

L'éducation physique à l'école maternelle



Petite Section
Moyenne Section
Grande Section



Préface

A l'école maternelle, lieu des apprentissages premiers, l'action est un élément fondamental du développement de l'enfant.

Loin d'être une forme améliorée de récréation, ou seulement une occasion de se défouler, les séances d'Education Physique représentent un temps indispensable pour que l'enfant apprenne par le corps. Peu à peu, il va découvrir, puis parvenir à la connaissance de soi, des autres, des objets, de l'environnement et des repères qui jalonnent l'espace et le temps de ses actions.

Ce document très approfondi est le fruit de la collaboration des conseillers pédagogiques en EPS avec des enseignants des écoles maternelles, et de l'expérimentation avec des élèves. Il constitue un outil remarquable pour élaborer à la fois le projet d'éducation physique de la classe et celui du cycle. Les enseignants, de la Petite Section à la Grande Section, y trouveront la cohérence et la progressivité nécessaires aux apprentissages, en relation avec les autres domaines d'activités de l'école maternelle.

Je remercie l'équipe départementale des conseillers pédagogiques en EPS du Maine et Loire, qui, par ses compétences professionnelles et son dynamisme, a l'ambition de donner sa juste place à l'Education Physique à l'école maternelle.

Yvon HADJADJ

Inspecteur d'Académie,
Directeur des Services Départementaux
de l'Education Nationale.

Elaboration de ce document

Ont collaboré :

**L'Inspecteur de l'Education Nationale Chargé de mission
auprès de l'équipe départementale EPS**

Guy MARINIER

Les conseillers pédagogiques départementaux

Annie THOMAS
Michel CHAIGNAULT

Les conseillers pédagogiques de circonscription

Colette ROMANN
Jacques ABRIVARD
Jean Claude CHAPU
Christophe CLAIR
Alain COLIN
Pierre MARTIN
Michel MARTINET
Régis MEIGNAN
Bruno MESLET
Lionel MOYET
Dominique PAUL
Philippe ROBIN

La conseillère pédagogique départementale Arts Plastiques
Illustrations des situations

Josette LEFEBVRE

Les enfants de la classe de Régine LOUBRY Ecole maternelle J. Piaget à Avrillé
Dessins de la page de couverture

De nombreux enseignants d'écoles maternelles du département
Recherche et expérimentation avec leurs élèves

Ce document a également été nourri de l'intervention de Monique GOUTEL (PIUFM EPS à BOURG EN BRESSE) et des réflexions menées au cours d'un même stage académique EPS du 1^{er} degré en mars 2000, autour du thème : "L'Education Physique et l'école maternelle".

Sommaire

L'Education physique à l'école maternelle	
Une discipline d'enseignement fondamentalepage 7
Des compétences en Education Physique	
... à la programmation d'activités physiquespage 10
Un regard particulier sur la Petite Sectionpage 15
De l'unité d'apprentissage ... à la séance ...vers les situationspage 22
La séance et la gestion de groupespage 23
La situationpage 26
<u>Unités d'apprentissage présentées (compétence 1)</u>page 27
- Se déplacer : courir, sauterpage 29
- Lancerpage 45
<u>Unités d'apprentissage présentées (compétence 2)</u>page 57
- Manipuler des gros objetspage 59
- Orientation : en classe, à l'écolepage 63
- Orientation : sur quadrillage, damierpage 73
- Orientation : à l'école, en extérieurpage 81
- Activités de roule : vélopage 89
- Activités de grimpepage 99
<u>Unités d'apprentissage présentées (compétence 3)</u>page 109
- Jeux de coopération et d'opposition collective.....page 111	
. Jeu des "déménageurs"page 113
. Jeu des "sorciers", jeu des "balles brûlantes"page 117
- Jeux d'opposition collective et duelle avec contactpage 123
<u>Unités d'apprentissage présentées (compétence 4)</u>page 131
- Activités corporelles d'expression	
. Présentation des unités "danse de création"page 133
. Danse de création (les déplacements)page 147
. Danse de création (le ballon)page 155
. Danse de création (le tissu)page 165

L'EDUCATION PHYSIQUE A L'ECOLE MATERNELLE :

UNE DISCIPLINE D'ENSEIGNEMENT FONDAMENTALE

A l'école maternelle, lieu des apprentissages premiers, **l'enfant apprend par le corps** : *"Jusqu'à l'âge de 6 ou 7 ans, l'activité physique mettant en jeu le corps est un moyen d'action, d'exploration, d'expression et de communication privilégié pour permettre un développement moteur, affectif et intellectuel harmonieux"*. Programmes 2002.

L'éducation physique à l'école maternelle permet de constituer les bases corporelles essentielles pour les quatre apprentissages : "parler, lire, écrire, compter".

DES CONTENUS A IDENTIFIER

Le corps, à l'école maternelle, est pour l'enfant, un vecteur privilégié pour apprendre.

L'Education Physique doit prendre toute son importance comme discipline d'enseignement.

L'EP est présente dans les emplois du temps de l'enseignant et généralement pratiquée à l'école maternelle. Mais, il apparaît, pour les maîtres, une réelle difficulté à identifier les contenus à enseigner, à décoder ce que l'enfant va apprendre en EP et par l'EP.

D'autre part, la gestion de groupes, dans la séance d'EP, semble être également une des difficultés majeures recensées par les enseignants. L'arrivée dans la salle de jeux ou à l'extérieur, est parfois source de chahut, de bruit, de dispersion, d'énervement. La séance d'EP ne doit pas être perçue par les enfants comme une récréation.

Pour qu'il y ait acte d'apprentissage, il ne suffit pas de proposer des jeux, une diversité de situations, un aménagement du milieu... L'EP suppose aussi, comme les autres disciplines, la construction de savoirs fondamentaux bien identifiés. Les programmes de 2002 énoncent des compétences, proposent des activités mais n'explicitent pas **les contenus à faire acquérir**.

DES CONTENUS A CONSTRUIRE : LES UNITES D'APPRENTISSAGE

La conception d'outils pédagogiques, directement utilisables par les enseignants, constitue une des missions de notre tâche de conseillers pédagogiques.

C'est pourquoi, nous proposons **un document, centré sur les contenus à enseigner en EP.** Nous avons organisé ces contenus, au sein d'unités d'apprentissage, dans une progression, à partir des quatre compétences visées en EP, à travers les programmes de 2002.

Les propositions ont été expérimentées avec des classes, aménagées et modifiées en fonction des réalisations des élèves.

L'enseignant, va pouvoir puiser des contenus et les adapter à sa classe, pour construire ses séances.

Nous avons placé **en correspondance une compétence avec les acquisitions attendues et les activités supports.** Parmi les activités physiques, nous avons choisi, celles qui nous paraissent les plus pertinentes par rapport à la compétence visée et les savoirs qu'elles mettent en jeu chez l'élève. Certes, une activité peut développer plusieurs compétences mais nous avons choisi pour éclairer le lecteur, d'en dégager la dimension dominante.

Ce document n'est pas exhaustif : il pourra être complété dans l'avenir.

Nous avons fait le choix de construire l'unité d'apprentissage, en présentant le **contenu d'une succession de situations** et non de séances pour permettre à l'enseignant de s'adapter au rythme d'apprentissage et d'acquisitions de ses élèves.

Nous ne pouvons pas concevoir des séances dans l'absolu qui soient pertinentes par rapport à la classe à laquelle on s'adresse. C'est donc à l'enseignant d'adapter au vécu de sa classe, les situations proposées et à les répartir dans la durée.

- Ex : une situation peut-être exploitée et évoluer au cours de deux ou trois séances successives.
- Ex : une situation peut être exploitée et évoluer dans une seule séance seulement.
- Ex : des situations peuvent se succéder et être exploitées lors d'une même séance et évoluer au cours de plusieurs séances successives.

N'oublions pas que **l'enfant doit répéter pour progresser** mais les temps de répétition ne peuvent être strictement fixés à l'avance...il donc nécessaire, de proposer aux élèves, à des moments donnés la même situation que celle de la séance précédente et de la faire évoluer par rapport aux réponses des enfants.

Nous avons fait le choix d'établir des relations avec d'autres enseignements pour favoriser la **polyvalence des apprentissages.**

DES UNITES D'APPRENTISSAGE : UN GUIDE POUR LES ENSEIGNANTS

Par un éclairage, autour de la construction d'unités d'apprentissage en EP, à l'école maternelle, nous souhaitons que ce document soit une aide, pour chaque maître, de façon à :

Intégrer véritablement l'EP, au projet d'école, au-delà, d'une inscription simplement formelle sur le papier.

Construire et mettre en oeuvre, un projet EP de cycle pour établir :

- une progression de la PS à la GS
- un travail d'équipe
- des relations inter-classes

Construire et mettre en oeuvre, un projet EP, avec sa classe et répondre aux questions suivantes : quand programmer l'EP ? à quels moments de la journée, de la semaine ? Pour y faire quoi ? Pour que l'élève apprenne quoi ? Comment organiser les séquences d'EP avec la classe ?

Etablir des connexions entre l'EP et les autres activités, dans le cadre de la polyvalence et trouver des réponses pertinentes.

La production de ce document, s'inscrit pour l'équipe EPS, dans une politique départementale qui vise à donner à l'EP, toute sa place à l'école, en tant que discipline d'enseignement.

DES COMPETENCES EN EP ...

... A LA PROGRAMMATION D'ACTIVITES PHYSIQUES

Ce document doit permettre, à chaque enseignant, de programmer les séances d'EP, au cours d'une année, en fonction de compétences visées et de savoirs que l'enfant doit acquérir.

COMPETENCES SPECIFIQUES

Quatre compétences sont inscrites dans les programmes de 2002, en EP pour l'école maternelle.

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

Cette compétence vise particulièrement **la construction d'actions motrices fondamentales** qui sont à la base de tous les gestes dans les activités physiques à l'école maternelle. Cela suppose une richesse et une diversification des expériences proposées à l'enfant.

Cette compétence contribue de façon transversale, au développement de l'autonomie individuelle de l'enfant.

Compétence : *"Adapter ses déplacements à différents types d'environnement."*

Cette compétence essentielle, chez le jeune enfant, vise particulièrement **le développement de la fonction d'équilibration et de toute la motricité d'action**. Elle nécessite des situations qui mettent en jeu une prise de risque mesurée et un contrôle de l'engagement corporel.

Cette compétence contribue de façon transversale au développement des possibilités d'adaptation de l'enfant et de la confiance en soi.

Compétence : *"Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement."*

Cette compétence porte sur les possibilités de l'enfant de **s'inscrire dans une activité de coopération et (ou) d'opposition**, dans des groupements variés et en fonction de règles.

Cette compétence contribue de façon transversale, à la socialisation de l'enfant.

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

Cette compétence amène l'enfant à utiliser son **corps** comme **instrument d'expression et de communication**.

Cette compétence contribue de façon transversale, au développement des possibilités expressives et créatives de l'enfant.

COMPETENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES

Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir des **attitudes**, des **méthodes**, des **démarches** favorables aux apprentissages.

C'est donc à travers les activités que les enfants vont pouvoir montrer qu'ils sont capables de **s'engager dans l'action** (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions), **faire un projet d'action** (à court terme), **identifier et apprécier les effets de l'activité**, **se conduire dans le groupe en fonction de règles**.

En construisant les compétences, les enfants acquièrent des connaissances variées. Ce sont des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe. Ce sont aussi des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés et sur les règles qu'elles impliquent.

ACQUISITIONS ATTENDUES

Ces compétences mettent en jeu des savoirs : ce sont **les acquisitions attendues**, en fonction des activités supports proposées à l'enfant.

Elles correspondent à ce que le maître cherche à transmettre à l'élève pour le faire progresser. Elles sont proches d'autres formulations telles que connaissances, savoirs que nous trouvons dans d'autres documents pédagogiques.

Ces acquisitions ne sont pas uniquement motrices et peuvent solliciter l'enfant dans :

- sa dimension corporelle

Ex : courir vite, lancer loin, tirer, pousser, sauter, rouler, s'équilibrer...

- sa dimension cognitive

Ex : prendre des repères, observer un parcours, mémoriser des actions, se situer dans l'espace, comprendre des règles, identifier des rôles...

- sa dimension affective

Ex : accepter de travailler avec un partenaire, montrer quelques actions devant les autres, contrôler ses émotions, ses peurs, oser se déplacer dans un nouveau milieu, oser sauter, accepter le contact avec un partenaire...

ACTIVITES PHYSIQUES SUPPORTS

En EP, les activités supports qui permettent ces acquisitions, sont les activités physiques. Chaque activité correspond à un problème moteur spécifique posé par l'environnement physique ou humain.

L'enseignant doit opérer **un choix parmi ces activités variées**, en fonction des ressources matérielles dont il dispose et des compétences qu'il veut développer chez l'enfant.

Nous avons placé **en correspondance une compétence avec les acquisitions attendues et les activités supports**. Parmi les activités physiques, nous avons choisi celles qui nous paraissent les plus pertinentes par rapport à la compétence visée et les savoirs qu'elles mettent en jeu chez l'élève. Certes, une activité peut développer plusieurs compétences mais nous avons choisi pour éclairer le lecteur, d'en dégager la dimension dominante.

Des compétences de fin de cycle

COMPETENCES SPECIFIQUES	ETRE CAPABLE DE
Réaliser une action que l'on peut mesurer	<ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons (ex : courir vite, sauter loin avec ou sans élan) - Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés (ex : lancer loin différents objets) - Courir, sauter, lancer pour "battre son record" (en temps, en distance)
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, ...)
	Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains
	Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité
	Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable,...)
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	S'opposer individuellement à un adversaire, dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser,...
	Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	<p>Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états</p> <p>Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</p> <p>S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel</p>

Dans ce cycle, l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les effets obtenus. Ses compétences sont développées dans des espaces variés, avec ou sans matériel, dans des situations qui ont un sens pour lui, et qui permettent un engagement total.

..... à la programmation

ACTIVITES SUPPORT	sept oct	nov déc	janvier février	mars avril	mai juin
Activités athlétiques (courses, sauts lancers)					
Vers les activités gymniques : salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles (on peut s'y déplacer de manières différentes) Activités d'escalade (grimpe) Modules, murs aménagés,...					
Activités d'orientation Environnements proches et familiers (école) Environnements semi-naturels et proches (parcs) Environnements plus lointains (bois, forêt...)					
Activités de roule (pilotage) Chariots, tricycles, trottinette, vélos, patins, ...					
Activités aquatiques (en piscine) 10 séances minimum, en GS, partout où ce sera possible Activités de glisse Patins à glace, skis, ...					
Jeux d'opposition duelle (jeux de lutte) <i>Avec les grands, surtout</i>					
Jeux collectifs : jeux de poursuite, de transport d'objets, Activités de lancers de balles et ballons sur des cibles – buts à des distances variées – <i>Avec les petits.</i> Jeux collectifs : jeux menés dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer – <i>Avec les moyens et les grands.</i>					
Danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique, avec des rubans, des foulards, des cerceaux) <i>A tous les âges.</i> Activités gymniques (dans leur aspect artistique), activités de cirque - <i>Avec les grands</i>					

UN REGARD PARTICULIER SUR LA PETITE SECTION

L'ENFANT DE 2 ANS : un rapport au corps et à l'espace

Toutes les actions motrices réalisées par les enfants de Petite Section peuvent se regrouper en deux grandes catégories :

- les activités de posture, de locomotion, et de manipulation
- les activités d'expression et de communication

Permettre à l'enfant de mettre en jeu **sa fonction d'équilibration** (équilibre statique et dynamique) : il doit vivre des situations d'équilibre habituelles, mais aussi inhabituelles (ex : la tête en bas). Il est important qu'il explore l'espace dans toutes ses dimensions. Il sera donc important de lui offrir l'occasion de faire des expériences de rééquilibration, des situations stables et instables. Ainsi, un enfant à l'aise en quadrupédie sur une surface horizontale, voit son équilibre changer sur une surface inclinée. De même, il sera important de le faire grimper sur des surfaces obliques ou verticales.

"S'équilibrer", mais aussi "équibrer des objets" dans des activités de transport : c'est tout l'intérêt du gros matériel modulable.

L'enfant joue avec son poids et le poids des objets.

Permettre à l'enfant de mettre en jeu **plusieurs types de coordination** :

- Coordination jambes/bras : à 2 ans, ce type de coordination n'est pas encore affirmé pour un acte aussi fondamental que la marche sur terrain plat (les bras sont encore équilibrateurs)

- Coordination globale : elle engage de nombreux groupes musculaires dans les trois dimensions de l'espace (grimper, rouler, descendre...) et permet à l'enfant d'explorer cet espace dans toutes ses dimensions.

- Coordination fine : elle nécessite une dissociation segmentaire et s'exprime dans l'indépendance des différentes parties du corps mobilisées dans un acte. Elle participe à la construction et à la précision du geste (ex : geste des mains seules dans les jeux de doigts).

Dans les activités de manipulation d'objets, à 2 ans 6 mois, l'enfant parvient à donner une impulsion au geste de lancer ou de faire rouler, mais le mouvement reste désordonné.

Permettre à l'enfant **une mise en jeu de la régulation tonique**.

La fonction tonique est un système complexe qui se met progressivement en place. Il existe un système lié aux attitudes, aux postures, et un autre correspondant au mouvement. Ainsi par exemple, un enfant de 2 ans a des difficultés à s'immobiliser quelques secondes à la demande. A 3 ans, il peut se tenir quelques secondes sur un pied.

Construire les notions d'espace

A travers ses activités exploratrices, l'enfant perçoit l'espace par l'action. Une fois individualisés, les objets de découverte vont être mis en relation les uns avec les autres.

L'enfant construit avec l'espace

- un rapport de séparation : l'expérience de la manipulation et du déplacement d'un des éléments par rapport à l'autre est déterminant dans cet aspect de la perception de l'espace.

- un rapport de succession spatiale ou rapport d'ordre : perception de la disposition relative de différents objets rangés de façon constante dans son environnement.

- le rapport intérieur/extérieur .

- le rapport à la frontière.

Evolution entre 18 mois et 3 ans :

- L'enfant perçoit les éléments de l'espace avant de percevoir son corps propre, qui nécessite le jeu de la fonction d'intériorisation.

- La perception de l'espace est donc liée aux objets - d'où l'importance des activités de transport et de manipulation.

- L'espace topologique (selon Piaget) est la construction de rapports spatiaux résultant de l'activité sensori-motrice de l'enfant. Ces rapports font intervenir des notions en opposition : continuité/discontinuité, voisinage, frontière, intérieur/extérieur, ouvert/fermé, dedans/dehors...

- L'enfant ne dispose pas de représentations mentales des axes (horizontaux et verticaux), ni de conservation des distances ou des formes (ex : difficultés pour les Petits de réaliser une ronde).

Remarque : le "gribouillis" est un début de construction de l'espace et de régulation tonique. Il est la première manifestation graphique de l'enfant, circonscrite à la feuille qu'il déborde la plupart du temps lors des premières tentatives. C'est plutôt une réaction motrice qu'une production intentionnelle, une expérimentation physique de mouvements d'aller/retour dans laquelle l'enfant engage son énergie. En gribouillant, il apprend à contrôler ses mouvements, son tonus, et à développer son attention (participation des muscles du visage à l'effort).

L'organisation de l'espace est esquissée dans le gribouillis. Les notions de haut/bas, de droite/gauche, peu stables au début, vont progressivement se manifester dans le dessin.

Les premières lignes droites horizontales et verticales qui se détachent du gribouillis marquent une phase transitoire de nouveaux repères dans le champ visuel.

COMMENT L'ENFANT DE PETITE SECTION APPREND-IL ?

Nous naissons différent et nous avons un programme génétique personnel. Cette différence se révèle d'une façon très importante en école maternelle.

L'acquisition de la marche confère à l'enfant une indépendance qui lui permet d'étendre considérablement son champ d'expérience. Vers 18 mois, il entre dans "l'âge déménageur" et "l'âge acrobate" qui se caractérisent par l'exercice d'une motricité globale débordante, mettant en confrontation le corps et ses mouvements, et le monde extérieur. C'est une période **d'exploration active du milieu**, de véritable expérimentation sur les objets, l'espace et ses possibilités motrices.

C'est **en répétant les mêmes actions**, en fonction d'un but qu'il se donne, que l'enfant apprend. L'enfant qui décide de répéter une même action, montre qu'il a une intention claire d'accomplir un mouvement.

Lorsqu'il obtient un résultat inattendu, par hasard, l'enfant cherche à le reproduire avec des variantes : l'activité qui était jusqu'alors reproductrice devient exploratrice. Cette forme de tâtonnement permet l'émergence de conduites nouvelles, de diversification d'action.

L'enfant apprend par **essais /erreurs / réajustements**. Il est donc nécessaire de lui proposer des espaces aménagés, et des situations riches.

A ce stade du corps "vécu", l'activité motrice a une double conséquence sur le développement de l'enfant : elle favorise la maturation des centres nerveux et permet la découverte et la fixation de nouvelles habiletés motrices

ROLE DE L'ENSEIGNANT

Les situations d'apprentissage doivent tenir compte de ce développement en essayant d'ajuster les exigences aux possibilités de chaque enfant. L'échec n'est pas toujours dû à l'incompréhension ou au manque de motivation, mais tout simplement à un phénomène de maturation.

L'enseignant a un rôle majeur :

- inciter l'enfant à agir et valoriser les réussites
- inciter à la répétition
- accepter que certains petits regardent les autres mais n'agissent pas
- organiser les espaces et les circulations (l'enfant de 2 ans ne peut pas différer son désir d'action, il doit pouvoir agir où il veut, quand il veut, dans un espace aménagé. C'est ainsi qu'il va construire son indépendance. Progressivement l'enseignant pourra organiser les circulations)
- verbaliser les buts et les actions pour chaque enfant.
 - le langage s'élabore par rapport à l'action :
 - . *communication verbale* : l'enfant apprend par imprégnation, il lui faut entendre les mots en situation (ce qu'il fait, pourquoi et comment il le fait...)
 - . *communication non verbale* : la présence de l'enseignant, un simple regard, ou le contact physique permettent de sécuriser l'enfant.
- diversifier les aménagements du milieu (situations riches et diverses) et les espaces (sable, herbe, moquette, bitume, parquet..., cour, salle de motricité, forêt, parc,...)
- proposer des situations qui permettent à l'enfant d'exercer :
 - sa motricité globale* (plutôt que la perception du corps propre) : postures, transports, manipulations diverses.
 - sa fonction d'équilibration et d'ajustement.*

Des compétences ...

COMPETENCES SPECIFIQUES	ETRE CAPABLE DE
Réaliser une action que l'on peut mesurer	Mettre en jeu la motricité globale impliquant tout le corps dans des actions de déplacement et de manipulation
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	<p>Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre</p> <p>Se déplacer dans un espace structuré à l'aide d'objets incitant à l'action, ou au contraire, jouant le rôle d'obstacles</p> <p>Se déplacer en utilisant des engins à pousser, à rouler</p> <p>Se déplacer dans des environnements familiers, puis de plus en plus étrangers</p>
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	<p>Agir près des autres, avec les autres : "faire ensemble"</p> <p>Accepter le contact avec l'autre, l'appropriation d'objets</p> <p>Comprendre et respecter des règles de circulation</p>
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	<p>S'engager dans des activités de partage, de coopération, d'imitation</p> <p>Participer à des formes collectives jouées</p>

pour la période de

..... à la programmation

ACTIVITES SUPPORT	lundi	mardi	jeudi	vendredi
<p>Se déplacer, s'équilibrer Marcher, courir sur sols différents, en montée, en descente, en quadrupédie, en avant, en arrière, seul, à plusieurs, en musique, avec ou sans matériel ; s'arrêter, s'immobiliser...</p>				
<p>Grimper, s'équilibrer Monter descendre un escalier, une pente accentuée Explorer des supports variés : banc, table, échelle, structure, cage, toboggan, filet, espalier, etc.</p>				
<p>Sauter, franchir des obstacles, rouler, ramper sauter à pieds joints, à cloche pied ; enjamber un obstacle ; rouler sur le côté, en avant, sur des tapis, des coussins, par dessus un élastique</p>				
<p>Transporter, "déménager" Situations de transport d'objets avec ou sans obstacles - Petit matériel : balles, ballons, cerceaux, cordes, crosses,... - Gros matériel : banc, table, chaise, escabeau, bloc de mousse</p>				
<p>Lancer Différents matériels (balles, ballons, sacs de graines, anneaux) de taille, masse, densité, forme, dimension, texture diverses. Avec des objectifs différents (dans, loin, au-delà de, derrière, sur, par-dessus, ...), avec une main, deux mains, un pied...</p>				
<p>Manipuler, tirer, pousser, construire Des gros matériels (banc, chaise, carton, escabeau, tapis, blocs de mousse, caisse, matériels roulants...) seul ou à plusieurs, avec des objectifs variés (déplacer, cacher, construire, assembler, faire rouler, faire glisser, mettre en équilibre...)</p>				
<p>S'isoler, se grouper, se cacher, se montrer Activités permettant une richesse d'attitudes, seul ou à plusieurs, avec ou sans règles déterminées, de manière spontanée ou dans des jeux structurés</p>				
<p>Imiter, jouer, faire ensemble Rondes, jeux dansés, de tradition enfantine, jeux de doigts Jeux mimés, jeux chantés, jeux d'expression Des déplacements et mouvements "dansés"</p>				

DE L'UNITE D'APPRENTISSAGE

... A LA SEANCE

... VERS LES SITUATIONS

L'UNITE D'APPRENTISSAGE

Elle correspond à ce qui a été appelé antérieurement, cycle d'activité.

C'est une unité de temps pour apprendre des savoirs, stabiliser et évaluer des acquis.

Elle a donc une durée : cette unité est composée d'une suite de séances, inscrites dans une progression, à l'issue desquelles les élèves auront acquis un certain nombre de savoirs visant des compétences.

La durée d'une unité d'apprentissage peut varier en fonction de l'activité et des possibilités des enfants. Elle doit comporter un nombre de séances suffisant pour donner le temps d'apprendre, de répéter, d'évaluer.

C'est une unité organisée autour d'éléments en interrelation :

- Les compétences référées à un âge donné
- Les acquisitions attendues
- L'activité support
- L'évaluation

A l'issue de plusieurs séances, sur une même activité support, les élèves auront acquis un certain nombre de savoirs et de connaissances, à travers l'unité d'apprentissage.

LA SEANCE ET LA GESTION DE GROUPES

La gestion de groupes, dans la séance EP, semble être une des difficultés majeures recensées par les enseignants. L'arrivée dans la salle de jeux ou à l'extérieur est parfois source de chahut, de bruit, de dispersion, d'énerverment. La séance d'EP ne doit pas être perçue par les enfants comme une récréation.

1- La préparation de la séance :

L'enseignant peut choisir, dans le document proposé, des situations, pour préparer le contenu de sa séance. Celle-ci s'inscrit dans une unité d'apprentissage (environ 6 à 8/10 séances) qui elle-même, est incluse dans une programmation cohérente.

Il doit particulièrement être attentif à :

- "**doser**" la difficulté des contenus, difficiles mais pas trop, suffisamment motivants, pour progresser et pour pouvoir être gérés en autonomie.
- privilégier des **temps d'actions longs** :
 - . par rapport au temps d'écoute, d'inaction
 - . pour disposer d'un temps d'activité motrice suffisant pour apprendre : expérimenter, répéter pour intégrer, puis réinvestir ultérieurement dans une autre situation ... et pour y prendre plaisir.
- à repérer, s'il y a une organisation de groupe, l'atelier ou les ateliers dans lequel **sa présence et (ou) celui de" l'ATSEM est indispensable** (davantage de prise de risque, près d'un enfant nécessitant une attention particulière).
- à mettre en place **l'installation matérielle** (lui ou l'ATSEM) s'il y a besoin.

2- La séance :

Dans la classe :

- **Prévoir une tenue souple** :
 - . l'enseignant montre l'exemple même s'il n'agit pas.
 - . il veille à ce que l'enfant ait une tenue souple permettant la plus grande disponibilité corporelle.
- **Prévoir d'arriver calmement** dans la salle d'EP ou à l'extérieur.
- Déterminer **un espace** dans lequel on ira s'asseoir : le lieu d'action est différent du lieu d'échanges (passation de consignes).

- **Inform**er les enfants sur l'activité qui sera proposée (l'état d'esprit est différent selon qu'on aborde une séance de danse ou un jeu de ballons).
- **S'il y a organisation en ateliers :**
 - **définir les groupes :**
 - . groupes existant dans la classe (noms de couleurs, d'animaux...). Cette formule est facilitante au début.
 - . groupes homogènes, groupes hétérogènes, de niveaux, de besoins, mixtes.

Remarque : les groupes ne doivent pas être figés toute l'année et sont définis en fonction des objectifs de l'enseignant et des compétences recherchées.
 - **définir la rotation des rôles** pour chaque séance.
 - **définir un responsable par groupe** (MS/GS) pour :
 - . s'occuper du matériel
 - . aider aux déplacements du groupe
 - . gérer l'évaluation
 - . veiller au respect des consignes
 - **définir des critères de réussite :** il faut donner à chaque enfant la possibilité de réussir au cours d'une séance et donc de dépasser une difficulté. La réussite est la condition nécessaire à la motivation de chaque élève.
 - **trouver un code sonore** identifiable par les enfants, pour faciliter un rassemblement rapide des élèves.

Dans l'espace d'action :

✓ *En début de séance, dans le lieu d'échanges :*

- définir les **rôles** : acteurs, observateurs ...
- donner les **consignes** : elles doivent être claires, courtes et précises. Elles peuvent être données en grand groupe ou dans un atelier, en fonction de la nouveauté du contenu ou de l'objectif visé.

✓ *Au cours de la séance, la gestion du groupe classe :*

Elle n'est pas différente de celle de la classe (même rigueur). Toutefois, en EP, on doit accepter davantage de bruit et de mouvement.

Elle peut être réalisée à des moments de la séance avec toute la classe ou à d'autres moments par ateliers.

☞ *La gestion par ateliers de différents groupes :*

L'enseignant doit être attentif à ne pas laisser monter le niveau sonore de la classe et veiller à ce que chaque groupe respecte l'espace de son atelier.

La gestion des ateliers :

- est la condition essentielle pour faire passer les contenus (en début d'année, s'intéresser davantage à la gestion qu'aux contenus).
- dépend de l'activité mise en place.
- dépend de l'espace : il ne doit pas seulement se limiter à la salle de motricité. Si la salle de jeux est petite, utiliser par exemple, des espaces inhabituels dans l'école (escalier, galerie, cour...) ou à l'extérieur de l'école (espaces réservés ou non à l'EP).

☞ *Quelques règles pour gérer les ateliers :*

Ils démarrent et finissent au même moment

Avant la rotation, remettre en ordre l'atelier et vérifier que les enfants soient de nouveau attentifs

☞ *Forme d'organisation des ateliers :*

Ateliers identiques : ils sont pertinents pour :

- l'apprentissage de l'autonomie en ateliers
- favoriser une activité nouvelle
- permettre une évaluation diagnostique

Remarque : si cela apparaît nécessaire, il peut y avoir un retour dans le lieu d'échanges et passation de nouvelles consignes.

Ateliers allant vers la différenciation : à partir de tâches identiques, l'enseignant s'appuie sur les variables pour proposer des niveaux de difficultés différents.

Ateliers différents avec rotation :

Les changements d'ateliers sont simultanés et sous l'impulsion de l'enseignant (autant de rotations que d'ateliers). La rotation se fait dans la même séance ou sur plusieurs séances.

