomotions, équilibres, manipulations, réceptions et projections d'objets...

Espace sol

Les tracés induisent des comportements, facilitent des mises en place, aident les regroupements, simplifient les organisations.

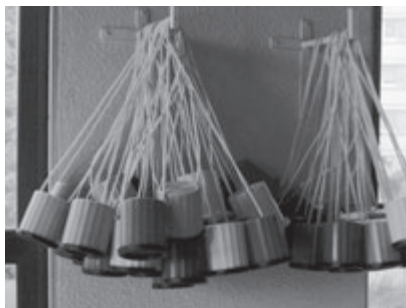


L'utilisation de structures modulables permet :

- une polyvalence d'utilisation,
- une facilité d'installation,
- un rangement plus aisé pour conserver un maximum d'espace disponible et libre de tout obstacle.

Rangements

Un rangement bien pensé permet de libérer un maximum d'espace disponible, mais aussi de disposer rapidement du matériel prévu pour la séance. Du matériel varié et en quantité suffisante permet à l'enfant de découvrir, manipuler, expérimenter, s'exprimer.



Accroches plafonds et murs

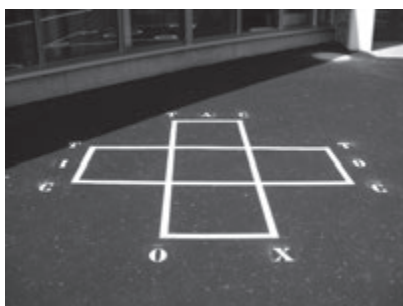


Cour et espaces extérieurs

- Permettre à tous les enfants de bénéficier d'un espace suffisant dans un environnement de qualité favorisant leur épanouissement.
- Répondre aux besoins de l'enfant : jouer, se mouvoir, se reposer, se détendre, se mesurer aux risques, agir en groupe, être autonome, rêver, imaginer, manipuler, construire...



- Prévoir des tracés, des espaces pour les activités physiques: pilotage d'engins, courses, lancers, sauts, orientation...



OBJECTIFS

Passer d'une course naturelle à courir pour :

- attraper
- s'échapper
- transporter
- franchir

CONSIGNES

MATÉRIEL

- ★ Caisses de couleurs différentes, objets de même couleur que les caisses (anneaux, balles, foulards, plots, tubes...) bracelets, dossards ou foulards.
- ★ Haies, tapis, cerceaux, bancs.
- ★ Les activités courir se pratiqueront le plus possible à l'extérieur.

SITUATIONS DE JEUX**Situation 1 Minuit dans la bergerie**

- › À faire jouer sur des terrains variés : cour, herbe, butte, pente, sable...
- › Les moutons se promènent dans les prés.
- › Le loup se réveille et veut les attraper.
- › Les moutons se sauvent et se réfugient dans la bergerie avant que le loup ne les attrape.

Situation 2 Les déménageurs**Organisation**

- ★ Caisse centrale avec beaucoup d'objets (au moins 3 par enfant).
- ★ 1 caisse vide à chaque coin de l'espace jeu.

Au signal :

- › Cours chercher un objet et dépose-le dans une caisse.
- › Rappelle un objet dans la caisse centrale.
- › Cherche un objet et va le porter dans la caisse de même couleur.
- › Cours t'asseoir à côté de la caisse qui a la même couleur que ton bracelet.

VARIANTES

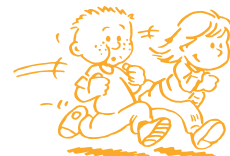
- ▶ Augmenter les distances de 10 à 25 mètres.
- ▶ Caisses de couleurs différentes.
- ▶ Objets avec les mêmes couleurs que les caisses.
- ▶ Avec des bracelets de couleur.

Situation 3 En ateliers**Organisation**

- ★ Couloirs et zones d'arrivée matérialisés, distance de course 15 à 20 mètres.

