

Les objectifs poursuivis :

- Favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotions, équilibres, manipulations, réceptions et projections d'objets)
- Permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques, pratiques sociales de référence.
- Faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Précisions sur le rôle de l'enseignant :

Ce rôle est primordial : pour que des apprentissages soient possibles, réels et durables, les situations proposées doivent être adaptées à l'âge et au niveau de développement des enfants, en créant une dynamique qui leur permet d'aller au-delà de ce qu'ils savent faire et de construire " en action " leurs compétences spécifiques et transversales.

La notion de projet est à cet égard fondamentale. En effet, mettre les enfants en situation de projet, c'est leur permettre de savoir, de comprendre ce qu'ils veulent faire, ce qu'ils savent faire, ce qu'ils vont apprendre. Pour l'enseignant, il s'agit alors de s'appuyer sur leurs représentations (les images, les idées qu'ils ont de l'activité, par exemple : courir longtemps, ça essouffle et ça fait mal aux pieds...), faire émerger des désirs, des motivations (par exemple : on voudrait apprendre à faire comme les clowns), donner du sens à leurs apprentissages (par exemple : apprendre à s'orienter, ça sert à pouvoir se retrouver dans son quartier), s'appuyer sur les propositions des enfants (par exemple : on voudrait aller faire du vélo dans le parc de loisirs)

Pour élaborer les situations didactiques, l'enseignant devra particulièrement veiller à la prise en compte des éléments suivants :

* L'aménagement matériel : il est déterminant. En effet, l'apprentissage étant sous l'influence du milieu, le choix de certains objets, de leur nombre, de telle disposition des obstacles, de tel espace, de tel laps de temps, etc., est déterminant pour permettre :

- de mobiliser et de développer les ressources affectives, motrices et cognitives (par exemple, un toboggan devra comporter une pente suffisamment forte pour inciter les enfants à aller glisser dessus)
- une durée, une quantité d'actions importantes (répétitions) pour stabiliser, affiner les gestes.
- de présenter différents niveaux de difficulté afin de présenter de réels problèmes à résoudre pour chaque enfant (sinon, c'est " trop facile ")
- de pouvoir se repérer dans l'espace et les matériels proposés et donner des indices clairs sur la réussite de l'action (zones à atteindre matérialisées par des couleurs, cibles bien identifiées, espaces délimités par des plots, caisses à remplir de ballons ou d'objets divers...).
- de pouvoir s'exercer par essais et erreurs (on peut ne pas réussir, se tromper, l'important est de pouvoir recommencer plusieurs fois...) et avoir le temps de trouver une solution de réussite, à condition que le dispositif propose des niveaux d'action différents, par exemple : marcher en équilibre sur un banc large, sur une poutre basse, sur une poutre plus haute....

* Des buts clairement définis pour la réalisation des tâches :

- Ce qu'il y a à faire doit être facilement compris par les enfants. Cette compréhension passe par une réelle lisibilité des indices à prendre (caractéristiques du matériel, rôles, espaces...) et une grande clarté dans l'énoncé de la consigne orale (Il faut lancer les balles pour faire tomber les briques).
- Ces buts doivent orienter l'action de l'enfant et lui permettre de se mobiliser dans une perspective de dépassement (par ex : les zones de couleur pour sauter, courir, lancer de plus en plus loin...)
- Ils doivent l'engager dans un "challenge" avec lui-même (oser s'engager...), à condition que le niveau de difficulté soit accessible.

* Des choix possibles dans les moyens recherchés pour atteindre les buts, respectant ainsi la poursuite du développement de l'autonomie des enfants : les situations devront alors permettre aux enfants :

- de développer des stratégies différentes, de produire des réponses variées (essayer plusieurs manières de sauter, glisser, lancer...)
- d'être volontairement actifs à partir d'un but précis qu'ils cherchent à atteindre (" Je voudrais réussir à sauter jusqu'à la zone rouge, en prenant un élan ")
- de ne pas considérer " l'erreur " comme une faute, comme un échec. En effet, elle peut être formatrice si elle est analysée et surmontée, avec l'aide de l'enseignant notamment, qui peut faire prendre conscience de la cause de l'échec.

