

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

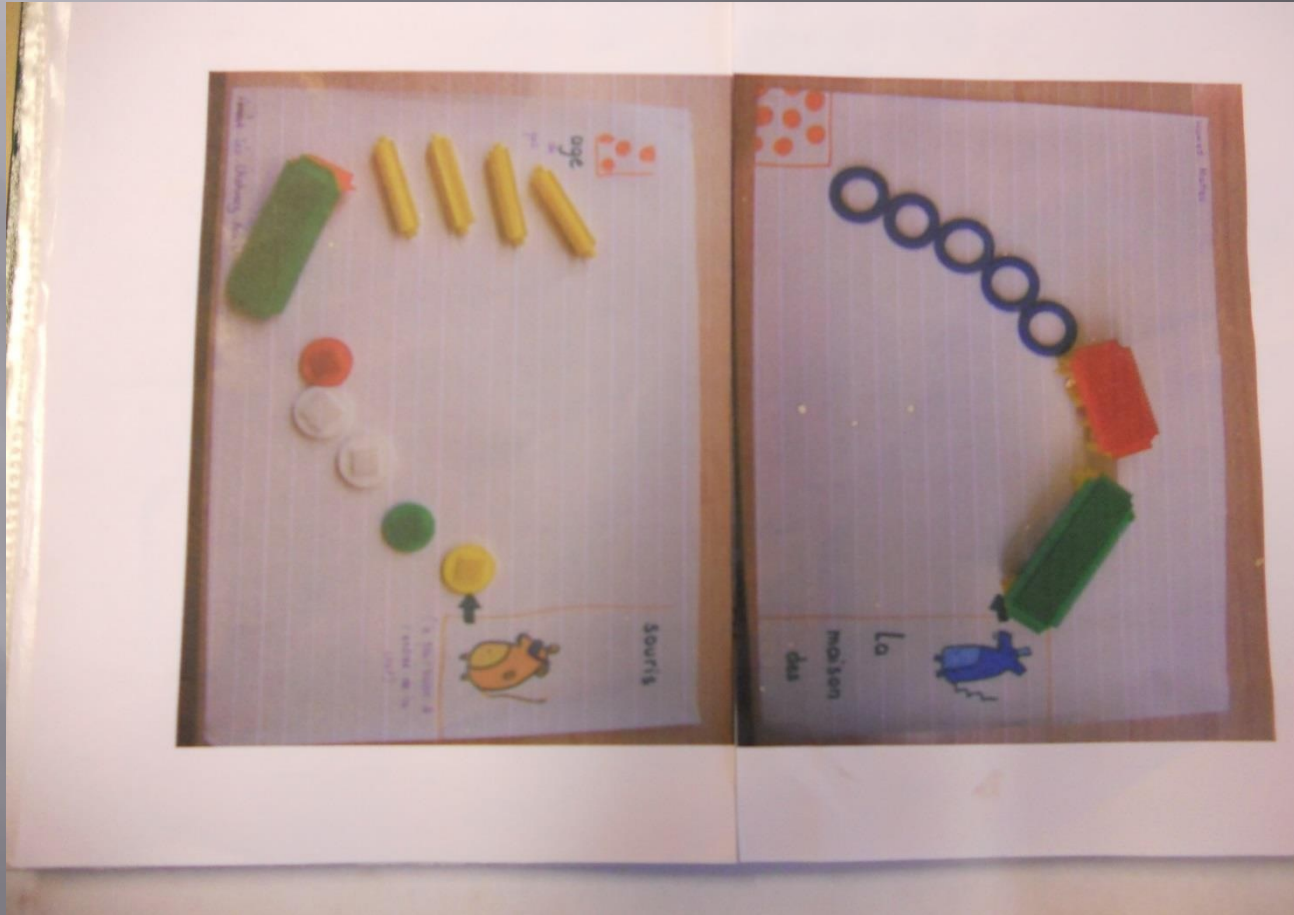
Domaine : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