Au signal :

- › Va rejoindre la maison, en traversant tout le couloir. Quand tous les élèves sont arrivés dans une maison, ils reviennent au départ.
- › Va dans un autre couloir.
- › Va au couloir que tu préfères.
- › Refais le même couloir plusieurs fois.



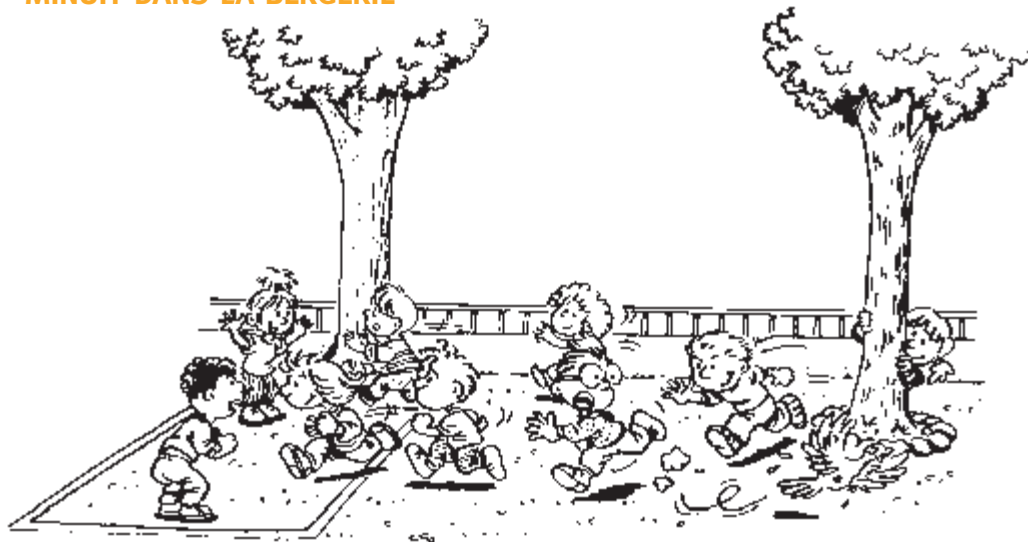
Étape 1 Exploration

SITUATIONS

COMPORTEMENTS

OBSERVÉS RECHERCHÉS

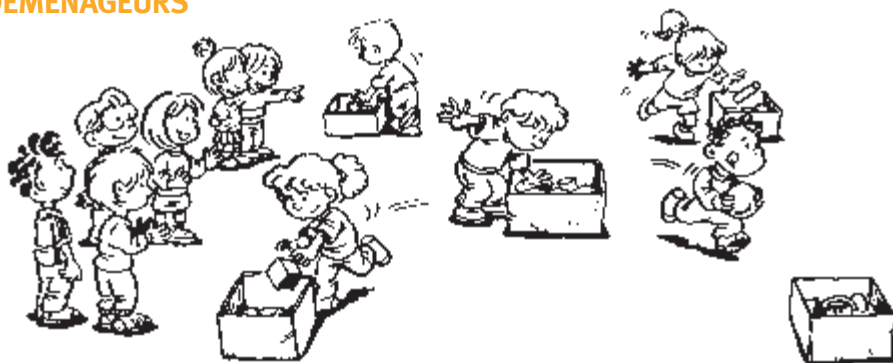
MINUIT DANS LA BERGERIE



Respecter le dispositif matériel

S'engager dans l'activité

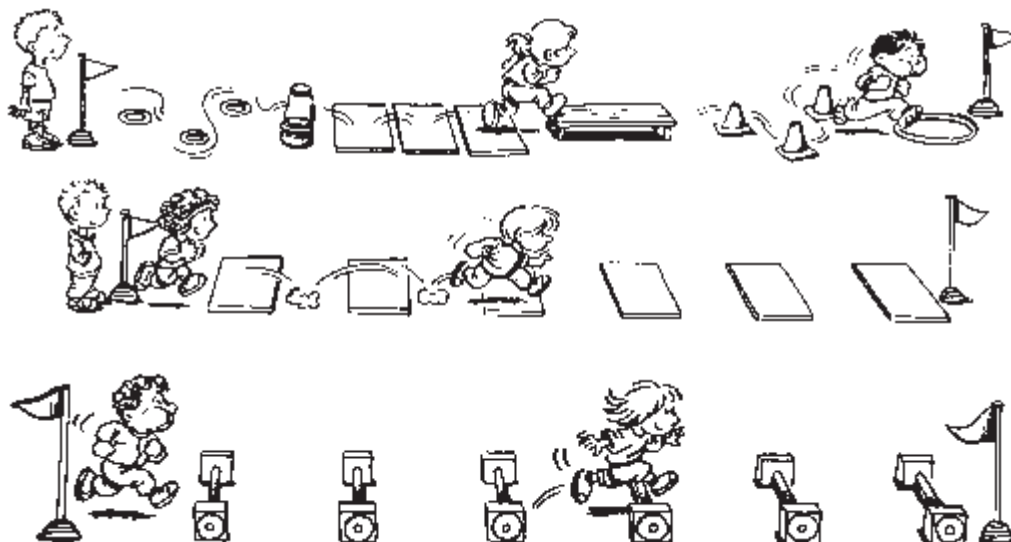
LES DÉMÉNAGEURS



Accepter de se séparer de l'objet

Attendre son tour

ATELIERS



Attendre le signal

SAUTER HAUT

AGIR DANS L'ESPACE,
DANS LA DURÉE
ET SUR LES OBJETS

OBJECTIFS

Passer de décoller du sol
à
un saut vers le haut
après une course d'élan

CONSIGNES

MATÉRIEL

- ★ Réseau de cordes tendues avec des objets accrochés : ballons, grelots, foulards, bandes de papier.
- ★ Caissettes, lattes, élastiques, marquages au sol, plots.

SITUATIONS DE JEUX

La cueillette

- › Au signal, quitte ta maison et décroche le plus grand nombre d'objets. Rapporte-les dans ta maison.

VARIANTE

- ▶ Jouer par équipes et rapporter les objets dans sa zone.

SITUATIONS EN ATELIERS

- › Touche un objet suspendu.
- › Essaie de toucher celui qui est le plus haut.
- › Sautte par-dessus des obstacles de plus en plus hauts.
- › Fais tinter la clochette.
- › Cours et saute sur un des tapis. Si tu as réussi, passe au suivant.
- › Sautte par-dessus l'élastique sans le toucher.

VARIANTE

Réaliser ces tâches :

- ▶ en partant d'un certain point (plot ou cône),
- ▶ en décollant du sol à partir d'une certaine zone de couleur.