* Une évaluation des progrès réalisés :

- par la précision de critères de réussite très concrets inscrits dans le dispositif de la tâche (par exemple : les ballons pris par les loups sont regroupés dans une caisse, les espaces délimités par des plots très visibles...)
- par la connaissance et la prise en compte du résultat de son action, d'un point de vue quantitatif (nombre d'actions) comme d'un point de vue qualitatif (qualité des actions), par exemple : " J'ai lancé sans élan trois balles dans le cerceau vert, et avec élan trois balles dans la cerceau rouge "

Les contenus :

1. Les compétences spécifiques et les activités :

Les différentes activités physiques font vivre aux enfants de l'école maternelle des " expériences corporelles " particulières dont les intentions, les sensations, les émotions, sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles se réalisent (Incertitude ou non, interaction avec les autres ou non). Il ne s'agit pas de proposer une copie des pratiques sportives " de club ", connues par les enfants (par la famille, l'environnement social, les médias...), mais de traiter ces activités pour qu'elles soient adaptées aux enfants de cet âge, et d'en construire le sens avec eux : par exemple, faire des activités athlétiques, c'est courir, sauter, lancer, en faisant des efforts pour essayer de " battre son propre record "...

Par la pratique de ces activités physiques variées, les enfants peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, élaborant ainsi un répertoire aussi large que possible d'actions motrices fondamentales.

Conseils pour une programmation : ces compétences sont complémentaires et doivent être abordées chaque année à travers la pratique de diverses activités. Chaque activité physique sera abordée dans des modules de plusieurs séances, à raison d'une séance par semaine (un jour fixe par exemple), sur la durée d'un demi-trimestre environ, soit six à sept séances.

À raison d'une séance par jour, quatre activités par semaine peuvent être programmées. Bien entendu, les contraintes de l'environnement (mise à disposition de matériel, ou d'une salle spécialisée, sur un temps limité) peuvent amener l'enseignant à programmer la même activité deux fois dans la semaine. Dans ce cas, le module d'apprentissage pourra être programmé sur un nombre inférieur de semaines.

Exemple d'une programmation compétences/activités, sur l'année, pour des grandes sections :

GS	1 ^{er} trimestre A : première moitié du trim. B : deuxième moitié	2 ^{ème} trimestre A : première moitié du trim. B : deuxième moitié	3 ^{ème} trimestre A : première moitié du trim. B : deuxième moitié
Lundi	A. Réaliser une performance : activités athlétiques : autour des lancers B. Réaliser des actions à visée expressive : danse	A et B. Réaliser des actions à visée expressive : danse (avec préparation d'un spectacle)	A et B. Réaliser une performance : activités athlétiques : les courses et les sauts + rencontres avec d'autres classes
Mardi	A et B. Adapter ses déplacements : activités gymniques	A. Adapter ses déplacements : activités d'escalade B. Adapter son déplacement : patins à roulettes	A et B. Adapter ses déplacements : activités d'orientation (avec sortie dans un parc proche)
Jeudi	A et B. Coopérer et s'opposer : jeux collectifs	A. Coopérer et s'opposer : jeux de lutte B. Réaliser des actions à visée expressive : vers la gymnastique rythmique ou le cirque (manipulation de petit matériel)	A et B. Adapter ses déplacements : activités de natation
Vendredi	A et B. Réaliser des actions à visée expressive : rondes et jeux dansés (avec préparation d'une production collective pour la fête de Noël)	A et B. Adapter ses déplacements : pilotage (trotinettes, bicyclettes)	A et B. Coopérer et s'opposer : jeux collectifs traditionnels d'extérieur et initiation aux jeux de raquettes

Les tableaux ci-dessous donnent le détail de ces compétences (colonne de gauche), des exemples concrets de niveaux à atteindre en fin de grande section et des commentaires (colonne de droite). Les compétences seront illustrées pour quelques activités dans des fiches d'accompagnement.

*** Réaliser une action que l'on peut mesurer :**

Exemple de mise en œuvre : activités athlétiques

<p>Courir, sauter, lancer,</p> <ul style="list-style-type: none"> - de différentes façons - dans des espaces et avec des matériels variés - pour " battre son record " (en temps, en distance) 	<p>Activités athlétiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes - Lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan - Sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan <p>Les matériels utilisés et les espaces dans lesquels l'action se déroule doivent permettre aux enfants une évaluation immédiate du résultat de leur action. Ce seront par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balles de tailles différentes - lignes ou zones à franchir de différentes couleurs - cibles de nature différente : plots cerceaux...
---	--

*** Adapter ses déplacements à différents types d'environnements**

Exemples de mise en œuvre :

- Vers les activités gymniques : Salles aménagées avec du gros matériel (modules mousses, cages à grimper, échelles, barres, poutres etc...), des obstacles variés (lattes, briques etc...), où l'on peut se déplacer dans des formes d'actions différentes.
- Activités d'orientation : environnements proches familiers (école), semi-naturels (parcs) ou naturels plus lointains.
- Activités de rouler et de glisse (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis ..., activités aquatiques (en piscine), d'escalade (modules et murs aménagés), d'équitation (poney)...

Partout où ce sera possible, les activités de natation seront proposées aux enfants de grande section, sous la forme de modules d'un minimum de 10 séances.

