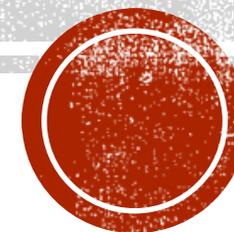


LES ACTIVITES PHYSIQUES EN MATERNELLE

Présentation des ressources EDUSCOL 2015



**Stéphanie Perez – Cathy Nexon
Equipe EPS 31**

NOUVEL INTITULE DANS LES PROGRAMMES

DE

- Agir et s'exprimer avec son corps
(programmes 2002 et 2008)



A

- Agir, s'exprimer et comprendre au
travers des activités physiques
(Programmes 2015)



POURQUOI?

- Nouvelle expression qui souligne l'intention de dépasser le faire pour penser le faire. (faire réussir et faire comprendre)
- Faire acquérir un regard réflexif à l'enfant sur ce qu'il fait pour l'aider à percevoir ce qui est en jeu dans une situation d'apprentissage.
 - ➔ Comprendre c'est créer des liens (entre intention, procédures et effets obtenus).
- Explicitation des critères de réussite et validation de la réussite par ses pairs.
- Mise en action de la pensée.

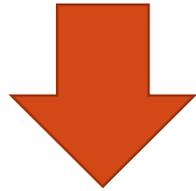


4 OBJECTIFS

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



QUELLE MISE EN ŒUVRE?



Les conditions de la réussite passe par la création indispensable d'une **dynamique d'apprentissage** au sein de la classe



Gestes professionnels

- **2-3 ans** : solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action. Investir tous les espaces, aménagements riches, dispositif stable.
- **3-4 ans** : situations avec buts d'action, clairs et matérialisés pour identifier les progrès attendus. Alternance classe/salle avec mise à distance des actions et verbalisation.
- **5 ans** : dépasser le plaisir de faire, proposer des projets d'actions explicites et finalisés, s'inscrivant dans la durée.

Offrir des espaces de travail structurants et structurés

- **Aménager des espaces** : penser le dispositif, proposer des dispositifs différents avec des habitudes de travail.
- **Créer des repères** : affichage, photos, marquage, rituels...
- **Créer les supports** permettant la mise à distance: formes variées et évolutives de représentations du réel (maquette, figurines, photos...) constituant des supports d'observation; d'évocation et d'anticipation.

Transversalité des apprentissages

- **Apprendre ensemble** et vivre ensemble.
- Construire l'**espace** et le **temps**.
- Aider à la **construction du nombre**.
- Penser des **liens entre les champs artistiques**.

Créer une dynamique d'apprentissage

Evaluer

- **Mettre en valeur** les compétences des enfants, **leurs essais et leurs réussites**.
- **Garder des traces** pour qu'ils identifient les réussites et leurs évolutions.
- Pratiquer **l'évaluation au quotidien** et en situation.
- Concevoir des situations comportant des **buts clairs et évolutifs**.

Mobiliser le langage

- **Mettre des mots sur l'action**: langage en situation
- Se remémorer et réinvestir: **langage décontextualisé** (descriptions, narration, commentaires, légendes, réinvestissement du vocabulaire, expression des émotions et des progrès).
- **Tirer parti des outils**: outils schématiques, représentations (dessins, maquettes, plans) pour favoriser les échanges, albums de littérature jeunesse pour initier des actions motrices.
- **Donner son avis**, justifier, anticiper en tant qu'observateur (règle en jeu collectifs par exemple) ou à partir de supports, ce qui suppose une décentration et une mise en relation complexe.

Programmer les activités

- Penser la **continuité des séances**.
- **Gérer collectivement** les espaces et les matériels.

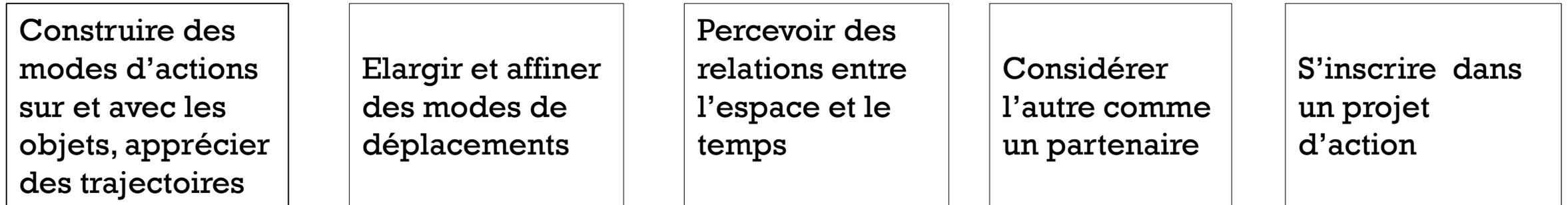
Construire les conditions de l'égalité entre les filles et les garçons

- **Prendre en compte les inégalités** existantes (dispositif, jeux de cour).
- **Questionner les représentations et les modes de regroupement** (différence entre mixité et égalité) Questionner les modes de regroupement.

TRAJECTOIRES MULTIPLES PROJECTILES DIFFERENTS TAILLES FORMES POIDS LANCER HAUT LANCER LOIN LANCER PRECIS FAIRE GLISSER FAIRE ROULER FAIRE REBONDIR ENJAMBER FRANCHIR SAUTER POUR ALLER HAUT SAUTER POUR ALLER LOIN AFFINER ET ENCHAINER DES ACTIONS PARCOURIR ECHAPPER RATTRAPER COURIR VITE COURIR LONGTEMPS COURIR A PLUSIEURS COURIR SEUL...

