

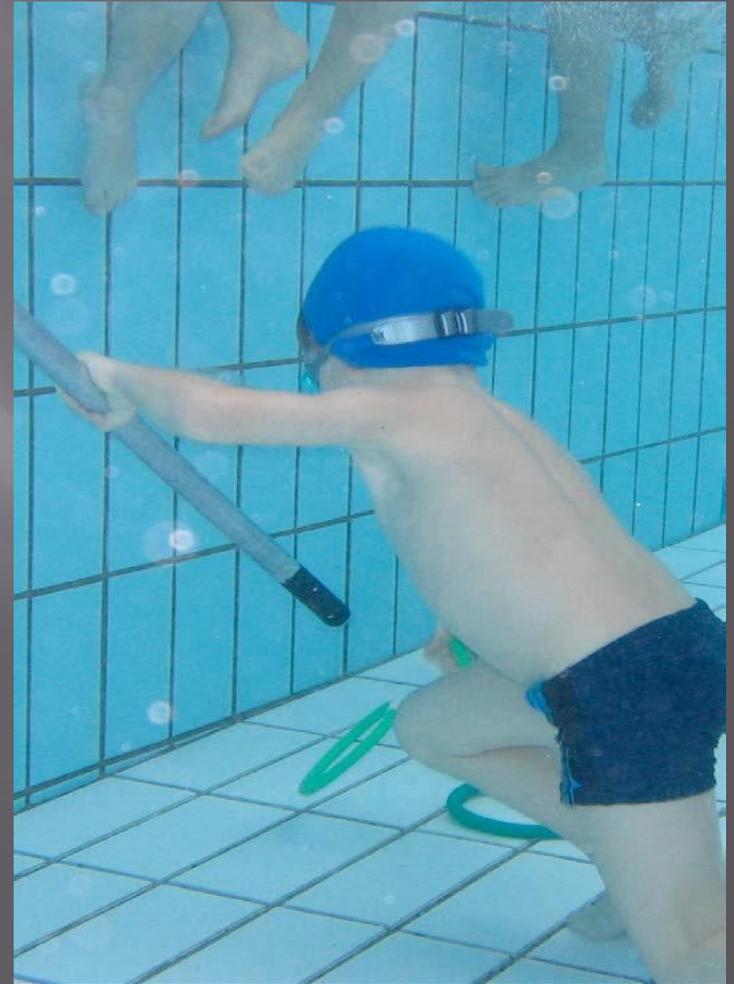
Agir, s'exprimer, comprendre
À travers l'activité physique

**Approches spécifiques
de l'école maternelle**

Objectif 1



Objectif 2



Objectif 3



Objectif 4



Les 4 modalités spécifiques des programmes de maternelle

- Apprendre en jouant : plaisir
- Apprendre en résolvant des problèmes : situation problème
- Apprendre en s'exerçant : répétition
- Apprendre en se remémorant et en mémorisant : stabilisation en fixant (notion de temps nécessaire)

- Pour **apprendre en jouant** et **apprendre en résolvant des problèmes**, il s'agit bien là de mettre en œuvre des **stratégies** d'apprentissage.
- Alors qu'**apprendre en s'exerçant** et **apprendre en se remémorant et en mémorisant**, il s'agit d'**étapes** des apprentissages.

Apprendre en jouant : plaisir

Apprendre en jouant en GS : Jeu de coopération et d'opposition
Disposition matérielle initiale : 5 cerceaux par équipe dont un vide.
Règle : Chaque équipe doit aller chercher à tour de rôle (en relais) un objet dans un des cerceaux de son équipe et venir le déposer dans le cerceau libre de l'équipe adverse. Quand tous les cerceaux d'une équipe sont remplis, l'équipe adverse a gagné.



Apprendre en jouant classe MS

Compétence : Courir avec des matériels variés dans un but précis
But du jeu : Déménager le plus d'objets en un temps donné



Apprendre en résolvant des problèmes

Situation problème

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes. PS MS GS

Utiliser le matériel pour construire des chemins qui relient les cerceaux de début et de fin.

Attendu : S'organiser et réfléchir pour construire un chemin, en repérant le début et la fin (Faire l'expérience de l'espace).



Apprendre en s'exerçant : répétition

Apprendre en s'exerçant : Parcours en motricité GS traverser sur une poutre (se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.)



Apprendre en s'exerçant MS/ GS

Compétence : Explorer le monde du vivant / connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène

Consigne : résoudre le problème, que se passe-t-il quand on bouge ?

Les élèves courent puis observent ce qui se passe dans leur corps : transpiration (utilisation d'un mouchoir), cœur qui bat vite (écoute du cœur avec un rouleau papier), respiration accélérée...



