LIMOGES 5 LIMOGES 2

C.P.C.E.P.S.
Marie-Paule Lapaquette

C.P.C.E.P.S.
Nathalie Couturier

Quelques pistes et outils pour organiser les activités physiques à l'école maternelle

marie-paule.lapaquette@ac-limoges.fr nathalie.couturier@ac-limoges.fr

ORGANISER LES ACTIVITES PHYSIQUES

- **OBSERVER LES ENFANTS**

dans leurs activités motrices, leurs tentatives de communication, leurs explorations, leurs intérêts, leurs plaisirs…

- **ANALYSER LEURS BESOINS** et l'évolution de leur comportement moteur.

- **S'AJUSTER À LEURS STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE**

Imiter, explorer, expérimenter, tâtonner, répéter…

- **METTRE EN PLACE UNE MULTIPLICITÉ DE SITUATIONS**

avant de faire découvrir les activités physiques liées aux pratiques sociales.
Trois axes :
- motricité de locomotion
- motricité de manipulation
- motricité de communication

- **PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE**

S'organiser en fonction des espaces, du temps, des enseignants et de leurs compétences, des contraintes locales.

- **FAIRE DES CHOIX MOTIVÉS ET ÉQUILIBRÉS, DONNER DE LA COHÉRENCE**

L'équilibre souhaité entre les trois types de motricité n'est pas une simple répartition en 3/3, dans les trois sections de l'école maternelle. Il est essentiel de prendre en compte les besoins des enfants, leurs potentialités et la spécificité de leur âge.

• Chez les plus petits

Le jeune enfant recherche naturellement les activités où il exerce son équilibre nouvellement conquis, où il agit sur lui-même. Il produit des actions souvent gratuites, pour les sensations corporelles qu'elles procurent. Il agit pour le plaisir des émotions qu'il ressent en balançant entre la peur et le plaisir. Il a besoin de temps pour entrer dans l'action, s'en retirer, y revenir…Il a besoin de répéter pour expérimenter, s'imprégner, réajuster et organiser son action. Bien que petit, il a besoin d'espace.
Pour se construire et bien connaître son corps, il ne doit pas être empêché dans ses mouvements par sa tenue. Les manipulations de matériel, les jeux chantés, les évolutions en musique se font sous la forme de séances plus brèves et plus ponctuelles qui prendront progressivement leur place au cours de l'année. Les jeux collectifs peuvent se faire en fin d'année.

• Chez les moyens

L'intensité des actions motrices doit pouvoir s'accroître. La prise de risque s'ajuste. L'enfant doit pouvoir découvrir et évaluer ses limites.
Il lui faut du temps pour imaginer, créer, inventer afin d'enrichir ses expériences motrices.
Par la motricité, il va entrer en relation avec les autres (coopérer, s'opposer…).
Dans cette section, l'équilibre existe entre les trois axes moteurs. Toutefois, en début d'année, il est encore nécessaire de valoriser la motricité de locomotion.

• Chez les grands

À cet âge, les enfants s'organisent en groupe (pendant la récréation).
- Ils comprennent la nécessité de la règle pour jouer.
- Ils savent entrer en relation sous des formes variées (opposition ou coopération).
- Ils peuvent inventer, créer, **s'inscrire dans un projet**.

La motricité d'expression et de communication est dominante. Les manipulations changent de nature (faire avec / contre) mais occupent sensiblement le même temps.
La motricité de locomotion, selon les conditions locales, peut être liée à l'utilisation d'installations extérieures (gymnase, piscine, etc.).