ÉVALUATION

- › Je suis capable de sauter par-dessus les obstacles : oui - non



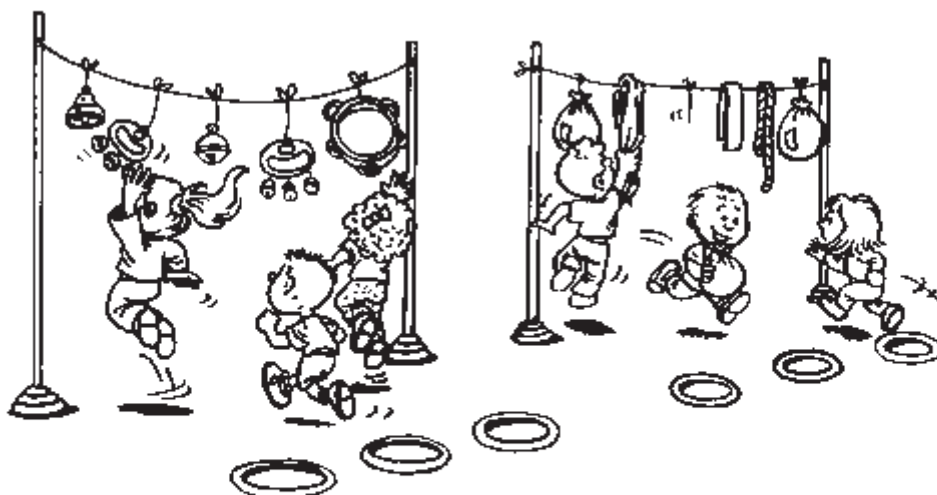
Étape 3 Structuration

SITUATIONS

COMPORTEMENTS

OBSERVÉS RECHERCHÉS

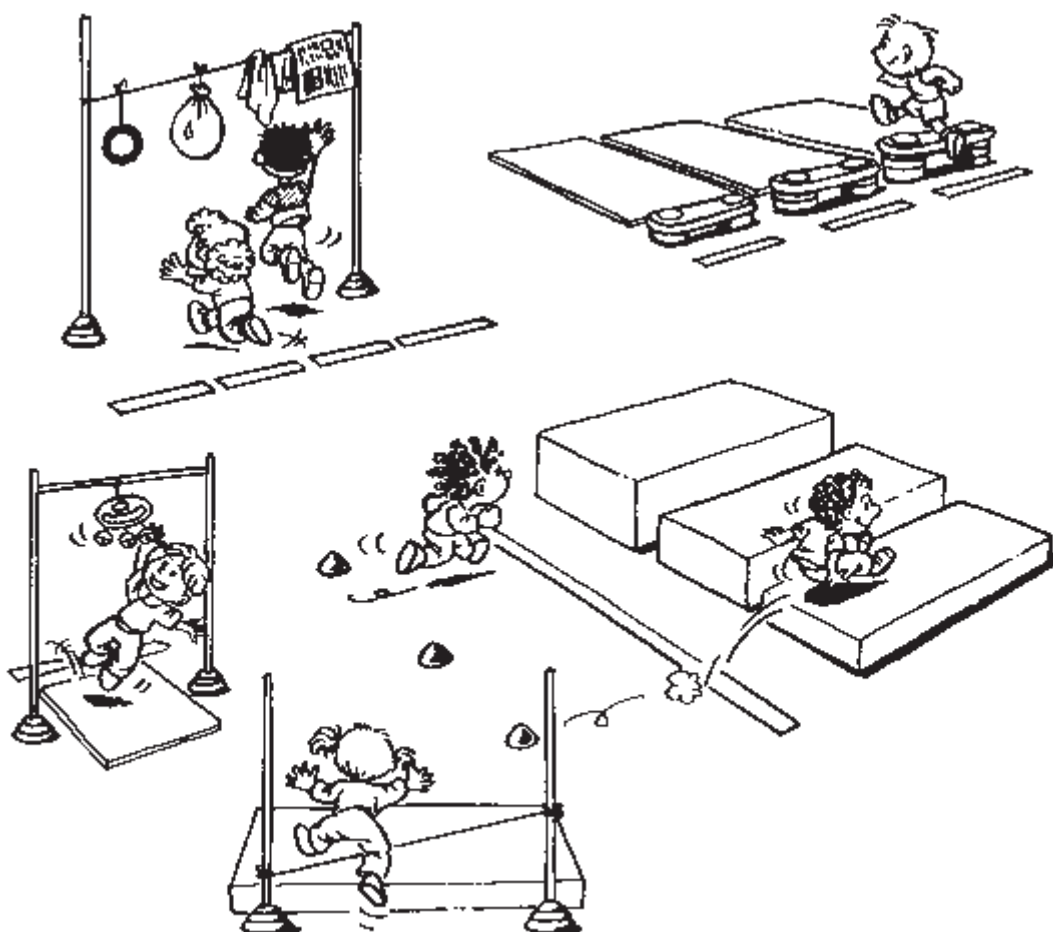
LA CUEILLETTE



Décoller du sol

Ne pas s'arrêter entre la course d'élan et l'impulsion

ATELIERS



Augmenter l'impulsion

Prendre son appel près de l'obstacle

Sauter le plus haut possible

Réaliser une performance

RÉUNION D'INFORMATION DES PARENTS AVANT LE CYCLE NATATION

La réunion est à préparer avec beaucoup de soin et à prévoir au moins 15 jours avant le démarrage du cycle ou en début d'année lors de la présentation des projets de la classe.