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="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">S'ÉQUILIBRER SUIVRE UN PARCOURS</div> <div style="margin-right: 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">- marcher sur - passer dessus dedans le tunnel - respecter le</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">MONTER DESCENDRE</div> <div style="margin-right: 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">- monter des et sauter, - rouler - glisser</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">SAUTER, LANCER</div> <div style="margin-right: 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Sauter plus Sauter plus l Lancer loin, Lancer et re</div> </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	EVALUATION SOMMATIVE
<p>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>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>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>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

LES RESSOURCES EDUSCOL

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

Menu | Contenu | Recherche | Pied de page

Numérique | Europe et monde | WebTV |  | Contactez-nous



éduscol

Portail national des professionnels de l'éducation

OK

sur le portail éducol sur l'édusphère



CONTENUS ET PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

SCOLARITÉ ET PARCOURS DE L'ÉLÈVE

VIE DES ÉCOLES ET DES ÉTABLISSEMENTS

POLITIQUES ÉDUCATIVES ET PARTENARIATS

FORMATION DES ENSEIGNANTS

Accueil du portail > Contenus et pratiques d'enseignement > École maternelle > Programme et ressources pour le cycle 1

Programme et ressources pour le cycle 1

DANS CE DOSSIER

ACCUEIL DU DOSSIER

- ▶ Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- ▶ Graphisme et écriture
- ▶ Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- ▶ Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière
- ▶ Jouer et apprendre
- ▶ La scolarisation des enfants de moins de trois ans

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

Imprimer 

Ce domaine d'apprentissage s'articule autour de quatre objectifs : agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets ; adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés ; communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ; collaborer, coopérer, s'opposer.

- ▶ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- ▶ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées
- ▶ Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique
- ▶ Collaborer, coopérer, s'opposer

SUIVEZ-NOUS



RENTRÉE 2015



[Les nouveaux rythmes scolaires à l'école maternelle](#)

À CONSULTER

UN DOCUMENT PLUS GÉNÉRAL



Table des matières

Les gestes professionnels importants de l'enseignant(e) en maternelle	4
Les gestes essentiels concernant l'étape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans 4	
Les gestes essentiels concernant l'étape 2 - Autour de 3 – 4 ans	5
Les gestes essentiels concernant l'étape 3 – Autour de 5 ans	7
Faire réussir, faire comprendre	8
Un nouvel intitulé du domaine d'apprentissage	8
Faire faire, faire réussir	8
Faire réussir, faire comprendre	9
Provoquer la mise en action de la pensée	9
Ouvrir des alternatives de choix	10
Créer des liens	10
Offrir des espaces de travail structurants et structurés	11
Aménager les espaces	11
Créer des repères	11
Créer les supports permettant la mise à distance	12
Mobiliser le langage	13
Mettre des mots sur l'action	13
Se remémorer et réinvestir	14
Tirer parti des outils	14
Donner son avis, justifier, anticiper	15
Evaluer	16
Savoir évaluer, c'est savoir mettre en valeur	16
Concevoir des situations comportant des buts clairs et évolutifs	18
Mettre en œuvre une transversalité des apprentissages	19
1 - Apprendre ensemble et vivre ensemble	19
2 - Construire l'espace	20
3 - Construire le temps	22
4 - Aider à la construction du nombre	24
5 - Penser des liens entre les champs artistiques	25
Construire les conditions de l'égalité entre les filles et les garçons	27
Prendre en compte les inégalités existantes	27
Questionner les représentations	28
Questionner les modes de regroupements	28
Construire des enjeux pédagogiques et didactiques au prisme de l'égalité des sexes	29
Programmer les activités	31
Penser la continuité des séances	31
Gérer collectivement les espaces et les matériels partagés	32
Faire des choix pour sa classe	33

Un document par objectif



éduscol

Ressources maternelle
Agir, s'exprimer, comprendre
à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Ministère de l'Éducation Nationale
Direction Générale de l'Évaluation, de la Prospective et de la Qualité