Exemple de Programmation de classe : tout-petits et petits

P1	P2	P3	P4	P5
LOCOMOTION				
- découvrir et utiliser la cour aménagée - réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés (sauter, grimper, rouler…) - utiliser des engins porteurs dans tous les espaces	- réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés - utiliser des engins porteurs sur des circuits organisés	-réaliser des actions autour d'un seul verbe dans des ateliers variés (ex : sauter)	-réaliser des actions autour d'un seul verbe dans des ateliers variés (ex : grimper)	-réaliser des actions en combinant petit matériel et matériel lourd dans des ateliers variés (ex : transporter,…)
MANIPULATION				
-jouer avec des objets aux propriétés sensorielles variées		-réaliser des actions variées avec des objets mobiles (lancer, faire rouler, faire glisser…)	-manipuler des objets qui volent (voiles, rubans, grands tissus,…)	
EXPRESSION/ COMMUNICATION				
	jeux chantés	chansons à danser	jeux chantés	jeux chantés, jeux de poursuite, vers les jeux collectifs

Exemple de Programmation de classe : moyens

Compétences	P1	P2	P3	P4	P5
Se repérer, se déplacer dans un espace	•jeux de course *(jeux de poursuite)* •ateliers de saut *(sauter en contre-bas)*		•jeux de course *(transport d'objet)* •ateliers de lancer •ateliers de saut *(sauter en contre-bas*	•jeux de course *(relais-navette)* •ateliers de lancer •ateliers de saut *(en av. et vers le haut)*	•parcours pour faire circuler des objets (crosses, bâtons, palets, balles, …)
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser…	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser…	activités de roule : tricycles trottinettes	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser…	activités de roule : tricycles trottinettes
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement		jeux de coopération	jeux collectifs	jeux collectifs	jeux d'opposition
S'exprimer sur un rythme musical ou non…exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	rondes et jeux chantés	chansons à danser avec support musical		danser (faire émerger les actions de base) avec musique	

Exemple de Programmation de classe : grands

Compétences	P1	P2	P3	P4	P5
Se repérer, se déplacer dans l'espace Décrire ou représenter un parcours simple	courir *(en variant les rythmes de course)*		manipulation d'objets en combinant différents matériels (crosses, bâtons, raquettes…)	courir *(en franchissant des obstacles)* décrire ses actions par rapport à des repères fixes	construire un parcours, le décrire en le verbalisant par des verbes d'actions jeux d'orientation
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	activités de roule et de glisse : patins vélos	vers les activités gymniques : se déplacer en milieu aménagé (gymnase) : tourner…	enchaîner des actions		
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	jeux collectifs			jeux d'opposition jeux de lutte	jeux collectifs
S'exprimer sur un rythme musical ou non…exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement		rondes et jeux dansés et chantés	vers la GR ou les activités de cirque : manipuler rubans, voiles, cerceaux, cordes, baudruches... *(vers une organisation sur une musique)*	danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical	danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical

Progressions

LANCER

PS----------MS ----------GS----------

Manipuler des objets
à lancer différents.

Lancer des objets différents.

Lancer dans un lieu
aménagé très diversifié.

Lancer des objets différents
sur des cibles variées.

Rechercher l'ajustement
de l'engin à la cible.

Ajuster le geste
à l'engin et à la
cible.

Utiliser un
engin pour
propulser
envoyer

OBJETS de formes, de poids, de densités, de textures différents :
- balles
- sacs de graines
- anneaux
- ballons
- frisbees (mousse)
- cerceaux
- cordelettes
- indiakas…

CIBLES :
- horizontales
- verticales
- obliques
- au sol
- surélevées
- mobiles / fixes
- de surfaces différentes
- pleines / évidées

LANCER :VARIABLES

LE MATERIEL :
Objets aux propriétés différentes
(nature, forme, densité, volume)
balles
ballons
anneaux
comètes
sacs de graines
petits cerceaux
volants
indiakas
palets …

Matériel facilitant l'aménagement
cerceaux (cibles)
élastique de saut
cordes
cartons
quilles
cônes
bancs
lattes

L'ESPACE :
- loin / près
- vers le haut, le bas
- à l'intérieur
- au dessus, en dessous
- entre, sur
- vers