- L'enseignant définit le sens de rotation.
- Le responsable de chaque groupe se place en tête et les autres le suivent.

✓ *En fin de séance, dans le lieu d'échanges :*

Le groupe classe se réunit autour d'un bilan de séance qui peut être un moment de verbalisation entre le maître et la classe autour :

- des difficultés rencontrées.
- des réussites.
- du respect des consignes.

3- Le retour en classe :

Il permet un prolongement de la séance par :

- Une évaluation globale des progrès des élèves.
- Une auto-évaluation de l'élève à partir des critères de réussite.
- Des remédiations envisagées avec les enfants pour les séances suivantes.
- Des mises en relation avec d'autres activités en dehors du champ de l'EP...

LA SITUATION

Elle met en jeu une compétence, des acquisitions à travers une activité physique en proposant à l'enfant un problème à résoudre d'ordre moteur, cognitif ou affectif.

Les consignes précisent les conditions dans lesquelles l'élève va agir.

Evolution d'une situation à partir de variables et de variantes

Les variables jouent sur la difficulté de la situation. Elles peuvent rendre plus facile ou difficile les problèmes moteurs posés à l'enfant mais elles ne modifient pas la situation.

Ex : on peut augmenter l'espace de jeu pour obliger l'élève à explorer un espace plus grand par ses déplacements ou le réduire de façon à lui faciliter la tâche et le mettre en confiance dans un espace qu'il découvre.

Ex : on peut diminuer l'espace de jeu pour augmenter la rapidité des actions des participants et donc la difficulté ou au contraire augmenter l'espace pour laisser du temps à l'enfant pour faire des actions. Nous voyons dans cet exemple que les notions de *temps* et d'*espace* se combinent et que jouer sur un de ces deux facteurs entraîne une modification de l'autre.

Ces variables vont porter sur :

L'espace :

- la nature de l'espace (à l'intérieur de l'école, à l'extérieur...)
- les dimensions de l'espace occupé
- les directions
- les niveaux : debout, au sol, à quatre pattes ...
- les tracés : en ligne droite, en zigzag, sinueux, en cercle, en carré...

Le temps :

- la durée d'un jeu
- la vitesse : lent, rapide, saccadé...

Le matériel

Le nombre d'informations

La prise d'informations : visuelles, auditives, tactiles.

Les variantes aussi permettent de faire évoluer une situation mais contrairement à la variable, elles changent le problème posé à l'enfant.

Ces variables et variantes sont à utiliser dans le cadre de l'approfondissement et de la remédiation.

Evaluation d'une situation

Définir des critères de réussite pour que :

- le maître évalue l'activité de l'élève.
- l'élève lui-même ait conscience de sa réussite...pour être de plus en plus capable de s'auto-évaluer.

Ces critères doivent être connus de l'élève.

Ils doivent être matérialisés au cycle 1. L'enfant ne doit pas avoir besoin du maître pour savoir s'il a réussi.(Ex : visualiser le nombre d'objets dans le panier, en les étalant au sol, pour savoir quelle équipe a gagné ; Ex : ne pas renverser les obstacles.)

LES UNITES D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 1

Compétence 1 :

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Unités d'apprentissage présentées :

- Se déplacer

courir, sauterpage 29

- Lancerpage 45

CYCLE 1**PS MS GS****UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE**Compétence visée :

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Activité support : Courir, sauter**Acquisitions attendues :**

- courir de plus en plus vite sur des parcours variés (sol, type de surface, etc...)
- franchir des obstacles variés et placés par les élèves
- réaliser des parcours
- enchaîner courir/franchir
- découvrir la logique de course de relais ; s'intégrer dans une organisation de groupe
- sauter haut en décollant du sol
- sauter loin
- franchir des obstacles

Eléments de polyvalence :**Transversalité :**

- accepter de travailler seul ou en équipe
- mettre en place une stratégie (avec l'aide de l'adulte)
- comprendre et exécuter une consigne
- anticiper une action
- fixer son attention, observer, se concentrer
- évaluer sa performance

Interdisciplinarité :

- construction espace/temps
- utiliser la terminologie relative à l'espace, au temps
- langage oral : savoir décrire un atelier, un parcours, une action
- utiliser les verbes courir, franchir, bondir

Démarche/organisation pédagogique :

- mode d'apprentissage de type faire et réussir
- laisser l'enfant expérimenter et faire des essais dans une première phase, puis l'amener à répéter ses "performances" pour qu'il puisse, dans une troisième phase, mettre en œuvre des moyens pour réussir
- les jeux, tâches, ateliers proposés dans les situations sont généralement hiérarchisés dans leurs difficultés de la petite à la grande section
- privilégier le travail en ateliers
- prévoir de 10 à 15 séances
- les situations matérielles sont simples, les consignes sont claires

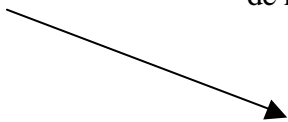
Situations présentées :

- courir comme le maître ou la maîtresse
- courir dans une pente
- courir pour transporter seul un objet
- courir vite pour transporter des objets par équipes
- courir pour transporter collectivement un objet
- course de relais
- courir plus vite que les camarades
- courir après un ballon
- courir pour rattraper un camarade
- courir en franchissant des obstacles variés
- sauter loin en contrebas
- jeu pour apprendre à sauter : "cueillir des fruits"
- jeu pour apprendre à sauter : "de plus en plus haut !"

Activité support : **Courir, sauter**

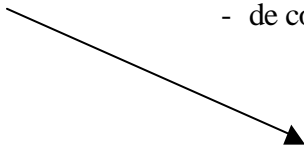
Axes de progressivité :

Courir vite



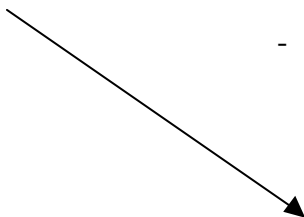
- de marcher
- à trotter et s'arrêter
- à courir vite du départ à l'arrivée

Orienter sa course



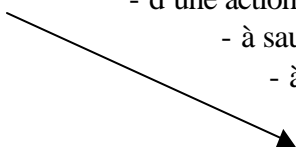
- de courir dans tous les sens
- à courir et s'orienter
- à courir en ligne droite

Tenir compte des autres



- de courir sans se soucier des autres ou en attendant les autres
- à courir en évitant les autres pour réaliser des actions concrètes (transport d'objets)
- à courir vite et à se situer par rapport aux autres (ex : pour arriver le premier ou faire gagner son équipe)

Sauter



- d'une action où l'enfant ne décolle pas les pieds du sol
- à sauter en contrebas
- à sauter vers le haut

Activité support : **Courir**

Situation 1

Situation proposée : Courir comme le maître ou la maîtresse

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- différencier marcher/courir
- courir plus ou moins vite
- courir en changeant de direction
- marcher, courir et s'arrêter

Matériel : objets servant de repères : bancs, cerceaux, caisses, plots, gros ballons, etc.

Descriptif :

Les enfants suivent le maître ou la maîtresse qui marche ou court dans des directions variées, s'arrêtant à des repères précis (caisse, plot, cerceau, etc...)

Consignes :

- « vous me suivez sans me dépasser et vous faites comme moi »

Organisation :

- classe entière

Recommandations pour l'enseignant :

- ne pas oublier que pour l'enfant, c'est un travail par imitation

Critères de réussite :

- l'enfant a imité l'adulte jusqu'au repère choisi par ce dernier en respectant l'allure proposée



Variante :

- l'adulte n'agit plus mais donne des consignes orales que les enfants doivent exécuter.
ex : « Courez jusqu'au banc » – « Revenez vers moi en marchant »

Activité support : **Courir**
Situation proposée : Courir dans une pente

Situation 2

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber
- agir sur son allure de course
- ajuster sa vitesse au terrain

Matériel : quelques plots comme repères (facultatifs)

Descriptif :

L'enfant apprend à courir dans des pentes. Il aménage sa vitesse en fonction de la pente pour ne pas tomber.

Organisation :

- classe entière derrière l'adulte, en groupe ou en file
- par petits groupes (2 ou 3 élèves)

Recommandations pour l'enseignant :

Utiliser des pentes à faible pourcentage ou courtes : petite butte donnant lieu à des prises d'élan plus rapides, allée inclinée, pente naturelle.

Critères de réussite :

- je descends vite sans tomber
- je m'arrête à l'endroit indiqué (présence d'un plot)

Variable :

Espace : - jouer sur l'inclinaison de la pente
- utiliser des sols différents : sable (appuis difficiles), herbe

Activité support : **Courir**

Situation 3

Situation proposée : Courir pour transporter seul un objet

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- courir, s'orienter et éviter des camarades (prise d'informations)

Matériel : caisses, objets divers pouvant être transportés

Descriptif :

Jeu des déménageurs : de nombreux objets sont à disposition des enfants dans une caisse disposée au milieu de la salle ou de la cour. Chaque enfant essaie de transporter un maximum d'objets dans sa propre caisse placée à une certaine distance de la caisse centrale (un seul objet par déplacement).

L'enfant procède par allers/retours successifs.

Organisation :

- 5 à 6 enfants en même temps
- temps de jeu correspondant à la durée d'une comptine ou d'une musique
- temps de jeu donné par un sablier



Critères de réussite :

- nombre d'objets ramenés dans chaque caisse

Variables :

Matériel : - tenir compte de la forme, de la couleur, de la texture des objets pour leur déménagement

Activité support : **Courir**

Situation 4

Situation proposée : Courir vite pour transporter des objets par équipes

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- découvrir la logique de la course de relais
- mettre en relation les notions d'espace et de temps
- découvrir le besoin de s'entraider

Matériel : objets divers : cerceaux - ballons - cordes - bâtons - etc.

Descriptif :

Les enfants doivent transporter le plus rapidement possible tous les objets d'un point (départ) à un autre (arrivée). Pas de consigne particulière. Les objets sont transportés individuellement ou collectivement ; les opérations seront commentées après le jeu.

Organisation :

- équipes de 4 ou 5 enfants
- parcours en ligne de 15 à 20 mètres de long
- objets divers à transporter. Ces objets peuvent être différents d'un atelier à un autre : petits objets, objets encombrants, objets courts, objets longs, etc...



Recommandations pour l'enseignant :

- vivre plusieurs fois chaque situation pour que les remarques des enfants puissent être prises en compte et pour que la notion d'entraide fasse son chemin.

Critères de réussite :

Les objets sont transportés rapidement. Les enfants se mettent à plusieurs pour des objets volumineux.

Variables :

Espace : varier les formes de parcours

Temps : limiter le temps de jeu (utiliser un système repérable par les enfants : sablier, durée d'une musique - etc...) on ne transporte plus tous les objets mais un maximum dans un temps donné.

Matériel : limiter le nombre d'objets pour en avoir moins que d'enfants ; favoriser le transport collectif.

Activité support : **Courir**

Situation 5

Situation proposée : Courir pour transporter collectivement un objet

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- courir en groupe
- mettre en relation les notions d'espace et de temps
- rechercher une organisation compatible avec le transport collectif d'un objet
- trouver sa place au sein d'un groupe

Matériel : objet encombrant nécessitant un transport collectif : longue corde

Descriptif :

L'objet doit obligatoirement être transporté par l'équipe au complet : tous les enfants tiennent la corde ou portent le tapis du départ à l'arrivée, etc... Aucun enfant ne doit lâcher l'objet sur le parcours.

Organisation :

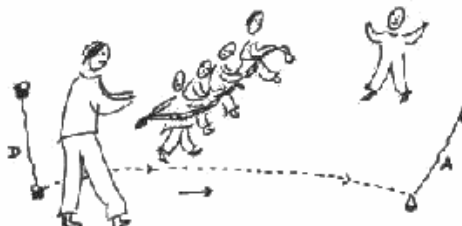
- équipes de 4 ou 5 enfants
- parcours en ligne ou non de dix à vingt mètres de long
- des observateurs parmi les autres enfants (rôle de juge)

Recommandations pour l'enseignant :

- faire vivre plusieurs fois le relais pour que les enfants s'organisent collectivement dans le but d'améliorer leur performance.

Critères de réussite :

Le transport de l'objet a été effectué en même temps par tous les enfants de l'équipe. Personne n'a lâché l'objet pendant le transport. Ce dernier s'est effectué rapidement (en courant).



Variables :

Espace : - varier les formes de parcours

Matériel : - varier les objets à transporter

Variante :

- commencer le transport de l'objet (corde) à deux ou trois, puis des enfants s'ajoutent tout au long du parcours nécessité pour les enfants qui courent d'adapter leur vitesse pour permettre l'arrivée dans le groupe d'un nouvel élève.

Activité support : **Courir**

Situation 6

Situation proposée : Course de relais

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- s'organiser par groupe pour courir et transporter des objets
- mettre en relation les notions d'espace et de temps
- réfléchir à une tactique collective

Matériel : objets divers : cerceaux, ballons, cordes, bâtons, briques, anneaux, foulards vêtements divers, etc.

Descriptif :

Le premier enfant effectue le parcours en portant un objet ou un vêtement. Le deuxième enfant reprend cet objet ou ce vêtement plus un deuxième et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant qui se trouve porteur d'autant d'objets ou de vêtements que d'enfants présents dans l'équipe.

Organisation :

- équipes de 5 à 8 enfants
- parcours en ligne d'une dizaine de mètres de long que chaque enfant aura à effectuer en aller et retour
- objets divers à transporter. Ces objets peuvent être différents d'un atelier à un autre (les difficultés sont variées) ou identiques (égalité des chances pour chaque équipe).

Recommandations pour l'enseignant :

Faire vivre plusieurs fois chaque atelier pour que les remarques des enfants puissent être prises en compte et pour qu'une réflexion - modeste - quant à la tactique soit menée. Pas d'objets lourds ou encombrants dès le départ, ordre de passage des enfants déterminé par rapport à leur taille par exemple, etc... (il est évident que ces «trouvailles» sont à découvrir par les enfants eux-mêmes).

Critères de réussite :

- Le transport des objets s'est bien passé du premier au dernier enfant.
- Les « erreurs » sont prises en compte dans les relais suivants.

Variables :

Espace : - varier les formes de parcours

Matériel : - varier les objets à transporter : vêtements à revêtir, objets à empiler, etc...

Activité support : **Courir**

Situation 7

Situation proposée : Courir plus vite que les camarades pour faire une action sur la ligne d'arrivée

MS GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- courir vite sans attendre les autres
- courir en ligne droite

Matériel : chaises, caisses, ballons ou autres objets pouvant être saisis par les enfants

Descriptif :

Les enfants sont alignés par 4 ou 5 sur une ligne de départ. Au signal, ils s'élancent vers une ligne d'arrivée « matérialisée » par une action à faire : s'asseoir sur une chaise, poser un objet dans une caisse ou à un endroit précis, etc...

Consigne :

« Le premier qui s'assoit sur sa chaise a gagné »
ou « le premier qui pose le ballon dans la caisse a gagné »

Organisation :

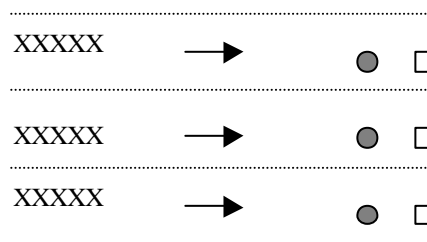
- groupes de 4 ou 5 enfants

Recommandations pour l'enseignant :

- l'action à effectuer en fin de course doit être simple et permettre aux enfants observateurs de déterminer avec précision la fin de « l'épreuve ».

Critères de réussite :

- l'enfant n'a pas attendu ses camarades. Il est arrivé le premier.



- X enfant
- sens de la course
- ballon
- caisse

Activité support : **Courir**

Situation 8

Situation proposée : Courir après un ballon

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- ajuster sa vitesse par rapport à celle d'un objet
- courir « plus vite que ..., moins vite que ..., aussi vite que ... »

Matériel : ballons

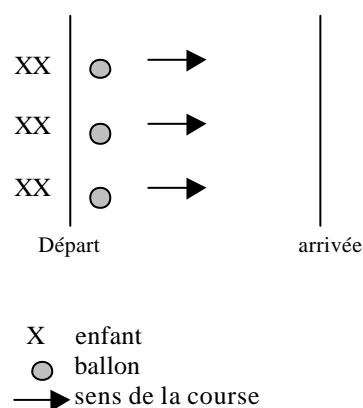
Descriptif :

L'enfant fait rouler un ballon sur le sol.

Courir moins vite que le ballon : l'enfant suit de plus ou moins loin le ballon en laissant ce dernier franchir la ligne d'arrivée le premier.

Courir aussi vite que le ballon : l'enfant court auprès du ballon et franchit la ligne d'arrivée en même temps que lui.

Courir plus vite que le ballon : l'enfant rattrape le ballon, le dépasse et franchit la ligne d'arrivée avant lui.



Organisation :

- groupes de 4 ou 5 enfants alignés sur une ligne de départ
- ligne d'arrivée bien matérialisée

Recommandations pour l'enseignant :

- utiliser des ballons plutôt que des balles, celles-ci risquant d'être lancées trop violemment.

Critères de réussite :

- l'enfant a respecté la consigne.

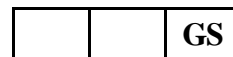
Variante :

- les enfants sont par deux ; l'un fait rouler le ballon en le lançant du départ, l'autre court en respectant la consigne.

Activité support : **Courir**

Situation 9

Situation proposée : Courir pour rattraper un camarade



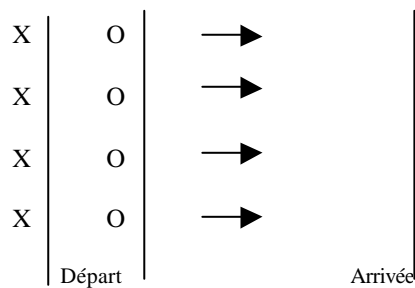
Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- courir vite
- toucher sans agripper pour ne pas faire tomber
- différencier le rôle de poursuivant / poursuivi

Matériel : foulards

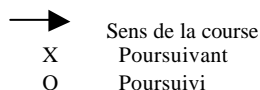
Descriptif :

Deux par deux, un poursuivant et un poursuivi :
- le poursuivi part sur la ligne de départ.
- le poursuivant part 1m50 derrière le poursuivi.
Au signal et sur une distance donnée, le poursuivant essaie de rattraper son camarade avant la ligne d'arrivée, le touche ou s'empare du foulard accroché dans son dos.



Organisation :

- enfants par deux
- trois ou quatre équipes sur la ligne de départ
- lignes de départ et d'arrivée bien matérialisées



Recommandations pour l'enseignant :

Dans les jeux pratiqués à l'école, « prendre » veut dire toucher et non pas agripper ou tenir. Voilà qui est difficile à comprendre par les enfants mais il faut dès la maternelle leur expliquer cette règle.

Critères de réussite :

- pour le poursuivant : j'ai rattrapé mon camarade
- pour le poursuivi : je suis arrivé avant mon camarade

Variable :

Espace : augmenter la distance séparant les deux enfants au départ

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- courir en franchissant des obstacles
- découvrir des franchissements horizontaux (sauter loin) et des franchissements verticaux (sauter haut)

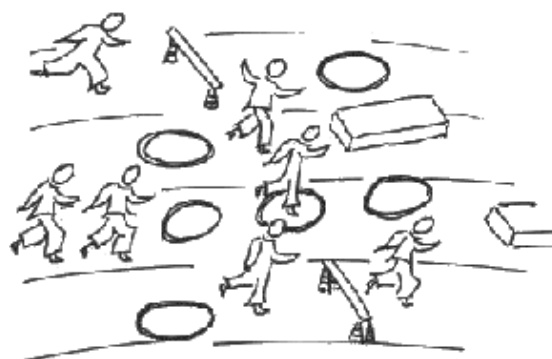
Matériel : lattes, cerceaux, cordes, plots, caissettes, briques, tapis, etc.

Descriptif :

L'enfant expérimente chacun des parcours proposés. La consigne est d'atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée. Il est nécessaire que l'enfant effectue plusieurs passages sur un parcours avant de passer au parcours suivant.

Organisation :

- classe entière répartie en groupes (autant de groupes que de parcours mis en place)
- veiller à ce que chaque parcours propose au moins un obstacle horizontal et un obstacle vertical
- distance de course : de 10 à 15 mètres



Recommandations pour l'enseignant :

Plutôt que de jouer sur les hauteurs et les longueurs des franchissements pour offrir des difficultés croissantes du premier au dernier parcours, il est préférable de varier les obstacles en utilisant du matériel divers. De là, naîtront les difficultés.

Il est important que l'enfant montre et verbalise ses expériences pour pouvoir comparer ses modes de franchissement à ceux de ses camarades et ainsi pouvoir progresser.

Faire faire plusieurs passages.

Critères de réussite :

L'enfant franchit les obstacles en conservant sa vitesse de course

Variante : (prolongement de l'activité)

Les enfants sont invités à créer eux-mêmes de nouveaux parcours. Des consignes peuvent être données quant au nombre d'obstacles (à limiter), quant à l'obligation d'inclure dans son parcours des franchissements horizontaux et verticaux.

Variables :

- Matériel :** - changer le matériel utilisé
- Espace :** - intervalles variés
- obstacles horizontaux et verticaux

Activité support : **Courir, sauter**

Situation 11

Situation proposée : Sauter loin en contrebas

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)
- bondir loin

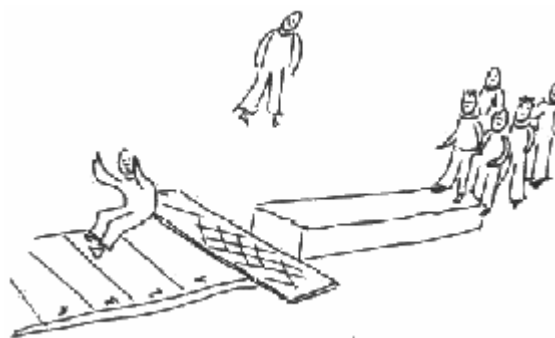
Matériel : matériel nécessaire à une piste d'élan surélevée : deux éduc-gym mis bout à bout par exemple. Tapis de réception.

Descriptif :

De la piste surélevée, les enfants bondissent le plus loin possible sur la zone de réception en contrebas.

Organisation :

- classe entière
- possibilité d'ajouter à la sortie de la piste d'élan un tapis en largeur qui matérialisera une « rivière » qu'il faut franchir. Ce franchissement de rivière aide les enfants dans un premier temps à bondir loin.
- possibilité de marquer des zones sur les tapis et de les numéroter pour que l'enfant évalue lui-même sa performance.



Recommandations pour l'enseignant :

Il est préférable de laisser les enfants découvrir par eux-mêmes le moyen le plus efficace pour bondir loin.

Critères de réussite :

- franchir la rivière
- arriver dans la zone la plus lointaine

Activité support : **Sauter**

Situation 12

Situation proposée : Jeu pour apprendre à sauter : « cueillir des fruits »

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)
- sauter haut en décollant du sol

Matériel : cordes, cerceaux, foulards, pinces à linge, etc.

Descriptif :

Les enfants ont chacun un point de départ (leur maison). Au signal, ils vont **décrocher** les objets suspendus et les rapportent dans leur maison. Le jeu consiste à rapporter le plus d'objets possible chez soi.

Organisation :

- classe entière ou par groupes de quelques élèves (suivant l'espace dont on dispose)
- cordes tendues au travers de la salle, formant ainsi une espèce de toile d'araignée
- objets divers suspendus à ces cordes (hauteur à déterminer en fonction de la taille des enfants : l'enfant doit sauter pour attraper et décrocher l'objet)
- 1 cerceau par enfant (la maison !)

Recommandations pour l'enseignant :

Les objets sont tenus par une pince à linge à la corde ou posés en équilibre sur celle-ci, l'objet devant être « attrapé » par l'enfant sans toucher la corde.

Critères de réussite :

Compter le nombre d'objets rapportés par chaque enfant.

Variables :

Espace : jouer sur la hauteur des objets

Temps : limiter le jeu à un temps donné ou chronométrer le temps mis pour rapporter un certain nombre d'objets, nombre défini à l'avance.

Activité support : **Sauter**

Situation 13

Situation proposée : Jeu pour apprendre à sauter :
"de plus en plus haut "

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)
- sauter le plus haut possible en décollant du sol

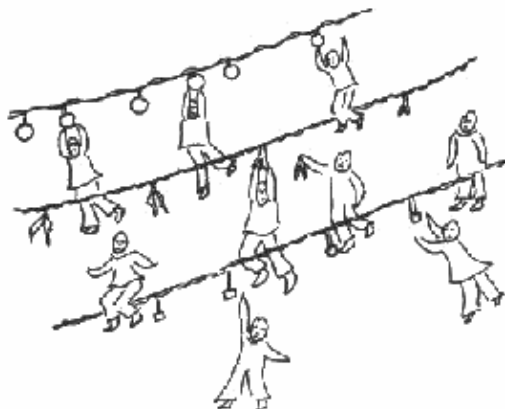
Matériel : cordes, ballons de baudruche, grelots, foulards, pinces à linge, bâtons, etc.

Descriptif :

Les enfants sautent pour **toucher** successivement tous les objets suspendus à la corde avant de passer à la corde suivante (atelier suivant).

Organisation :

- classe entière répartie en petits groupes de 4 à 6 enfants
- 3 ou 4 cordes tendues parallèlement les unes aux autres. Sur chaque corde sont accrochés 5 ou 6 objets identiques (ex : une corde avec 6 grelots, une corde avec 6 ballons de baudruche, une corde avec 6 foulards ou languettes de carton).



Recommandations pour l'enseignant :

- les objets ne sont pas « attrapés » mais touchés
- prévoir plusieurs passages par atelier
- ménager des temps de repos entre les passages pour éviter les étourdissements

Critères de réussite :

- compter le nombre d'objets touchés
- marquer la hauteur maximale atteinte

Variante : jouer par équipe

Variables :

Espace : tendre les cordes en oblique ; difficulté croissante (les sauts deviennent de plus en plus hauts).

Matériel : utiliser un bâton pour toucher certains objets.

Activité support : **Courir, sauter**

Situation 14

Situation proposée : Relais "débrouillardise"

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- réinvestir ce qui a été découvert et appris au cours de l'unité d'apprentissage
- évaluer ses compétences

Matériel : Terrain varié (espace plan, petites pentes, fossés, buttes, arbres, allées, etc.)
objets divers ayant été utilisés pendant l'unité d'apprentissage

Descriptif :

Les enfants, répartis en équipes de 4 ou 5, suivent un parcours imposé sur lequel ils auront différentes actions à effectuer successivement :

- courir sans objet
- sauter pour toucher un objet (ou plusieurs)
- courir et franchir un fossé (ou un obstacle naturel)
- sauter pour décrocher et transporter des objets
- courir sur une pente et revenir au départ

Organisation : au choix :

- les équipes réalisent le parcours (sans esprit de compétition)
- les équipes partent successivement et sont chronométrées.
- les équipes s'affrontent 2 à 2.

Recommandations pour l'enseignant :

- respecter les consignes de sécurité si le parcours se trouve dans un espace public
- répéter les consignes avant le départ

Critères de réussite :

- les consignes sont respectées (...observateurs)
- le parcours est réalisé le plus rapidement possible

CYCLE 1

PS MS GS

UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUECompétence visée :

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Activité support : Lancer**Acquisitions attendues :**

- Différencier "laisser tomber" de "jeter" puis de "lancer"
- Découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer
- Maîtriser des engins divers
- Appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur
- Coordonner ses actions et réguler son énergie
- Respecter des règles
- Respecter l'autre (jeux à règles - sécurité)

Éléments de polyvalence :**Transversalité :**

- Accepter de travailler à deux, en groupe
- Comprendre et respecter des consignes, des règles
- Evaluer sa performance

Interdisciplinarité :

- Elargir la construction de l'espace
- Utiliser la terminologie relative à l'espace
- Découvrir les notions de poids, de distance, de hauteur
- Langage oral : savoir décrire un atelier, une action, différencier près/loin - haut / bas - par-dessus / par-dessous - en avant / en arrière - droite/gauche
- Utiliser les verbes rebondir, rouler, glisser, lancer, attraper, viser, etc...
- Compter, observer, déterminer le point de chute de l'engin, etc...

Démarche/organisation pédagogique :

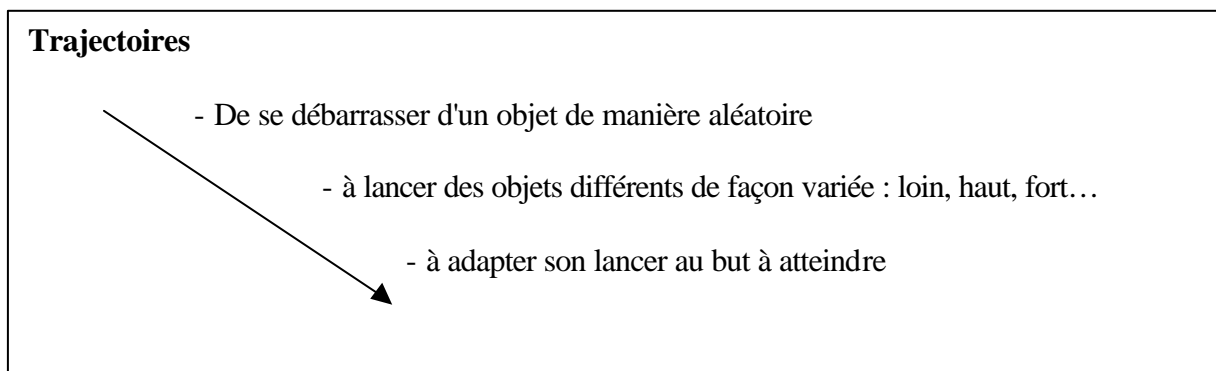
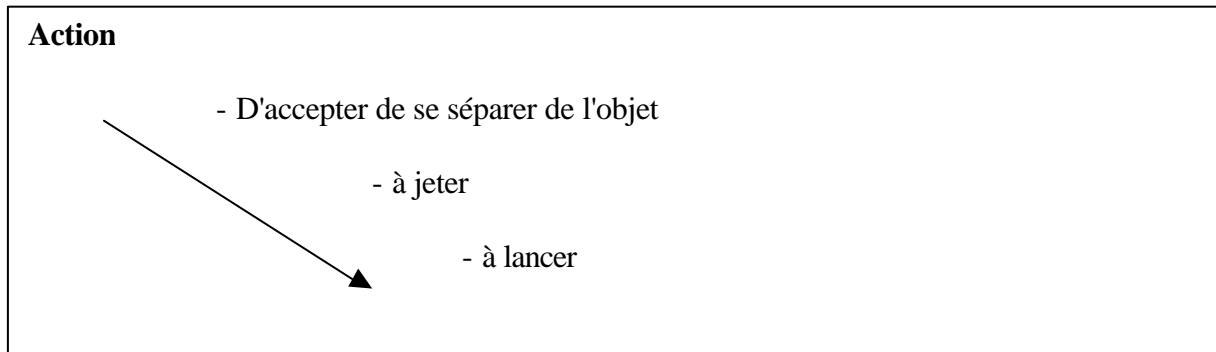
- Mode d'apprentissage de type faire et réussir
- Laisser l'enfant expérimenter et faire des essais dans une première phase, puis l'amener à répéter ses "performances" pour que dans une troisième phase, il puisse mettre en œuvre des moyens pour réussir.
- Varier les formes de travail : individuel, à deux, en petits groupes, classe entière.
- A chaque situation correspondent de multiples séances. Il est possible de vivre une seule situation dans une séance ou, au contraire, de varier les lancers au cours de la même séance.
- Les situations matérielles sont simples, les consignes sont claires.