But de la réunion

Expliquer, convaincre et rassurer.

- Montrer des enfants en activité (DVD, CD, photos...).
- Exposer les différents intérêts du projet pour l'enfant :
 - les conduites motrices,
 - la santé,
 - l'image du corps,
 - les capacités d'adaptation et de coopération,
 - l'épanouissement,
 - les savoirs.
- Insister sur l'importance d'une attitude nécessairement positive par rapport à ce projet. Cette attitude induira une meilleure prise en compte affective de l'enfant.

Recentrer l'activité aquatique par rapport aux finalités et aux démarches mises en œuvre à l'école élémentaire : mise en situation, projet pédagogique.

Rappeler les notions d'obligation et d'inaptitude :

- la sécurité,
- les conditions d'hygiène,
- la température de l'eau, de l'air,
- l'encadrement,
- l'évaluation.

Préciser :

- les conditions de mises en œuvre,
- l'importance du sommeil,
- l'équipement individuel.

Questionnaire parents avant l'activité natation

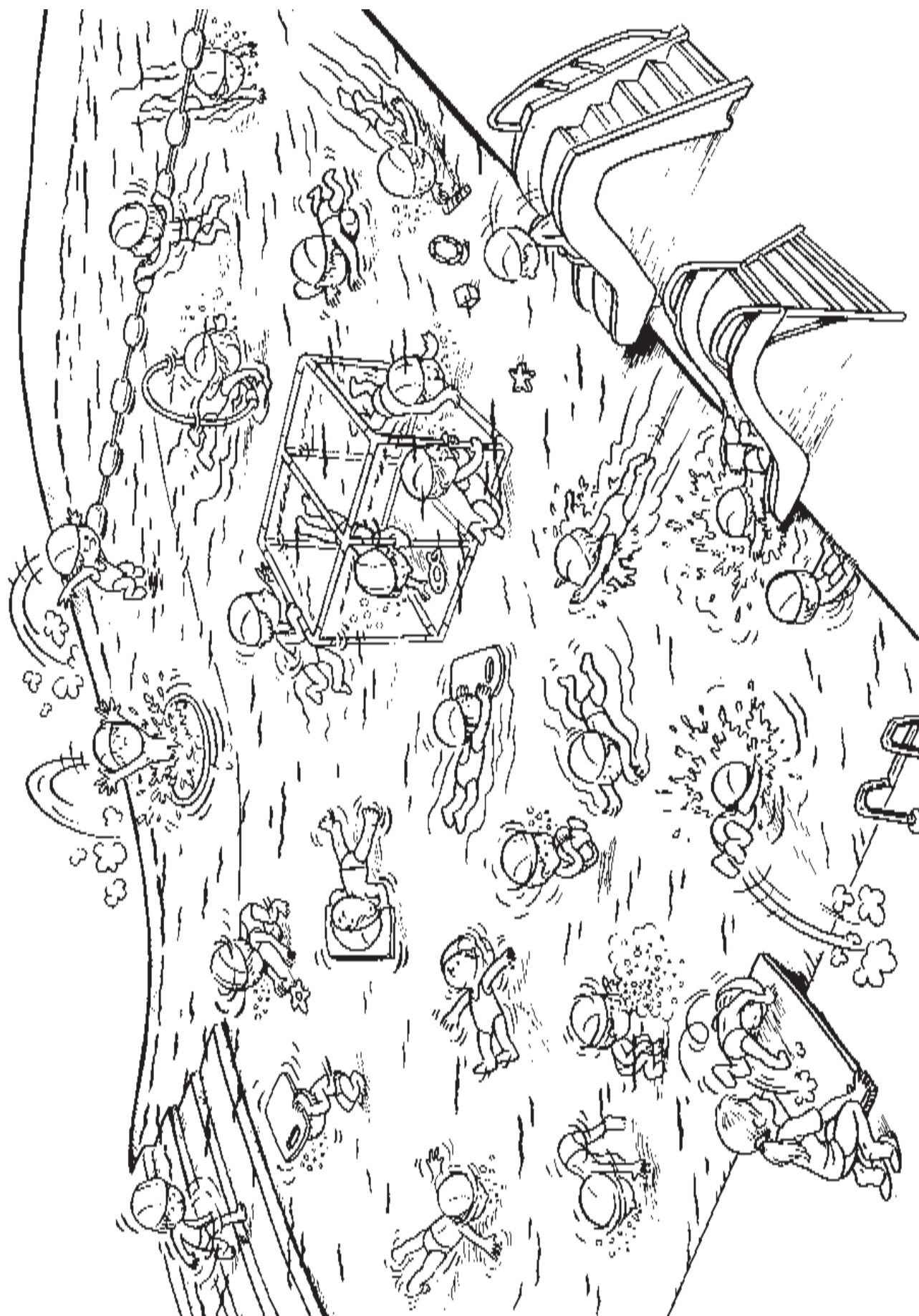
Si oui, cochez la case.