LE TEMPS:
- geste + ou - rapide
- en même temps
- avant
- après

LES AUTRES :
- seul
- à un autre
- contre l'autre
- comme l'autre
- différemment de l'autre

LES POSITIONS :
- debout
- assis
- accroupi

LES PARTIES DU CORPS :
- différentes orientations du corps
- corps face à la cible
- d'une main, de l'autre, des 2 mains
- au pied
- avec la tête

LES ACTIONS :
- sans élan
- avec élan
- en enchaînant des actions
- en se déplaçant

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer
Activité : Activités athlétiques (lancer)

Objectif de séance(s) : Lancer dans des espaces et avec des matériels variés (lancer précis)
Niveau : MS

ATELIER 1 :
Lancer des **sacs de graines** à l'intérieur de cibles verticales (**cerceaux**) placées à 3 hauteurs différentes à partir de zones matérialisées au sol par des lattes

ATELIER 2 :
Lancer des **anneaux** sur des **cônes** à partir de zones matérialisées au sol par des lattes.

ATELIER 3 :
Lancer des **balles** et des petits **ballons** dans un **carton** et dans un **baril** posés au sol à partir de zones matérialisées au sol par des lattes

ATELIER 4 :
"Chamboule tout" : Renverser à l'aide de **balles de tennis** des **barils** vides posés au sol à partir d'une zone limitée par un banc.

ATELIER 5 :
Lancer un **ballon** léger à un **camarade** par-dessus un **fil** tendu

FAIRE ROULER

PS----------MS ----------GS----------

Manipuler des objets
différents qui roulent.

Faire rouler
1 dans des espaces variés
2 en utilisant différentes
parties du corps
3 dans un espace aménagé
très diversifié : passer sous,
entre…
4 en utilisant un objet pour
en faire rouler un autre

Faire rouler en
- poussant
- guidant
- frappant
Rechercher
l'adéquation
des 2 objets

Faire rouler dans
un jeu collectif
- balles brûlantes
- vider le panier
- course aux galets…

Faire rouler pour
- slalomer
- faire toucher
- contourner
- remplir
- s'arrêter à un
endroit précis

FAIRE ROULER :VARIABLES

LE MATERIEL :
Objets aux propriétés différentes
(nature, forme, densité, volume)
balles
ballons
anneaux
cerceaux
disques
tuyaux
cylindres…

Matériel facilitant l'aménagement
bâtons
lattes
balais
crosses
bouteilles
plots

L'ESPACE :
- sous
- entre
- jusqu'à, vers
- sur
- dans

Trajets : rectilignes
en courbe
en zig-zag
Plans : au sol
surélevé
incliné

Lieux : sol lisse
sol rugueux
escalier
pelouse
sable

LE TEMPS:
- geste + ou - rapide
- en marchant, en courant
- en ralentissant, en accélérant

LES AUTRES :
- seul
- à deux
- à plusieurs

LES POSITIONS :
- debout
- assis
- allongé
- à 4 pattes

LES PARTIES DU CORPS :
- avec les 2 mains
- avec la main D
- avec la main G
- idem avec les pieds
- différentes orientations du corps

LES ACTIONS :
- en poussant
- en guidant
- en contournant
- en frappant

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Niveau : GS
Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIF : Faire rouler des objets différents pour les envoyer à un camarade.

ATELIER 1 :
Faire rouler une **balle de tennis** à **l'intérieur** d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

ATELIER 2 :
Frapper un **ballon** à l'aide d'une **crosse** pour le faire rouler à **l'intérieur** d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

ATELIER 3 :
Envoyer un **cerceau** à un camarade situé à des distances variées

OBJECTIF : Faire rouler des objets en les guidant de différentes manières.

ATELIER 1 : **Guider** une **balle de tennis** à l'aide d'une crosse en se déplaçant sur des **tapis**.