Situations proposées :

1. Laisser tomber un objet
2. Faire rouler
3. Lancer dans toutes les directions - jeu
4. Lancer dans toutes les directions - ateliers
5. Lancer loin
6. Lancer haut
7. Viser et lancer - jeu
8. Viser et lancer - ateliers
9. Lancer à plat
10. Lancer-rattraper

Activité support : **Lancer**

Axes de progressivité :



Activité support : **Lancer**

Situation 1

Situation proposée : Laisser tomber un objet

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- accepter de se séparer d'un objet

Matériel : objets divers de taille, de texture, de forme, de poids différents qui vont réagir au contact du sol en roulant, en rebondissant, en s'immobilisant : balles, ballons, sacs de graines, boîtes légères, comètes, etc

Descriptif :

Chaque enfant est en possession d'un objet et, depuis la position assise ou debout, au signal, le laisse tomber près de lui, loin de lui, sur le côté, devant lui, derrière lui, etc...

Organisation :

- classe entière ou par petits groupes dans le cas d'enfants ayant du mal à se séparer de leur objet
- le signal peut être un mot d'une comptine, d'une chanson

Recommandations pour l'enseignant :

- faire verbaliser les différents comportements des objets : il rebondit, s'immobilise, s'écrase, roule, etc...

Critères de réussite :

- s'être séparé de son objet
- avoir répondu à la consigne : laisser tomber près de soi, loin de soi, etc...
- avoir attendu le signal

Variantes :

- *d'une position élevée sur un banc, sur une chaise, faire tomber les objets dans une boîte, une caisse, un cerceau, une corbeille*
- *changer de main pour tenir l'objet au départ*

Activité support : **Lancer**

Situation 2

Situation proposée : Faire rouler

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- accepter de se séparer d'un objet
- donner une impulsion à l'engin
- réguler son énergie
- appréhender les notions de distance, de vitesse

Matériel : balles, ballons, billes

Descriptif :

- faire rouler l'objet loin, jusqu'à une ligne, jusqu'à un camarade
- courir après sa balle, son ballon : aussi vite que, plus vite que, moins vite que

Organisation :

- classe entière ou par « vagues » successives ou par ateliers
- par deux : l'un lance l'engin, l'autre court

Recommandations pour l'enseignant :

- utiliser les lignes tracées au sol (dans un gymnase, sur une cour)
- varier les engins utilisés : petites balles, ballons, billes
- faire changer de main pour propulser l'engin

Critères de réussite :

- s'être séparé de son objet
- donner une impulsion à l'engin
- atteindre la limite proposée en consigne
- adapter sa vitesse en fonction de celle de l'engin (pour l'enfant qui court)

Variante :

- *lier cette situation n° 2 à la situation n° 8 : viser et faire rouler pour atteindre un objectif*

Activité support : **Lancer**

Situation 3

Situation proposée : Lancer dans toutes les directions

PS MS GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- faire acquérir aux enfants les sensations pour lancer loin
- donner une impulsion à l'objet
- appréhender les notions de poids, de hauteur, de direction
- découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer

Matériel : objets divers de taille, de texture, de forme, de poids différents qui vont réagir au contact du sol en roulant, rebondissant, s'immobilisant : balles, ballons, sacs de graines, etc.

Descriptif :

JEU : "vider la caisse"

Quelques enfants essaient de vider rapidement une caisse de son contenu pendant que d'autres rapportent au fur et à mesure les objets pour remplir de nouveau la caisse.

Organisation :

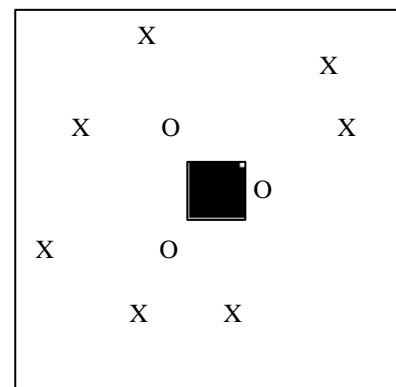
- 2 équipes : * 2 à 3 enfants pour vider la caisse
* de 5 à 10 enfants pour rattraper, ramasser, rapporter les objets

Recommandations pour l'enseignant :

- remplir les caisses d'objets divers
- varier le nombre d'enfants dans chaque équipe en fonction des forces en présence
- la caisse ne peut être renversée; les objets sont expulsés de la caisse un par un
- durée du jeu : * attendre que la caisse soit vidée de son contenu
* gérer le temps de la partie (sablier, comptine, etc...)

Critères de réussite :

- avoir réussi à vider sa caisse (1^{er} cas)
- avoir vidé sa caisse plus vite que les autres (2^{ème} cas)



Variante :

- plusieurs caisses mais il n'y a plus d'équipes de ramasseurs. Le jeu consiste à vider sa caisse plus rapidement que les autres équipes.

Activité support : **Lancer**

Situation 4

Situation proposée : Lancer dans toutes les directions

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- faire acquérir aux enfants les sensations pour lancer loin
- donner une impulsion à l'objet
- appréhender les notions de poids, de hauteur, de direction
- découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer

Matériel : objets divers de taille, de texture, de forme, de poids différents qui vont réagir au contact du sol en roulant, rebondissant, s'immobilisant : balles, ballons, sacs de graines, etc.

Descriptif :

- lancer par-devant : contre un mur, au-delà d'une ligne
- lancer par-derrière : tourner le dos au mur. Lancer par-dessus la tête, par-dessus l'épaule, entre les jambes, par-dessous le bras, etc...
- lancer sur le côté : d'une main puis de l'autre
- lancer haut : par-dessus un filet, au-dessus d'une ligne tracée sur un mur, par-dessus un "mur" (gros tapis posé verticalement), par-dessus une corde tendue, vers le plafond
- **JEU POSSIBLE** : "la balle nommée"

Le meneur lance un ballon ou une balle en l'air ou contre un mur et appelle un prénom. Celui qui est appelé va chercher le ballon ou la balle et lance à son tour.

Organisation :

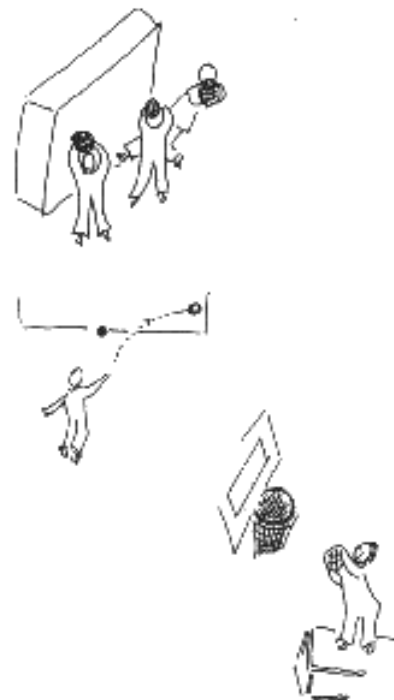
- par ateliers : * suivant les différents lancers
* suivant les différents objets lancés

Recommandations pour l'enseignant :

- varier les objets à lancer.
- faire changer de main pour lancer.
- ne pas utiliser d'objets pouvant blesser (objets plus lourds, avec arêtes).

Critères de réussite :

- la direction du lancer répond à la consigne.
- l'objectif est atteint (mur par exemple), l'obstacle est dépassé (filet, corde tendue).



Situation proposée : Lancer loin

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- faire acquérir aux enfants les sensations pour lancer loin
- donner une forte impulsion à l'objet pour le projeter
- appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur
- découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer
- coordonner ses actions

Matériel : objets divers de taille, de texture, de forme, de poids différents

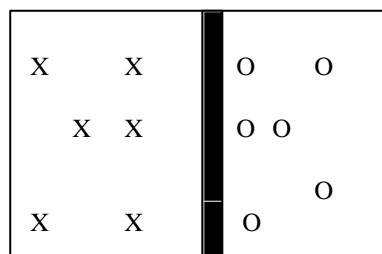
Descriptif :

- JEU des "Balles brûlantes"

2 équipes de part et d'autre d'une ligne

But du jeu : débarrasser son camp de tous les ballons, balles et autres engins en les lançant dans l'autre camp. Il est possible de ménager une zone neutre entre les deux camps.

Durée du jeu : * il s'arrête quand une des deux équipes n'a plus d'objet dans son camp
* au temps (sablier - comptine)



Organisation :

- classe entière

Recommandations pour l'enseignant :

- mettre les enfants en situation de réussite en ne les éloignant pas trop, dans un premier temps, de la zone à atteindre. Au fur et à mesure de ses réussites, l'enfant recule pour lancer.

Critères de réussite :

- atteindre la zone demandée (plusieurs lignes de départ correspondant à des difficultés croissantes)
- atteindre des zones balisées au sol

Variante : - "Balles brûlantes" : les équipes sont séparées par un filet, une corde tendue, un obstacle. L'enfant doit lancer vers le haut.

- **remarque :** l'enfant découvrira plus tard que pour lancer loin, il faut lancer vers le haut (angle de 45° avec le sol)

Variables :

Espace : - éloignement du lanceur

Matériel : - varier les engins à lancer

Activité support : **Lancer**

Situation 6

Situation proposée : Lancer haut

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- adapter son geste en fonction du lancer
- donner une impulsion à l'objet pour le projeter
- appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur
- découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer

Matériel : objets divers mais sans danger et objets légers : ballons de baudruche, rubans, assiettes en carton

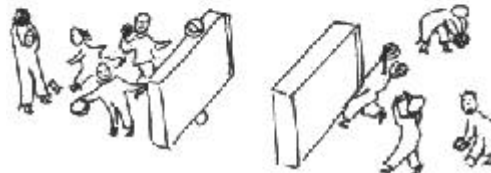
Descriptif :

- lancer pour toucher un objet suspendu au plafond
- lancer par-dessus une corde tendue
- lancer à travers un cerceau suspendu verticalement (notion de visée)
- lancer dans un panier de basket ou une caisse placée en hauteur (notion de visée)
- JEU : "la balle nommée" (voir situation n° 4)
- JEU : "les balles brûlantes" (équipes séparées par un obstacle élevé).



Organisation :

- classe entière
- par ateliers



Recommandations pour l'enseignant :

- recenser les différentes façons de lancer et les exploiter
- les ateliers seront préparés à l'avance (objets suspendus à installer)
- veiller à la sécurité : les engins sont projetés vers le haut !

Critères de réussite :

- lancer l'engin par-dessus l'obstacle, à travers ..., dans ...
- atteindre une zone définie au départ.

Variantes : - lancer d'une main (d'un bras), à deux mains (deux bras)

- concours par équipe : en un temps limité, lancer le plus de ballons possible dans le respect de la consigne

Variables :

Espace : - varier les distances de tir : reculer, se déplacer pour un nouvel angle de tir (en fonction des réussites)

Matériel : - varier les engins à lancer

- lancer des objets légers : foulards, ballons de baudruche, assiettes en carton.

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- adapter son geste en fonction de ce lancer
- coordonner ses actions et réguler son énergie
- appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur, de direction
- respecter des règles

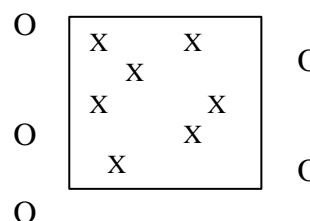
Matériel : objets divers pouvant être lancés sans danger

Descriptif :

- JEU : "les lapins et les chasseurs"

Les lapins sont dans une zone de jeu (6 à 7 mètres de côté environ). Les chasseurs, placés tout autour du carré, lancent de petits ballons sur les lapins pour les toucher. Un lapin qui est touché s'assoit.

ballons



Organisation :

- classe partagée en deux jeux si le nombre d'élèves est important
- pour chaque jeu, 2 équipes qui peuvent être déséquilibrées en nombre : plus de lapins que de chasseurs

Recommandations pour l'enseignant :

- un lapin n'est pas pris s'il est touché à la tête (habitude à faire prendre aux enfants : on ne vise jamais la tête !)
- utiliser des petits ballons souples, sans danger pour les lapins et limitant au mieux l'appréhension que les lapins auront face aux tirs
- les ballons une fois lancés sont ou non réutilisables par les chasseurs (consigne de départ à bien préciser)

Critères de réussite :

- nombre de lapins touchés pendant un temps donné (sablier - comptine) ou pour un nombre de ballons donné

Variante : Jeu : Les lapins et les chasseurs sont en dispersion dans la même zone de jeu.

Variables :

Espace : - grandeur de la zone de jeu (éloignement des chasseurs)

Temps : - temps de jeu

Joueurs : - nombre de chasseurs
- nombre de lapins

Matériel : - nombre de balles

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- adapter son geste en fonction du lancer
- coordonner ses actions et réguler son énergie
- appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur, de direction
- respecter des règles

- Matériel** :
- objets divers pouvant être lancés sans danger
 - cibles diverses (quilles, paniers de basket, tunnels,...)

Descriptif :

- abatte des quilles : * en faisant rouler la balle
* en projetant l'engin à lancer
- "Chamboule tout" : renverser des quilles, des boîtes, des bouteilles en plastique, des figurines placées sur une table ou un banc
- lancer dans un récipient
- viser un objet placé en hauteur (objet suspendu - panier de basket)
- passer au travers d'un tunnel (faire rouler) ou d'un cerceau suspendu (projeter)



Organisation :

- classe répartie en groupes sur des ateliers

Recommandations pour l'enseignant :

La rotation des enfants sur les ateliers peut s'étaler sur plusieurs séances. Un temps de présence suffisamment long à chaque atelier est nécessaire pour que l'enfant expérimente, fasse des essais et répète une performance.

Critères de réussite :

- comptabiliser les quilles et autres objets renversés, les cibles atteintes

Variables :

Espace : - varier les distances et les angles de tir en fonction des réussites

- varier les hauteurs des cibles

Matériel - varier le nombre de quilles ou objets et leur écartement (plus les objets à viser sont écartés les uns des autres, plus la visée est difficile)

- varier les objets à lancer : balles, petits ballons, balles de chiffons, sacs de graines, comètes, etc...

Temps : - limiter le nombre de tirs, le temps donné pour tirer

Activité support : **Lancer**

Situation 9

Situation proposée : Lancer à plat

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- adapter son geste en fonction du lancer et du type d'engin à lancer
- coordonner ses actions et réguler son énergie
- appréhender les notions de poids, de distance
- respecter des règles

Matériel :

- assiettes en carton, palets, cerceaux, frisbees, anneaux, etc.
- supports de réception

Descriptif :

- lancer dans une direction pour que l'objet atterrisse à plat (il glissera peut-être ensuite mais ne roulera pas).
- lancer des palets de couleurs différentes dans des cerceaux aux couleurs correspondantes
- JEU : "encerclé, c'est gagné!"
lancer des anneaux autour d'un support vertical.



Organisation :

- classe répartie en groupes sur des ateliers.

Recommandations pour l'enseignant :

- veiller à ce que l'enfant respecte les règles de jeu et de sécurité.

Critères de réussite :

- comptabiliser les réussites : objectif atteint, objet encerclé, atterrissage de l'engin à plat sur la cible

Variables :

Espace : - éloigner ou rapprocher la cible ou le tireur

Matériel : - différencier engins et cibles par des couleurs, des formes

- varier les engins : disques, anneaux (petits/grands - légers/"lourds")

Activité support : **Lancer**

Situation 10

Situation proposée : Lancer / rattraper

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- coordonner ses actions et réguler son énergie
- appréhender les notions de poids, de distance
- maîtriser l'engin
- accepter de rattraper, se débarrasser de son appréhension

Matériel : objets légers pouvant être rattrapés sans danger, sans crainte : balles, ballons, anneaux, sacs de graines, balles de chiffons, etc.

Descriptif :

- 1) Seul :
 - lancer vers le sol, rattraper après le rebond
 - lancer en l'air, rattraper après un rebond au sol, directement sans rebond
 - lancer contre un mur, rattraper après un rebond, directement sans rebond
- 2) à deux :
 - se lancer l'engin ; le rattraper après un rebond, sans rebond
 - utiliser un mur comme rebond intermédiaire
 - placer un obstacle entre les deux enfants : filet de tennis, corde tendue, etc...
- 3) en groupe :
 - JEU : "La balle nommée"
l'enfant appelé rattrape la balle ou le ballon après deux rebonds, un seul rebond

Organisation :

- classe entière en dispersion ou répartie en groupes sur des ateliers

Recommandations pour l'enseignant :

- possibilité d'utiliser la ronde, les colonnes mais attention aux temps d'attente souvent très longs

Critères de réussite :

- comptabiliser les réussites: engin lancé et rattrapé.
- respect du nombre de rebonds accordés.

Variante : - *placer un obstacle entre les enfants: filet de tennis, cerceau au travers duquel l'engin doit passer*

Variables :

Espace : - *varier la distance séparant l'enfant du mur, ou séparant les deux enfants*

Matériel : - *varier les objets à lancer*

LES UNITES D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 1

Compétence 2 :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Unités d'apprentissage présentées :

- **Manipuler** des gros objets..... page 59
- **Orientation**
 - en classe, à l'école (PS, MS) page 63
 - sur quadrillage, damier (PS, MS) page 73
 - à l'école, en extérieur (GS) page 81
- **Activités d'équilibre avec prise de risque**
 - vélo page 89
- **Activités de grimpe** page 99

CYCLE 1

PS MS GS

UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUECompétence visée :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Activité support : Manipuler des gros objets**Acquisitions attendues :**

- Elargir le potentiel d'actions élémentaires : transporter, déplacer, pousser, grimper, franchir, sauter, se suspendre, se balancer, glisser, rouler, faire rouler ...
- Adopter sa conduite motrice à la spécificité du matériel.
- Prendre des informations simples pour enchaîner différentes actions.
- Coopérer avec un partenaire (MS, GS)

Éléments de polyvalence :

- Langage : verbaliser les actions, les attitudes, les découvertes, les sensations, l'espace,...
- Notion d'espace : l'appréhender dans ses trois dimensions.
- Notion de temps : l'appréhender par la chronologie des actions.
- Représentations graphiques (MS, GS) :
 - . l'espace.
 - . le corps en mouvement dans l'espace.
- Représentations plastiques.

Démarche/organisation pédagogique :

- Renouveler plusieurs fois cette unité au cours de l'année.
- Séances initiales (à répéter 3 à 4 fois pendant la même période) : exploration de l'espace et des gros objets.
- Séances suivantes (à répéter 4 à 5 fois pendant la même période) : complexifier les consignes sur la manipulation du matériel, sur les actions motrices, sur la coopération entre enfants.

Situations proposées :

- 1- Exploration de gros objets
- 2- Transport, manipulation, exploration

Situation proposée : Exploration de gros objets

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Adapter sa conduite motrice à la spécificité du matériel.
- Enrichir son potentiel d'actions élémentaires.

Matériel :

- gros objets divers en taille, forme, masse, encombrement, préhension ... (gros tapis, tables, chaises, bancs, grands cartons, caisses, blocs de mousse, gros ballons, grosses cordes, escabeau, chambre à air,...)
- installations fixes existantes (structures à grimper, espaliers, poutres, escaliers, rampes d'escalier,...)

Descriptif :

- Les enfants investissent un espace aménagé avec des gros objets mobiles.

Consigne :

- Découvrir librement les différentes actions motrices favorisées par la diversité du matériel, sans bousculer ni agresser pour s'approprier un objet.

Organisation :

- Classe entière en dispersion.
- Matériel disposé avant la séance par l'adulte.

Recommandations pour l'enseignant :

- Veiller à réunir toute les conditions de sécurité.
- Eviter de tenir l'enfant en recherche d'équilibre, mais le sécuriser par sa seule présence, par la parole.
- Privilégier une expérimentation longue d'un même objet, plutôt que le "papillonnage" d'un objet à l'autre.
- Permettre aux enfants de s'exprimer sur leurs actions, déplacements, sensations, sur l'espace...
- Photographier des attitudes ou filmer des actions pour faire évoluer la séance, ou pour mener un travail en classe : langage, représentations plastiques ou graphiques,...

Critères de réussite :

- Engagement dans l'action.
- Variété des actions.

Variables :

Matériel : détourner l'usage de l'objet (ex : chaise renversée)

Espace : installer le même matériel différemment.

Relation à l'autre : mener des actions à 2 ou plusieurs (ex : se croiser sur un banc).

Activité support : **Manipuler des gros objets**

Situation 2

Situation proposée : Transport, manipulation, exploration

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Adapter sa conduite motrice à la spécificité du matériel.
- Accepter l'autre pour porter, déplacer, manipuler,...
- S'organiser pour réussir.

Matériel : gros objets divers en taille, forme, masse, encombrement, ...

Descriptif :

- Transporter, construire...seul ou à plusieurs.

Consignes :

- Transporter le matériel pour le disperser et l'installer.
- Réaliser des empilements stables.
- "Déconstruire" et ramener le matériel.

Organisation :

- Classe entière
- Matériel sorti en vrac par l'adulte avant la séance.

Recommandations pour l'enseignant :

- Répéter cette situation pour que chaque enfant puisse manipuler plusieurs fois le même matériel, ou des objets nouveaux.
- Permettre aux enfants de s'exprimer sur leurs actions, déplacements, sensations, sur l'espace...
- Photographier des attitudes ou filmer des actions pour faire évoluer la séance, ou pour mener un travail en classe : langage, représentations plastiques ou graphiques,...
- Faire représenter les empilements réalisés (miniatures, découpages, dessins) et tracer au sol les contours des objets.

Critères de réussite :

- Respect des consignes.

Variables :

Matériel : le diversifier autant que possible.

Relation à l'autre : varier le nombre de partenaires pour modifier les actions.

CYCLE 1			UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
			<i>Compétence visée :</i>
PS	MS		Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Activité support : orientation
en classe, à l'école

Acquisitions attendues :

- Prendre des repères dans la classe, dans l'école.
- Se situer par rapport à des éléments permanents.
- Apprécier la position d'éléments fixes.
- Aller à un endroit déterminé sans le regard de l'adulte.
- Observer, effectuer un parcours déterminé.
- Mémoriser un parcours.
- Etre capable de prélever des indices.

- Accepter de travailler avec un camarade.
- Savoir communiquer des informations.
- Affirmer son autonomie.

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler en équipe, à 2, à 3.
- Identifier des informations visuelles.
- Comprendre et exécuter une consigne.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours).

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps (actions successives).
- S'exprimer de manière pertinente (oral).
- Elargir la construction de l'espace et du temps.
- S'exprimer par le dessin.

Démarche/organisation pédagogique :

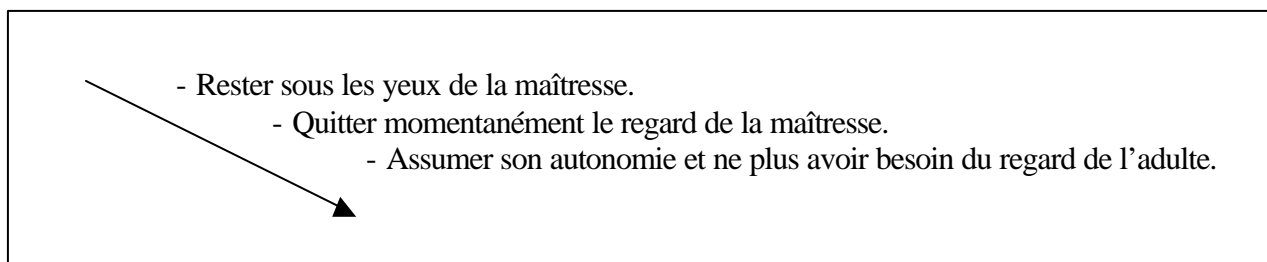
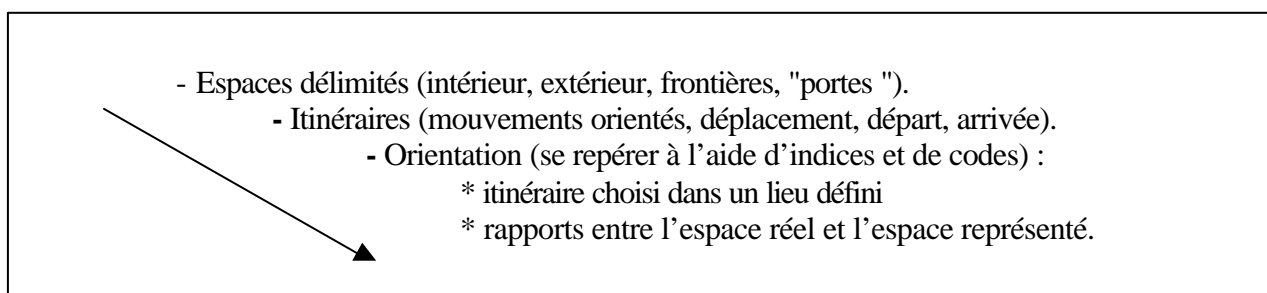
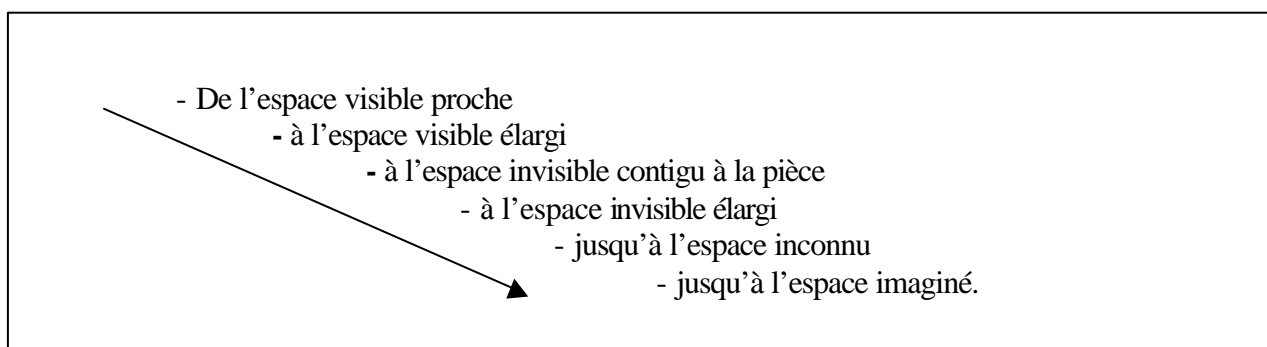
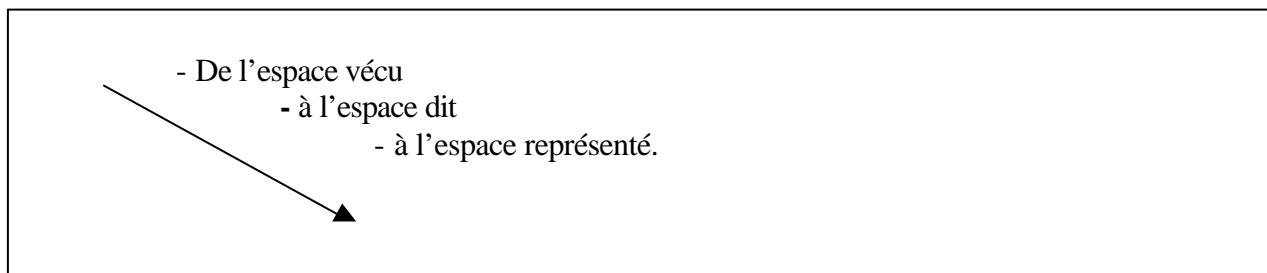
- Travailler avec des petits groupes (une dizaine d'élèves maximum).
- Travailler avec des groupes homogènes par 2, par 3, seul.
- Réaliser les activités sous forme de jeux (donner du sens).
- Donner des consignes claires, simples.
- Faire placer les objets repères par des élèves.

Situations proposées :

- 1) Repérer des coins dans la classe, la cour, l'école, la BCD, etc...
- 2) Repérer un lieu choisi par un camarade.
- 3) Prendre des repères pour effectuer un parcours.
- 4) Construire un chemin.
- 5) Jeu de piste.
- 6) Jeu de piste sonore.

Activité support : Orientation

Axes de progressivité :



Tout au long des activités, acquisition d'un vocabulaire topologique spécifique (du vocabulaire passif au vocabulaire actif)

- Exprimer une situation simple ("je suis dans la classe")
- Exprimer une situation par rapport à un objet ("je suis devant la porte, loin du tableau, près de la fenêtre")
- Exprimer un déplacement ("j'avance, je recule, je passe, je tourne")
- Exprimer un orientation ("j'avance vers...je tourne derrière...je passe entre...")
- Combiner plusieurs aspects liés à l'espace et au temps ("pour aller..., je vais passer..., puis je tournerai...").

Activité support : Orientation (travail dans un espace connu)

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler en équipe (à 2, à 3, à 4) :
 - . passer d'une relation privilégiée avec le maître à une relation avec d'autres élèves, sous le regard du maître
 - . tenir différents rôles : meneur, suiveur, observateur, organisateur.
- Identifier des informations visuelles :
 - . sur l'organisation de la classe, de la cour, de la BCD,...
 - . sur les objets repères (forme, couleur, place)
 - . sur le codage des actions
 - . sur les déplacements (chronologie des informations).
- Comprendre et exécuter une consigne :
 - . établir un lien entre le message (oral ou codé) et son action propre.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours) :
 - . situer les objets les uns par rapport aux autres
 - . apprécier les étapes successives d'un déplacement et les garder en mémoire
 - . oraliser pour mieux se souvenir.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps :
 - . *positionnement* : dedans, dehors, intérieur, extérieur, dessus, dessous, en haut, en bas, près, loin, devant, derrière, le long, à côté, dans le coin, au milieu, au bord, autour, en face, près, tout près, très près, plus près, moins près, etc...
 - . *déplacement* : avancer, reculer, tourner, croiser, suivre ; en colonne, en ligne, en avant, en arrière, en file, en ronde ; d'abord, après, puis, ensuite, maintenant,...
- Décrire oralement un lieu, une action, un trajet, de façon pertinente et correcte (l'orientation offre l'occasion de lier l'expérience au langage).
- Elargir la construction de l'espace :
 - . prendre des repères quant à la forme des pièces, la place des ouvertures, les couloirs, les étages, la distribution des salles, etc...
 - . commencer à représenter l'espace (dessin, plan,...).
- Elargir la construction du temps :
 - . notion de chronologie, d'étapes successives.
- Coder et décoder une action :
 - . associer un symbole à une réalité du terrain
 - . associer un symbole à une action (aller dans un coin, se déplacer d'un lieu à un autre)
 - . lier différents symboles pour construire du sens (codage, décodage).

Activité support : **Orientation**
Situation proposée : Travail dans la classe, la cour, la BCD, etc.

Situation 1

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se situer dans la classe, prendre des repères dans l'école.
- Affirmer son autonomie.

Matériels : objets de la classe, "doudous", ...

Consignes :

- Aller déposer son "doudou" dans..., sur..., près de ..., etc...
- Aller se placer dans le coin "poupée", devant le tableau,...
- Aller porter un objet dans la classe voisine, dans le dortoir,...
- Se rendre aux toilettes à plusieurs, puis seul.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes,
puis selon l'autonomie des élèves : par 3, par 2, puis seul.
- Aide de l'ATSEM.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire "passer" 3 ou 4 élèves à la fois (par atelier).
- Noter les degrés d'autonomie selon les axes de progressivité.
- Ne pas insister si l'enfant refuse, mais l'encourager, l'accompagner.

Critères de réussite :

- Demander de réussir 3 fois (difficultés progressives : voir les 4 axes de progressivité).

Variables :

Espace : varier le vocabulaire de position (devant, dans, près de, derrière, à côté de, ...)