Nom et prénom de l'enfant.....

- Est-il déjà allé à la piscine?
- Avez-vous l'habitude d'aller régulièrement à la piscine avec votre enfant?
- A-t-il peur de l'eau?
- Est-il à l'aise dans l'eau?
- Saute-t-il dans l'eau?
- Met-il la tête dans l'eau?
- Utilise-t-il des brassards ou une bouée pour nager?
- Peut-il se déplacer sur une dizaine de mètres sans support, sans avoir pied?

Durant le cycle natation

Au fur et à mesure de tes progrès, colorie le bonnet de l'enfant réalisant ce que tu sais faire.



JOUER AVEC DES PARTENAIRES

COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER

OBJECTIFS

- Reconnaître les différents rôles
- Identifier les changements de rôles
- Contrôler une motricité spécifique
- Connaître et appliquer une règle
- Identifier le but à atteindre

CONSIGNES

LES LIÈVRES ET LES RENARDS

MATÉRIEL

- ★ Plots, foulards, dossards, cerceaux.

ORGANISATION

- ★ Terrain délimité 12 x 10 mètres, 2 équipes (les lièvres portent un foulard dans la ceinture et les renards ont des dossards), 5 à 6 cerceaux (zones refuges: terriers des lièvres), jeu en 2 manches avec changement de rôle.

But du jeu

- › Pour les renards-attaquants: attraper le maximum de foulards dans un temps donné.
- › Pour les lièvres-défenseurs: éviter de se faire prendre le foulard.
- › Les lièvres peuvent rester 5 secondes dans la zone refuge.
- › Tout lièvre touché est éliminé.

VARIANTE

- ▶ Augmenter ou diminuer les dimensions du terrain, la quantité de zones de refuge, le nombre d'attaquants, délivrance possible.

LES TOURS DU CHÂTEAU

MATÉRIEL

- ★ Plots, 2 séries de dossards, balles, cibles (quilles, bouteilles, cônes).

ORGANISATION

- ★ Une zone de jeu délimitée, 4 à 6 cibles à l'intérieur, 2 équipes (attaquants à l'extérieur, défenseurs à l'intérieur), une réserve de 12 ballons pour les attaquants.

Consignes

- › Pour les attaquants: au signal, renverser les cibles avec les ballons sans pénétrer dans la zone.
- › Pour les défenseurs: repousser les ballons, sans sortir de la zone.

LES DÉMÉNAGEURS ET LES VOLEURS

MATÉRIEL

- ★ Plots, 3 caisses, des objets de tailles et de formes différentes.

ORGANISATION

- ★ Terrain 15 x 10 mètres, 3 zones délimitées: une zone maison 1 avec une caisse d'objets, une zone maison 2 avec caisse vide, une zone voleurs centrale (5 mètres de large) avec une caisse, 3 équipes (2 équipes de déménageurs et une équipe de voleurs).