ATELIER 2 :
Pousser un **ballon en mousse** avec la **tête** en avançant à **quatre pattes** sur un **banc**.

SAUTER EN CONTRE-BAS

PS----------MS ----------GS----------

Varier les hauteurs

Varier les supports de départ

Se décentrer :
- toucher un objet
-franchir un élastique

Se réceptionner
zones étalonnées
repères au sol

Combiner, enchaîner :
sauter et rouler
courir et sauter

Imiter
Faire différemment
Faire ensemble en respectant un contrat

SUPPORTS
- large / étroit
- horizontal / oblique
- bas / haut
- plein / ajouré
- stable / instable
- dur / mou

SAUTER :VARIABLES

LE MATERIEL :

Depuis :
• un matériel fixe : plinth, banc, bahut, poutre, planche, espalier…
• un matériel mobile : tremplin, trampoline, planche mobile, tas de pneus, de tapis…

Au-dessus de :
élastique, cordelettes, lattes, caissettes, cageots, tapis…
Avec : cordelettes, cerceaux
* veiller à la qualité de l'aire de réception

L'ESPACE :

• en hauteur, longueur…
• en contrebas, contre-haut
• à l'intérieur d'une cible horizontale, verticale, de différentes tailles, à différentes hauteurs
• dans différentes positions

LE TEMPS:

enchaînement de sauts rythmés
• en cadence
• sur une structure rythmique
• à un moment précis
• avec la notion de durée
• en simultanéité avec …
• en alternance avec …

LES ACTIONS:

• avec ou sans élan
• pendant le saut : tourner, rouler…
• enchaîner des actions variées avant et après le saut

LES POSITIONS:

• départ : debout, accroupi, différentes orientations
• en l'air : positions différentes en fonction des actions
• réceptions : orientations variées

LES PARTIES DU CORPS:

• impulsions : 1 pied, 2 pieds
• franchir : avec ou sans appuis manuels
• réception : 1 pied, 2 pieds

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Niveau : PS/MS
Compétence : Adapter ses déplacements à différents
types d'environnements
Objectif : Sauter en contre-bas
Atelier :
Sauter d'un **plinth** sur un tapis étalonné
(zones de réception dessinées)

Niveau : GS
Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer
Objectif : Sauter haut
Atelier 1 :
Sauter par-dessus des **lattes** posées sur des **caissettes** *(varier la position des caissettes)*
Atelier 2 :
Sauter pour toucher des **objets** suspendus à différentes **hauteurs** *(ballons de baudruche, foulards, bandes de papier, grelots, tambourins…)*

Niveau : GS
Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements
Objectif : Sauter en contre-bas
Atelier 1 :
Sauter par-dessus un **élastique** *(prévoir plusieurs hauteurs)*
Atelier 2 :
Sauter d'un plan incliné ***(banc)*** en choisissant sa hauteur
Atelier 3 :
- Grimper sur un **espalier**
- Choisir le barreau d'où l'on va sauter

Niveau : GS
Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer
Objectif : Enchaîner des impulsions
Atelier 1 :
Franchir une succession de haies basses ***(lattes** sur cônes)*
Atelier 2 :
Marelles

GRIMPER

PS----------MS ----------GS----------

Se déplacer d'un point à un autre ---pour--- attraper, toucher, accrocher / sauter, glisser, franchir… et redescendre, se suspendre, se balancer / en transportant des objets, contournant, se croisant à plusieurs

Se déplacer en appuis mains – pieds

sur des supports variés

en variant la nature des prises

en diminuant le nombre de points de contact avec le support

en suivant des chemins différents, dans des plans différents (horizontal, vertical, latéral)

en diminuant le nombre de prises

GRIMPER :VARIABLES

LE MATERIEL :

- tables, chaises, bancs, planches
- petits meubles, bahuts, échelles…
- gros matériel au gymnase,
espaliers… agrès
modules mousse
- structures évolutives
- murs à grimper
- jeux d'extérieur
- éléments naturels (arbres,
rochers, murets…)