Twitter Facebook YouTube LinkedIn

Logo of the French Republic and the Ministry of National Education

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Table des matières

Les enjeux essentiels de cet objectif	4
Les différents attendus en fonction des âges	4
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	5
Les conditions de la réussite	6
Assurer les conditions d'une réelle pratique.	6
Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	7
Construire, en relation avec le vécu, les supports qui vont « ancrer » les situations langagières	7
Investir des espaces de plus en plus vastes	8
La progressivité	9
Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans	9
Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans	10
Etape 3 – Autour de 5 ans	10
Les moins de trois ans	12
Développer une motricité globale	12
Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets	13
Développer les perceptions et les coordinations	13
Apprendre le partage des espaces ou des objets	14
Construire une image orientée de son corps	15
Un corps mieux latéralisé	15
Un corps mieux identifié et mieux situé	15
Prendre soin de son corps et de sa santé	17
Devenir « grand », devenir « un grand »	17
Connaître, mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir	18
Construire progressivement une « attitude santé »	19

Objectif 2: Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Table des matières

Les enjeux essentiels de cet objectif	4
Les différents attendus en fonction des âges	4
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	5
Les conditions de la réussite	6
Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant	6
Solliciter les rééquilibrations	7
Susciter les prises de risques	8
Engager le groupe dans un projet d'apprentissage	8
La progressivité	10
Période 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans	10
Période 2 - Autour de 3 – 4 ans	11
Période 3 – Autour de 5 ans	11
Les moins de trois ans	13
À deux ans, les enfants ne sont plus des bébés	13
Voir grand pour les tout petits !	13
Observer pour faire progresser	14
Encourager l'exploration motrice	14
Faire vivre les aménagements	15
Investir des espaces aménagés	16
Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes	16
Un espace aménagé en « coins », en « îlots »	16
Un espace aménagé en « pays »	17
Un espace aménagé en « étoile »	18
Un espace organisé en « parcours »	19
Explorer le milieu aquatique	20
Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune « terrien »	20
Une démarche qui privilégie l'aspect ludique	21
Le rôle de l'enseignant	22

Objectif 3: Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique

Table des matières

Les enjeux essentiels de cet objectif	4
Les différents attendus en fonction des âges	4
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	5
Les conditions de la réussite	6
Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant	6
Solliciter les rééquilibrations	7
Susciter les prises de risques	8
Engager le groupe dans un projet d'apprentissage	8
La progressivité	10
Période 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans	10
Période 2 - Autour de 3 – 4 ans	11
Période 3 – Autour de 5 ans	11
Les moins de trois ans	13
À deux ans, les enfants ne sont plus des bébés	13
Voir grand pour les tout petits !	13
Observer pour faire progresser	14
Encourager l'exploration motrice	14
Faire vivre les aménagements	15
Investir des espaces aménagés	16
Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes	16
Un espace aménagé en « coins », en « îlots »	16
Un espace aménagé en « pays »	17
Un espace aménagé en « étoile »	18
Un espace organisé en « parcours »	19
Explorer le milieu aquatique	20
Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune « terrien »	20
Une démarche qui privilégie l'aspect ludique	21
Le rôle de l'enseignant	22

Objectif 4: Collaborer, coopérer, s'opposer

Table des matières

Les enjeux essentiels de cet objectif	4
Les différents attendus en fonction des âges	4
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	5
Les conditions de la réussite	7
Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité	7
Solliciter et faciliter les prises de décision	8
Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces	8
La progressivité	9
Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans	9
Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans	10
Etape 3 – Autour de 5 ans	11
Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail	12
Les moins de trois ans	13
Aller vers une plus grande autonomie	13
Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif »	13
Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition	14
Jouer avec les autres	16
Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu	16
Trouver peu à peu sa propre place dans un groupe	16
Un adulte qui accompagne, sécurise, relance	17
Construire la notion de règle	18
Trouver progressivement sa propre place dans un groupe	18
Jouer ensemble dans le cadre d'une règle	19
S'approprier des rôles différents	19

[HTTP://EDUSCOL.EDUCATION.FR/CID91994/AGIR-S-EXPRIMER-COMPRENDRE-A-TRAVERS-L-ACTIVITE-PHYSIQUE.HTML](http://eduscol.education.fr/cid91994/agir-s-exprimer-comprendre-a-travers-l-activite-physique.html)