Consignes

- › Pour les déménageurs: transporter le plus d'objets.
- › Pour les voleurs: intercepter le plus d'objets.
- › Les déménageurs transportent des objets de la maison 1 à la maison 2.
- › Un déménageur ne peut porter qu'un objet à la fois.
- › Si un déménageur est touché, son objet est confisqué dans la caisse des voleurs.
- › Les voleurs ne peuvent pas sortir de leur zone.
- › Un déménageur qui a été touché laisse son objet, repart vers la maison 1 pour reprendre un nouvel objet.

VARIANTE

- ▶ Utiliser des balles, possibilité pour le joueur touché de faire une passe à un camarade, augmenter ou diminuer le nombre de voleurs, les dimensions du terrain ou de la zone.



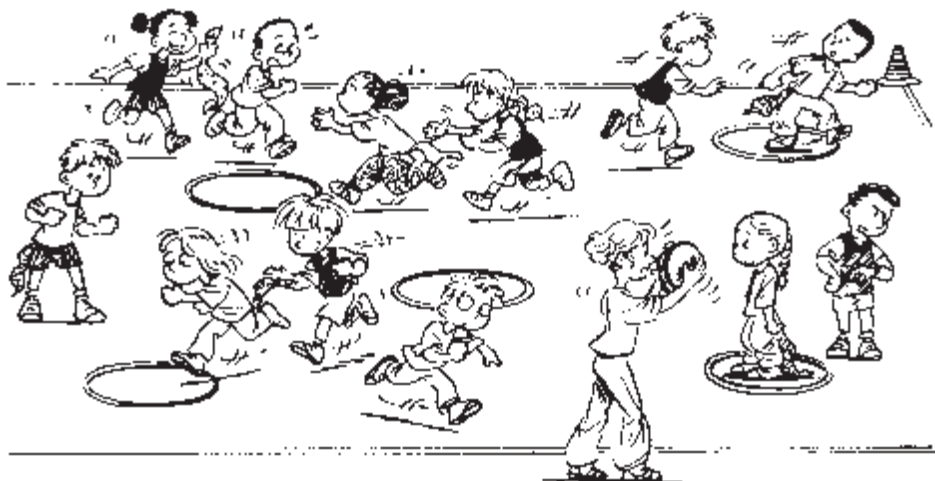
Étape 3 Structuration

SITUATIONS

COMPORTEMENTS

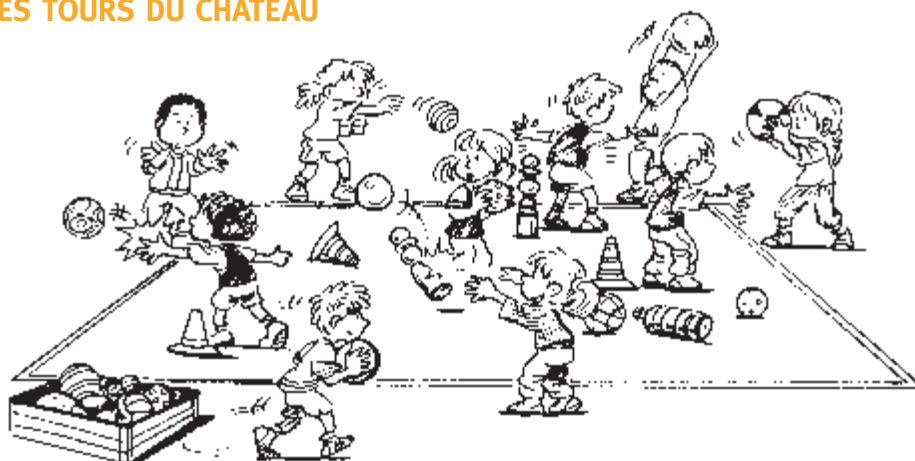
OBSERVÉS RECHERCHÉS

LES LIÈVRES ET LES RENARDS



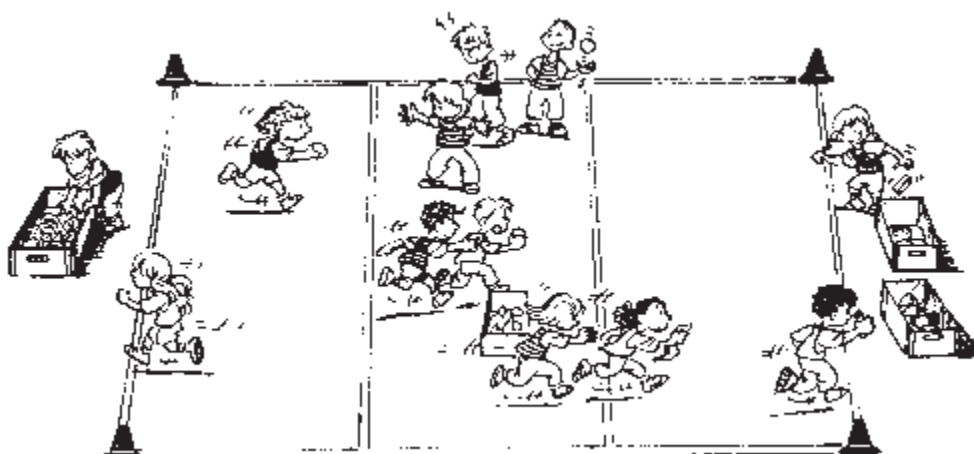
Courir
Esquiver
Utiliser les refuges

LES TOURS DU CHÂTEAU



Viser
Lancer fort
Réagir vite
S'organiser dans l'espace
par rapport à la position
du ballon

LES DÉMÉNAGEURS ET LES VOLEURS



Courir vite vers la cible
Esquiver
Transporter beaucoup
d'objets
S'orienter
Respecter les règles

DANSER À L'ÉCOLE MATERNELLE

Favoriser l'entrée dans la danse, susciter le plaisir de danser

Proposer des actions que les élèves aiment.

- Déménager: tirer, pousser, déplacer.
- Libérer l'énergie: courir, sauter.
- Rechercher des émotions: se cacher, se percher.
- Se donner le vertige: rouler, tourner, se laisser tomber.
- Récupérer: se balancer, se bercer, bercer.

Choisir un déclencheur qui « résonne » pour les élèves.

- Un objet, une musique, un album, une image.
- Des verbes d'action.