- déplacements finalisés (aller chercher..., aller porter..., aller voir..., aller demander...).

- élargir l'espace (du plus proche au plus loin, du visible au non visible, etc..).

Matériels : aller se placer à un endroit de l'école indiqué par une photo.

Prolongements possibles :

- Tris de photos selon les lieux où elles ont été prises (classe, restaurant, BCD, cour, etc.).

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Repérer un lieu choisi par un camarade,
se cacher, se retrouver.

Situation 2

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Savoir repérer et décrire un lieu de l'espace connu, visible (précision du vocabulaire).
- Se situer par rapport à des éléments fixes ou mobiles.
- Affirmer son autonomie.

Matériels :

Consignes :

- 1- Repérer le lieu où se trouve un camarade (visible).
- 2- Décrire précisément ce lieu.
- 3- Aller prendre la place de son camarade.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes (6 élèves).
- Elèves par 2.

Recommandations pour l'enseignant :

- Différencier selon autonomie des enfants.
- Noter les degrés d'autonomie selon les axes de progressivité.
- Ne pas insister si l'enfant refuse, mais l'encourager, l'accompagner.

Critères de réussite :

- Demander de réussir 3 fois (difficultés progressives : voir les 4 axes de progressivité).

Variables :

*Espace : l'enfant A décrit à l'enfant B l'endroit où il doit aller se cacher
l'enfant A l'y rejoint.*

- la cachette est indiquée sur une photo, pour les 2 enfants.

Prolongements possibles :

- Jeu de "memory".

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Prendre des repères pour effectuer un parcours (" en étoile ").

Situation 3

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Savoir repérer un lieu (indices photographiques).
- Se déplacer seul ou à 2 sans le regard de l'adulte.
- Affirmer son autonomie.

Matériels : photos d'endroits précis de l'école (intérieurs et extérieurs).

Consignes :

- 1- Observer la photo présentée.
- 2- Décrire précisément ce lieu à la maîtresse.
- 3- Aller prendre à cet endroit une pièce de puzzle.
- 4- Revenir observer une seconde photo, etc...

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes (6 élèves).
- Elèves par 2, ou seul, selon autonomie.
- Marquer les différents passages de chacun.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire le premier déplacement avec l'enfant pour qu'il comprenne bien le jeu.

Critères de réussite :

- Reconstituer le puzzle.

Variables :

Démarche : l'enfant gère seul sa recherche, développe une stratégie pour retrouver chacune des pièces du puzzle.

Matériels : une photo intrusive "s'est glissée" parmi les autres.

L'enfant part avec 2 ou 3 photos et doit revenir avec autant de pièces du puzzle.

Prolongements possibles :

- Tris de photos selon les lieux où elles ont été prises (classe, restaurant, BCD, cour, etc.

Activité support : **Orientation**
Situation proposée : Construire un chemin.

Situation 4

	MS	
--	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prélever des indices visuels.
- Les mettre en cohérence pour élaborer un parcours.
- Etre capable d'anticiper un déplacement.

Matériels : photos d'endroits précis de l'école (intérieurs et extérieurs).

Consignes :

- 1- Observer les photos présentées.
- 2- Les organiser de manière cohérente de façon à construire un parcours dans l'école.
- 3- Effectuer ce parcours (évaluation simultanée).

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes (6 élèves).
- Commencer avec 5 ou 6 photos très " lisibles ".
- Laisser les élèves tâtonner, s'exprimer, argumenter.

Recommandations pour l'enseignant :

- Organiser la prise de parole.
- Veiller à ce que tous les élèves voient les photos dans le même sens (tableau vertical aimanté).
- Disposer les photos sur un axe horizontal orienté de gauche à droite (sens de lecture).

Critères de réussite :

- Réaliser le parcours dans l'ordre choisi des photos.

Variables :

Temps : suite à un parcours dans l'école, replacer chronologiquement les photos.
Espace : placer des passages interdits (respect d'un code).
Matériels : des photos intruses.

Prolongements possibles :

- Représentation de l'espace : disposer les photos à plat pour une première ébauche de plan de l'école.

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prélever des indices visuels.
- Les mettre en cohérence pour réaliser un parcours.
- Etre capable d'anticiper un déplacement.

Matériels : Photos d'endroits précis de l'école (intérieurs et extérieurs).

Balises « repères » (caissettes) présentes dans chaque lieu, mais pas sur les photos.
Collection de petits objets témoins.

Consignes :

- 1- Observer la première photo présentée.
- 2- Se rendre sur le lieu de la photo.
- 3- Prendre un objet témoin et regarder la deuxième photo.
- 4- Se rendre sur le lieu de la 2ème photo et ainsi de suite jusqu'à la dernière photo.

Organisation :

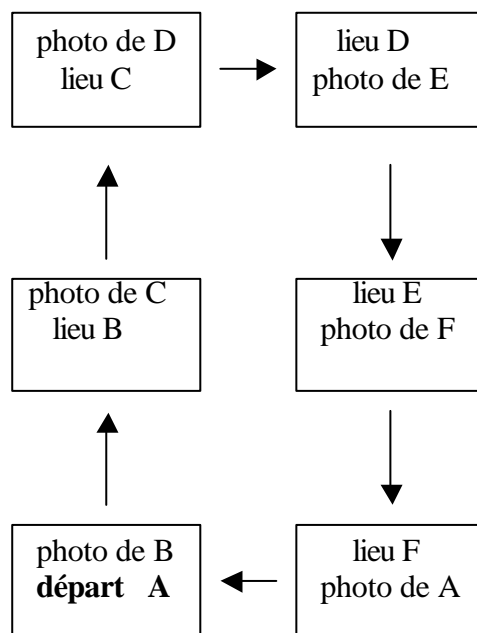
- Travail par petits groupes homogènes (3 élèves).
- Commencer avec 5 à 6 photos très lisibles.
- Au départ (A) la photo 1 montre le lieu B, en B, la photo 2 montre le lieu C. La dernière photo montre le lieu d'arrivée (A).

Recommandations pour l'enseignant :

- Prévenir les collègues de l'école.
- Veiller à ce que les consignes de sécurité soient respectées (sorties condamnées).

Critères de réussite :

- Rapporter tous les objets témoins.



Variables :

Matériels : photos partiellement amputées.
Temps : limité.

Prolongements possibles :

Construction du temps : disposition chronologique des photos.
Dessin du parcours dans l'école (notion d'itinéraire).

Activité support : **Orientation**
Situation proposée : Jeu de piste sonore (" en étoile ").

Situation 6

	MS	
--	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prélever des indices sonores, identifier les lieux d'enregistrement.
- Etre capable d'anticiper un déplacement.

Matériels : Enregistrements sonores d'endroits précis de l'école (voix des maîtresses dans leur classe, bruits de chasse d'eau, d'enfants au restaurant, d'enfants en récréation, du dortoir,...).
Pièces de puzzle (autant que de lieux à découvrir).

Consignes :

- 1 - Ecouter le premier enregistrement.
- 2 - Se rendre sur le lieu des bruits entendus.
- 3 - Y prendre une pièce de puzzle et revenir vers la maîtresse.
- 4 - Ecouter l'enregistrement suivant, etc...
et terminer le puzzle.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes (3 élèves).
- Isoler le groupe des autres élèves qui ne doivent pas entendre les enregistrements avant de jouer.

Recommandations pour l'enseignant :

- Prévenir les collègues de l'école.
- Veiller à ce que les consignes de sécurité soient respectées (sorties condamnées)
- Vigilance accrue des ATSEM (ou aide-éducateur).

Critères de réussite :

- Reconstitution du puzzle.

Variables :

Temps : enchaîner 2 ou 3 extraits sonores.

Enchaîner tous les extraits, mettre les photos correspondantes des lieux en ordre chronologique, et suivre le parcours ainsi réalisé.

Prolongements possibles :

Construction du temps : chronologie des déplacements.

Dessin du parcours dans l'école (notion d'itinéraire).

CYCLE 1			UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
			<i>Compétence visée :</i> Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
PS	MS		

Activité support : orientation

Travail sur quadrillage, damier (salle de motricité, cour).

Acquisitions attendues :

- Prendre des repères pour mémoriser une case ou un itinéraire sur quadrillage.
- Apprécier la position d'éléments fixes.
- Se situer à un endroit déterminé.
- Identifier les cases de départ et d'arrivée.
- Observer, effectuer un parcours déterminé.
- Mémoriser un parcours.
- Savoir coder et décoder un emplacement, un déplacement.
- Accepter de travailler avec un camarade.
- Savoir communiquer des informations.
- Affirmer son autonomie.

Éléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler en équipe, à 2, à 3.
- Identifier des informations visuelles.
- Comprendre et exécuter une consigne.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours).

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps (actions successives).
- S'exprimer de manière pertinente (oral).
- Elargir la construction de l'espace et du temps.
- Coder et décoder une action.
- Prendre des repères orthonormés (de manière implicite).
- Utiliser un tableau à double entrée.
- Utiliser les nombres (cardinaux) de 1 à 5.

Démarche/organisation pédagogique :

- Travailler avec des petits groupes (une dizaine d'élèves maximum).
- Travailler avec des groupes homogènes.
- Prévoir de nombreuses grilles (pour noter les cases, les déplacements).
- Réaliser les activités sous forme de jeux (donner du sens).
- Donner des consignes claires, simples.
- Faire placer les objets repères par des élèves, selon un plan (tâtonnement).
- Permettre l'utilisation libre du quadrillage et des objets (hors éducation physique).

Situations proposées :

- 1) Repérer un lieu (une case) dans un espace visible, limité (quadrillage).
- 2) Repérer une case choisie par un camarade.
- 3) Prendre des repères pour effectuer un parcours sur le quadrillage.
- 4) Construire un chemin.
- 5) Utiliser un plan, établir des relations entre le quadrillage « réel » et le plan.
- 6) Utiliser le plan pour suivre le bon chemin.

Activité support : Orientation (travail sur quadrillage)

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler en équipe (à 2, à 3, à 4) :
 - . passer d'une relation privilégiée avec le maître à une relation avec d'autres élèves, sous le regard du maître
 - . tenir différents rôles : meneur, suiveur, observateur, organisateur.
- Identifier des informations visuelles :
 - . sur l'organisation du quadrillage (entrée, balises, sortie)
 - . sur les objets repères (forme, couleur, place)
 - . sur le codage des actions
 - . sur les déplacements (chronologie des informations).
- Comprendre et exécuter une consigne :
 - . établir un lien entre le message (oral ou codé) et son action propre.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours) :
 - . situer les objets les uns par rapport aux autres, par rapport au quadrillage
 - . apprécier les étapes successives d'un déplacement et les garder en mémoire
 - . oraliser pour mieux se souvenir.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps :
 - . *positionnement* : dedans, dehors, intérieur, extérieur, dessus, dessous, en haut, en bas, près, loin, devant, derrière, le long, à côté, dans le coin, au milieu, au bord, autour, en face, près, tout près, très près, plus près, moins près, etc...
 - . *déplacement* : avancer, reculer, tourner, croiser, suivre ; en colonne, en ligne, en avant, en arrière, en file, en ronde ; d'abord, après, puis, ensuite, maintenant,...
- Décrire oralement un lieu, une action, un trajet, de façon pertinente et correcte (l'orientation offre l'occasion de lier l'expérience au langage).
- Elargir la construction de l'espace :
 - . prendre des repères quant à la forme, la taille, au nombre de colonnes et de rangées du quadrillage, à l'entrée, à la place de la « maison », etc...
 - . prendre des repères quant au positionnement des objets par rapport au quadrillage, et les uns par rapport aux autres.
 - . commencer à représenter l'espace (dessin, damier, plan,...).
- Elargir la construction du temps :
 - . notion de chronologie, d'étapes successives du parcours.
- Coder et décoder une action :
 - . associer un symbole à une réalité du quadrillage.
 - . associer un symbole à une action (aller dans une case, se déplacer d'une case à une autre).
 - . lier différents symboles pour construire du sens (codage, décodage).
- Prendre des repères orthonormés :
 - . notion de colonne, de ligne, de nœud.
 - . première ébauche du tableau à double entrée.
- Utiliser les 5 premiers nombres cardinaux :
 - . dénombrer pour se déplacer : ex : "j'avance de 3 cases".

Activité support : **Orientation**
Situation proposée : Repérer un lieu (une case).

Situation 1

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer un lieu (une case) choisi dans un espace limité, visible.

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).
Différents objets disposés sur le quadrillage (plots, anneaux, bouteilles, etc.).

Consignes :

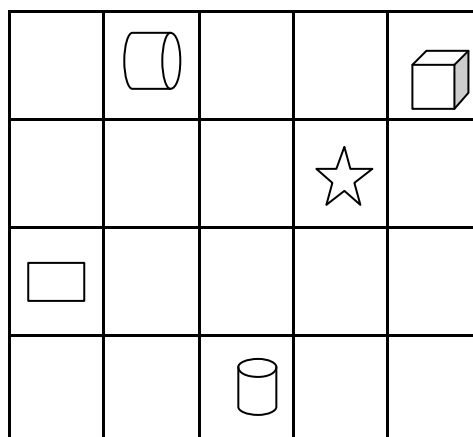
- 1) Se positionner sur une case librement.
- 2) Revenir près de la maîtresse.
- 3) Retourner dans la même case qu'initialement.

Organisation :

- Elèves par 2, se positionnent à chacun leur tour sur une case différente.
- L'un contrôle l'autre qui s'exécute.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire "passer" 3 ou 4 couples à la fois.
- Noter sur un plan de contrôle (mémoire).
- Différer la réponse pour que les élèves fassent un effort de mémorisation.



Critères de réussite :

- Demander de réussir 3 fois avec une entrée sur le quadrillage différente à chaque fois.

Variables :

Space : se placer sur deux cases successives (amorce d'un chemin).

Matériels : changer les repères de place, ou mettre aux places définies des repères identiques.

Prolongements possibles :

Codage : placer des personnages sur un damier (modèle réduit) aux places des enfants sur le quadrillage (du réel au plan).

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Repérer un lieu (une case) choisi par un camarade.

Situation 2

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer un lieu (une case) choisi dans un espace limité, visible.

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).
Différents objets disposés sur le quadrillage (plots, anneaux, bouteilles, etc.).

Consignes :

- Les élèves étant 2 par 2 :
 - . A va se positionner sur une case puis revient.
 - . B va se positionner sur la même case.(inverser les rôles)

Organisation :

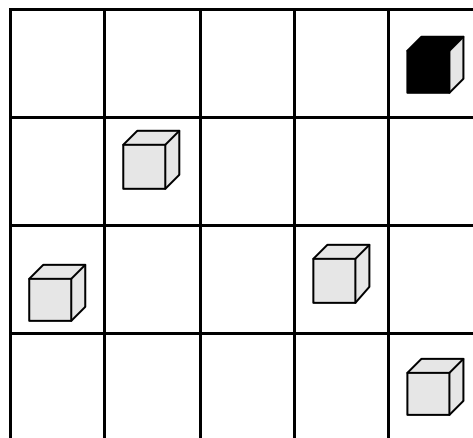
- Elèves par 2, se positionnent à chacun leur tour sur une case différente.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire "passer" 3 ou 4 élèves (A) puis leurs camarades (B).
- Noter sur un plan de contrôle (mémoire).
- Différer la réponse pour que les élèves fassent un effort de mémorisation.

Critères de réussite :

- Demander de réussir 3 fois avec une entrée sur le quadrillage différente à chaque fois.



Variables :

Espace : se placer sur deux cases successives (amorce d'un chemin).

Matériels : changer les repères de place, ou mettre aux places définies des repères identiques (voir dessin).

Prolongements possibles :

- Placer des personnages sur un damier (modèle réduit) aux places des enfants sur le quadrillage (du réel au plan).

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Prendre des repères pour effectuer un parcours sur le quadrillage.

Situation 3

PS	MS	
----	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prendre des repères pour effectuer un parcours dans un espace limité, visible.

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).
Différents objets disposés sur le quadrillage (plots, anneaux, bouteilles, etc.).

Consignes :

- Choisir un chemin pour aller dans la maison
 - . en suivant les balises.
 - . en choisissant des balises selon leur forme leur couleur, ou leur taille.
 - . en évitant les cases balisées.

Organisation :

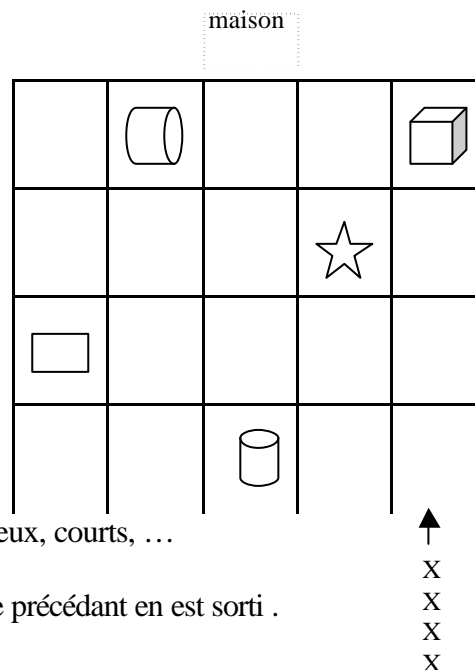
- Elèves par 4 (avec meneur),
les élèves suivent le meneur (puis permutent).

Recommandations pour l'enseignant :

- Placer des repères permettant des parcours longs, sinueux, courts, ...
- Noter sur un plan de contrôle (mémoire).
- Le suivant ne s'engage sur le quadrillage que lorsque le précédent en est sorti .

Critères de réussite :

- Effectuer le même parcours en changeant de meneur.



Variables :

Espace : le parcours est donné sur plan.

Espace / temps : sortir de la maison et y revenir en effectuant un parcours.

Matériels : changer les repères de place, ou mettre aux places définies des repères identiques.

Prolongements possibles :

- *Codage* : noter sur plan les cases du déplacement.
- *Jeu* : « La course des escargots » (piste quadrillée, dés de couleurs).

Activité support : **Orientation**
 Situation proposée : Construire un chemin.

Situation 4

	MS	
--	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prendre des repères pour effectuer un parcours dans un espace limité, visible.

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).
 Différents objets .

Consignes :

- Construire un chemin pour aller dans la maison (avec des objets)
 - . un chemin court, un chemin long.
 - . un chemin pour sauter, pour ramper, ...

Organisation :

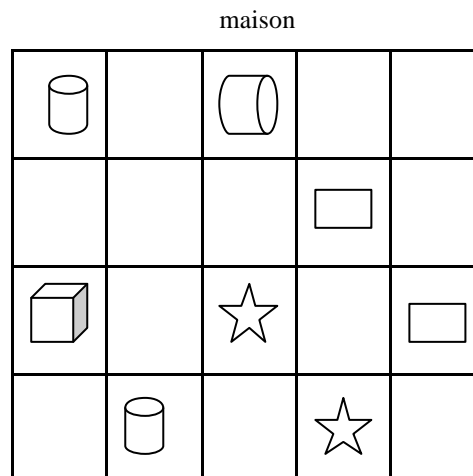
- Elèves par 2, chacun effectuant le chemin de l'autre - inverser les rôles.

Recommandations pour l'enseignant :

- Noter sur un plan de contrôle (mémoire).
- Le suivant ne s'engage sur le quadrillage que lorsque le précédent en est sorti .

Critères de réussite :

- Revenir par le même chemin.



X
 X
 X

Variables :

Espace : le parcours est construit sur plan par un élève, effectué par l'autre sur le quadrillage.

Itinéraire déterminé : " qui passe entre... ", " qui passe à côté... ".

Prolongements possibles :

Codage : noter sur plan les cases du déplacement.

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Utiliser un plan, établir des relations entre le quadrillage réel et le plan.

Situation 5

MS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Utiliser un plan (quadrillage, damier).
- Etablir des relations entre l'espace vécu (quadrillage) et l'espace représenté (plan).

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).

Différents objets.

Quadrillage sur feuille avec repères dessinés, damier (plan) et jetons de couleurs.

Consignes :

- Se placer sur une case, à l'endroit indiqué sur le "plan" par un jeton.

Organisation :

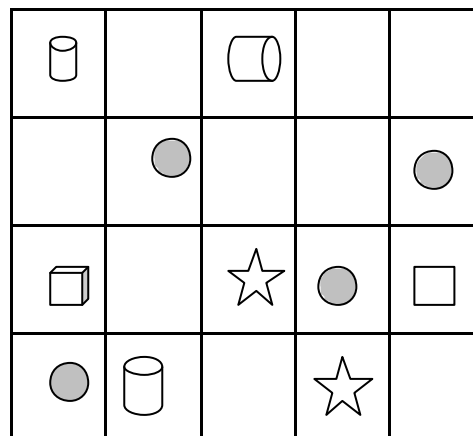
- Equipes de 4 élèves.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire "passer" 4 élèves à la fois.
- Placer sur le "plan" 4 jetons (4 couleurs).

Critères de réussite :

- Chaque élève doit se positionner sur chaque emplacement successivement.



Variables :

Espace :

- se positionner sur le quadrillage puis placer un jeton à l'emplacement correspondant du quadrillage.
- coder les emplacements 2 par 2 et les faire positionner par 2 autres élèves.

Prolongements possibles :

- Jeu de mémoire (les paires).
- Jeu sur damier : "Le loup et les moutons".

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Utiliser un plan pour suivre le bon chemin.

Situation 6

	MS	
--	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Utiliser un plan (quadrillage, damier).
- Etablir des relations entre l'espace vécu (quadrillage) et l'espace représenté (plan).
- Suivre le bon chemin.

Matériels : Quadrillage au sol (5x5 cases de 50 cm de côté).
Quadrillage sur feuille.
Repères identiques.

Consignes :

- Choisir un chemin sur le plan.
- Le suivre sur le quadrillage.

Organisation :

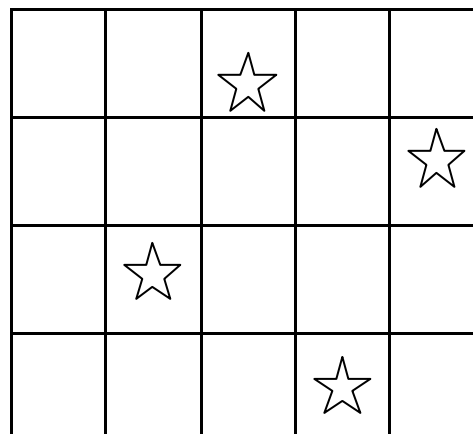
- Equipes de 3 élèves.
- Préparer des plans avec 3 chemins de couleur différente.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire effectuer chaque trajet par équipe de 3.
- Changer de meneur pour chaque chemin.

Critères de réussite :

- Effectuer le bon chemin.



Variables :

Espace:

- Tracer un trajet sur le plan et effectuer le déplacement sur quadrillage.
- Le faire exécuter par un autre.
- Trajets courts, longs, en boucle,...

Prolongements possibles :

- Jeu de labyrinthe, des "Petits chevaux", de "L'oie".

CYCLE 1		UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
		<i>Compétence visée :</i> Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
MS	GS	

Activité support : orientation

à l'école, en extérieur

Acquisitions attendues :

- Découvrir l'espace (en 3 dimensions).
- Prendre des indices pour mémoriser un itinéraire.
- Décrire un itinéraire, tracer un itinéraire.
- Commencer à symboliser l'espace, établir la relation entre espace vécu et espace représenté.
- Développer son autonomie individuelle (se déplacer seul, se repérer seul, accepter de perdre le soutien du regard de l'adulte).
- Développer sa confiance en soi et en autrui (accepter des déplacements autonomes à 2 ou 3).
- Savoir communiquer des informations.

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler seul, ou en équipe.
- Identifier et traduire des informations.
- Comprendre et exécuter une consigne.
- Mémoriser une suite d'indices.
- Anticiper une suite d'actions.
- Commencer à s'évaluer.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps (actions successives).
- Coder et décoder une action.
- Lecture et utilisation de plan.
- Lecture de messages.
- Langage oral : descriptif, argumentatif, ...
- Technologie : construire une maquette.

Démarche / organisation pédagogique :

- Travailler dans des espaces "lisibles" avec des repères faciles à décrire pour éviter les confusions.
- Utiliser des plans simplifiés, des maquettes construites en classe.
- Prévoir l'aide d'adultes (ATSEM, AE) pour la sécurité et la confiance (endroits stratégiques).
- Proposer des activités en grand groupe, à 2 ou 3 (homogènes), individuel.
- Le maître reste toujours au même endroit pendant l'activité (départ, arrivée).
- Les consignes doivent être claires et simples pour éviter la confusion dans l'école.

Situations proposées :

- 1) Suivre un itinéraire dans un espace visible.
- 2) Mettre en relation l'espace visible et la maquette de la classe.
- 3) Mémoriser et suivre un itinéraire dans un espace partiellement visible.
- 4) Mettre en relation l'espace et le plan.
- 5) Suivre un itinéraire à partir d'un plan (espace connu, non visible).
- 6) Evaluer ses savoir-faire.

Activité support : **Orientation** (travail dans un espace connu)

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Accepter de travailler seul, en équipe (à 2, à 3, à 4), sans le regard de l'adulte (en autonomie) :
 - . passer d'une relation privilégiée avec le maître à une relation avec d'autres élèves, sous le regard du maître.
 - . tenir différents rôles : meneur, suiveur, observateur, organisateur.
- Identifier et traduire des informations visuelles ou sonores, discerner des analogies, des différences :
 - . sur l'organisation de l'espace (orientation, ouvertures, communications possibles...)
 - . sur des indices précis (objets, photos, bruits, réalités du terrain,...).
- Comprendre et exécuter une consigne :
 - . établir un lien entre le message (oral ou codé) et son action propre
 - . savoir demander des précisions.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours) :
 - . situer les différents espaces les uns par rapport aux autres, visibles ou non
 - . apprécier les étapes successives d'un déplacement et les garder en mémoire.
- Anticiper une action :
 - . commencer à prévoir, émettre des hypothèses à partir d'informations prélevées.
- S'auto-évaluer :
 - . être capable d'évaluer une action, un déplacement, par rapport à une consigne donnée, à un problème posé, ou un résultat escompté.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps :
 - . *positionnement* : dedans, dehors, intérieur, extérieur, dessus, dessous, en haut, en bas, près, loin, devant, derrière, le long, à côté, dans le coin, au milieu, au bord, autour, en face, près, tout près, très près, plus près, moins près, etc...
 - . *déplacement* : avancer, reculer, tourner, croiser, suivre ; en colonne, en ligne, en avant, en arrière, en file, en ronde ; d'abord, après, puis, ensuite, maintenant,...
- Elargir la construction de l'espace :
 - . prendre des repères quant aux directions, aux axes, au sens de déplacement, aux distances, aux formes, aux dimensions, à l'éloignement, ...
 - . représenter l'espace (maquette, dessin, quadrillage, plan,...)
- Elargir la construction du temps :
 - . notion de chronologie, d'étapes successives (avant, après, maintenant)
 - . notion de durée (long, court), de temps écoulé ou à venir, de limites (début, fin)
 - . utiliser des appareils de comparaison et mesure du temps (sablier, horloge, chronomètre,...)
- Coder et décoder une action :
 - . lier différents symboles pour construire du sens (codage, décodage)
- Lire un plan, renseigner un plan : l'orienter, connaître les symboles, établir des relations avec le réel.
- Lecture de mots, de messages, de courtes phrases.
- Langage oral : transmettre des informations, décrire, argumenter, communiquer dans le groupe.
- Technologie : construire une maquette.

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Suivre un itinéraire dans un espace visible.

Situation 1

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prendre des repères dans l'espace (indices visuels).
- Mettre en relation ces repères pour se déplacer selon un itinéraire déterminé.
- Mémoriser un itinéraire.

Matériels : des objets de la classe (connus des élèves).

Consignes :

- *visuelles* :

Un élève effectue un parcours dans la classe pour emmener un objet à un endroit de son choix ; un autre élève va le rechercher en suivant le **même** parcours.

- *auditives* :

Les élèves vont chercher individuellement un objet dans la classe, en suivant un parcours indiqué **oralement** par le maître.

Organisation :

- Travailler avec une demi classe dans un premier temps ;
- puis 2 par 2.

Recommandations pour l'enseignant :

- Travailler dans le calme, éviter le brouhaha et les bousculades.

Critères de réussite :

- Respecter l'itinéraire imposé et retrouver l'objet.

Variables :

Space : possibilité de travailler dans des endroits différents à condition qu'ils soient visibles en totalité.

Matériel : le parcours peut être effectué à vélo, ou en patins à roulettes, lors d'une autre unité d'apprentissage.

Prolongements possibles :

- Faire tracer le déplacement au sol, matérialiser le "chemin".

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Mettre en relation l'espace visible et la maquette de la classe.

Situation 2

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Prendre des repères dans l'espace (indices visuels).
- Se repérer sur l'espace représenté (la maquette).
- Orienter la maquette, mettre en relation l'espace représenté et l'espace réel.

Matériels : des objets de la classe (connus des élèves), une maquette de la classe.

Descriptif :

- 1) Un objet (connu) a été caché dans la classe par le maître. Celui-ci montre l'endroit sur la maquette de la classe. Les élèves doivent retrouver l'objet.
- 2) Les élèves sont par 2 : l'un et l'autre vont successivement cacher un objet dans la classe et montrer à leur camarade l'endroit sur la maquette.
- 3) Les élèves sont par 2 : l'un et l'autre vont successivement montrer à leur camarade sur la maquette l'endroit où ils vont eux-mêmes se cacher.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes, en ateliers, puis selon l'autonomie des élèves, par 2.

Recommandations pour l'enseignant :

- Travailler dans le calme, éviter le brouhaha et les bousculades.

Critères de réussite :

- Retrouver l'objet, le camarade caché.
- Repérer sur la maquette l'endroit précis.

Variables :

Espace : des objets sont disposés dans la classe, des objets identiques miniatures sont disposés dans la maquette, aux endroits correspondants. Un des élèves déplace un objet de la maquette, et l'autre déplace celui de la classe (et inversement)

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Mémoriser et suivre un itinéraire dans un espace partiellement visible.

Situation 3

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Mémoriser un itinéraire décrit.
- Se repérer dans l'espace (indices visuels).
- Mettre en relation l'espace décrit et l'espace réel.

Matériels : des objets de la classe (connus des élèves).

Descriptif :

- 1) Le maître a caché un objet dans l'école (espace proche). Il décrit aux élèves l'itinéraire à suivre pour le retrouver. Ceux-ci se déplacent par petits groupes (3 ou 4).
- 2) Renouveler la situation mais les élèves se déplacent par 2.
- 3) Un élève a caché l'objet et décrit à l'autre l'itinéraire à suivre pour le retrouver (seul).

Organisation :

- Travail en ateliers, avec des groupes restreints (homogènes) ; puis selon l'autonomie des élèves : par 3, par 2, puis seul.
- Aide de l'ATSEM.

Recommandations pour l'enseignant :

- Elargir l'espace progressivement : de la classe aux salles voisines puis à la cour, la BCD, voire à l'étage, aux espaces extérieurs, au groupe scolaire.
- Prévenir les adultes de l'école des déplacements des élèves.
- Se faire aider (ATSEM, AE) pour la sécurité des élèves.

Critères de réussite :

- Retrouver l'objet caché.

Variables :

Espace : (pour les « experts » seulement) cacher 2 objets dans 2 endroits, assez éloignés (plus de précisions dans la description pour l'un et d'indices à mémoriser pour l'autre).

Temps : limiter le temps.

Activité support : **Orientation**
Situation proposée : Etablir des relations entre l'espace et le plan

Situation 4

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se repérer dans l'espace.
- Utiliser un plan.