OBJECTIF 1:

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



Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle



LES ATTENDUS DE FIN DE GS

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Lien hypertextes: [repères de progressivité page 5](#)

LES CONDITIONS DE LA REUSSITE

PRATIQUER MOBILISER LE LANGAGE SUPPORT LANGAGIER ESPACES

Cf diapo Créer une dynamique d'apprentissage

ET C'EST AUSSI:

- ❖ Construire une image orientée de son corps
- ❖ Prendre soin de son corps et de sa santé



COORDONNER SES APPUIS MONTER GRIMPER **ACTIONS INHABITUELLES** REALISER REPRODUIRE INVENTER METTRE EN JEU SON EQUILIBRE CONTOURNER PASSER SOUS DES OBSTACLES S'EQUILIBRER POUR SE DEPLACER FRANCHIR ENCHAINER DES ACROBATIES **MONTRER SES EXPLOITS** SE PROPULSER PILOTER DES ENGIN ROULANTS OU GLISSANT ACCEPTER LES DESEQUILIBRES APPRENDRE A S'EQUILIBRER SE REPERER DANS UN ESPACE CONNU OU INCONNU PRELEVER DES INDICES EXPLORER LE MILIEU AQUATIQUE **SE LAISSER FLOTTER**

OBJECTIF 2:

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés

Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles

Construire des déplacements dans des espaces aménagés

Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différente

Construire des espaces orientés

Explorer avec plaisir le milieu aquatique

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle



LES ATTENDUS DE FIN DE GS

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Lien hypertextes: [repères de progressivité p5](#)

LES CONDITIONS DE LA REUSSITE

PRATIQUER ET EXPERIMENTER SUFFISAMMENT ENFANT ACTEUR DANS LA CONCEPTION DES AMENAGEMENTS JOUER SUR LES REEQUILIBRATIONS SOLLICITER LES PRISES DE RISQUES STABILISER ET FAIRE PROGRESSER ENGAGER LE GROUPE DANS UN PROJET D'APPRENTISSAGE VERBALISER UTILISER DES SUPPORTS VISUELS

Cf diapo Créer une dynamique d'apprentissage

ET C'EST AUSSI:

- ❖ Investir des espaces aménagés: différentes catégories pour des fonctions différentes
- ❖ Explorer le milieu aquatique



S'ENGAGER AVEC PLAISIR MOUVEMENTS SIMPLES REPETITIFS VARIES INVESTIR UN ESPACE D'ACTION **TRADUIRE DES ETATS DES SENSATIONS DES EMOTIONS** ETRE A L'ECOUTE COMMUNIQUER DIALOGUE CORPOREL MEMORISER DES GESTES DES DIRECTIONS DES INTENTIONS DES VITESSES SEQUENCE D'ACTIONS DEPLACEMENTS PARTENAIRES AVEC OU SANS SUPPORT MUSICAL POSTURE D'ACTEUR ET DE SPECTATEUR ENTRER EN RELATION **CRÉER** RONDES ET JEUX CHANTES COORDONNER GESTES ET DEPLACEMENTS DISPOSITION SPATIALE EVOLUER ENSEMBLE RELATION AVEC SUPPORT MUSICAL RÔLE PARTICULIER REALISATION COLLECTIVE MONTRER OU TRANSMETTRE

OBJECTIF 3:

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

Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés

Construire l'espace de déplacement

Explorer le paramètre du temps du mouvement

Variation l'énergie du mouvement

Explorer les possibilités de l'espace corporel proche
Établir une relation à l'autre « danseur »

Construire son regard de spectateur

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle



LES ATTENDUS DE FIN DE GS

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés

Lien hypertextes: [repères de progressivité p5](#)

LES CONDITIONS DE LA REUSSITE

EXPLORER MOUVEMENT ET EXPRESSION DEVELOPPER L'IMAGINAIRE COMMUNIQUER
STRUCTURER COMPOSER ORGANISER DES ESPACES

Cf diapo Créer une dynamique d'apprentissage

ET C'EST AUSSI:

- ❖ S'engager dans une démarche de création
- ❖ Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle



PRENDRE PLAISIR AU JEU S'ENGAGER DANS L'ACTION DIFFERENTS ROLES AGIR AVEC LES AUTRES
STRATEGIES COOPERER AGIR SUR L'AUTRE S'OPPOSER A L'INTENTION DE L'AUTRE RESPECTER L'AUTRE

OBJECTIF 4: Collaborer, coopérer, s'opposer

Construire la
notion d'action
collective, de
rôles

Construire la
notion d'espace

Construire la
notion de
règles

Construire la
notion de gain

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle



LES ATTENDUS DE FIN DE GS

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Lien hypertextes: [repères de progressivité p5](#)

LES CONDITIONS DE LA REUSSITE

PRENDRE LE TEMPS DE L'APPROPRIATION DU JEU ENTRER RAPIDEMENT DANS L'ACTIVITE
CONNAITRE DES REGLES SOLLICITER LES PRISES DE DECISION REFLECHIR
COLLECTIVEMENT METTRE EN ŒUVRE DES STRATEGIES ETAYER ...

Cf diapo Créer une dynamique d'apprentissage

ET C'EST AUSSI:

- ❖ Accepter la frustration (accepter de perdre par exemple)