<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans des formes d'actions inhabituelles (remettant en cause l'équilibre) : sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à 4 pattes, se renverser... - dans des environnements proches et connus puis progressivement de plus en plus lointains et incertains : marcher, courir (sur un mur d'escalade, dans la cour, un parc public, un petit bois...) - avec ou sur des engins ou sur des montures présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers, poneys...) - dans des milieux instables (eau, neige, glace, sable etc...) 	<p>Vers les activités gymniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter...) en prenant des risques mesurés, et en essayant d'arriver " sur ses pieds ". <p>Les actions seront réalisées dans un espace aménagé avec du gros matériel type gymnique (bancs, poutres, gros tapis, plans inclinés, blocs mousses, barres...), sous forme de parcours et/ou d'ateliers.</p> <p>Activités d'escalade : grimper sans matériel spécifique en parcourant des chemins différents pour atteindre un point précis.</p> <p>Activités d'orientation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant . <p>Activités de pilotage d'engins divers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roller : glisser sur un plan incliné et s'arrêter sur une zone de 3 mètres. - Bicyclette : Rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de 4 mètres. <p>Activités aquatiques : Se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche)</p>
--	---

* Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Exemples de mise en œuvre :

- Jeux d'opposition duelle (jeux de lutte), chez les Grands surtout.
- Les jeux de raquettes seront essentiellement abordés par une pratique individuelle de manipulation de raquette/balle légère pour se familiariser avec la production et l'appréciation de trajectoires (face à un mur, par exemple)
- Jeux collectifs (y compris les jeux de tradition, avec ou sans ballons), avec, pour les Petits, essentiellement des jeux de poursuite (courir pour attraper ou ne pas se faire attraper), des jeux de transports d'objets, ainsi que des activités de lanciers de balles et ballons sur des cibles et à des distances variées. Ces mêmes jeux et activités seront repris et poursuivis, avec les Moyens et les Grands, dans des espaces délimités (lignes de but, espaces de marque, territoires précis...) avec des rôles différents à jouer (poursuivant, poursuivi, gardien d'un trésor ou d'un territoire etc...)

<ul style="list-style-type: none"> - Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer... - Coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles, des ballons etc.), courir pour attraper, pour se sauver... 	<p>Jeux de lutte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action (exemple : " arrêter les fourmis "). <p>Les jeux de lutte seront abordés par des jeux de groupe où les enfants, en coopérant, peuvent mieux accepter le contact corporel avec les autres enfants.</p> <p>Jeux collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. <p>Les jeux collectifs peuvent être des jeux traditionnels ou non, avec utilisation de ballons ou non.</p>
--	--

* Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

Exemple de mise en œuvre :

- Danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux...), des Petits aux Grands.
- Activités gymniques (en intégrant leur aspect artistique), activités de " Cirque ", pour les Grands.

<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états... - Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions - S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel. 	<p>Cette compétence est indissociable de la notion du " regard de l'autre ", donc des notions de rôles d'acteur et de spectateur.</p> <p>Rondes et jeux dansés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Danser (se déplacer, faire les gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants. <p>Danse :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire une courte séquence dansée associant deux ou trois mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions... <p>On s'attachera davantage dans ce cycle à l'aspect expressif qu'à l'aspect esthétique, notamment avec les plus petits.</p> <p>Toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisés pour soutenir et dynamiser l'action.</p>
--	---

2. Les compétences transversales :

Les compétences transversales ne sont pas construites indépendamment de la pratique d'activités physiques et impliquent le désir de connaître, l'envie d'agir dans un espace et un temps structurés. Il s'agit pour l'enseignant d'aider les enfants à acquérir des attitudes, des méthodes, des démarches favorables aux apprentissages et à une meilleure connaissance de soi et des autres, dans la pratique de l'activité physique, mais aussi dans la vie de tous les jours.

Bien entendu, ces compétences transversales ne doivent pas faire l'objet de situations pédagogiques dont l'objectif exclusif serait l'une d'entre elles. Ce sont les situations d'apprentissage proposées par l'enseignant qui permettent aux enfants, par la pratique des différentes activités physiques, de :

- S'engager dans l'action
- Faire un projet d'action
- Identifier et apprécier les effets de l'activité
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles

En construisant les compétences, par la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des **connaissances diverses**, sur eux-mêmes, sur l'activité. Ce sont : des connaissances sur soi, élaborées à partir de sensations, d'émotions qui s'enrichissent au cours de la pratique (exemple : " Quand on court, le cœur bat vite "), des " savoirs " sur les modalités de réalisation de certaines actions spécifiques (exemple : " Quand on saute de haut, il faut plier les jambes à l'arrivée au sol "), des façons de se conduire dans le groupe classe (exemple : on ne saute pas là où se trouve encore un enfant), des informations sur les activités elles-mêmes (règles de jeu, matériels, par exemple : connaître le nom des pièces de l'équipement de sécurité en rollers).