Matériels : une dizaine de jouets, et par équipe, un plan (simplifié) de l'école, des étiquettes « jouets » (images ou textes) dans une enveloppe, un bâton de colle.

Jeu : « La piste du Père Noël »

Consignes :

- Retrouver les jouets que le Père Noël a égarés dans l'école, en s'aidant du plan (endroits marqués d'une croix).
- A chaque emplacement, coller sur la croix l'étiquette correspondante au jouet découvert.
- Vérifier ses résultats sur la fiche type.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes, puis selon l'autonomie des élèves : par 3, par 2, puis seul.
- Possibilité de travailler avec la classe entière.

Recommandations pour l'enseignant :

- Prévenir les collègues des déplacements d'élèves (en autonomie).
- Se faire aider pour la sécurité des élèves (ATSEM, AE).

Critères de réussite :

- Avoir collé les étiquettes aux bons endroits sur le plan.
- Avoir réussi à travailler en équipe, en autonomie, ou seul.

Variables :

Organisation : une équipe d'élèves prépare le jeu pour une autre (jouets en place, plan, croix, étiquettes, plan type).

Temps : limiter le temps de recherche.
imposer un ordre de recherche.

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Suivre un itinéraire à partir d'un plan
(espace connu, non visible).

Situation 5

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se repérer dans l'espace, établir des correspondances avec le plan.
- Orienter le plan, lire un itinéraire.
- Développer sa confiance en soi, son autonomie.

Matériels : des lettres de l'alphabet (1 par feuille), et, par équipe, un plan de l'école (simplifié) sur lequel est tracé un itinéraire imposé pour atteindre des étapes successives, une feuille résultat et un crayon.

Jeu : « Le message du Petit Poucet »

Consignes :

- Suivre l'itinéraire indiqué sur le plan pour atteindre les étapes, une à une.
- A chaque étape, écrire sur sa feuille la lettre trouvée.
- Reconstituer un mot (connu) à partir de toutes les lettres.
- Vérifier le résultat.

Organisation :

- Travail par petits groupes homogènes, puis par 3, par 2, puis seul (selon autonomie).
- Les groupes d'élèves partent successivement toutes les 5 minutes.
- Jumeler l'activité avec une autre afin d'éviter les attentes au départ.

Recommandations pour l'enseignant :

- Prévenir les collègues de l'école des déplacements d'élèves en autonomie.
- Se faire aider par l'ATSEM ou une AE (sécurité des élèves).

Critères de réussite :

- Avoir retrouvé le bon message.
- Avoir réussi à travailler en équipe, en autonomie, ou seul.

Variables :

Organisation : remplacer les lettres par des mots connus pour reconstituer une phrase simple le jeu peut être préparé par un groupe d'élèves (en fin de cycle).

Temps : limiter le temps de recherche.

Espace : certaines portes peuvent être condamnées.

Activité support : **Orientation**

Situation proposée : Evaluer ses savoir-faire.

(Voir également la situation 7 de l'unité d'apprentissage **vélo**)

Situation 6

		GS
--	--	----

Dates d'évaluation					
Je sais nommer tous les lieux de l'école.					
Je sais me rendre seul dans tous les lieux de l'école.					
Je sais dessiner un plan de ma classe.					
Je sais indiquer sur le plan un endroit de la classe.					
Je sais aller à un lieu de la classe indiqué sur le plan.					
Je sais orienter mon plan comme la classe.					
Je sais installer le matériel sur la cour comme sur le plan.					
Je sais dessiner un plan de l'école.					
Je peux me rendre seul à un lieu indiqué sur le plan.					
Je peux suivre un parcours dans l'école à partir du plan.					
Je sais orienter mon plan comme l'école.					
Je peux dessiner un parcours sur le plan.					
Je peux me déplacer dans l'école en suivant un itinéraire.					
Je peux dire par où je viens à l'école.					
Je peux montrer sur le plan de la ville la rue où se trouve ma maison.					
Je peux monter sur le plan mon chemin pour venir à l'école.					
Je reconnais sur le plan le chemin pour me rendre à ...					

Non acquis	.
En cours d'acquisition	/
Acquis	X

CYCLE 1		UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
		<u>Compétence visée :</u> Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
MS	GS	

Activité support : Vélo

Acquisitions attendues :

- S'équilibrer (5, 4, ou 3 appuis).
- Enchaîner plusieurs actions simples.
- Coordonner ses actions et réguler son énergie.
- Décentrer son regard (détachement du vélo)
- Maîtriser l'engin (vitesse, trajectoire, arrêt).
- Prélever des indices propres à modifier sa conduite.
- Adapter sa conduite en fonction du terrain, des obstacles.
- Adapter sa conduite en fonction des autres.
- Connaître et respecter des éléments du code de la route.
- Maîtriser ses émotions, oser réaliser.
- Conserver une allure régulière, sur une longue durée (30 minutes).
- Respecter le matériel.

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Adopter un comportement respectueux des autres et du matériel.
- Identifier et traduire des informations.
- Comprendre et exécuter une consigne.
- Mémoriser une suite d'indices.
- Anticiper une suite d'actions.
- S'évaluer.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps (trajectoires, distances, durées, actions successives d'un circuit).
- (Dé)coder un déplacement, des actions.
- Lecture et utilisation de plan (circuit).
- Langage oral : descriptif, argumentatif, ...
- Technologie : connaissances techniques du vélo notions intuitives de transmission d'énergie.

Démarche / organisation pédagogique :

- Travailler dans des espaces dégagés, suffisamment étendus (grande cour, stade, gymnase).- Utiliser des vélos appropriés (taille des élèves) et entretenus correctement.
- Prévoir l'aide d'adultes (ATSEM, AE) pour la sécurité et la confiance (endroits stratégiques).
- Proposer des activités en petits groupes, à 2 ou 3 (homogènes), et individuel.
- Varier les activités (ateliers différenciés, parcours, jeux).
- Les consignes doivent être claires et simples pour éviter la confusion.
- Faire noter les progrès après chaque séance (fiche d'évaluation personnelle).

Situations proposées :

- 1) Se positionner près du vélo.
- 2) Conduire son vélo "en patinette" dans un espace dégagé.
- 3) Conduire son vélo "en draisienne" dans un espace dégagé.
- 4) Maîtriser son engin.
- 5) Conduire son vélo en fonction des autres.
- 6) Conduire son vélo dans un espace organisé en fonction des autres et de règles.
- 7) Se déplacer en groupe dans un espace non protégé.

Activité support : Vélo

Axes de progressivité :

Equilibre

- Passer d'une locomotion de piéton "à côté du vélo"
- à une propulsion du vélo à partir d'un pied, puis des 2 pieds au sol
- à la recherche d'un nouvel équilibre à partir des 2 pieds sur les pédales
- à une coordination bras / jambes pour se diriger

Conduite du vélo

- d'un regard centré sur son vélo (ou ses pieds) et d'une difficulté à suivre sa trajectoire
- à une décentration du regard pour prendre des informations et maîtriser quelques actions : freiner, éviter un obstacle, changer de direction, s'arrêter.
- à une maîtrise de sa vitesse et des trajectoires, pour s'adapter à l'environnement et à la conduite des autres.

Emotions

- de la peur de tomber
- à oser s'engager dans la recherche d'un nouvel équilibre
- au plaisir d'éprouver des sensations nouvelles dans ce mode de déplacement

Matériel

- d'un certain manque d'attention (négligence par rapport au vélo)
- à une attitude plus vigilante (respect, rangement)
- à une prise de conscience "technologique" (qualité du gonflage, des freins, de la chaîne...)

Activité support : Vélo

Eléments de polyvalence :

Transversalité :

- Adopter un comportement respectueux des autres et du matériel :
 - . conduire son vélo en évitant les accrochages, sans chercher à dépasser systématiquement.
 - . adopter une attitude responsable (sécurité, maîtrise, code, rangement, règles de vie,...).
 - . tenir différents rôles : meneur, suiveur, observateur, organisateur.
- Identifier et traduire des informations visuelles ou sonores, être attentif au code, aux obstacles, aux signaux, autres élèves.
- Comprendre et exécuter une consigne :
 - . établir un lien entre le message (oral ou codé) et son action propre.
 - . savoir demander des précisions.
- Mémoriser une suite d'indices (parcours) :
 - . situer les différents espaces les uns par rapport aux autres, visibles ou non.
 - . apprécier les étapes successives d'un déplacement et les garder en mémoire.
- Anticiper une action :
 - . commencer à prévoir, émettre des hypothèses à partir d'informations prélevées.
- S'auto-évaluer :
 - . être capable d'évaluer une action, un déplacement, par rapport à une consigne donnée, à un problème posé, ou un résultat escompté.

Interdisciplinarité :

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps :
 - . *positionnement* : dedans, dehors, intérieur, extérieur, dessus, dessous, en haut, en bas, près, loin, devant, derrière, le long, à côté, dans le coin, au milieu, au bord, autour, en face, près, tout près, très près, plus près, moins près, etc...
 - . *déplacement* : avancer, reculer, tourner, croiser, suivre ; en colonne, en ligne, en avant, en arrière, en file; d'abord, après, puis, ensuite, maintenant,...
- Elargir la construction de l'espace :
 - . prendre des repères quant aux directions, aux axes, au sens de déplacement, aux distances, aux formes, aux dimensions, à l'éloignement, ...
 - . représenter l'espace (parcours, circuit).
- Elargir la construction du temps :
 - . notion de chronologie, d'étapes successives (avant, après, maintenant).
 - . notion de durée (long, court), de temps écoulé ou à venir, de limites (début, fin).
- Coder et décoder une action, un enchaînement d'actions :
 - . lier différents symboles pour construire du sens (codage, décodage).
- Langage oral : transmettre des informations, décrire, argumenter, communiquer dans le groupe.
- Technologie : connaître les parties techniques principales du vélo (cadre, roue, guidon, pédalier, pédale, chaîne, selle, frein, ...)
Aborder quelques notions de transmission d'énergie (pédalage, engrenage, freinage).

Activité support : **Vélo**
Situation proposée : Se positionner près du vélo.

Situation 1

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Eprouver de nouvelles sensations motrices.
- Adapter sa conduite au matériel (marcher près du vélo, s'arrêter, le contourner, le ranger).

Matériels : Chaque élève dispose d'un casque et d'un vélo adapté à sa taille, **sans** stabilisateurs.

Descriptif :

- 1) *A l'arrêt* : tenir son vélo verticalement, et pouvoir changer de côté en se déplaçant par l'avant, par l'arrière, en l'enjambant.
- 2) *En marchant* : conduire son vélo en marchant à côté, sans s'en écarter de trop, et sans heurter la pédale.
- 3) Ranger son vélo verticalement contre un mur.

Organisation :

- Travail en dispersion dans l'espace.
- Travail individuel dans un premier temps.
- Par 2 dans un second temps (tutorat possible).



Recommandations pour l'enseignant :

- Donner clairement les consignes et signaux de début et de fin d'exercice.

Critères de réussite :

- Changer de côté sans faire tomber le vélo.
- Marcher près du vélo sans s'en écarter, sans tomber.
- Conduire son vélo sans heurter les autres.

Variables :

Position du corps : marcher près du vélo en le tenant de différentes manières :

- . les 2 mains tiennent le guidon.
- . une main tient le guidon, l'autre tient la selle (changer de côté).
- . une seule main tient le guidon.

Conduire son vélo en trotinant, en courant.
au signal changer de côté (en passant par ...) et repartir.

Espace : suivre un camarade, franchir des obstacles, changer de direction.

Activité support : **Vélo**
Situation proposée : Conduire son vélo "**en patinette**"
dans un espace dégagé.

Situation 2

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- S'équilibrer (3 appuis).
- Enchaîner plusieurs actions simples, coordonner ses actions.
- Maîtriser l'engin (équilibre, vitesse, trajectoire).

Matériel : Chaque élève dispose d'un casque et d'un vélo adapté à sa taille, **sans** stabilisateurs.
Quelques caissettes, et bouteilles plastic.

Descriptif :

- . Conduire son vélo "**en patinette**" : pied droit sur pédale gauche (ou inversement).
- . Tenir le guidon à 2 mains, poser le pied sur la pédale (positionnée en bas) et pousser sur le sol de l'autre pied.
- . Pousser fort et faire passer le poids de son corps sur la pédale ; lever le pied libre et tenir l'équilibre le plus longtemps possible.



Organisation :

Travail individuel, en dispersion (dans un grand espace), ou en lignes et par vagues successives dans un espace plus réduit.

Recommandations pour l'enseignant :

- Pour les enfants en difficulté, il faut reprendre la trottinette, et faire sentir le passage du poids du corps d'un appui sur l'autre.

Critères de réussite :

- Ne plus poser de pied au sol sur une certaine distance.
- Avancer sans tomber.

Variables :

Space : Aller poser son pied libre sur des caissettes disposées dans l'espace. Se déplacer de caissette en caissette.

Franchir d'une seule poussée des espaces de plus en plus grands.

Franchir un grand espace en 5 poussées, puis en 4, puis en 3, etc...

Suivre un parcours, suivre un camarade.

Position du corps : à la suite d'une poussée :

Lever le pied libre en avant, en arrière, sur le côté, faire tomber une caissette,...

Poser le pied libre sur l'autre pied.

Pour les "experts" seulement : poser le pied gauche sur la pédale gauche (ou droit sur droite), puis pousser de l'autre pied et enjambrer le vélo par l'arrière pour s'asseoir.

Activité support : **Vélo**

Situation proposée : Conduire son vélo "en draisienne"
dans un espace dégagé.

Situation 3

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

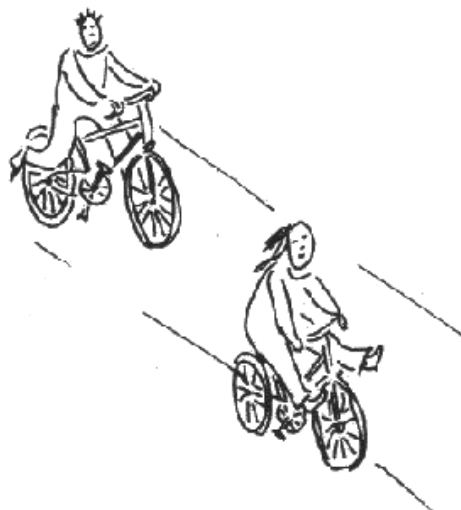
- S'équilibrer (5, 4, ou 3 appuis).
- Enchaîner plusieurs actions simples, coordonner ses actions.
- Maîtriser l'engin (vitesse, trajectoire).

Matériels : Chaque élève dispose d'un casque et d'un vélo adapté à sa taille, **sans** stabilisateurs.
Quelques caissettes et bouteilles plastic.

Descriptif :

Conduire son vélo "en draisienne" :

. S'asseoir sur la selle et pousser des deux pieds de part et d'autre du vélo pour le faire avancer, en recherchant l'équilibre le plus longtemps possible, en regardant devant soi, et sans chercher à poser les pieds sur les pédales (les vélos sans pédales sont mieux adaptés aux enfants de petite taille).



Organisation :

Travail individuel, en dispersion (dans un grand espace),

Travail en lignes et par vagues successives (dans un espace plus réduit).

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire "marcher" les enfants en difficulté, assis sur le cadre ou sur la selle baissée au plus bas, de façon qu'ils puissent poser les 2 pieds au sol simultanément. Puis relever la selle légèrement pour passer d'un pied sur l'autre.

Critères de réussite :

- Ne plus poser de pied au sol sur une certaine distance.
- Avancer sans tomber.

Variables :

Espace : Franchir des espaces de plus en plus grands d'une seule poussée des deux pieds.

Franchir un grand espace avec le moins de poussées successives.

Changer de direction, franchir des obstacles, effectuer un parcours, suivre un camarade.

Position du corps : prendre un peu de vitesse et lever les deux pieds en avant, en arrière, sur le côté, faire tomber des objets à droite, à gauche,...

Prendre un peu de vitesse et poser ses pieds sur les pédales en conservant l'équilibre et sa direction.

Activité support : **Vélo**
Situation proposée : Maîtriser son engin.

Situation 4

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Maîtriser l'engin : varier sa vitesse, freiner, franchir ou éviter un obstacle, changer de direction, s'arrêter.
- Prélever des indices propres à modifier sa conduite.

Matériels : Chaque élève dispose d'un casque et d'un vélo adapté à sa taille, **sans** stabilisateurs.
Craies, caissettes, poteaux et élastique, plots, planchettes,...

Consignes :

- Suivre à vitesse constante un parcours précis en boucle, sans obstacle, sans quitter "la route" (1m de large environ).- Sur ce même parcours, accélérer dans les lignes droites, ralentir dans les virages ou une zone "rétrécie", s'arrêter au stop.
- Suivre le même parcours avec des obstacles :
 - . Franchir une planchette de 2 à 3 cm d'épaisseur posée au sol.
 - . Passer sous l'élastique tendue entre deux poteaux (30 cm au-dessus de la hauteur du guidon).
 - . Passer sur le pont simple, puis sur le pont à bascule (20 cm de hauteur maximum).
 - . Franchir une ligne de plots "en slalom" et continuer le parcours.
- Modifier ses appuis : après avoir pris un peu de vitesse,
 - . se mettre debout sur les pédales (à l'horizontale), se rasseoir, reprendre le pédalage.
 - . lever les 2 pieds, les reposer sur les pédales sans les regarder.
 - . se lever, et soulever un pied (puis inverser).
 - . lâcher une main sur quelques mètres (puis inverser).
 - . passer près d'une caissette, y ramasser un foulard d'une main, sans s'arrêter, et aller le poser sur une autre caissette.
- Monter sur le vélo tout en se déplaçant, descendre sans s'arrêter.

Organisation :

Possibilité de travailler en ateliers selon les capacités des enfants : pendant que le grand groupe tourne sur le parcours, aider les élèves qui ont des difficultés particulières.

Recommandations pour l'enseignant :

- Se faire aider (ATSEM, AE) pour organiser les ateliers.
- Prévoir un outil individualisé d'évaluation.

Critères de réussite :

- Adapter son comportement en fonction des circonstances : ne pas chuter, ralentir, accélérer, contourner, s'arrêter.
- Commencer à prévoir, anticiper.

Variables :

Espace : utiliser si possible des espaces naturels (franchir un fossé, une petite bosse, contourner un arbre, traverser un espace caillouteux, sableux, herbeux,...).

Activité support : **Vélo**

Situation proposée : Conduire son vélo en fonction des autres.

Situation 5

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Adapter sa conduite en fonction des autres.
- Maîtriser ses émotions, oser réaliser.
- Décentrer son regard

Matériels : Un casque et un vélo adaptés par élève.
Espace non aménagé, puis circuit sans obstacle.

Consignes :

Espace non aménagé :

- Aller à la même vitesse qu'un camarade qui court à côté de soi.
- Rattraper un camarade qui court, puis le suivre (accélérer, puis ralentir).
- Suivre un camarade à vélo, sans le dépasser (conserver la direction et la distance).
- Rouler à 2 de front (conserver la direction et la distance).
- Rattraper un camarade et lui tendre un foulard d'une main, sans s'arrêter.



Circuit sans obstacle :

- Rouler par équipes de 4, les uns derrière les autres, en conservant une bonne distance Augmenter la durée à chaque séance (1min, 5 min, 10 min, 15 min), et changer de meneur. Les équipes ne doivent pas se rattraper.

Organisation :

- Utiliser un espace vaste ou travailler par demi classe.
- Les exercices peuvent être réalisés par vagues successives (éviter les attentes trop longues).
- Faire des paires (et des groupes) homogènes.

Recommandations pour l'enseignant :

- Se faire aider (ATSEM, AE) pour organiser les ateliers.
- Prévoir un outil individualisé d'évaluation.

Critères de réussite :

- Respecter les consignes sans chuter, ni heurter les autres.

Variables :

Temps : Varier les durées. Pouvoir tourner sur le circuit de plus en plus longtemps sans poser le pied au sol.

Espace : Travail en dispersion : réduire l'espace pour augmenter l'attention.

Organisation endurance : les enfants sont par paires, un qui pédale et l'autre qui note le nombre de tours.

Activité support : **Vélo**

Situation proposée : Conduire son vélo dans un espace organisé en fonction des autres et de règles.

Situation 6

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

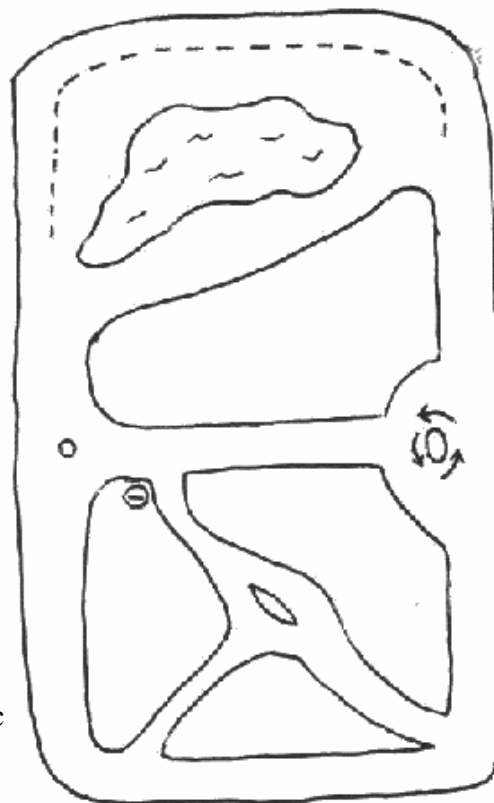
- Adapter sa conduite en fonction du terrain, et des autres, anticiper.
- Connaître et respecter des éléments du code de la route.
- Maîtriser ses émotions.

Matériels : Un casque et un vélo adaptés par élève.

Circuit aménagé (lignes droites, virages, rétrécissements, carrefours, stop,...).

Descriptif :

- Les élèves parcourent librement un circuit aménagé qui tient compte de quelques réalités d'un espace public : lignes droites, dégagées ; virages avec visibilité réduite ; carrefour ; rétrécissement de chaussée ; stops ; obstacles éventuels ; quelques panneaux de signalisation ("sens interdit", "sens obligatoire", "stop", "priorité à droite" éventuellement).
- Le parcours est ouvert dans les deux sens (les élèves sont susceptibles de se croiser côté gauche).



Organisation :

- Travail par demi classe (un enfant évolue, un autre observe).

Recommandations pour l'enseignant :

- Se faire aider (ATSEM, AE) pour organiser la séance
- Prévoir un outil individualisé d'évaluation.

Critères de réussite :

- Adapter son comportement en fonction des circonstances et des autres : ne pas chuter, ralentir, accélérer, contourner, s'arrêter, ne pas heurter un camarade.
- Prévoir, anticiper.

Variables :

Space : si possible sortir de l'enceinte scolaire et utiliser un espace semi protégé (parking, jardin public, stade,...).

Temps : augmenter progressivement la durée d'activité.

Activité support : **Vélo**

Situation proposée : Se déplacer en groupe dans un espace non protégé.

Jumelée avec situation d'**orientation** : Se repérer sur un plan.

Situation 7

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Adapter sa conduite dans un espace non protégé, en fonction du terrain et des autres.
- Connaître et respecter des éléments du code de la route.
- Maîtriser ses émotions.

Matériels : Un casque et un vélo adaptés par élève.

Un plan du lieu et une feuille de route par équipe.

Espace routier public avec peu de circulation. Ex : allées forestières (vitesse limitée à 30km/h.).

Panneaux de signalisation de la sortie scolaire sur chaque route.

Descriptif :

- Les élèves réalisent un grand jeu (de type "rallye"), par équipes de 5. Chaque groupe est accompagné d'un adulte (garant de la sécurité) qui se place en dernier. Le meneur change à chaque étape. Il respecte le code (rouler à droite, à allure régulière, s'arrêter au stop, etc...). Les 5 élèves doivent se suivre, respecter les distances et les règles définies en commun.
- Ils doivent, en s'aidant du plan rallier différents postes éloignés d'environ 1 km les uns des autres, où des adultes les attendent pour des activités multiples :
 - . atelier "gymkhana" (petit circuit aménagé en milieu naturel).
 - . atelier "nature" (recherche d'éléments naturels).
 - . atelier "technologie" (énonciation des différentes parties d'un vélo).
 - . atelier "environnement" (recherche d'éléments polluants).
 - . atelier "faune" (capture de petits animaux vivants).
 - . atelier relais vélo (transport d'un objet d'un point à un autre, sans poser le pied).
- La permutation des ateliers est réglée par l'accompagnateur (garant de l'heure).

Organisation :

- Le maître de la classe reste disponible, il ne prend pas d'équipe en responsabilité.
- Réunir les parents pour préparer la sortie, prévenir les accompagnateurs de leur rôle.
- Prévoir un accompagnateur pour 5 enfants et un adulte par atelier.

Recommandations pour l'enseignant :

- Préparation minutieuse de la journée et des vélos pour éviter les problèmes.
- Précautions d'usage pour la sécurité des élèves au cours de la sortie.

Critères de réussite :

- Pouvoir tenir différents rôles, et respecter les consignes, les règles communes.

Variables :

Espace : cette situation peut être organisée dans un espace fermé à la circulation automobile (grand jardin public, parc boisé, enceinte sportive, etc...).

CYCLE 1		UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE <i>Compétence visée :</i> Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
MS	GS	

Activité support : Activités de grimpe

Acquisitions attendues :

- Dominer et contrôler ses émotions, ses peurs dans des situations remettant en cause l'équilibre.
- Elargir le potentiel d'actions élémentaires: monter, descendre, traverser, passer par-dessus, prendre appui, se tirer, se hisser ...pour se déplacer à des hauteurs inhabituelles.
- Prendre des informations simples en repérant des indices (prises, gommettes, foulards, flèches ...) pour se déplacer.

Éléments de polyvalence :

Transversalité :

- mémoriser des indices
- mémoriser un itinéraire
- comprendre des consignes, les exécuter
- travailler à 2 en équipe
- anticiper, faire des choix
- s'auto évaluer

Interdisciplinarité :

- construction de la notion d'espace par la confrontation à des situations en 3 dimensions
- reconnaissance des couleurs
- coder et décoder des itinéraires
- reproduire l'itinéraire sur une maquette : pour les plus grands
- lire un schéma, une maquette
- langage : décrire une situation, un trajet

Démarche / organisation pédagogique :

Séances premières :

Exploration des surfaces "grimpables" :

- à l'intérieur de l'école (filet, échelles, pentes, espaliers, toboggans, gros matériel de salle de jeux, gymnase)
- à l'extérieur de l'école (talus, buttes, arbres, escaliers, rampes, ...)

Séances intermédiaires :

- Enrichir le répertoire d'actions élémentaires sur les différents supports connus

Séances finales :

- Réinvestir les actions connues dans des situations plus complexes qui engagent l'enfant sur le plan émotionnel (espaces, hauteurs à franchir).

Situations proposées :

Séances intermédiaires :

1. Suivre un itinéraire
2. "1, 2, 3,..soleil"
3. Remplir le panier
4. Se déplacer horizontalement en évitant des zones interdites
5. Se déplacer horizontalement de profil
6. Se retourner pour être dos au mur

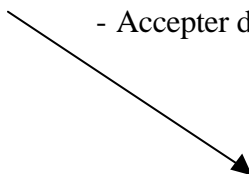
Séance finale :

7. Parcours d'évaluation

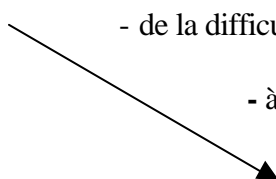
Activité support : Activités de grimpe

Axes de progressivité :

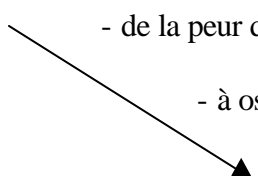
Equilibre / déplacements

- 
- Accepter de **tenir** sur une surface inclinée avec des appuis de mains et de pieds
 - à l'utilisation des pieds et des mains pour **se déplacer** sur une structure souple ou rigide, inclinée ou verticale

Prise d'informations

- 
- de la difficulté à prendre des repères autour de soi
 - à une décentration du regard par une prise de repères simples pour se déplacer

Emotions

- 
- de la peur de tomber
 - à oser s'engager dans la recherche d'un déplacement inhabituel
 - au plaisir d'éprouver des sensations nouvelles en se déplaçant en autonomie, à des hauteurs variées

Situation proposée : Suivre un itinéraire.

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se déplacer sur la structure : monter, descendre, traverser selon un parcours.
- Repérer des indices.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.

Descriptif :

- Suivre un itinéraire imposé en se déplaçant sur un mur ou un espalier.

Consigne :

- Utiliser efficacement ses mains et ses pieds
- Repérer les points d'appui

Organisation :

- L'itinéraire est marqué par des flèches de couleur pour la direction et par des gommettes pour les passages obligés.
- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers)

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité

Critères de réussite :

- L'itinéraire imposé est respecté jusqu'au bout



Variables :

Rôle : suivre le déplacement d'un enfant qui réalise le parcours, puis inverser les rôles.

Espace : varier la verticalité du support.
varier les hauteurs.

Temps : aller de plus en plus vite.

Matériels : imposer des prises pour des passages obligés.

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer le but à atteindre.
- Monter et descendre sur la structure.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.
- Foulards placés en haut de la structure

Descriptif :

- Se déplacer sur la structure et lorsque le meneur (qui tourne le dos aux grimpeurs) se retourne après avoir dit "soleil", ne plus bouger.
- Redescendre au pied de la structure quand on a bougé.



Organisation :

- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers)

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.
- Veiller à ce que les enfants qui sont "vus", redescendent calmement.



Critères de réussite :

- Décrocher le premier un foulard.

Variables :

Espace : déplacements libres sur toutes la structure.
mettre des zones interdites.

Temps : le meneur varie la rapidité du signal "1, 2, 3, ...soleil".

Action : descendre du haut de la structure pour ramasser le foulard.

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer le but à atteindre.
- Monter et descendre rapidement sur la structure.
- Trouver la solution pour monter en transportant un objet.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.
- Cartons et balles en bas, paniers en haut

Descriptif :

- Remplir les paniers accrochés au haut.

Consignes :

- Transporter chaque objet dans le panier.
- Ne pas sauter du haut.

Organisation :

- Constituer des équipes de nombre égal.
- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers)
- Placer des observateurs qui repèrent les stratégies.

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.
- Placer plusieurs paniers pour éviter l'attente.

Critères de réussite :

- Avoir transporté tous les objets dans le panier.



Variables :

Nombre de joueurs : plusieurs équipes.

Espace : varier la hauteur du panier.

Temps : réaliser les actions le plus vite possible, dans un temps donné ou chronométré.

Règles : jouer sous forme de relais.

Situation proposée : Se déplacer horizontalement en évitant des zones interdites.

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se décentrer pour repérer les zones interdites sur le mur.
- Augmenter l'écart entre les appuis pour passer l'obstacle.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.

Consigne :

- Se déplacer horizontalement sur le mur sans utiliser les prises des zones interdites.

Organisation :

- Matérialiser les zones interdites.
- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers)



Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.
- Conserver un espace suffisant entre deux enfants.

Critères de réussite :

- Parcourir l'espace horizontal sans tomber et sans utiliser les prises des zones interdites.

Variables :

Espace : jouer sur la largeur des zones interdites.

Temps : aller de plus en plus vite.

Situation proposée : Se déplacer horizontalement de profil.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- S'éloigner du mur pour se déplacer.
- Accepter de ne plus être face au mur.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.

Consigne :

- Se déplacer sur le mur ou l'espalier horizontalement en restant de profil.