- Un événement de la vie de la classe, de l'école ou puisé dans la vie quotidienne.

Faire émerger la gestuelle spontanée, susciter la diversité et la multitude des actions

- Délimiter l'espace danse où règne le silence, l'écoute, la concentration.
- Proposer successivement les éléments retenus et laisser danser les enfants.
- Associer 2-3 éléments pour composer une phrase gestuelle.
- Faire danser par demi-classe (acteurs/spectateurs) ou par petits groupes.
- En salle de classe: dessiner sa danse, encoder les actions.

Conseils

- L'enseignant s'engage dans l'action, il s'adapte à l'état et aux réponses des enfants.
- Il installe un climat de confiance: laisse faire, encourage, valorise, relance...
- Il sollicite oralement, corporellement différentes actions (rouler, tomber...), différentes sensations (caresse, appui...), différentes émotions (plaisir, vertige...).
- Il laisse du temps pour permettre aux enfants de s'exercer, de refaire à volonté, de chercher, d'inventorier...
- Il est attentif à la qualité de l'exécution: rigueur du geste, silence, regard...
- Il matérialise l'espace pour aider à la structuration des déplacements.
- Il fait répéter pour mémoriser corporellement des enchaînements d'actions.
- Il fait observer les réponses des autres (statut de danseur/spectateur).
- Il propose des actions qui ont du sens pour les élèves; les prétextes à danses doivent avoir un caractère ludique et adapté.

Les moments d'une séance

- Mise en disponibilité corporelle.
- Temps d'exploration d'une matière à danser.
- Exploitation de cette matière à danser.
- Composition: mettre en relation avec les autres, l'espace, un élément sonore.
- Communication: danseurs/spectateurs.



La trame de variance