LES POSITIONS :

- éloignement du support
- points de contact avec
le support
- en traction
répulsion
appuis
reptation
suspension

LES PARTIES DU CORPS :

- tout le corps
- mains, pieds, genoux
- mains, pieds
- mains seulement
-pieds seulement

LES ACTIONS :

Pour… attraper, toucher,
accrocher, sauter,
glisser, franchir,
se suspendre,
s'élever,
se balancer,
transporter…

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

PETITE SECTION
Objectif : Se déplacer en appuis mains/pieds sur des supports variés.
ATELIER 1
Sur un **filet à grimper** incliné, se déplacer dans toutes les directions.
ATELIER 2
Grimper en appuis **mains/pieds** sur un **banc** incliné, appuyé à un **espalier**, pour aller **toucher** un ballon de baudruche, et redescendre.
ATELIER 3
Se déplacer à **4 pattes** sur un **caisson** posé sur le sol

MOYENNE ET GRANDE SECTION
Objectif : Se déplacer en suivant des chemins différents, dans un plan vertical.
ATELIER
Sur les barreaux d'un **espalier**, des repères de couleur sont
accrochés.
Grimper en posant les **pieds** sur les repères bleus, les **mains** sur les repères rouges.
Suivre des trajets différents à chaque passage

GRIMPER

Les capacités d'ordres moteur, cognitif, affectif et relationnel mises en jeu conduisent à ne proposer l'activité "lutte" qu'en grande section

Accepter les contacts corporels.

Varier les saisies du corps.

Maintenir son équilibre.

Conquérir un objet.

Entrer dans la zone de l'adversaire.

S'engager dans la lutte de plus en plus près de l'adversaire.

Différencier les rôles et les actions.

Varier les actions.

Accepter les chutes.

Chercher d'autres prises que les bras.

S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire.

Esquiver, feinter

Créer le déséquilibre de l'adversaire, en profiter.

Lutter au sol,

Contrôler et agir sur l'adversaire au sol.

LUTTER :VARIABLES

L'ESPACE :
Espace d'affrontement : délimité
(carré, rectangle, couloir, cercle, lignes)
Espace/relation à l'autre : de l'espace éloigné à l'espace proche (contact)

LES AUTRES
1 avec 1
1 contre 1
à 2 contre 1
à plusieurs contre…
(situations collectives)

LES POSITIONS
assis
couché
à genoux
à 4 pattes
debout
face à face
dos à dos

LES PARTIES DU CORPS
toutes (sauf le cou et la tête)
• Utilisées pour…
(mains, dos, épaules…)
• "Ciblées", "repérées"
(pieds, genoux, différents niveaux du corps)

LES ACTIONS
toucher, saisir
s'emparer
tirer, pousser
résister, se dégager
immobiliser, rouler,
se retourner

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Compétence : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
Activité : LUTTER

Niveau : GS
Objectif : Accepter les contacts corporels
- un groupe de fourmis à **quatre pattes** sur le **tapis** (**4x4m**)
- deux groupes pour arrêter les formis
- les fourmis se déplacent à quatre pattes, les autres doivent les **immobiliser.**

(tâches différentes)

Niveau : MS
Objectif : Maintenir son équilibre
- deux **lignes** au sol, distantes de **2m**
- un attaquant et un défenseur derrière une des deux lignes
- l'attaquant tire le défenseur qui résiste, pour lui faire franchir les deux lignes.

(tâches différentes)

Niveau : GS
Objectif : S'engager vers différentes parties du corps de son adversaire
- par 2, dans un espace de **2x2m**
- un des deux enfants a 6 à 8 **pinces à linge** accrochées à ses vêtements (**manches**, **taille**, **jambes**, **devant**, **derrière**)
- attraper le plus de pinces à linge dans **un temps donné**.