Organisation :

- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers)



Recommandations pour l'enseignant :

- Conserver un espace suffisant entre deux enfants.
- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.

Critères de réussite :

- Effectuer le parcours en restant de profil et sans tomber

Variables :

Action : se déplacer et croiser un autre enfant.

Espace : enchaîner les déplacements dans un sens puis dans l'autre.
varier la longueur de l'espace à traverser.

Temps : aller de plus en plus vite.

Situation proposée : Se retourner pour être dos au mur.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Accepter de ne plus faire face au mur.
- Lier les actions sans perdre l'équilibre.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.

Consigne :

- Se déplacer face au mur ou à l'espalier horizontalement, puis se tourner pour se placer dos au mur, puis revenir face au mur.

Organisation :

- travailler avec des effectifs réduits (ateliers).

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.
- Conserver un espace suffisant entre 2 enfants.

Critères de réussite :

- Enchaîner les actions sans tomber.



Variables :

Espace : enchaîner les actions dans un sens, puis dans l'autre.
varier la distance à effectuer dos au mur.

Temps : aller de plus en plus vite.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Réinvestir les différentes actions sur un parcours imposé.

Matériel : - Espalier ou mur d'escalade ne dépassant pas 2 m.

Consignes :

- Grimper à la verticale pour décrocher un foulard.
- Redescendre à mi hauteur, puis traverser horizontalement.
- A partir d'un repère imposé, se déplacer de profil jusqu'à l'arrivée.

Organisation :

- Travailler avec des effectifs réduits (ateliers).

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les consignes d'action et de sécurité.
- Conserver un espace suffisant entre 2 enfants.

Critères de réussite :

- Respecter les consignes du parcours.



LES UNITES D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 1

Compétence 3 :

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Unités d'apprentissage présentées :

- Jeux de coopération et d'opposition collective

Jeu : "Les déménageurs"page 111

Jeux : "Les sorciers", "Les balles brûlantes"page 117

- Jeux d'opposition collective et duelle avec contact

.....page 123

CYCLE 1			UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
			<u>Compétence visée :</u>
PS	MS	GS	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Activité support : Jeux de coopération et d'opposition collective

Acquisitions attendues :

- Connaître, comprendre et respecter des règles.
- Repérer l'espace de jeu et l'utiliser.
- Identifier partenaires et adversaires.
- Tenir des rôles différents (poursuivi, poursuivant, observateur, arbitre).
- Orienter son déplacement et son action en fonction du but à atteindre.
- Coopérer avec les partenaires pour résoudre les problèmes posés.
- Passer d'un comportement individuel à la prise en compte des partenaires.

Éléments de polyvalence :

Transversalité : citoyenneté

- Respecter des règles.
- Assurer des rôles différents.
- Respecter les autres.
- Apprendre à coopérer.
- Discuter pour apprécier et pour juger.
- Commencer à s'évaluer.
- Rechercher des solutions pour réussir.

Démarche / organisation pédagogique :

- Travailler dans des espaces "lisibles", bien matérialisés.
- Varier les groupes (petits groupes, classe entière).
- Varier les durées de jeu.
- Matérialiser le temps (sablier, chanson, réveil..).
- Donner des critères précis d'observation.
- Bien redéfinir à chaque fois les rôles de chacun.
- Trouver un bon équilibre entre les nombres de poursuivants et de poursuivis.

Situations proposées :

1. "Les déménageurs" PS
 2. "Les déménageurs" PS
 3. "Les déménageurs" MS
 4. "Les déménageurs" GS
-
1. "Les sorciers" : MS GS
 2. "Les sorciers" : GS
 3. "Les sorciers" : GS
 4. "Les balles brûlantes" : GS
 5. "Les balles brûlantes" : GS

Activité support : Jeux de coopération et d'opposition collective

Axes de progressivité :

Notion d'action collective

- de la réalisation d'une action individuelle simple lors d'une activité commune (lancer, courir, transporter,...)
 - à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaire
 - à la découverte de la notion de coopération avec de partenaires pour s'opposer à des adversaires
-

Notion d'espace

- de l'espace de jeu limité à une seule zone
 - à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)
 - à l'utilisation consciente de l'espace libre
-

Notion de rôles

- d'un jeu où les rôles sont indifférenciés
 - à un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle
 - à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents successivement
-

Notion de règles

- du respect d'une règle unique, simple
 - au respect de plusieurs règles simultanément
-

... pour conduire l'enfant à construire une stratégie

Situation proposée : "Les déménageurs"

PS		
----	--	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Réaliser une action individuelle, lors d'une activité collective.
- Accepter de "perdre" l'objet
- Orienter son déplacement
- Tenir compte des autres

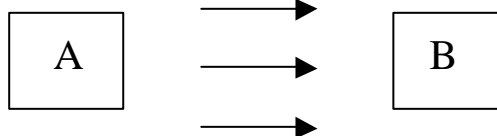
Matériel : - beaucoup d'objets (plus que d'enfants)
- 2 grands cartons

Descriptif :

Prendre les objets de la maison A pour remplir la maison B.

Consignes :

- Ne prendre qu'un seul objet à la fois



Organisation : Classe entière

Recommandations pour l'enseignant :

- S'assurer que les consignes sont comprises
- Observer le comportement des élèves (pour répéter les consignes si nécessaire)
- Faire recommencer l'activité plusieurs fois
- Encourager les "déménageurs" moins actifs

Critères de réussite :

- Le jeu est réussi quand tous les objets sont dans la maison B.

Variables :

Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou franchir entre les deux maisons.

Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume,...

Situation proposée : "Les déménageurs"

PS		
----	--	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Discriminer les objets et les espaces liés aux objets
- Orienter son déplacement en fonction de l'objet
- Tenir compte des autres

Matériel : - 3 sortes d'objets en nombre important
- 3 grands cartons

Descriptif :

Prendre les objets de la maison A pour remplir les maisons respectives.

Consignes :

- Ne prendre qu'un seul objet à la fois

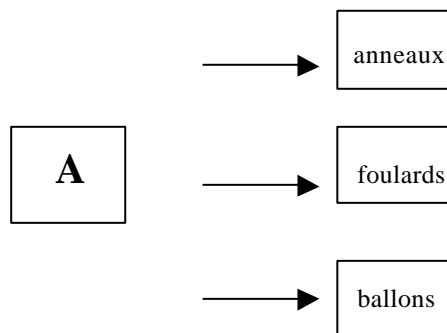
Organisation : Classe entière

Recommandations pour l'enseignant :

- S'assurer que les consignes sont comprises
- Observer le comportement des élèves (pour répéter les consignes si nécessaire)
- Faire recommencer l'activité plusieurs fois
- Encourager les "déménageurs" moins actifs

Critères de réussite :

- Le jeu est réussi quand tous les objets sont dans leur maison respective.



Variables :

Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou franchir entre les maisons.

Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume,...

Situation proposée : "Les déménageurs"

	MS	
--	----	--

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer la maison d'origine et la maison d'arrivée
- Courir vite et conserver une trajectoire sans se laisser perturber par les autres
- Se confronter à une autre équipe

Matériel : - des objets en nombre important
- des grands cartons

Descriptif :

Rapporter dans sa maison plus d'objets que l'équipe adverse (A1 contre A2, B1 contre B2,...)

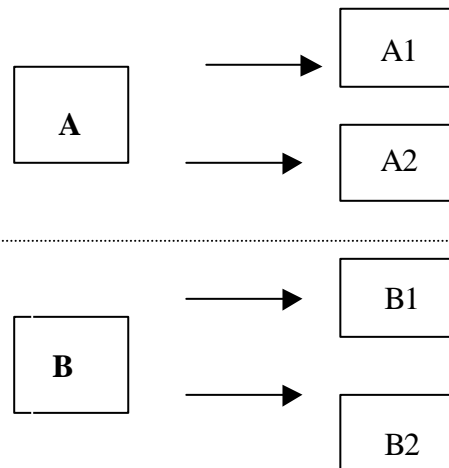
Consignes :

- Ne prendre qu'un seul objet à la fois

Organisation : Classe entière - équipes de 3

Les équipes s'affrontent 2 à 2, en parallèle.

Dans chaque espace de jeu se trouvent une maison commune de départ (A ou B ou C,...) et 2 maisons d'arrivée (A1 et A2, ou B1 et B2, ou C1 et C2,...)



Recommandations pour l'enseignant :

- S'assurer que les consignes sont comprises, les équipes et les maisons bien repérées.
- Observer le comportement des élèves (pour répéter les consignes si nécessaire)
- Faire recommencer l'activité plusieurs fois
- Encourager les "déménageurs" moins actifs

Critères de réussite : Rapporter plus d'objets que l'équipe adverse.

Variables :

Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou franchir entre les maisons.

Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume,...

Règles : attendre son tour dans l'équipe avant de partir (1 seul déménageur à la fois par équipe)

Situation proposée : "Les déménageurs"

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Différencier et tenir un rôle dans son équipe (déménageur-lanceur, receveur-transporteur)
- Lancer rapidement avec précision
- Evaluer et comparer les résultats de chaque équipe

Matériel : - un terrain de 15 x 20 m, séparé en 2 dans le sens de la longueur
 - 4 caisses (2 par équipe), autant d'objets identiques à chaque équipe.

Descriptif :

Remplir sa caisse vide avant l'autre équipe.

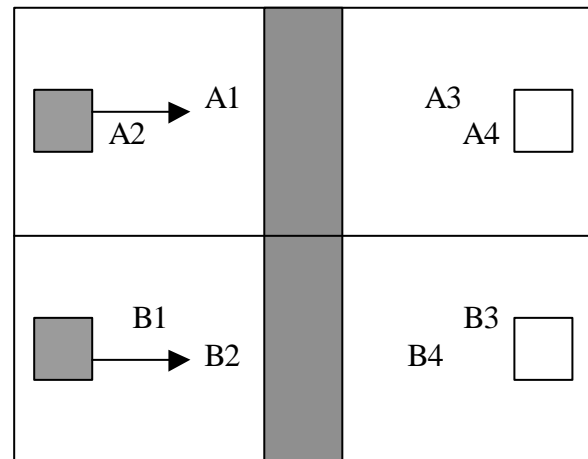
A un signal, 2 équipes (A et B), chacune sur leur terrain respectif, doivent déménager des objets d'une caisse pleine vers une caisse vide, sans franchir une zone centrale. Chaque équipe possède 2 joueurs de chaque côté de cette zone neutre.

Organisation : des équipes de 4 :

2 déménageurs (A1 et A2) qui lancent aux 2 receveurs (A3 et A4). Idem pour B1 et B2, B3 et B4.

Critères de réussite :

- Respecter les rôles prévus.
- Remplir sa caisse vide avant l'équipe adverse



Situation proposée : "Les sorciers" (situation de référence).

	MS	GS
--	----	----

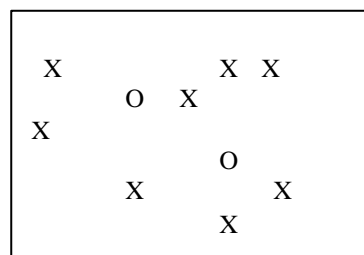
Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Reconnaître et identifier les adversaires (ou l'adversaire).
- Courir vite et changer de direction, selon les rôles pour :
 - . attraper quand on est poursuivant
 - . éviter quand on est poursuivi

Matériels : - des foulards (ou chasubles) pour identifier les sorciers
- lignes, cordelettes, pour matérialiser les espaces

Descriptif :

- Le sorcier désigné doit toucher tous les autres, le plus rapidement possible, dans un temps donné
- Tout joueur touché par le sorcier est immobilisé sur place
- On ne joue qu'à l'intérieur de l'espace délimité



Organisation :

- Définir un espace carré ou rectangulaire de 10 à 15 m de côté
- Faire jouer la classe entière
- Se limiter à un temps de jeu très court (1 min), puis changer de sorcier

Recommandations pour l'enseignant :

- Ne pas s'appesantir sur cette situation de départ et faire évoluer rapidement le jeu (voir variables).

Critères de réussite :

- Les enfants pris restent immobiles
- Le sorcier réussit à prendre le plus grand nombre d'élèves.

Variables :

Nombre de joueurs : plusieurs sorciers (de 2 à n) face au reste du groupe (trouver le bon rapport). Ou un seul sorcier face à 5, 6, 7, ... n joueurs.
Espace : modifier l'espace de jeu, l'agrandir, le restreindre, ...
Temps : le temps de jeu peut être donné par une musique, une comptine... Le jeu s'arrête lorsque la musique s'arrête.
Organisation : une demi classe joue ; les autres enfants observent.

Situation proposée : "Les sorciers" (avec refuge et/ou prison).

		GS
--	--	----

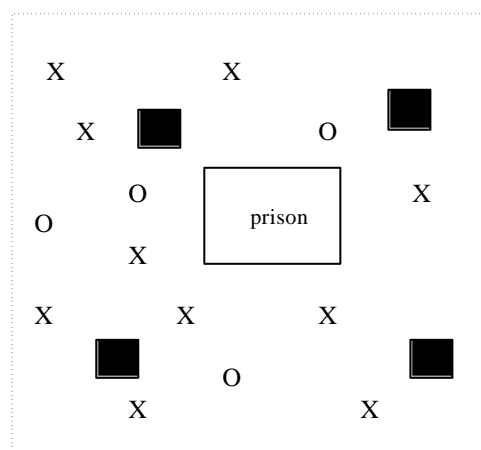
Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Repérer les espaces de jeu ; respecter les limites, savoir s'en servir à bon escient.
- Respecter plusieurs règles simultanément
- Tenir le rôle d'observateur

Matériels : - des foulards (ou chasubles) pour identifier les sorciers
 - lignes, cordelettes, pour matérialiser les espaces
 - matérialiser les refuges, la prison

Descriptif :

- Le(s) sorcier(s) désigné(s) doivent toucher tous les autres le plus rapidement possible, dans un temps donné (de 1 à 5 minutes)
- Prison* : tout joueur touché par le sorcier doit se rendre dans une "prison" matérialisée à l'avance.
- Refuge* : un seul joueur peut se reposer dans un refuge matérialisé ; quand un second joueur arrive dans le refuge, le premier arrivé doit le quitter.
- Tout joueur qui sort de l'espace délimité est considéré comme touché et doit s'immobiliser.



Organisation :

Mettre en place des observateurs : 1 observateur de la règle de l'immobilité, 1 observateur de la règle des refuges, 1 observateur de la règle des joueurs pris, 1 observateur du temps de jeu (sablier)

Recommandations pour l'enseignant :

Limiter les temps de jeu pour que les premiers pris ne restent pas immobiles trop longtemps.

Critères de réussite :

Pour les joueurs :

- Les enfants pris restent immobiles, ou se rendent en prison
- Les sorciers réussissent à prendre le plus grand nombre d'élèves.
- Les joueurs utilisent efficacement les refuges.

Pour les observateurs :

- S'impliquer dans l'observation

Variables :

Organisation : mettre en place alternativement, puis simultanément, les refuges et la prison.

Situation proposée : "Les sorciers" (avec délivrance)

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Identifier les partenaires
- Coopérer avec les partenaires

Matériels : - des foulards (ou chasubles) pour identifier les sorciers
- lignes, cordelettes, pour matérialiser les espaces

Descriptif :

- Le(s) sorcier(s) désigné(s) doivent toucher tous les autres le plus rapidement possible, dans un temps limité.
- Tout joueur touché par le sorcier doit s'immobiliser sur place.
- Refuge* : les joueurs peuvent se reposer dans un refuge matérialisé ; quand un second joueur arrive dans le refuge, le premier arrivé doit le quitter.
- Tout joueur qui sort de l'espace délimité est considéré comme touché et doit s'immobiliser.
- Les joueurs non pris peuvent délivrer les camarades immobilisés sur place en les touchant de la main.

Recommandations pour l'enseignant :

- Augmenter le nombre des sorciers et/ou limiter le temps de jeu
- Proposer plusieurs fois ce jeu pour faire prendre conscience aux joueurs de la pertinence d'une stratégie collective (poursuivants et poursuivis).

Critères de réussite :

- Les joueurs respectent la règle pour être "délivré"
- Savoir délivrer des camarades.

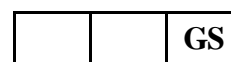
Variables :

Joueurs : les sorciers touchent les joueurs avec des balles (1 balle par sorcier)

Espace : modifier l'espace de jeu, l'agrandir, le restreindre, ...

Organisation : jouer sans prison, et/ou sans refuge (ce qui conduit à une situation plus complexe : lecture plus rapide des espaces, anticipation accentuée)

Situation proposée : "Les balles brûlantes" (situation de base).



Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- S'orienter vers le camp adverse
- Enchaîner le plus rapidement possible les lancers
- Coopérer pour une meilleure efficacité

Matériels : - 1 balle ou un petit ballon par joueur, ou un petit sac de toile lesté

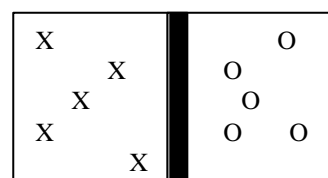
Descriptif :

Deux équipes s'affrontent sur un terrain séparé en deux (par des bancs), avec un nombre égal de balles.

Le jeu consiste à renvoyer à la main le maximum de balles dans le camp adverse en un temps donné.

Organisation :

- Un terrain rectangulaire de 10 à 20 m de large sur 15 à 30 m de long (clos de préférence)
- Une frontière (bancs, filets de tennis,...) sépare les 2 camps.
- Placer des observateurs pour chaque camp



Recommandations pour l'enseignant :

- Commencer par des phases de jeu de 1'30 à 2'
- Mettre en place des observateurs qui comptent le nombre de balles dans chaque camp à la fin du jeu.

Critères de réussite :

- Avoir moins de balles (ou de sacs) que l'adversaire au signal de fin.

Variables :

Joueurs : réduire le nombre de joueurs pour mieux occuper l'espace (jusqu'à 6 par équipe)

matériel : de 1 balle par joueur à 1 balle pour 2, voire 3...

Temps : varier les durées (temps court ; temps long), la matérialisation du temps (sablier, comptine, chant)

Règle : jouer avec 2 balles par équipe de 6 ou 7 joueurs : 1 point marqué pour l'équipe quand les 4 balles sont dans le camp adverse

Situation proposée : "Les balles brûlantes" (organisation collective).

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Tenir des rôles au sein de son équipe
- Coopérer pour une meilleure efficacité

Matériels : moins de balles que de joueurs

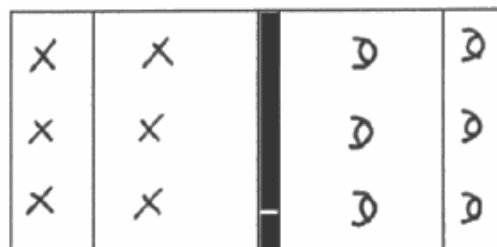
Descriptif :

Deux équipes s'affrontent sur un terrain séparé en deux (par des bancs), avec un nombre égal de balles.

Le jeu consiste à renvoyer à la main le maximum de balles dans le camp adverse, en un temps donné.

Définir des rôles de récupérateurs (à l'arrière) et de relanceurs (à l'avant)

Les récupérateurs n'ont pas le droit de relancer directement à l'adversaire, mais doivent passer la balle aux relanceurs.



Organisation :

- Privilégier un nombre restreint de joueurs
- Une équipe observe et/ou arbitre (critères définis), les 2 autres équipes jouent.
- Inverser les rôles.

Critères de réussite :

- Avoir moins de balles que l'adversaire au signal de fin
- Respecter les rôles attribués à chacun (récupérateur, relanceur, observateur)

Variables :

Espace : possibilité de délimiter chaque camp en 2 zones (récupération et renvoi)

matériel : partager les 2 camps par un filet plus ou moins haut

utiliser des balles plus ou moins grosses, des balles de mousse, des sacs de graines, des balles ovales,...

CYCLE 1	UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE	
	<u>Compétence visée :</u> Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
		GS

Activité support : Jeux d'opposition collective et duelle avec contact

Acquisitions attendues :

- Accepter le contact
- Se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires : toucher, saisir, tirer, pousser, retourner, chuter...
- Prendre des informations sur l'adversaire.
- Repérer l'espace de jeu et l'utiliser.
- Identifier et tenir des rôles différents : partenaire, adversaire, attaquant, arbitre, observateur..
- Comprendre et respecter des règles.

Éléments de polyvalence :

**Transversalité : citoyenneté
verbalisation des actions**

- Respecter des règles.
- Respecter les autres, ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal
- Assurer des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre, observateur.
- Discuter pour apprécier et pour juger.
- Commencer à s'évaluer.
- Rechercher des solutions pour réussir.

Démarche / organisation pédagogique :

- Travailler dans des espaces "lisibles", bien matérialisés.
- **A chaque séance**, évoluer d'un travail collectif vers des affrontements à deux (classe entière, demi classe, petits groupes homogènes, trios, duos).
- Varier les durées de jeu, les temps d'action ou d'observation.
- Matérialiser le temps (sablier, chanson, réveil..). Signaux précis de début et fin.
- Donner des critères précis d'observation.
- Bien redéfinir à chaque fois les rôles de chacun.

Situations proposées :

Jeux collectifs avec contact :

1. "Les éperviers"
2. "Les lapins voleurs de carottes"
3. "Les déménageurs de statues"

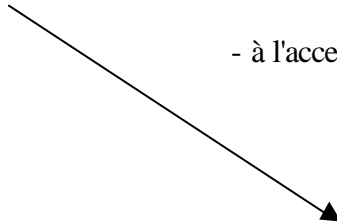
Jeux d'opposition duelle

4. "Les tortues"
5. "Les sumos"

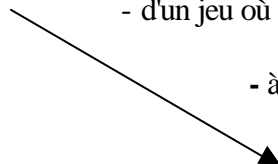
Activité support : Jeux d'opposition collective et duelle avec contact

Axes de progressivité :

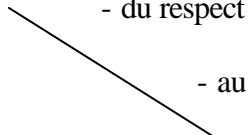
Notion de contact

- de la peur du contact avec les autres
 - à l'acceptation d'un contact fugace au sein d'un jeu collectif
 - à l'acceptation d'un contact de plus en plus proche avec un adversaire
- 

Notion de rôles

- d'un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle
 - à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents, alternativement ou simultanément
- 

Notion de règles

- du respect de règles simples et de consignes de sécurité
 - au repérage par les élèves du respect des règles, des consignes de sécurité et du résultat du jeu
- 

Situation proposée : "Les éperviers"

		GS
--	--	----

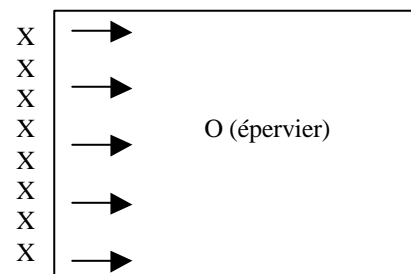
Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Respecter les règles de sécurité des jeux d'opposition
- Prendre des informations (espace, adversaires) pour anticiper son action
- Tenir des rôles différents : poursuivant, poursuivi, défenseur

Matériel : - un espace rectangulaire assez vaste (20 m x 15 m)

Descriptif :

- Les joueurs placés sur une base de départ, doivent rejoindre la base opposée sans se faire toucher par "l'épervier" (joueur désigné au début du jeu).
- Les joueurs touchés par l'épervier forment une chaîne dont les extrémités ont droit de prise (sauf si la chaîne est rompue).
- Les joueurs non pris peuvent traverser (sans la rompre) ou contourner cette chaîne pour rejoindre leur base.
- Le dernier joueur pris est déclaré vainqueur



Organisation : Classe entière

Recommandations pour l'enseignant :

- Bien définir les règles du jeu, et les consignes de sécurité (ne pas se faire mal)
- Ne pas s'appesantir sur cette situation de départ et faire évoluer rapidement le jeu (voir variables).

Critères de réussite :

- Les règles de jeu et de sécurité sont respectées.
- Les enfants pris forment la chaîne.
- L'épervier réussit à prendre le plus grand nombre d'élèves à chaque passage.

Variables :

- Nombre de joueurs : plusieurs éperviers*
- Espace : modifier l'espace de jeu, l'agrandir, le restreindre, ...*
- Temps : le temps de jeu peut être limité (compter les prises en un temps donné)*
- Règles : la chaîne des joueurs pris peut être fixe ou mobile*
Les joueurs pris peuvent former des chaînes mobiles de 3 ou 4 élèves.

Situation proposée : "Les lapins voleurs de carottes"

		GS
--	--	----

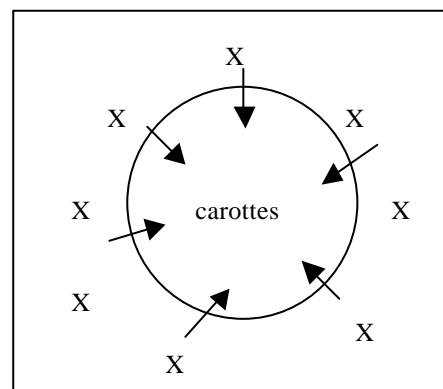
Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Respecter les règles de sécurité des jeux d'opposition
- Prendre des informations (espace, adversaires) pour anticiper son action
- Tenir des rôles différents : attaquant, défenseur, observateur

Matériel : - un espace souple (tatami, tapis, parquet, moquette, herbe) de 5 m x 5 m
- petit matériel en nombre pour matérialiser les carottes (foulards, anneaux, ...)

Descriptif :

- Une demi classe d'élèves (défenseurs), debout et se donnant la main, forment une ronde (le jardin) et gênent la pénétration des lapins (attaquants).
- Un groupe de lapins (disposés tout autour) devra, au signal, essayer de pénétrer dans le jardin pour voler les carottes (une à la fois) et ressortir en un temps limité.
- Le quatrième groupe arbitre (temps de jeu, comptage,...) ou observe chaque rôle.



Organisation : Classe partagée en 4 groupes d'élèves

Recommandations pour l'enseignant :

- Faire verbaliser par les enfants les règles du jeu, les consignes de sécurité (ne pas se faire mal), les rôles de chacun, les critères observables (stratégies de défense ou d'attaque).
- Limiter les temps de jeu (pour éviter l'agressivité)
- Soutenir de la voix les élèves plus "timides"
- Inverser les rôles

Critères de réussite :

- Les règles de jeu et de sécurité sont respectées.
- Nombre de carottes volées par les lapins

Variables :

- Nombre de joueurs** : varier le rapport entre nombre d'attaquants et de défenseurs.
- Temps** : le temps de jeu, nécessairement court, peut être la durée d'un sablier ou d'une comptine (rendre le temps perceptible pour les attaquants)
- Règles** : les gardiens du jardin ne se donnent pas la main.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Accepter le contact
- Déséquilibrer et transporter un adversaire
- Coopérer pour transporter à plusieurs

Matériel : - un espace souple (tapis, parquet, tatami, moquette, herbe)

Descriptif :

- Des élèves (7 ou 8) restent debout et immobiles (les statues)
- Les autres élèves, répartis en groupe de 3 ou 4, doivent, au signal donné, renverser et rapporter le plus possible de statues dans leur repaire respectif.

Organisation : Classe entière, par groupes de 3 ou 4

Recommandations pour l'enseignant :

- Bien définir les règles du jeu, et les consignes de sécurité (ne pas se faire mal)
- Faire verbaliser par les enfants les actions autorisées (ou non) pour faire tomber et transporter les statues (basculer, pousser, saisir, tirer, soulever,...)

Critères de réussite :

- Les règles de jeu et de sécurité sont respectées.
- Comptage des statues rapportées.

Variables :

Nombre de joueurs : varier le nombre de joueurs par équipe

Espace : modifier l'espace de jeu, modifier la distance ou le trajet des transports

Temps : le temps de jeu peut être limité (compter les prises en un temps donné)

Règles : possibilité (ou non) de traîner les statues, de les faire rouler...

Situation proposée : "Les tortues"

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Accepter le contact de l'autre, gérer sa sécurité et celle de l'autre.
- Prendre des informations sur l'adversaire
- Se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires (saisir, retourner, tirer...)

Matériel : - un espace souple (tapis, parquet, herbe)

Descriptif :

*Les joueurs sont par binôme, et jouent alternativement les deux rôles : défenseur et attaquant
Chaque action est limitée à 30 secondes.*

Consignes :

- La tortue (A) est sur le dos, l'autre (B) essaie de la retourner ; la tortue résiste.
- La tortue (A) est sur le ventre, l'autre (B) essaie de la retourner ; la tortue résiste.
- La tortue (A) est sur le ventre et tente de se mettre debout ; B essaie de l'en empêcher.
- A est debout et tente de se coucher sur le dos ; B essaie de l'en empêcher.
- A est à quatre pattes et tente de fuir du jardin (espace délimité) ; B essaie de l'en empêcher.
- A veut entrer dans le jardin et B essaie de l'en empêcher.



Organisation : Classe entière, par binômes homogènes

Recommandations pour l'enseignant :

- Bien définir les règles du jeu, et les consignes de sécurité (ne pas se faire mal)
- S'assurer de l'homogénéité des binômes
- Alternner action, observation, verbalisation

Critères de réussite :

- Les règles de jeu et de sécurité sont respectées.
- Les élèves "attaquants" trouvent des solutions (selon les consignes).
- Les défenseurs résistent, réagissent (selon les consignes).

Variables :

*Nombre de joueurs : jouer à 2 contre 1
Temps : limiter la durée à quelques secondes*

Situation proposée : "Les sumos"

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Accepter le contact de l'autre, gérer sa sécurité et celle de l'autre.
- Prendre des informations sur l'adversaire
- Se confronter à un adversaire en utilisant des actions élémentaires (saisir, retourner, tirer...)

Matériel : - un espace souple, des cercles de 2 mètres de diamètre

Descriptif :

Les joueurs sont par binômes.

Chaque action est limitée à 30 secondes.

Les deux joueurs sont debout au centre du cercle, et doivent, au signal, faire sortir l'autre du cercle. Le joueur qui pose un pied en dehors a perdu.



Organisation : Classe entière, par binômes homogènes

Recommandations pour l'enseignant :

- Bien définir les règles du jeu, et les consignes de sécurité (ne pas se faire mal)
- S'assurer de l'homogénéité des binômes
- Alternier action, observation, verbalisation
- Alternier jeu à 2 et jeu en groupe

Critères de réussite :

- Les règles de jeu et de sécurité sont respectées.
- Un élève a réussi à faire sortir son adversaire.

LES UNITES D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 1

Compétence 4 :

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Unités d'apprentissage présentées :

- Activités corporelles d'expression

Présentation des unités "danse de création"	page 133
Danse de création (les déplacements).....	page 147
Danse de création (le ballon).....	page 155
Danse de création (le tissu).....	page 165

CYCLE 1			UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE
PS	MS	GS	<u>Compétence visée :</u> Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Activité support : Danse

Présentation du document :

- Démarche de création.
- Comment faciliter l'entrée de l'enfant en danse ?
- Axes de progressivité.
- Eléments de polyvalence.
- Relation à la musique.
- Discographie.
- Eléments de prise de conscience corporelle.
- Unité d'apprentissage : les déplacements.
- Unité d'apprentissage : un objet léger : le ballon de baudruche.
- Unité d'apprentissage : un objet léger : le tissu.

Les différentes phases d'une démarche de création

Phase 1 : Exploration, improvisation guidée

Cette phase d'improvisation guidée par le maître est la phase la plus importante de la démarche de création pour le cycle 1 et le début du cycle 2.

Elle doit continuellement être accompagnée par des consignes précises données par le maître pour que l'enfant puisse explorer toutes les possibilités de son corps en mouvement, seul, avec les autres.

