Aide à l'élaboration d'une programmation du domaine d'apprentissage

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

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons.

Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

➔ Pourquoi programmer ?

À leur arrivée à l'école maternelle, tous les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur. Ils n'ont pas réalisé les mêmes expériences corporelles et celles-ci ont pris des sens différents en fonction des contextes dans lesquels elles se sont déroulées.

Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage :

- 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 au travers d'actions à visée expressive ou artistique ;
- Collaborer, coopérer, s'opposer.

Programmer collectivement, sur l'ensemble du cycle, c'est conjuguer à la fois équilibre des types d'objectifs poursuivis, diversité des activités permettant leur mobilisation et continuité des apprentissages attendus.

➔ Comment programmer ?

Les repères pour programmer

1- Organiser une séance quotidienne en maternelle de 30 à 45 minutes selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...

2- Organiser les séances en modules d'apprentissage d'une durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps d'expérimentation qui garantisse une véritable exploration, des perspectives de progrès et permette la construction de conquêtes motrices significatives (12 à 15 séances sur une même catégorie d'apprentissage).

3- Proposer des activités relevant des 4 objectifs chaque année (parcours équilibré, progressivité, complémentarité et continuité des apprentissages au sein de la classe et du cycle).

➔ **<u>Méthodologie</u>**

1- <u>Dresser un état des lieux</u> :

- Recenser les installations (dans et à l'extérieur de l'école).
- Recenser le matériel disponible (propre à l'école, en prêt).
- Recenser les activités supports possibles en fonction de l'âge des élèves, du matériel disponible, des lieux, du calendrier des rencontres finalisant les modules d'apprentissage, des rencontres USEP, ...

Inventaire des installations		**Inventaire du matériel EPS propre à l'école**					
		Petit matériel	**Nb**	**Petit matériel**	**Nb**	**Balles - Ballons**	**Nb**
Salle d'activités		Cerceaux		Rubans		de toutes tailles, de matières différentes, de formes différentes	
Préau		Bâtons		Chronos			
Cour		Anneaux		Boussoles			
Gymnase		Cordes		Décamètre		de manipulation (type GRS)	
Piscine		Plots		Sifflet		balles comètes	
Stade		Cônes					
Piste d'athlétisme		Haies					
Terrain non-aménagé		Elastiques					
Parc public		Foulards					
		Dossards					
		Palets				**Gros matériel**	**Nb**
Bois-Forêt						Tapis de chute	
		grands cartons				Tapis de gym/ Jeux d'opposition	
						Nattes	
						Bancs	
		Crosses de hockey				Plinth	
Matériel à emprunter (se renseigner : sites IEN – site USEP - ...)		Raquettes de différentes tailles				Mouton	
		Constri foot				Tremplin	
		Matériel arts du cirque				Trampoline	
		Parachutes				Matériel Educ-gym	
		Frisbees				Barres de suspension	
		Objets roulants				Poutre	

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

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1... (autour de 2ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.
Elargir et affiner des modes de déplacements.	Exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Enchainement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.
Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.
Considérer l'autre comme un partenaire.	Acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle.	Participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.
S'inscrire dans un projet d'action.	Proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.

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

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause les équilibres habituels.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des «exploits».
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres.
Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.
Explorer avec plaisir le milieu aquatique			Découverte du corps flottant : se laisser porter par l'eau. Adaptation des échanges respiratoires. Réalisation de coulées ventrales avec la tête dans l'eau (et le regard dirigé vers le fond). Exploration de déplacements avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes. Exploration de la profondeur et du volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape 1… (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	à l'étape 2 (autour de 3 – 4 ans)	à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes.	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (*le faire glisser, le faire tourner…*).	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (*danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre…),* par les éléments (*air, terre, eau, feu*) ou par d'autres supports inducteurs.
Construire l'espace de déplacement	Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (*ligne droite, ligne courbe*).	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (*loin, près de, côte à côte…*)	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchainement et anticipation de tracés différents (*lignes courbes, lignes angulaires, spirales*) en relation avec les positions des partenaires de danse.
Explorer le paramètre du temps du mouvement	Expérimentation des contrastes de temps (*mouvement rapide, mouvement lent*).	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (*très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré*).
Varier l'énergie du mouvement	Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (*fondre, exploser, caresser, frotter…*).	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (*mouvement continu, fluide, mouvement saccadé*). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.
Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Exploration des différents niveaux de l'espace corporel (*haut, bas*).	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (*la main qui entraine en avant, en arrière, sur le côté*).	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchainement de plusieurs mouvements.
Établir une relation à l'autre « danseur »	Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (*comme lui ou différemment*).	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (*en miroir, en parallèle, en contact),* ou en variant les modes de regroupement (*par 2, en petit groupe, en groupe classe..*).
Construire son regard de spectateur	Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchainement d'actions.	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer.

Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles	Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (*lancer, courir, transporter…*). Découverte progressive de la notion d'équipe (*prise de conscience de projet commun*).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (*poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter…*) Découverte de la notion de partenaire (*percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires*) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (*attaquants /défenseurs*).
Construire la notion d'espace	Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (*utilisation de zones distinctes suivant les rôles*).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
Construire la notion de règles	Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances.	Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain	Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action.	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.

Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

	De l'étape1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
« *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, etc.).* » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (*foulard, épingle à linge...*), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.			
Construire la notion d'opposition individuelle	Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (*pour transporter, déplacer des objets*) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe 1 contre1 pour atteindre un but Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (*tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché…*).

2- Elaborer en équipe une programmation, en choisissant les activités physiques supports variées, afin d'atteindre les 4 objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage pour la classe et le cycle (cohérence et continuité des apprentissages)

- ➔ Faire des choix : équilibrer les 4 objectifs d'apprentissage sur l'année, sur le cycle, prendre en compte les acquisitions des années précédentes, analyser les besoins des élèves.

3- Répartir les activités supports retenues dans le temps et dans les espaces

- ➔ Élaborer des programmations de classe et de cycle en définissant les contenus en fonction des ressources et des contraintes, des finalités (rencontres USEP, ...).

4- Mettre en lien les apprentissages de ce domaine autour de l'enjeu de formation central pour les enfants : "Apprendre ensemble et vivre ensemble" ainsi qu'avec les autres domaines d'apprentissage de l'école maternelle.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique **Objectifs d'apprentissage**	**Attendus de fin de cycle 1**
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets - Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir. - Affiner, enchainer des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchainer plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. - Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. - Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.	- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées - Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. - Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchainer des «acrobaties», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits». - Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité. - Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. - Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.	- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique - S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. - Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. - Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. - Alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. -Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.	- 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.
Collaborer, coopérer, s'opposer - Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. - Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. - Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. - Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.	- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.