(tâches identiques)

Niveau : MS
Objectifs : Coopérer - Prendre conscience du poids du corps de l'autre
- deux déménageurs doivent transporter, dans un temps donné, des meubles d'une maison à une autre.
- L'enfant qui représente le mobilier se laisse transporter.

DANSER

PS----------MS ----------GS---------

Evoluer pour
le plaisir
Faire émerger
les fondamentaux
du mouvement
(marcher, courir,
sauter, tourner, …)
Entrer en relation
avec les autres

Mobiliser différentes
parties du corps
• Explorer
• Coordonner
• Dissocier
Accorder le geste
et la musique
Diversifier
l'exploration
des espaces

Distinguer et
maîtriser les
déplacements
fondamentaux
Enchaîner
plusieurs actions
Réagir aux
différentes
composantes de
la musique
Varier les modes
de communica-
tion

Adapter sa
gestualité
à son intention
Composer
Construire
Improviser

SUPPORTS
• Comptines
• Jeux chantés
• Supports sonores variés
• Musiques

DANSER :VARIABLES

LE MATERIEL :

- voiles
- tissus
- élastiques
- rubans
- baudruches
- cerceaux
- cartons
- chapeaux
- parapluies
- chaises…

L'ESPACE :

Espace de déplacement
- tracés
- directions
- trajectoires

Formes de regroupement
- lignes
- files
- tunnel
- rondes
- arches

Espace corporel
- différents niveaux
- amplitude

LES ACTIONS :

- marcher
- courir
- sauter, sautiller
- tourner
- chuter
- se balancer
- frapper…

LES AUTRES :

• Regroupements :
- seul
- à 2, à 3, …
- grand groupe

• Modes de communication : rôles
- choisir
- meneur - mené
- imiter (miroir)
- faire le contraire
- être complémentaire

LES POSITIONS :

- debout
- assis
- allongé
-face à face
-dos à dos

LES PARTIES DU CORPS :

- explorer les différentes parties du corps
- coordonner / dissocier des actions
- enchaîner

LE TEMPS :

Régularité : pulsation, tempo, cadence
Vitesse : vite, lent, accéléré, décéléré
Organisation temporelle : accents, silences, structures rythmiques
Agir : - à l'unisson
- en alternance
- en succession
- en canon

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Compétence : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

SITUATION 1
Niveau : GS
Objectif : Établir un rapport contrasté entre mouvement et musique.
Situation :
Sur une musique **lente**, **se déplacer rapidement** en utilisant **différents chemins**, en faisant **voler son voile**.

SITUATION 2
Niveau : MS
Objectif : Mobiliser le haut du corps, dans une situation duelle de miroir.
Situation :
Deux enfants sont assis, face à face ; l'un est miroir de l'autre.
Le premier fait danser ses **bras**, ses **mains**, sa **tête** en suivant le **support sonore**.
Le second enfant suit **en miroir** les gestes du premier.

SITUATION 3
Niveau : PS
Objectif : Faire émerger les fondamentaux du mouvement
Situation :
Proposer 2 musiques **successives** contrastées et demander aux enfants de rechercher et de reproduire **l'action** que suggère la musique.
(exemple : musique 1 : **se balancer** / musique 2 : **galoper**)

RONDES ET JEUX CHANTES : VARIABLES

L'ESPACE :
Ronde
File
Ligne
Ordre dispersé
Tunnel
Arche
Cortège
Moulin
Farandole

LE TEMPS :
Cadence (accentuée par un geste)
Phrase musicale
Organisation gestuelle au sein de la phrase
Intériorisation d'une durée
Structures accentuées (rythmiques)
Moment précis
Alternance de chanteurs, de danseurs
Chronologie : succession d'éléments

LES AUTRES
Seul
À 2
En petit groupe
En grand groupe
Choix de partenaire
Changement de partenaire
Entrée en danse / rôle