Apprendre en se remémorant et en mémorisant : stabilisation en fixant (notion de temps nécessaire, de répétition)

Apprendre en se remémorant . GS

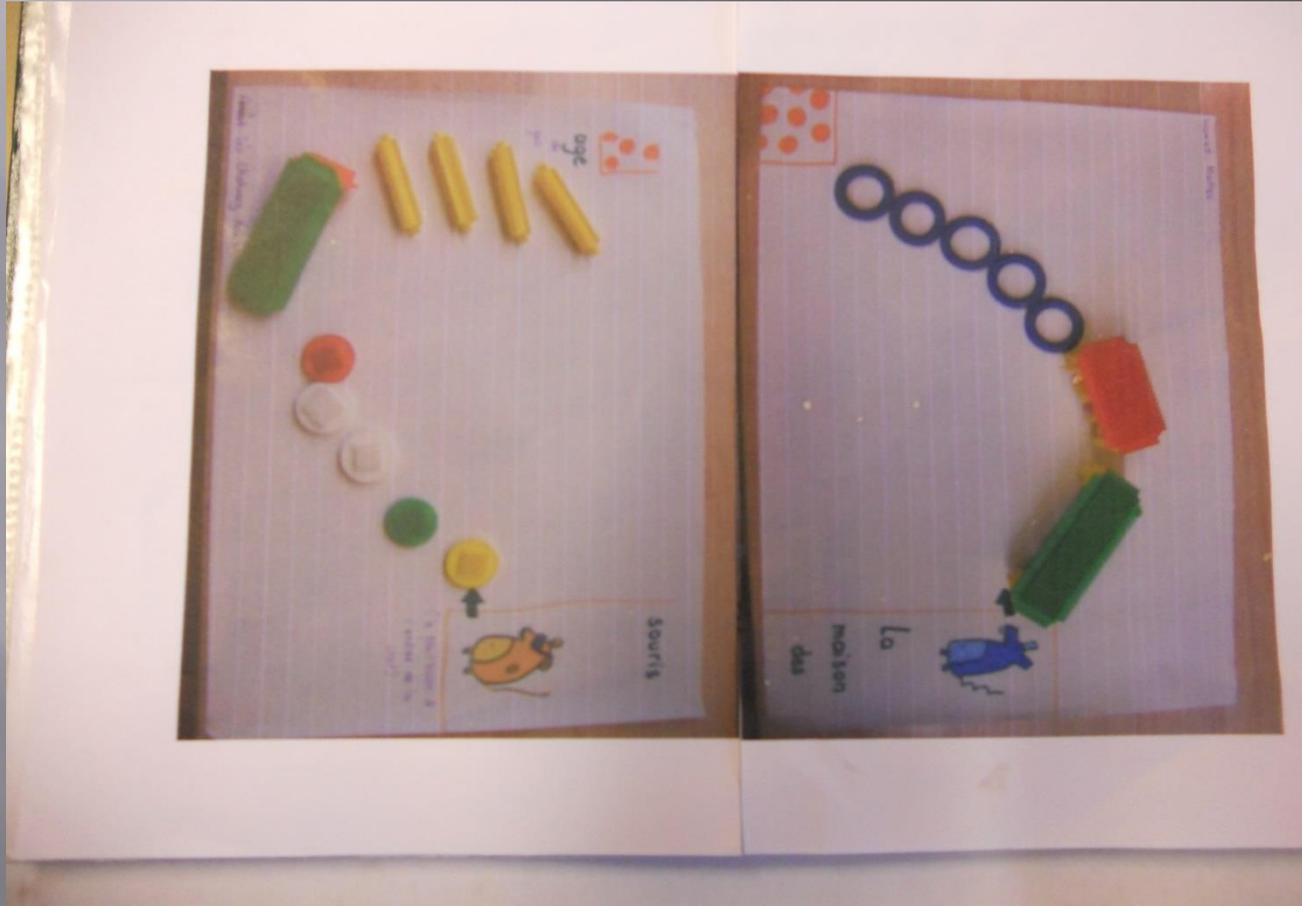
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Compétence : se remémorer un événement vécu en classe et le raconter

Consigne : L'élève raconte des événements vécus en motricité et peut répondre aux questions de ses camarades.



Apprendre **en se remémorant et en mémorisant** le parcours à installer dans la salle de jeux.



Le domaine d'apprentissage « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** »

et les pratiques d'activités physiques et artistiques qui y sont liées contribuent au développement **moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel** des enfants.

Il s'articule autour de quatre objectifs :

- 1. Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ;**
- 2. Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés ;**
- 3. Communiquer avec les autres au travers d'actions ^à visée expressive ou artistique ;**
- 4. Collaborer, coopérer, s'opposer.**

Agir dans l'espace,

Pour cet objectif, les ressources pédagogiques proposent des pistes pour la mise en œuvre du programme afin d'amener progressivement l'enfant, tout au long du cycle 1, à engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets.

Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées.

Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...).

Il apprend à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...).

En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...), l'enfant expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements.

Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.

Adapter ses équil des environnemen

Les ressources proposent des démarches afin d'amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

Certains des plus jeunes enfants ont **besoin de temps** pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus.

D'autres, au contraire, **investissent d'emblée les propositions nouvelles** sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels.

Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites.

Il les invite **à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles** (**escalader, se suspendre, ramper...**), **à développer de nouveaux équilibres** (**se renverser, rouler, se laisser flotter...**), **à découvrir des espaces inconnus** ou caractérisés par leur incertitude (**piscine, patinoire, parc, forêt...**).

Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant **l'équilibre** (patins, échasses...), permettant de **nouveaux modes de déplacement** (**tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...**).

Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte

Communiquer d'actions à visé

Pour cet objectif du programme, les ressources pédagogiques d'accompagnement permettent d'amener l'enfant, tout au long de la scolarité maternelle, à développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps.

L'enseignant utilise des supports sonores variés (**musiques, bruitages, paysages sonores...**) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (**voiles, plumes, feuilles...**), notamment pour les plus jeunes d'entre eux.

Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitent à de **nouvelles expérimentations**. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe.

L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un **projet collectif** qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe

Collaborer,

- | collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle.

L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (**vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...**).

Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (**dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...**) ou une réversibilité des statuts **des joueurs** (**si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...**).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des **actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques** (**saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...**).

Que ce soit dans **ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe**, tous peuvent utilement **s'approprier des rôles sociaux variés** : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu

Ce qui est attend

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

LES ETAPES D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

1

Des situations globales pour lancer l'activité (1 à 2 séances)

Donner envie

Activité fonctionnelle.
⇒ plaisir lié à l'action

2

Une situation de référence, qui pose les problèmes fondamentaux de l'activité (1s)

Evaluation diagnostique
Donner du sens

Activité fonctionnelle.
⇒ plaisir lié à l'action

3

Des situations pour apprendre et progresser (5 à 8 s)

construction des apprentissages
Désir de progresser

Activité de structuration.
(Mise en relation « effort / effet »)

4

Situation de référence (1s)

Evaluation certificative
Identification des progrès

activité de réinvestissement

Organisation pédagogique de l'unité d'apprentissage :

1 Pour entrer dans l'activité	2 Pour voir où l'on en est	3 Pour apprendre et progresser	4 Pour mesurer les progrès
<p>Situations globales facilitantes, ludiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se percher - grimper - suivre un parcours simple - se déplacer sur un banc - sauter de plus en plus haut (choisir) - lancer de plus en plus loin - ... 	<p>Situation de référence</p> <p>Parcours complet :</p> <p>« Détruire le château de radégou »</p> <p>Indicateurs pour repérer le niveau des élèves</p>	<p>Situations organisées par thèmes et par objectifs</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> S'EQUILIBRER SUIVRE UN PARCOURS </div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0ff;"> - marcher sur - passer dessus dedans le tunnel - respecter le </div> <div style="margin: 10px 0 10px 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> MONTER DESCENDRE </div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0ff;"> - monter des et sauter, - rouler - glisser </div> <div style="margin: 10px 0 10px 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> SAUTER, LANCER </div> <div style="margin: 0 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0e0ff;"> Sauter plus Sauter plus l Lancer loin, Lancer et re </div> </div>	<p>Situation de référence :</p> <p>« Détruire le château de Radégou »</p> <p>parcours complet à 3 niveaux</p> <p>Fiches élèves ou tableau de résultats</p>
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		EVALUATION FORMATIVE	
<p style="text-align: center;">En classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Faire émerger les représentations des élèves ↳ Rechercher des informations sur l'activité : matériel, sécurité.... ↳ Elaborer un projet de classe, la situation de référence 	<p style="text-align: center;">En classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Analyser les données de l'évaluation ↳ Mise en relation problèmes / projet d'apprentissage ↳ Organiser la classe (règle de sécurité, fonctionnement des groupes....) 	<p style="text-align: center;">En classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Verbaliser, représenter les tâches les attitudes, (relation avec les autres domaines) ↳ Construire les connaissances sur la pratique (règles d'action) ↳ Réguler le projet, l'organisation des tâches : lancer, sauter, grimper... ↳ Préparer le parcours, les jeux, 	<p style="text-align: center;">En classe</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Faire un bilan : comparer les résultats entre début et fin ↳ Se situer dans les différents espaces du parcours ↳ Présenter une expo, des photos..... aux parents

Evaluation de l'activité : comparer les résultats entre le début et la fin des apprentissages

Je lance et reçois la balle dans la zone

			
SARAH	x	x	
LYSON	x	+	+
JOAN	+	+	
NOAH	x	x	
FLANN	+	+	+
ARSAUD	+	x	

Je saute le plus haut possible

			
MARIN		+	
LUCILE			+
LILIAN		+	
ERIC			
PAULINE			

23 10 2009

Fiches élèves ou tableau de résultats

Illustration des programmes EPS maternelle 2015

- http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/0_presentation_document_01_07_16.pdf

A partir de ce document, nous allons repérer dans la dernière colonne une illustration des possibles qui pourraient être mis en œuvre.

! Attention cette dernière colonne n'a pas une vocation modélisante ni exhaustive mais bien une volonté d'être une ressource d'exemples :

- * pour repérer des aménagements matériels possibles,
- * des consignes,
- * des démarches,
- * des situations,
- * des exemples de jeu.

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/document_complet_illustration_programmes_EPS_maternelle_2015.pdf

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/1_objectif_1_24_06_16.pdf

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/2_objectif_2_24_06_16.pdf

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/3_objectif_3_24_06_16.pdf

http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/pdf/4_objectif_4_24_06_16.pdf