Ces compétences transversales et ces connaissances peuvent être construites au travers de toutes les activités physiques. Elles n'ont pas à être vérifiées systématiquement, mais donnent des indications sur la réalité de leur acquisition, à travers leur mise en œuvre dans les différentes situations vécues par l'enfant. Elles sont détaillées dans les tableaux suivants (colonne de gauche) et sont assorties d'exemples pris dans différentes activités (colonne de droite)

- S'engager dans l'action

<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans différentes actions - dans des environnements proches et aménagés - dans des milieux et avec des matériels, objets, accessoires variés. - dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies * Éprouver, ressentir, accepter - des sensations motrices inhabituelles : rotation, renversement, vitesse, déséquilibre... - des émotions : plaisir, satisfaction, déplaisir, peur, tristesse, joie, colère etc... * Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres... 	<p>Exemples d'actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur une poutre haute - Grimper sur un module d'escalade - Rentrer dans un jeu de lutte à plusieurs, à deux - Rentrer dans un jeu de poursuite : accepter le rôle du poursuivi (mouton...), du poursuivant (loup..) - Danser devant les autres - Rouler sur un gros tapis - Glisser sur un toboggan - Sauter dans l'eau et s'immerger quelques secondes - Descendre une petite pente en rollers - Éprouver une petite " peur " à être poursuivi - Réussir à sauter la plus grande " rivière "...
--	---

- Faire un projet d'action

Ces projets sont surtout dans le "court terme" et permettent aux enfants de commencer à se confronter à la notion de méthode de travail : quelles actions choisir, quels outils, quelles techniques... C'est aussi l'occasion de s'exprimer oralement : dire ce qu'on a envie d'apprendre, les actions que l'on voudrait réaliser, énoncer les règles du jeu auquel on veut jouer...

<ul style="list-style-type: none"> * Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), imaginer, proposer des actions à faire (jeux, ateliers, petit spectacle etc...), * Exprimer un projet individuel d'action et le mettre en œuvre * Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différentes activités : espaces objets, matériels, accessoires, différents rôles à tenir, caractéristiques du monde sonore... 	<p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir les éléments d'un parcours à faire en activités gymniques, en activités athlétiques, en rollers... - Participer à l'élaboration d'épreuves à passer pour obtenir un brevet de nageur, un "permis-vélo" etc... <p>Aujourd'hui je veux nager sur le ventre seulement avec une planche.</p> <p>Je veux apprendre à marquer un but au pied.</p> <p>Exemples d'éléments:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objets à lancer (balles légères, lestées...) - Équipements pour faire du roller - Limites des terrains dans les jeux - Paroles, musiques ...
--	---

- Identifier et apprécier les effets de l'activité

<ul style="list-style-type: none"> * Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) * Prendre des repères dans l'espace et le temps pour être plus efficace. * Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus. * Ajuster ses actions en fonction des buts visés. * Mesurer les risques pris (ou à prendre) * Moduler son énergie * Savoir apprécier l'action des autres comme spectateur, juge ou arbitre. 	<p>Exemples d'indices et/ou de repères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zones de couleur (activités athlétiques) - Lignes de démarcation des terrains en jeux collectifs (pays des loups...) - Photos d'endroits "remarquables" (activités d'orientation) <p>Comparaisons d'effets :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire si on a atteint la zone de couleur que l'on désire (Lancer ou sauter loin) - Compter le nombre d'objets transportés ou d'enfants transformés en statue... <p>Ajustement des actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Je vais essayer de sauter avec un élan... <p>Mesurer les risques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un trajet à grimper qu'on est sûr de réussir. <p>L'appréciation de l'action des autres peut consister à dire qui a respecté les règles, qui a gagné ou non, qui a fait le plus joli saut etc...</p>
--	--

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles

<ul style="list-style-type: none"> * Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres. - Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective. - Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres... - Connaître et assurer des rôles différents dans les activités . 	<p>Exemples d'actions collectives:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un atelier de lancers de balles - Un jeu de "déménageurs" - Une danse collective (ronde ou autre) <p>Exemples de règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De vie collective : ne pas se disputer pour un objet ou un matériel. - De jeu : le loup n'a pas le droit de sortir avant "minuit". - De sécurité : on ne saute pas là où se trouve encore un autre enfant. - De respect de l'environnement : on ne cueille pas les fleurs du parc... - D'hygiène : on se douche avant et après la séance d'activités aquatiques. - De maintien de sa santé : il faut enlever son pull quand on a trop chaud, le remettre à la fin de la séance. <p>Exemples de rôles : arbitre, juge, poursuivant, poursuivi, danseur, spectateur...</p>
--	--