La consigne constitue une contrainte pour l'enfant mais plutôt que d'empêcher ou restreindre, elle est une ouverture pour trouver des réponses inhabituelles.

De plus, elle est sécurisante car elle représente un point d'appui pour une activité exploratoire, de jeu sur les combinaisons possibles d'espace, de directions, de rythmes, d'énergie, de relations.

(cf document "Comment faciliter l'entrée de l'enfant en danse ?").

Phase 2 : Mémorisation, composition

Cette phase constitue pour l'enfant un moment de réinvestissement des apprentissages vécus dans la phase d'exploration.

Elle suppose un temps où l'enfant choisit ses mouvements, les mémorise, trouve les liaisons pour composer une phrase corporelle en fonction des consignes données.

Il devra répéter pour retrouver les sensations qui ont fait naître le mouvement.

Plus les enfants sont jeunes, plus la phrase corporelle sera courte et réduite à quelques mouvements.

Cette phase de choix et de mémorisation est plus difficile à mettre en place avec les enfants de cycle 1 mais elle doit constituer cependant une phase de travail avec des enfants de grande section de maternelle.

Phase 3 : Rapport Danseur / Spectateur, Evaluation

Le rapport danseur / spectateur peut s'installer déjà pendant la phase d'exploration pour les enfants de cycle 1. Ils apprennent à changer de rôles, c'est à dire à passer d'un état corporel à un autre : passer de "Je danse, je suis dans le plaisir du mouvement"... à "je dois m'arrêter, être silencieux et calme pour voir l'autre, le groupe qui danse." Ce temps de spectateur va se réduire à quelques minutes et être en alternance avec des moments où l'enfant est danseur.

En moyenne section et grande section, l'enfant peut commencer à observer la production des autres à partir de critères simples donnés par le maître : "début et fin précis dans l'immobilité", "absence de gestes parasites", "concentration". Cette observation sera suivie d'un temps d'échange verbal guidé par le maître à partir des critères définis.

Cette évaluation formative par l'observation des autres va l'aider à percevoir le sens du progrès pour lui-même en tant que danseur.

D'autre part, pour l'enfant danseur, la présence d'enfants spectateurs va l'obliger à mémoriser ses mouvements, l'espace occupé, sa place par rapport aux autres, à contrôler ses émotions pour apprendre à se produire devant les autres...

L'œil du spectateur va peu à peu s'éduquer : l'enfant va être de plus en plus capable de prendre des repères sur les productions en danse de ses camarades au sein de la classe puis, peu à peu, plus largement sur des spectacles professionnels.

Phase 4 : Remédiation

Cette phase permet à l'enfant d'apporter des modifications, d'enrichir sa production en fonction des observations faites par les spectateurs.

Il va peu à peu améliorer la qualité d'interprétation en retrouvant dans le mouvement dansé les sensations qui l'avaient fait naître... et prendre du plaisir à danser.

COMMENT FACILITER L'ENTREE DE L'ENFANT EN DANSE ?

1 - Amener l'enfant vers le mouvement

Partir du connu...

- utiliser des supports connus (objets, son nom, prénom ...)
- utiliser des espaces, des lieux connus
- utiliser des jeux connus
- utiliser des relations à deux (massages, jeux du miroir ...)
- utiliser des rituels connus (se dire bonjour, au revoir, réaliser des gestes et des attitudes quotidiennes ...)
- utiliser les connaissances de l'enfant (connaissance de son corps : toucher ou nommer les différentes parties du corps).

...pour aller vers l'inconnu

Mettre en place des rituels au niveau :

- **de la tenue :** adaptée à toute pratique d'activité physique à l'école. Il est important qu'il n'y ait pas de contraintes liées au vêtement (habits serrés, collants qui glissent ...) et que l'enfant n'ait pas la crainte de se salir, de se rouler au sol ... ceci autant pour les enfants que pour les adultes.
Il est préférable que l'activité soit abordée pieds nus pour une meilleure sensation des appuis au sol .
- **du lieu : transformer un lieu quotidien en un lieu de danse par :**
 - une arrivée silencieuse, calme, propice ensuite à un travail d'écoute
 - un regroupement en cercle où on s'assoit
 - une délimitation de l'espace où les enfants dansent et où les enfants sont spectateurs
- **de l'instauration d'un rite culturel :** proposer par exemple une fois par semaine une vidéo de danse toutes époques, tous styles, toutes cultures... pour un éveil culturel, pour faire comme, faire différemment, dégager les spécificités de chaque style, l'organisation des groupes (solo, duo, grand groupe...) ... pour s'exprimer sur ce que cela évoque, ce que l'on ressent ... dire si on aime ou pas et surtout pourquoi ... **pour développer l'esprit critique et la sensibilité artistique.**

Solliciter l'imaginaire de l'enfant (sensations ou images connues)

A partir de comptines, histoires, attitudes, musiques ...

- pour donner au mouvement une qualité, une présence
- pour donner à l'enfant, le moyen de se concentrer sur l'action, sur une relation à l'autre ou aux autres ...

Faire de l'enfant un spectateur

- Regarder une cassette vidéo.
- Regarder les autres élèves de sa classe, de son école, d'une autre école...
- Assister à un spectacle de danse professionnel.

2 - Amener l'enfant dans la danse

Quand l'enfant est entré en mouvement, pour transformer et enrichir sa gestuelle, l'enseignant peut jouer sur plusieurs variables :

Les différentes parties du corps utilisées et le placement du regard : tête, épaules, mains, bras, bassin, fesses, jambes, genoux, pieds ...

L'espace occupé :

- **par les différentes parties du corps**, en jouant sur les contrastes (ample, rétréci...)

- **par les déplacements** : *course, marche, saut, sautillé, tour...*

Les consignes à partir de la mobilisation des différentes parties du corps et des déplacements pourront porter sur :

- les directions : *avant, arrière, côté, haut, bas*
- les orientations définies par rapport à un point : *avant, arrière, côté, haut, bas*
- les niveaux : *haut, moyen, bas, sol*
- les tracés dessinés sur le sol, dans l'air : *courbes, ronds, huit, cercles, lignes droites, brisées, zig zag...*
- les dimensions : *grand, petit, gros, large, étroit*

Ces consignes peuvent se traduire en terme de **verbes d'action qui jouent sur les contrastes**. Ces verbes portent en eux des directions, des orientations, des niveaux, des tracés et (ou) des dimensions :

Marcher, courir, se déplacer, traverser / s'arrêter

Avancer / reculer

Se suivre / s'éviter, contourner

Se lever / s'asseoir, ramper

Pivoter, changer de direction / aller tout droit

Sauter / chuter, tomber

Gambader, sautiller, sauter / marcher

Sauter / glisser

Se recroqueviller / s'allonger

S'enrouler / s'étirer

Se ramasser / se grandir

Croître / rétrécir

Amplifier / raccourcir

Tourner, rouler / marcher

Ramper / marcher

Avancer / se retourner

Le temps :

- en jouant sur les contrastes : *vite/ lent, accélérer/ralentir, courir/marcher, faire durer/casser...*
- en associant le mouvement à une structure sonore
- en établissant un rapport de contrastes entre mouvement et musique

L'énergie : elle renvoie à la qualité de mouvement et à la notion de tonus

- prise de conscience de la tension et du relâchement
- en utilisant des contrastes : *lourd/léger, dur/mou, doux/fort, brusque/fluide, saccadé/régulier, calme/vif, pesant/aérien, étirement/relâchement...*

Utiliser des énergies différentes, à partir des contrastes, c'est amener des qualités et des sensations différentes dans le corps, pour aller quand l'enfant sera plus âgé à sentir les nuances.

Combiner le temps / l'énergie : à partir de la combinaison de ces deux variables, nous pouvons jouer sur le dynamisme du mouvement.

Nous vous proposons des verbes qui permettent de faire explorer à l'enfant des dynamismes différents. Ils seront choisis par le maître en fonction de son projet, du vécu de la classe et du niveau des enfants. Ils sont regroupés par rapport à la dynamique qu'ils évoquent et peuvent, bien sûr, être mis en contraste avec d'autres verbes :

Taper, cogner, exploser

Monter, s'élever, se relever

Grandir, agrandir

Tourner, tourbillonner, pivoter

Sauter, bondir, rebondir

Tirer, étirer

S'opposer, résister

Trembler, frissonner, grelotter

Trébucher, trépigner, chuter

Frotter, râcler

Pousser, repousser, presser, s'enfoncer, appuyer

Se suspendre, se soulever, s'alléger

Jeter, lancer, projeter, envoyer

Caresser, lisser

Balancer, basculer

Rouler, s'enrouler

Les relations aux autres

- en jouant sur les formes de regroupement : *en cercle, en ligne, en colonne, en triangle...*
- en jouant sur les orientations : *face à face, dos à dos, côte à côte, l'un derrière l'autre, dessous, autour, entre...*
- en jouant sur les relations avec les autres dans le temps : *à l'unisson (dans le même temps), en cascade (dans un temps différent)*
- en jouant sur les rôles à tenir : *meneur, mené*
- en jouant avec le corps de l'autre comme matériau
- en favorisant l'écoute avec les autres

Amener l'enfant dans la danse pour l'amener au plaisir de faire, de regarder, de raconter. Donner à la classe, des temps pour que chaque enfant ou chaque groupe puisse porter un regard sur le mouvement des autres, et avoir un retour sur son propre mouvement.

Activité support : Danse

Axes de progressivité :

Démarche d'apprentissage : de l'imitation à la démarche de création

De l'imitation des mouvements de l'enseignant
à l'imitation des mouvements d'un partenaire
à sa propre recherche gestuelle
... pour mémoriser et composer

The diagram consists of a single arrow pointing downwards and to the right, indicating a progression from the first line to the last line.

Prise de conscience corporelle

D'une perception corporelle globale
à une dissociation segmentaire
... pour une meilleure connaissance et expression par le corps

The diagram consists of a single arrow pointing downwards and to the right, indicating a progression from the first line to the last line.

Espace

D'un espace réduit organisé autour de son propre corps
à un espace de déplacement
à un espace partagé avec les autres
... pour s'approprier des espaces différents

The diagram consists of a single arrow pointing downwards and to the right, indicating a progression from the first line to the last line.

Enfant spectateur

D'un enfant qui **accepte** le rôle de spectateur pendant un temps très court
à l'enfant qui **observe** la danse des autres à partir de quelques critères
simples définis par l'enseignant
à l'enfant qui se laisse **émouvoir** par la danse
des autres élèves et de spectacles professionnels

The diagram consists of a single arrow pointing downwards and to the right, indicating a progression from the first line to the last line.

Eléments de polyvalence :

Transversalité

- Utiliser avec précision la terminologie concernant les concepts spatiaux (verbaliser et faire verbaliser par les enfants) pour en favoriser l'apprentissage.
 - . positionnement : en haut, en bas, en arrière, sur les côtés, à droite, à gauche; au centre, autour, au bord, en face, près, loin, à l'intérieur, à l'extérieur, etc...
 - . déplacement : avancer, reculer, tourner, croiser, suivre, contourner, éviter, etc...
- Elargir la construction de l'espace :
 - . prendre des repères quant aux directions, aux axes, aux distances, aux dimensions, à la proximité ou à l'éloignement, etc... (GS)
 - . représenter les déplacements dans l'espace, les positionnements, etc... (GS)
- Utiliser la terminologie précise concernant le temps :
 - . avant, après, en même temps, ensuite, d'abord, maintenant, etc...
- Elargir la construction du temps :
 - . notion de chronologie, début, fin, étapes successives d'un enchaînement, etc...
 - . notion de durée : rapide, lent, long, court, début, fin, silence, etc...
- Développer son sens esthétique, exprimer ses préférences :
- Se confronter à différents rôles (leader, imitateur, danseur, spectateur...), accepter les contraintes.
- Mémoriser – Se concentrer :
 - . se concentrer sur son travail
 - . mémoriser 2 à 3 consignes
 - . accepter de répéter pour mémoriser, pour améliorer une présentation en fonction des observations faites.
- La notion de démarche de création : transposer cette notion aux autres disciplines des enseignements artistiques : musique, arts plastiques.

Interdisciplinarité

- **Langue orale** : dire des émotions, des sensations, échanger avec un partenaire, au sein d'un groupe sur des critères précis
- **Production d'écrits par la dictée à l'adulte** : rédiger un compte rendu sur une séance de danse, sur un spectacle ou une répétition de danseurs professionnels ...
- **Graphisme** : se représenter, représenter les attitudes des danseurs
- **Poésie** : créer des textes à partir de sensations perçues en danse
- **Imaginer, sentir, créer** : développer son pouvoir d'imagination et d'invention, sa sensibilité
Créer à la manière de...Réaliser un musée de classe. Se confronter au patrimoine culturel et à la danse de notre temps
- **Découvrir le monde** : Connaissance du vocabulaire concernant l'anatomie
- **Agir dans le monde** : Connaissances et disponibilité corporelle

Activité support : Danse

La relation à la musique :

L'école doit permettre d'aborder :

- . différents modes de relation de la musique à la danse.
- . une diversité de supports musicaux.

Si le support musical est souvent présent...

- Il doit être varié : classique, musiques du monde, jazz, contemporain, instrumental (symphonie, solo, bruitages...), vocal (mots, poèmes, bruitages, sonorisation...)
- Il doit permettre plusieurs types de réponses :
 - . en adéquation à la musique : respect de la contrainte rythmique.
 - . en inadéquation à la musique.
 - . la musique représente un fond sonore sur lequel ne s'appuie pas forcément le mouvement.
 - . un mouvement rapide peut être créé sur une musique lente et inversement.
 - . un moment d'immobilité peut être placé sur un fond musical.
- S'il est utilisé, il influence obligatoirement le mouvement.

Le choix du support musical doit donc être lié à la particularité de la situation pédagogique, par exemple à l'énergie, au climat, aux accents que l'on souhaite faire émerger chez l'enfant.

... il n'est pas toujours nécessaire.

- Le silence fait partie de la musique.
- Le silence favorise l'émergence de sa propre mélodie intérieure.
- Le mouvement lui-même possède sa propre musicalité.
- Le silence favorise :
 - . la concentration
 - . la centration sur soi
 - . l'écoute par rapport à ses propres mouvements, ses sensations, ses émotions
 - . l'expression de sa propre personnalité

Activité support : Danse

Proposition de discographie

Musiques de films

- Le Temps des Gitans de Goran Brégovic
- La Trace
- La leçon de piano
- Talons Aiguilles
- Musique de Nino Rotta : films de Fellini
- La Révolte des Enfants de René Aubry
- Tous les Matins du Monde
- Le Grand Bleu
- Meurtre dans un jardin anglais
- The Pink Panther
- 37°2 Le matin de Gabriel Yared
- Godard, Truffaut, Chabrol et les autres - La Nouvelle Vague -

Musiques créées pour des chorégraphies ou d'autres spectacles

- René Aubry : Steppe ; Ne m'oublie pas ; Libre Parcours ; Dérives
- Christophe Zurflun : Tableaux inachevés
- Torgue et Houpin : Docteur Labus ; Mystères de Subal ; Les Louves et Pandora ; Mammame

Musiques composées à partir d'un monde sonore concret : Hugues Le Bars (J'en ai marre)
Pascal Comélade

Musiques diverses créant des ambiances particulières :

- Andréas Vollenweider : Caverna Magica ; Book of Roses ; Dancing with the lion
- Jean Paul Albert : Nuit Bleue ; Histoires de Rues
- Mike Olfield
- Laurie Anderson
- Philipp Glass : The Photographer; solo piano
- Jean Michel Jarre : Oxygène ; Equinoxe
- Enya : Watermark ; Sheperd Moons (Velverdere)
- Vangélis : Opéra Sauvage ; Apocalypse des Animaux
- Wally Badarou
- Eno Brian- Byrne David : My Life in the bush of ghosts ; Apollo atmospheres and sounds tracks
- Alan Parson Project
- Patricia Dallio
- Portal : Turbulences
- Pink Floyd
- Marc Perrone
- Madrédeus (Existir)

Musiques africaines et brésiliennes

- Guem
- Zaka Percussions
- Nazaré Péreira ...
- Touré Kunda
- Music from Burundi

Rencontre de musiques de J.S Bach et africaines : Lambaréna

Musiques classiques : Bach, Vivaldi, Montéverdi, Mozart, Beethoven , Purcell...

Musiques du folklore français et étranger

Musiques de Jazz : Keith Jarrett ; Miles Davis ; Louis Sclavis ; Gary Peacock ...

Activité support : Danse

Eléments de prise de conscience corporelle :

Mobilisation corporelle des différentes articulations du corps

Pour une meilleure prise de conscience, il est conseillé de :

- travailler dans la concentration et la lenteur.
- varier les exercices dans leur présentation.
- travailler à différents niveaux (assis, à quatre pattes, allongé, debout).
- avec ou sans support musical, en comptant (ou pas) les temps.

Tête

Visage :

- yeux fermés, puis ouverts, déplacer l'oeil dans l'orbite, en haut, en bas, à droite, à gauche, tourner dans les deux sens.
- masser les muscles du visage, mobiliser l'articulation de la mâchoire.

Cou :

- inclinaison latérale.
- rotation de la tête à droite et à gauche en regardant au-dessus de l'épaule.
- inclinaison en avant, en arrière.
- rotation en passant par tous les points, dans un sens, dans l'autre.

Membre supérieur

Articulation de l'épaule :

- avant, milieu, arrière ; une par une, les deux ensemble, en opposition.
- élévation, abaissement : une par une, les deux ensemble, monter, relâcher, descendre (tirer vers le bas).
- faire un cercle avec l'épaule, une par une, les deux ensemble, en opposition ; dans un sens, dans l'autre.
- monter une main devant soi, au-dessus de la tête, puis en arrière en la suivant du regard. La ramener par le même chemin ; une main, l'autre, les deux.
- monter un bras au-dessus de la tête, l'autre, les deux ; les descendre (mouvement en relâchement) : avec le buste tenu / avec le buste relâché.

Coudes :

- flexion / extension
- exploration de la mobilisation de l'articulation du coude.

Poignets :

- flexion / extension.
- inclinaison droite, gauche.
- les secouer énergiquement.
- les faire tourner dans les deux sens.

Articulations inter-phalangiennes :

- flexion / extension.

Buste

A quatre pattes :

- dos rond : regarder son nombril.
- dos plat : regarder entre ses mains.
- dos creux : regarder au plafond (ne jamais terminer par cette posture).

Assis :

- inclinaison vers l'avant.
- dos plat.
- ouverture du sternum vers le haut.

Debout :

- inclinaison latérale du rachis, pieds écartés de la largeur du bassin (bras et tête relâchés).
- flexions antérieures et postérieures avec enroulement du rachis et remonter en commençant par le segment lombaire, le dorsal, le cervical et en terminant par la tête.
 - . compter 8 temps pour descendre, puis 4, puis 2, puis 1 (pour les GS).
 - . compter 8 temps pour remonter , puis 4, puis 2, puis 1 (pour les GS).

Bassin

- translation : déplacer le bassin vers la gauche, vers la droite (placer les mains sur la crête iliaque ; fléchir les jambes pour permettre une meilleure mobilisation du bassin).
- déplacer le bassin de l'avant vers l'arrière.
- dessiner un cercle en passant par tous les points (avant, droite, arrière, gauche, retour au centre) , dans un sens, dans l'autre. Accélérer.

Membre inférieur

Mobilisation de la jambe, de la hanche + équilibre :

- avant, côté, arrière.
- arrière, avant, côté.
- rotation interne / externe.

Genoux :

- flexion / extension.

Chevilles :

- rotation interne / externe.
- flexion dorsale, plantaire.
- tourner dans les deux sens.

Orteils :

- flexion / extension.

Orteils-chevilles :

- monter sur les deux pieds.
- monter sur un pied, sur l'autre ; enchaîner l'alternance.

Talons :

- appui sur les talons.
- se déplacer.

Mobilisation corporelle des différentes parties du corps de l'autre

Un partenaire mobilise, très doucement, les différentes parties du corps d'un camarade en position allongé sur le dos, au sol.

Consignes : mobilisation

- d'un bras, de l'autre bras, des deux bras : vers le haut, vers le bas, vers l'avant, vers l'arrière, sur le côté D, G . . . lentement
- de la tête : faire soulever et baisser le menton, faire pencher la tête sur le côté...
- du genou : le soulever, le reposer, le faire fléchir, l'étendre...
- du piéd : le soulever, le reposer, le faire fléchir, l'étendre...

Exploration des différentes parties du corps individuellement

Debout, individuellement, chacun frotte les différentes parties de son corps qui sont nommées par le maître ou par les enfants.

Variables :

- **Les parties du corps nommées**
- Energie : pour explorer des qualités différentes, utiliser d'autres verbes d'action à la place de frotter. Ex : caresser (doux), épousseter (vif et rapide).

Exploration de l'espace arrière du corps

Nommer et prendre conscience de l'espace arrière du corps en massant un partenaire.

Consignes :

Par deux , debout l'un derrière l'autre : l'enfant masse les parties de l'espace arrière du corps de son partenaire en les frottant avec la paume de la main.

Ex : frotter la nuque, les épaules, le dos, les fesses, les cuisses, les mollets ...

Variables :

Espace : en position allongée sur le ventre.

Les parties du corps nommées

Energie : pour explorer des sensations différentes, utiliser d'autres verbes d'action à la place de frotter. : caresser (doux), épousseter (vif et rapide), pétrir ...

Exploration des limites du corps

Nommer et faire prendre conscience des contours extérieurs du corps grâce à un partenaire.

Par deux , un enfant est allongé au sol, sur le ventre. Son partenaire dessine en caressant avec sa main les contours du corps de l'autre. L'enseignant fait prendre conscience aux enfants des lignes courbes, des droites, des angles des contours du corps...

Possibilité de laisser la trace du corps en dessinant à la craie les contours.

Exploration des lignes, de la symétrie et de l'axe du corps

- Nommer et faire prendre conscience des lignes du corps grâce à un partenaire.

Consignes :

Par deux , un enfant est allongé au sol, sur le ventre. Le partenaire masse en croix , plusieurs fois, avec la paume de la main sur tout le corps du partenaire en suivant les lignes : bras D - épaule D - jambe G - pied G - talon G puis passe sur bras G- épaule G - jambe D - pied D - talon D. Accélérer le rythme.

- Idem : dans la même position, par deux, faire prendre conscience :
 - des courbes du corps qui dessinent des creux, des bosses (creux de la colonne cervicale, lombaire, derrière du genou... la courbe des fesses, des mollets...)
 - de la symétrie du corps (de chaque côté de la colonne vertébrale, il y a les épaules, les bras, les jambes ...)
 - de l'axe du corps (passer la main sur la colonne vertébrale du corps du partenaire).

Nommer précisément et faire verbaliser par l'enfant :

- les articulations et les parties du corps,
- les concepts spatiaux utilisés : dessus, sur/ sous, dessous du bras, du pied...devant : le ventre, derrière : les fesses, les mollets...

Faire sentir aux enfants sur leur propre corps et le corps de l'autre :

- les différentes parties du corps
- l'espace arrière du corps
- les limites du corps
- les lignes, la symétrie et l'axe du corps

...c'est participer à la construction du schéma corporel et à la construction du concept fondamental d'espace chez l'enfant.

CYCLE 1

PS MS GS

UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE

Compétence visée :

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Activité support : Danse (entrée par les déplacements)**Acquisitions attendues :****En tant que danseur :**

- Explorer des déplacements seul.
- Savoir orienter son déplacement et s'immobiliser.
- Savoir mémoriser quelques déplacements pour construire un chemin dans l'espace.
- Accepter de participer avec les autres pour produire ensemble.

En tant que spectateur :

- Accepter de tenir le rôle de spectateur dans le calme.
- Accepter d'observer selon des critères simples.
- Accepter d'échanger sur la production des autres.

Eléments de polyvalence :

Cf document sur la transversalité et l'interdisciplinarité.

Interdisciplinarité :

Graphisme : se représenter, représenter un partenaire à partir des postures de sculptures.

imaginer, sentir, créer : visite d'un musée observer des sculptures ; regarder des reproductions ; travail du modelage (pâte à modeler, pâte à sel, terre ...) pour se représenter, ou représenter un partenaire à partir des postures de sculptures.

Organisation pédagogique de l'unité d'apprentissage :

Les séances sont à organiser autour des différentes étapes de la démarche de création (exploration, mémorisation, composition, production, évaluation) à partir des remarques du document « Démarche de création », par rapport au niveau des enfants.

Placer dans chaque séance un temps où l'enfant est spectateur : plus l'enfant est jeune, plus ce temps sera réduit.

Placer dans chaque séance, au début ou à la fin, une situation de prise de conscience corporelle (cf document : « mobilisation corporelle » et « découverte de son propre corps et du corps de l'autre »).

Situations proposées dans le document pour organiser l'unité d'apprentissage:

S 1 : exploration guidée des déplacements.

S 2 : mémorisation de quelques déplacements.

S 3 : idem

S 4 : composition individuelle.

S 5 : production individuelle / évaluation

S 6 : composition collective.

S 7 : production collective / évaluation par la classe.

Activité support : **Danse**

Situation 1
Exploration

Entrée proposée : Les déplacements

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Varier les modes de déplacements.
- Rechercher les contrastes dans les rythmes de déplacement.

Matériel : aucun

Descriptif : se déplacer en avançant.

Consignes :

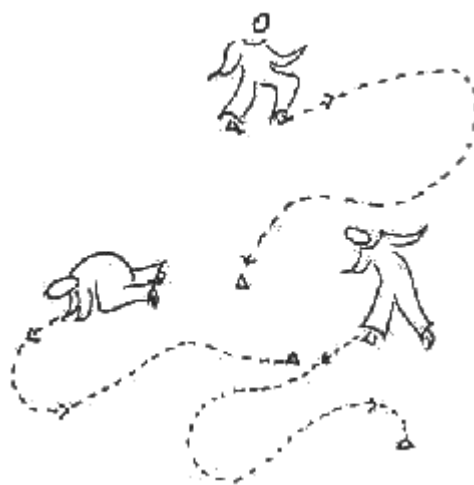
- **Debout** : en marche normale (en posant bien tout le pied dans le sol comme pour y laisser des empreintes), puis en montant les genoux, puis sur la pointe des pieds, puis en tournant, puis en sautant...
- **Au sol** : accroupi, à genoux, à quatre pattes, en rampant, en glissant sur le ventre, sur le dos (en avançant, en se repoussant pour reculer).

Organisation : en dispersion dans tout l'espace .

Recommandations pour l'enseignant :

- Donner aux enfants la sensation des différentes parties du corps qui sont en appui au sol pour travailler sur la qualité des déplacements.
- Associer les déplacements à la qualité de mouvement de certains animaux.

Critères de réussite : respect des consignes données par l'enseignant.



Variables :

Temps :

- se déplacer très lentement
- se déplacer rapidement

Activité support : **Danse**

Situation 2
Mémorisation

Entrée proposée : Les déplacements

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

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se déplacer dans une direction précise et s'immobiliser.
- Placer le regard.

Matériel : 3 foulards de 3 couleurs différentes pour matérialiser les directions

Descriptif :

Marcher vers des foulards de couleur situés à des points précis et s'arrêter devant le foulard puis changer de direction :

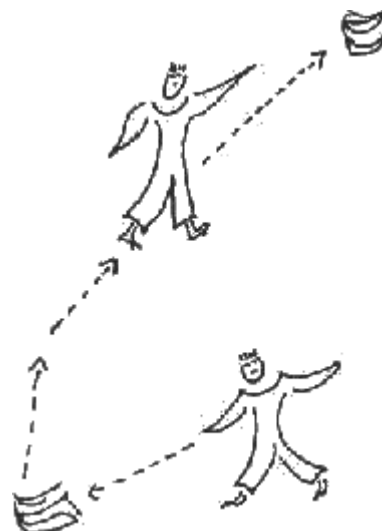
- un foulard rouge accroché au loin et en hauteur.
- un foulard vert accroché au loin et au niveau des yeux
- un foulard jaune accroché au loin et en bas.

Organisation :

- Dans un 1^{er} temps, le maître peut être le leader du groupe.
- Dans un 2^{ème} temps, un enfant devient leader.

Critères de réussite :

- Ne pas quitter le foulard des yeux.



Variables :

- **Espace** :

Enchaîner les déplacements dans les 3 directions. Etre exigeant sur l'enchaînement des différentes actions : marche, immobilité et changement de direction.

- **Relations à l'autre**:

Par petits groupes : un leader pour un groupe de 3 ou 4 qui doit assumer son rôle de guide pour son groupe + rotation des rôles.

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Orienter son trajet de déplacement.
- Mémoriser le chemin

Matériel : 3 plots par enfant ou 3 autres objets pour matérialiser le chemin.

Descriptif :

Chacun choisit un chemin dans l'espace qu'il va baliser avec 3 plots ou autres objets.

Pour les PS MS, l'enseignant place les plots quand ils ont réalisé leur trajet.

Consignes :

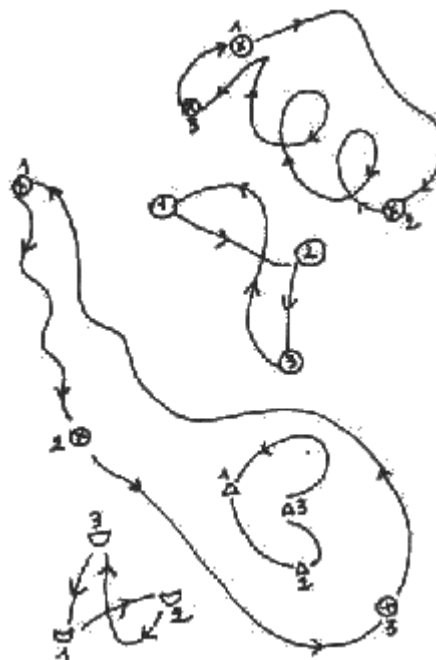
- 1^{er} plot et 3^{ème} plot : point de départ et point d'arrivée.
- A chaque plot : placer un temps d'immobilité.
- Marcher entre les plots sur les trajets (entre le 1^{er} et le 2^{ème}, entre le 2^{ème} et le 3^{ème}) et revenir en courant au point de départ.

Organisation :

Les enfants ont un grand espace à leur disposition et sont autonomes pour placer leurs plots dans l'espace.

Clés de réussite :

Respecter les trajets prévus et marquer les temps d'immobilité.



Variables :

- Espace :

- . jouer sur des déplacements différents et des niveaux (debout, au sol) en utilisant les modes de déplacement explorés dans la situation n°1.
- . augmenter la longueur du trajet en ajoutant un plot supplémentaire.

Activité support : **Danse**

Situation 4
Mémorisation composition

Entrée proposée : Les déplacements

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Choisir et mémoriser pour composer un chemin dans l'espace.
- Enchaîner plusieurs actions choisies.

Matériel : 3 plots par enfant ou 3 autres objets pour matérialiser le chemin.

Descriptif :

Composer un chemin en enchaînant différentes actions.

Consignes :

- Immobilité au 1^{er} plot de départ.
- Choisir une forme de déplacement debout pour le trajet jusqu'au 2^{ème} plot et s'immobiliser à ce plot.
- Choisir une forme de déplacement au sol pour le trajet jusqu'au 3^{ème} plot et s'immobiliser à ce plot.
- Revenir en courant au point de départ.

Organisation :

Les enfants ont un grand espace à leur disposition et sont autonomes pour placer leurs plots dans l'espace.