LES POSITIONS
S'accroupir, se relever
assis
à 4 pattes
debout
face à face
dos à dos

LES PARTIES DU CORPS
Se prendre les mains
Frapper des mains
Frapper des pieds
Mobiliser différents

LES ACTIONS :
Formes fondamentales : marcher, galoper, sauter, sautiller, courir
Formes dérivées : marche latérale, marche croisée, pas chassés
Se retourner, faire demi-tour
Tourner sur soi-même
Se balancer

LE MATERIEL :
Balles
Ballons
Cordes individuelles ou collectives

EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

Compétence : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.
Trouver rondes et/ou jeux chantés qui peuvent correspondre

Niveau : PS
Caractéristiques :
- mobiliser différents segments
- marche en ordre dispersé
- respect de la cadence

Niveau : MS
Caractéristiques :
- tourner sur soi-même
- mobiliser différents segments orientés
- en rond
- organisation gestuelle sur la phrase musicale
- récapitulation

Niveau : GS
Caractéristiques :
- sautiller, galops latéraux
- ronde collective
- variation de tempo
- choix d'un partenaire
- entrée en danse différée

Niveau : GS
Caractéristiques :
- échanger
- un ballon, par rebond
- par 2, face à face
- sans déplacement
- moment précis
- premier temps de la phrase musicale

RAPPEL PROGRAMMES

Maternelle : AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

B.O. n°3 du 19 juin 2008 HORS SERIE

	Compétences visées (Cv)	**Activités support proposées *ou possibles***
Cv 1	Se repérer et se déplacer dans l'espace. Adapter *ses actions et* ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.	*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 réceptions d'objets.
Cv 2	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés. Se repérer et se déplacer dans l'espace.	*Activités aquatiques* : nager *Activités permettant de* rouler, glisser, grimper… *Activités d'orientation*
Cv 3	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter des contraintes collectives.	Jeux de balles (lancer, recevoir) Jeux d'opposition Jeux d'adresse
Cv 4	S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin**.** Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.	Activités d'expression à visée artistique : rondes, jeux dansés, mimes, danses

L'E.P.S. A TRAVERS LES AUTRES DOMAINES

Horaires et Programmes d'enseignement de l'école primaire B.O. HS N° 3 du 19 JUIN 2008
Socle commun de connaissances et de compétences B.O. n°3 du 19 / 07 / 2006 - JO du 12 / 07/ 2006

- **EN MATERNELLE, à travers les différentes activités physiques l'enfant apprend aussi à :**

Domaines	***Compétences à acquérir***
S'approprier le langage	- comprendre un message et agir - nommer avec exactitude un objet, une action - décrire ou représenter un parcours simple
Découvrir l'écrit	- produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte
Devenir élève	- respecter les autres et respecter les règles - écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide - éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions - identifier les adultes et leur rôle - exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle - dire ce qu'il apprend
Découvrir le monde	- nommer les principales parties du corps et leur fonction - repérer un danger, et le prendre en compte -situer des évènements les uns par rapport aux autres -se situer dans l'espace, et situer les objets par rapport à soi -comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace
Percevoir, sentir, imaginer, créer	- adapter son geste aux contraintes matérielles - utiliser le dessin comme moyen d'expression - écouter un extrait musical, puis s'exprimer, dialoguer avec les autres pour donner ses impressions

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.
Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels.
Elles permettent de se situer dans l'espace.
L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie.
Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

- **Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées** dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des **déplacements** (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), **des équilibres**, **des manipulations** (agiter, tirer, pousser) ou des **projections** et **réceptions d'objets** (lancer, recevoir).
Des **jeux de balle**, des **jeux d'opposition**, des **jeux d'adresse** viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

- **Par la pratique d'activités qui comportent des règles**, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

- **Les activités d'expression à visée artistique** que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.
Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée de leur propre corps**.
Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

- **À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :**

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
-décrire ou représenter un parcours simple.