Critères de réussite :

- Etre capable de répéter le chemin à l'identique plusieurs fois.
- Concentration



Variables :

Espace :

- augmenter l'espace et le nombre d'actions à mémoriser.
- supprimer la matérialisation de l'espace.
- passer d'un espace intérieur (salle de jeux,...) à un espace extérieur (cour de récréation, espaces verts...).

Activité support : **Danse**

Situation 5
Production évaluation

Entrée proposée : Les déplacements

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Pour le danseur :

- Etre précis sur les directions, les orientations, les formes de déplacements.
- Se produire devant un partenaire.

Pour le spectateur :

- Observer un partenaire pour l'aider à mémoriser.

Matériel : aucun

Descriptif :

Présenter son chemin deux fois d'une façon identique à un partenaire qui observe.

Consignes :

- *Spectateur* : il observe si la première présentation et la 2^{ème} sont identiques et échange avec son partenaire.
- *Danseur* : après l'échange, il essaiera de refaire son chemin pour le préciser s'il y a besoin.

Organisation :

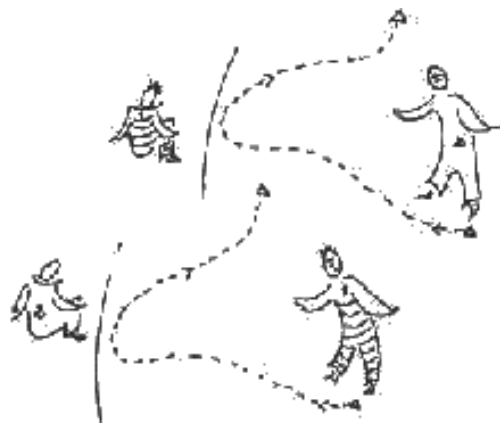
Les enfants choisissent leur propre espace dans la salle.

Recommandations pour l'enseignant :

- Accompagner les enfants qui ont le plus de difficultés à observer.
- Faire observer l'importance de la précision de l'espace, les décalages qui peuvent exister entre la première présentation et la deuxième. Quels sont-ils ? Pourquoi ?

Critères de réussite :

Pas de décalage entre la première présentation du chemin et la deuxième.



Activité support : **Danse**

Situation 6
Composition

Entrée proposée : Les déplacements

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Intégrer le chemin construit précédemment (S5) dans une production collective.
- Regarder les espaces occupés par des partenaires.
- Construire des formes avec les autres.

Matériel : aucun

Descriptif :

Chacun trace son chemin (S5) pour venir se placer dans un espace et construire avec les autres une sculpture collective.

Consignes :

Chaque enfant vient compléter... continuer...s'emboîter ...ouvrir l'espace, à partir des postures de ses partenaires.

Organisation : par groupe de 3 à 5.

Recommandations pour l'enseignant :

Le maître au départ peut donner le signal de début pour chacun ou faire tirer au sort des n° (le n°1 fait son chemin et sa statue en premier, puis le n°2...).

Le maître apprend aux enfants à observer les espaces créés pour les compléter, les continuer, les ouvrir.

A partir de la lecture de ces espaces, il fait émerger des règles de construction au niveau de l'espace : les contacts, les directions, les orientations, les dimensions, les formes, les regards.

Critères de réussite :

- Respect des consignes
- Tenir l'immobilité dans la sculpture.



Variables :

Espace : - Niveau : bas, mi-hauteur, debout, à genoux ...

- Directions : avant, arrière, côté, haut, bas .

- Dimensions : grand, étroit, large, étroit ...

- Formes : tordue, pointue, ronde, anguleuse, ouverte, fermée...

Relations à l'autre:

- sans contact ou avec contact (par la main, le coude ; le pied, le bassin ...).

- Orientation : dos, face, côté...

- La position des regards

Activité support : **Danse**

Situation 7
Production évaluation

Entrée proposée : Les déplacements

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Pour le danseur :

- participer avec les autres pour se produire devant la classe.

Pour le spectateur :

- apprendre à regarder avec l'aide du maître.

Matériel : aucun

Descriptif :

Présenter une production collective qui est évaluée par les spectateurs.

Consignes :

- **Danseurs** : ils présentent la production mise en place dans la situation précédente. Cette composition intègre le chemin de chacun et la sculpture collective.
- **Spectateurs** : ils observent si les critères de réussite sont respectés, puis ils sont guidés par le maître pour échanger sur l'image de la sculpture collective. (cf recommandations).

Organisation : par groupe de 3 à 5.

Recommandations pour l'enseignant :

Le maître fait préciser à chaque groupe de danseurs avant la présentation :

- l'organisation dans l'espace et le temps des chemins : Qui part en n°1, n° 2... ? et dans quel espace ?
- l'organisation de la sculpture collective : les formes, les orientations, les directions des regards...

Le maître guide l'observation des spectateurs :

- Quelle image donne la sculpture collective ? : fermée, ouverte, sur une ligne, en cercle, pointue, ronde...

Critères de réussite :

- Concentration
- Absence de gestes parasites
- Temps d'immobilité tenus (début, fin, sculpture).



CYCLE 1

PS MS GS

UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUECompétence visée :

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Activité support : Danse (entrée par un objet léger : le ballon)**Acquisitions attendues :**En tant que danseur

- Etre à l'écoute des sensations avec et sans le ballon.
- Entrer en contact avec le corps de l'autre.
- Savoir mémoriser quelques actions avec le ballon pour composer une phrase corporelle courte, individuelle et en duo.
- Accepter de partager un espace avec les autres pour produire ensemble.

En tant que spectateur

- Accepter de tenir le rôle de spectateur dans le calme.
- Accepter d'observer selon des critères simples.
- Accepter d'échanger sur la production des autres.

Eléments de polyvalence :

Cf document sur la transversalité et l'interdisciplinarité :

- la relation espace-temps
- les différents rôles
- la concentration
- la mémorisation
- la coopération avec les autres

Organisation pédagogique de l'unité d'apprentissage :

Les séances sont à organiser autour des différentes étapes de la démarche de création (exploration, mémorisation, composition, production, évaluation) à partir des remarques du document «Démarche de création», par rapport au niveau des enfants.

Placer dans chaque séance un temps où l'enfant est spectateur : plus l'enfant est jeune, plus le temps sera réduit .

Placer dans chaque séance, au début ou à la fin, une situation de prise de conscience corporelle

(cf document « mobilisation corporelle » et « découverte de son propre corps et du corps de l'autre »)

Situations proposées :

S 1 : exploration guidée des parties du corps avec le ballon.

S 2 : entrer en contact avec l'autre par le
S 3 ballon.

S 4 : mémoriser quelques actions avec le ballon.

S 5 : retrouver les sensations sans le ballon.

S 6

S 7 : production / évaluation.

S 8

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Entrer en contact avec son propre corps pour :

- Prendre conscience des différentes parties du corps à travers les sensations données par le ballon.
- Ressentir des émotions par le corps grâce au ballon.

Matériel : un ballon de baudruche par enfant.

Descriptif :

L'enfant fait glisser le ballon sur son propre corps.
Le ballon caresse les différentes parties du corps nommées par le maître : tête, cou, épaules, bras, mains, dos, côtes, fesses, cuisses, mollets, pieds...



Consignes :

- Debout
- Au sol.
- Sentir les parties creuses, les parties rondes.

Organisation :

- En cercle, avec la classe entière.

Recommandations pour l'enseignant :

- Guider oralement cette exploration en nommant les différentes parties du corps précisément ainsi que les orientations dans l'espace (avant, arrière, côté).
- Choisir des images mentales qui prennent du sens pour l'enfant : le ballon "caresse", "ruisselle", "coule comme une petite goutte d'eau".

Critères de réussite :

- Toucher la partie du corps nommée par le maître.
- Concentration de l'enfant sur son propre corps.

Variables :

- **L'organisation dans l'espace** : les enfants sont dispersés dans l'espace et guidés par le maître, avec la voix. Cette consigne de nouvelle organisation dans l'espace rend la situation plus difficile car les enfants sont dans des espaces différents et n'ont plus le repère visuel du maître mais seulement le repère auditif .
- **L'espace de déplacement** : faire glisser le ballon sur le corps, en se déplaçant. Cette consigne est plus difficile pour les PS car cela suppose une coordination haut/bas du corps.

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Entrer en contact avec un autre enfant.
- Prendre conscience des différentes parties du corps, des lignes du corps.

Matériel : un ballon de baudruche par enfant.

Descriptif :

Par deux, un partenaire fait circuler un ballon autour et sur le corps d'un autre enfant.

Consignes :

- Un enfant est allongé sur le ventre, bras ouverts au-dessus de la tête et jambes un peu écartées de l'axe du corps. Le partenaire accroupi à côté de lui, fait glisser le ballon autour du corps en suivant précisément les contours du corps : les courbes, les lignes, les angles ...

- Idem, mais le partenaire fait glisser le ballon sur le corps de son partenaire en suivant les parties du corps nommées par le maître : la tête, le cou, les épaules, les bras, les mains, le dos, les fesses, les mollets, les pieds ...Sentir les parties creuses et les parties rondes du corps.

Organisation :

- les enfants sont regroupés par deux .

Recommandations pour l'enseignant :

- Guider oralement cette exploration en nommant, au fur et à mesure, les différentes parties du corps, très précisément.

Critères de réussite :

- Respecter les consignes données par le maître.
- Concentration de l'enfant sur son propre corps et sur le corps de son partenaire.



Activité support : **Danse**

Situation 3
Exploration

Entrée proposée : le ballon

MS

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Entrer en relation à deux par le ballon.

Matériel : un ballon de baudruche pour 2 enfants.

Descriptif :

S'organiser à deux pour faire flotter le ballon en l'air, le plus longtemps possible avec différentes parties du corps.

Consignes :

- Donner des impulsions en variant vers les différentes parties du corps qui entrent en contact avec le ballon : tête, cou, épaules, bras, mains, dos, fesses, ventre, cuisses, pieds...
- Suivre le ballon du regard.

Organisation :

En dispersion, par deux, avec la classe entière..

Critère de réussite :

- Le ballon ne tombe pas.
- Silence.



Variables :

Espace et temps : descendre au sol lentement en même temps que le ballon.

Energie : varier la force d'impulsion donnée au ballon.

mémorisation

Entrée proposée : le ballon

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Enchaîner plusieurs actions définies par l'enseignant.
- Mémoriser les actions..

Matériel : un ballon de baudruche par enfant.

Descriptif :

Composer et mémoriser l'enchaînement d'actions suivantes :

- Une attitude immobile.
- Trois mouvements avec trois parties du corps différentes pour faire voler le ballon.
- Des mouvements de caresses du corps avec le ballon, sur le bas ou le haut du corps.



Consignes :

- Se déplacer d'un espace dans un autre espace.
- Aller au sol.
- Accélérer un mouvement.



Organisation :

En cercle ou en dispersion, avec la classe entière.



Recommandations pour l'enseignant :

- Dans un premier temps, guider oralement les actions puis peu à peu laisser l'enfant retrouver seul les actions à enchaîner..
- Le nombre d'actions et le type d'actions proposées dépendent des éléments déjà travaillés dans les situations précédentes et de l'âge des enfants.

Critère de réussite :

- Réaliser cet enchaînement seul, sans être guidé par le maître.
- Concentration de l'enfant sur son propre corps.
- Silence.

Activité support : Danse

Situation 5
Mémorisation

Entrée proposée : le ballon

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Retrouver les sensations du ballon sur le corps sans l'objet.

Matériel : aucun

Descriptif :

Retrouver les mouvements de la situation précédente à partir de la main qui circule sur le corps, les yeux fermés.

Consignes :

- Retrouver les chemins sur le corps à partir des différentes parties du corps nommées par le maître : tête, cou, épaules, bras, mains, dos, côtes, fesses, ventre, cuisses, mollets, pieds...
- Retrouver la lenteur du geste, la légèreté de l'objet.

Organisation :

En cercle ou en dispersion, avec la classe entière..

Recommandations pour l'enseignant :

- Choisir les images mentales qui prennent du sens pour l'enfant et l'aident à retrouver des sensations : "la main caresse, glisse, ruisselle, coule comme un ballon sur le corps."
- Dans un premier temps, guider oralement cette exploration en nommant les parties du corps précisément ainsi que les orientations dans l'espace (avant, arrière, côté) puis peu à peu laisser l'enfant retrouver seul le chemin de la main sur le corps.

Critère de réussite :

- Réaliser cette exploration seul, sans être guidé par le maître.
- Concentration de l'enfant sur son propre corps.
- Silence.



Activité support : **Danse**

Situation 6
Mémorisation, évaluation

Entrée proposée : le ballon

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Retrouver sans le ballon, les sensations vécues avec l'objet, lors des deux situations précédentes.
- Mémoriser pour composer une phrase corporelle.

Matériel : aucun

Descriptif :

Composer une phrase corporelle en reprenant sans le ballon les actions vécues à la situation n°4 et n°5 en intégrant :

- Une attitude immobile
- Trois mouvements avec trois parties du corps différentes pour faire voler le ballon.
- Des mouvements de caresse du corps avec le ballon sur le bas et le haut du corps.

Consignes :

- Se déplacer d'un espace dans un autre espace.
- Aller au sol.
- Accélérer un mouvement.

Organisation :

Les enfants choisissent leur propre espace dans la salle.



Recommandations pour l'enseignant :

- Laisser dans un premier temps, les enfants mémoriser leur phrase puis introduire les consignes ("se déplacer"..., "aller au sol", "accélérer un mouvement"), l'une après l'autre.
- Aider les enfants qui ont de la difficulté à mémoriser.

Critère de réussite :

- Respect des consignes.
- Etre capable de répéter cette phrase deux fois à l'identique.

Activité support : **Danse**

Entrée proposée : le ballon

Situation 7
Mémorisation, évaluation

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Pour le danseur : se produire devant un partenaire.
- Pour le spectateur : observer un partenaire et échanger avec lui à partir des critères donnés.

Matériel : aucun

Descriptif :

Présenter sa phrase corporelle à un partenaire qui observe.

Consignes :

Le danseur:

- se déplace d'un espace dans un autre espace.
- descend au sol.
- accélère un mouvement.
- tient l'immobilité au début et à la fin
- se concentre

Le spectateur observe :

- l'immobilité au début et à la fin.
- l'absence de gestes parasites.

Organisation :

Les enfants choisissent leur propre espace.

Recommandations pour l'enseignant :

Accompagner les enfants qui ont le plus de difficultés.

Critère de réussite :

Respect des consignes.



Activité support : Danse

Entrée proposée : le ballon

Situation 8
Production, évaluation

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Se produire devant les autres.
- Partager un espace avec les autres pour se produire.
- Observer et échanger sur les mises en espace collectif.

Matériel : aucun

Descriptif :

S'organiser dans l'espace avec des partenaires pour présenter sa phrase corporelle.

Consignes :

Pour les danseurs :

- Chaque enfant choisit son propre espace en fonction de l'espace des autres.
- Echanges entre enfants pour connaître l'espace de chacun.

Pour les spectateurs :

Ils observent si les critères de réussite sont respectés puis ils sont guidés par l'enseignant pour échanger sur les effets de cette mise en espace collective.

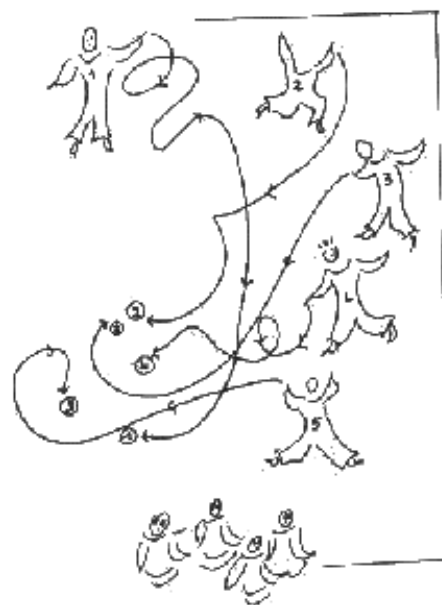
Organisation : par groupe de 5.

Recommandations pour l'enseignant :

- Réguler les échanges s'il y a besoin.
- Donner des conseils sur la mise en espace pour que chacun trouve sa place sans gêner les autres.

Critère de réussite :

- L'immobilité au début et à la fin.
- L'absence de gestes parasites.



CYCLE 1**PS MS GS****UNITE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE**Compétence visée :

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Activité support : Danse (entrée par un objet léger : le tissu)**Acquisitions attendues :**En tant que danseur

- Etre à l'écoute des sensations avec et sans le tissu.
- Entrer en contact avec le corps de l'autre.
- Savoir mémoriser quelques actions avec le tissu pour composer une phrase corporelle courte, individuelle et en duo.
- Accepter de partager un espace avec les autres pour produire ensemble.

En tant que spectateur

- Accepter de tenir le rôle de spectateur dans le calme.
- Accepter d'observer selon des critères simples.
- Accepter d'échanger sur la production des autres

Eléments de polyvalence :

Cf document sur la transversalité et l'interdisciplinarité :

- la relation espace-temps
- les différents rôles
- la concentration
- la mémorisation
- la coopération avec les autres

Organisation pédagogique de l'unité d'apprentissage :

Les séances sont à organiser autour des différentes étapes de la démarche de création (exploration, mémorisation, composition, production, évaluation) à partir des remarques du document «Démarche de création» , par rapport au niveau des enfants.

Placer dans chaque séance un temps où l'enfant est spectateur : plus l'enfant est jeune, plus le temps sera réduit .

Placer dans chaque séance, au début ou à la fin, une situation de prise de conscience corporelle

(cf document « mobilisation corporelle »).

Situations proposées :**S1** : exploration libre des possibilités de mouvements avec et par le tissu.**S2** : exploration guidée des parties du corps et recherche de sensations avec le tissu.**S3** : entrer en contact avec l'autre par le tissu.**S4** : exploration guidée autour de l'énergie avec le tissu.**S5** : exploration guidée autour de l'écoute au sein du groupe avec le tissu.**S6** : reprise d'un enchaînement sans tissu.**S7** : mémorisation quelques actions avec le tissu.**S8** : production / évaluation sous le regard d'un spectateur privilégié.**S9** : mémorisation d'un enchaînement ; l'apprendre à un partenaire.**S10** : composition un enchaînement en duo.**S11** : production / évaluation.

Activité support : **Danse**

Situation 1
Exploration libre

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu

PS

MS

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Découvrir l'objet de manière spontanée.
- Favoriser l'émergence de l'imaginaire de chacun par un objet médiateur : le tissu.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1m à 1m 50 par enfant.

Consigne :

- Manipuler les tissus.

Organisation :

- En dispersion.

Recommandations pour l'enseignant :

Cette étape est incontournable en maternelle.

- Permettre aux enfants de produire des réponses spontanées (ex : se cacher, se déguiser, utiliser le tissu à la manière d'un drap...) pour pouvoir ensuite les amener à transformer leurs actions.
- Il est conseillé de proposer cette situation sur 2 séances.

Critère de réussite :

- Entrer dans l'activité et proposer des réponses personnelles, c'est-à-dire sans imiter les autres.



Variables :

- *L'espace* : utiliser les déplacements.
- *La relation à l'autre* : 1 tissu pour 2 enfants.

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

PS

MS

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Entrer en contact avec son propre corps pour :

- prendre conscience des différentes parties du corps à travers des sensations données par le tissu.
- ressentir des émotions par le corps grâce au contact avec le tissu.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1m à 1,50 m par enfant.

Descriptif :

- Sentir le contact du tissu sur son corps.

Consignes :

- Faire circuler le tissu sur son propre corps en essayant de ressentir la caresse du tissu : sur place, faire glisser le tissu sur le visage, les épaules, les bras, le buste, le dos, les côtes, le bassin, le ventre, les fesses, les jambes, les pieds...
- Mettre le tissu en boule et le frotter sur toutes les parties du corps.

Organisation :

- En cercle avec la classe entière puis en dispersion.

Recommandations pour l'enseignant :

- Choisir des images mentales qui prennent du sens pour l'enfant : le tissu caresse, glisse, ruisselle, coule comme une rivière sur le corps.
- Guider oralement cette exploration en nommant les différentes parties du corps précisément ainsi que les orientations dans l'espace (avant, arrière, côté).

Critères de réussite :

- Toucher les parties du corps nommées par le maître.
- Concentration de l'enfant sur son propre corps.
- Silence.



Variables :

- **L'espace** : en déplacement : pour les MS/GS (trop difficile pour les PS car cela suppose une coordination haut/bas du corps).
- **Le temps** : la vitesse du mouvement : très lent, très rapide.
- **Les parties du corps** : tenir le tissu d'une main, le passer de l'une à l'autre, le tenir par les deux.

Activité support : **Danse**

Situation 3
Exploration guidée

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

MS

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Entrer en contact avec le corps de l'autre, par le tissu.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Consignes :

- Déplacer le tissu sur les lignes extérieures du corps du partenaire en « pétrissant » le tissu mis en boule. Le déplacer de façon énergique mais continue ; changer de rôles.

Organisation :

- 2 par 2, un enfant est allongé sur le ventre, bras ouverts au-dessus de la tête et jambes un peu écartées de l'axe du corps, l'autre est près de lui.



Recommandations pour l'enseignant :

- Guider oralement cette exploration en nommant une à une les parties du corps sur lesquelles on déplace le tissu ainsi que les directions vers lesquelles on dirige le tissu.

Critères de réussite :

- Toucher la partie du corps nommée par l'enseignant.
- Suivre précisément les orientations dans l'espace.
- Concentration – Silence.
- Respect de l'autre.

Variables :

- **Les parties du corps :** déplacer le tissu en partant des extrémités des doigts de la main droite, en passant par l'épaule, en travers du dos, en croisant pour rejoindre la jambe gauche jusqu'aux orteils.
- **Le temps :** la vitesse du mouvement : très lentement, très vite.
- **Le matériel :** supprimer l'objet médiateur et procéder par massages avec les mains.

PS

MS

GS

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Rechercher les variations d'énergie.
- Rechercher l'amplitude du mouvement .

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Consignes :

- Jeter le tissu loin de soi en accompagnant avec tout le corps et avec le regard.
- Enchaîner avec d'autres actions :
Ex : Lentement ou rapidement, se déplacer vers le tissu, le saisir et se cacher entièrement ou en partie.

Organisation :

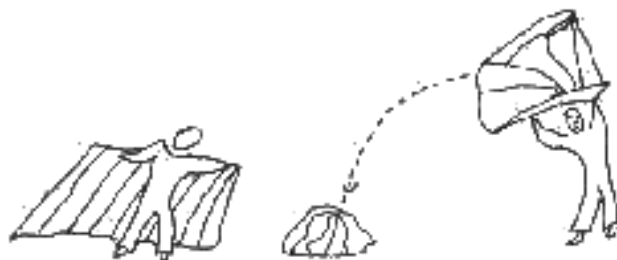
- Classe entière, en dispersion.

Recommandation pour l'enseignant :

- Guider oralement pour faire varier les directions et l'énergie.

Critères de réussite :

- Accompagner les actions de tout le corps.
- Concentration – Silence.



Variables :

- **L'espace :** jouer sur les directions : vers le haut, vers le bas, en avant, vers l'arrière, autour du corps.
- **L'énergie :** lancer le tissu en l'air et le laisser retomber sur son propre corps.
- **La relation à l'autre :** lancer ou jeter un tissu à un partenaire qui le récupère sur son corps.

Activité support : **Danse**

Situation 5
Exploration guidée

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

	MS	GS
--	----	----

Objectif visé : (ce que l'enfant va apprendre)

- Etre à l'écoute du groupe.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Consignes :

- Marcher très lentement à l'unisson en laissant traîner le tissu sur le sol et en regardant la direction dans laquelle on se dirige.

Organisation :

- Classe entière.

Recommandations pour l'enseignant :

- Dans un premier temps, l'enseignant est le leader du groupe.
- Il impose le sens du déplacement pour des changements de direction.



Critères de réussite :

- Etre à l'écoute du groupe.
- Concentration – Silence.

Variables :

- *L'espace* : se déplacer sur un cercle, sur une diagonale, sur un carré...
- *Le temps* : marcher plus rapidement, courir.
- *La relation à l'autre* :
 - . Les rôles : un leader enfant, déterminé au préalable, impose un changement de direction un leader non connu s'impose dans le groupe.
 - . Les formes de regroupement : duo, trio...

Mémorisation

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

	MS	GS
--	----	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Enchaîner plusieurs actions définies par l'enseignant et/ou les élèves.
- Les mémoriser.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Descriptif : Composer et mémoriser un chemin.

Consigne :

Enchaîner plusieurs actions.

Exemple :

- Attitude immobile (AI) .
- Faire glisser le tissu sur son corps en allant de la tête vers les pieds
- Faire circuler le tissu autour de soi + AI.
- Se cacher avec le tissu.
- Se déplacer avec le tissu et le lancer brusquement.
- AI avec le regard fixé sur le tissu.



Organisation :

- Classe entière, en dispersion.

Recommandations pour l'enseignant :

- Prévoir les enchaînements d'actions en fonction des situations d'exploration vécues auparavant.
- Guider oralement.
- Matérialiser le début et la fin de l'enchaînement pour fixer des repères spatiaux pour les enfants.

Critère de réussite :

- Etre capable de répéter le chemin à l'identique plusieurs fois.

Variables :

- **Le temps :** varier la vitesse du mouvement (ex : un enchaînement très lent, le même très rapide ; une partie lente et le reste rapide).
- **Les actions motrices :** en augmenter ou en diminuer le nombre.
- **Le matériel :** supprimer le tissu (fin MS + GS).

Activité support :

Danse

Situation 7
Mémorisation

Evaluation

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Retrouver, sans le tissu, les sensations vécues avec l'objet, lors de la situation précédente.
- Mémoriser l'enchaînement et le reproduire à l'identique avec et sans le tissu.

Matériel : aucun

Descriptif :

- Reproduire l'enchaînement de la situation précédente sans le tissu.

Consigne :

- Retrouver, sans le tissu, les sensations corporelles qui avaient été vécues précédemment avec le tissu.
- Essayer de conserver les qualités : glisser, circuler, se cacher, se déplacer, lancer brusquement.

Organisation :

- Classe entière, en dispersion. Les enfants choisissent leur propre espace.

Recommandations pour l'enseignant :

- Proposer, au début, un enchaînement très court.
- Offrir la possibilité aux élèves de reprendre le tissu pour retrouver une sensation.

Critère de réussite :

- Respect des consignes.
- Être capable de répéter le même enchaînement avec et sans tissu.



Activité support : **Danse**

Situation 8
Mémorisation Production
Evaluation

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Danseur :

- organiser clairement son espace.
- être très précis avec sa gestuelle pour pouvoir communiquer.
- se produire devant les autres, améliorer sa production.

Spectateur :

- apprendre à observer attentivement un partenaire avec des critères définis.

Les 2 : apprendre à évaluer, à communiquer autour de l'évaluation.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Descriptif : Montrer son chemin à un partenaire.

Consignes :

- Le partenaire A montre son chemin au partenaire B, puis le répète une deuxième fois à l'identique.
- Le partenaire B vérifie que les 2 chemins sont identiques, commente les erreurs et fait reprendre le chemin au partenaire A pour qu'il apporte les modifications observées .
- Inverser les rôles.

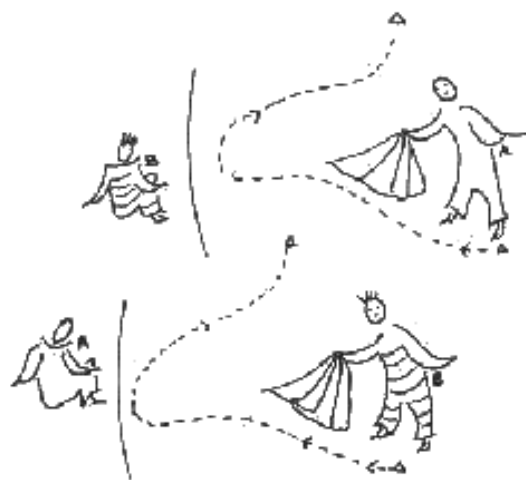
Organisation : En duo.

Recommandations pour l'enseignant :

- Insister sur l'importance de définir clairement :
 - . l'espace choisi (départ, arrivée, orientation, déplacement) .
 - . la gestuelle (accentuer les particularités d'un mouvement, gommer les gestes parasites)
 - . l'énergie.
- Organiser les échanges entre les enfants, cibler les observations qui doivent être faites.

Critères de réussite :

- Le danseur : en fonction des observations du partenaire B, le partenaire A améliore sa production.
- Le spectateur : fait des remarques pertinentes et constructives.



Activité support : **Danse**

Situation 9
Mémorisation

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Danseur A :

- être précis sur sa gestuelle pour pouvoir transmettre à un partenaire.
- affiner sa production en gommant les gestes parasites et en accentuant les caractéristiques de certains mouvements.

Danseur B : respecter l'enchaînement du partenaire.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Descriptif : Apprendre son chemin à un partenaire.

Consignes :

- Le partenaire A apprend son chemin au partenaire B (orientation dans l'espace, gestuelle, énergie, attitudes immobiles).
- Le partenaire B reproduit ce chemin en respectant toutes les composantes.
- Inverser les rôles.

Organisation : en duo.

Recommandation pour l'enseignant :

- Faire apparaître la nécessité d'être précis et exigeant pour atteindre l'objectif fixé.

Critère de réussite :

- Les 2 partenaires produisent le même chemin.



Variables :

- *La relation à l'autre* : apprendre son chemin à 3 enfants, à 4, à un petit groupe
- *Le matériel* : enlever le tissu (fin MS + GS)

Activité support : **Danse**

Situation 10
Composition

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

		GS
--	--	----

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

- Participer à une composition commune.
- Partager son espace avec les autres

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Descriptif :

- Composer un duo à partir de la situation 9.

Consignes :

- Construire un duo en enchaînant la proposition du danseur A avec celle du danseur B.
- Préciser les espaces de chacun.

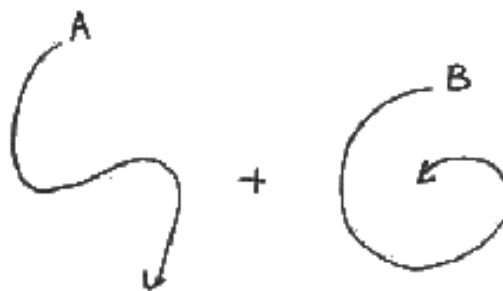
Organisation : en duo

Recommandations pour l'enseignant :

- Aider les enfants à s'organiser, à choisir, à négocier à 2, à prendre des repères dans l'espace.

Critères de réussite :

- Absence de gestes parasites.
- Respect des temps d'immobilité.
- Présence des 2 enchaînements.



Activité support : **Danse**

Situation 11
Production Evaluation

Entrée proposée : La relation à l'objet : le tissu.

		GS
--	--	-----------

Objectifs visés : (ce que l'enfant va apprendre)

Danseur :

- Se produire devant des spectateurs.
- Ressentir des émotions
- Eprouver du plaisir à danser.

Spectateur :

- Observer selon des critères précis.

Matériel : un tissu léger carré ou rectangulaire de 1 m à 1,50 m par enfant.

Consignes :

- *Danseurs* : Montrer son duo à la classe.
- *Spectateurs* : Vérifier si les critères de réussite sont respectés.

Organisation :

- Délimiter l'espace des danseurs et celui des spectateurs
- Chaque duo conserve son propre espace : il ne transpose pas sa danse dans un autre espace.

Recommandations pour l'enseignant :

- L'évaluation se fait par un échange entre les enfants à partir des critères fixés au départ.

Critères de réussite :

- Absence de gestes parasites.
- Respect des temps d'immobilité.
- Présence des 2 enchaînements.

