

## MATERNELLE

- Programmation
- Modes d'organisations
- Emploi du temps
- Exemples par activité



EQUIPE DEPARTEMENTALE EPS

## Une problématique quotidienne à l'école maternelle ...

### Comment concevoir, mettre en œuvre, animer des séances d'éducation physique avec un groupe hétérogène de niveaux.

- l'hétérogénéité dans une classe maternelle est psychologique et physiologique : il existe autant d'écart entre les enfants de 2 et 3 ans qu'entre 2 jeunes de 12 et 25 ans.
- L'enfant traverse 2 grandes phases de développement dans le carrefour se situe vers 3 ans :
  - avant 3 ans** : besoin constant de mouvement, désir de jeu, besoin d'exploration par le jeu et importante activité sensori-motrice. Il est souvent difficile de prévoir ses réactions (égocentrisme, grande émotion, impulsivité).
  - après 3 ans** : développement de l'autonomie, préoccupation de « faire juste » et de « faire comme il faut » ; il peut soutenir un effort plus longtemps et expérimenter plus longtemps.

### Des préalables à la gestion de ces groupes hétérogènes.

- une programmation annuelle des activités (voir page 3)
- une réflexion quant à la gestion hebdomadaire et journalière de l'activité (voir pages 4 et 5)
- une cohérence entre les objectifs de l'enseignant, l'activité support et l'organisation de la classe (voir page 4)
- des groupes matérialisés par des chasubles de couleurs.
- une compétence professionnelle à construire lors de la conception de situations d'apprentissage : la trame de variance.

<b>Les autres (partenaires - adversaires)</b>	<b>Opposition, coopération ; imitation ; handicap ; rôles ...</b>
<b>L'espace</b>	<b>Connu, inconnu ; taille du territoire ; distances des cibles ; nature du sol ...</b>
<b>Le corps</b>	<b>Tout le corps travaille, une partie du corps ; le type de déplacement (marcher, courir, sauter, ramper, s'équilibrer, sur le ventre, sur le dos) ; varier la position de départ ...</b>
<b>Le temps</b>	<b>Durée d'activité, variable des signaux, variable de rythme ...</b>
<b>Les règles</b>	<b>De fonctionnement du groupe ; de jeu ...</b>
<b>Le matériel</b>	<b>Taille, formes, couleurs, poids, nombre, espacement, types de transport ...</b>

## Organisation de la classe en fonction de l'activité :

Organisation	Types d'activité	Avantages	Inconvénients
Collective : classe entière	Jeux collectifs Jeux chantés et dansés Jeux de lutte	L'enseignant voit tous les élèves La mise en œuvre du matériel est plus facile Les enfants agissent ensemble Le but à atteindre pour les enfants est identique L'espace d'évolution est clairement défini Les petits apprennent par imitation	Difficile d'observer le niveau de réalisation de chaque enfant Risque de collision entre les élèves (jeux collectifs, jeux de lutte) La différenciation pédagogique est plus difficile à mettre en œuvre
Ateliers de niveaux : le but à atteindre est identique mais les conditions de réalisation sont différentes	Jeux athlétiques (courses, sauts, lancers) Jeux collectifs Jeux de lutte Jeux de roule Jeux d'escalade ou grimpe	Adaptation du niveau de compétences lié à la maturation de l'élève Temps d'activité soutenu Développement de l'autonomie L'enseignant peut individualiser son intervention	Les enfants restent sur le même atelier Conception et mise en place des ateliers exigeantes L'enseignant ne voit pas l'ensemble des élèves
Ateliers tournants : un temps est affecté à chaque atelier et il y a rotation sur tous les ateliers	Activités gymniques Jeux athlétiques Natation (grande section) Jeux traditionnels (boules, palets, quilles)	Les enfants agissent en autonomie L'enseignant peut individualiser son intervention, son aide Les enfants mémorisent les consignes	L'enseignant ne voit pas l'ensemble des élèves L'enseignant doit gérer la durée du travail, la rotation des groupes Ce mode d'organisation est à prévoir à long terme
Petits groupes de travail : pour une activité ou plusieurs	Jeux chantés et dansés (alternance activité et observation) Dissocier les activités par groupe : Ex 1 : danse pour un groupe et jeux collectifs pour un autre Ex 2 : jeux de roule et jeux collectifs dans la cour	Gestion autonome de l'espace L'enseignant est disponible pour aider un groupe à réaliser son contrat d'apprentissage	
Parcours : pour évaluation diagnostique ou de fin d'unité d'apprentissage	Natation Activités gymniques Jeux athlétiques	Enchaînement de multiples tâches Evaluation Organisation en rencontres sportives	Différenciation pédagogique difficile Temps de mise en place long Temps d'attente des élèves, embouteillage

EXEMPLE De PROGRAMMATION	Septembre octobre	Novembre décembre	Janvier février	Mars Avril	Mai juin
Lundi, mardi pendant 3 semaines  —————	Compétence 1 COURSES Courir vite	Compétence 1 LANCERS Lancer loin, fort	Compétence 1 SAUTS Sauter loin, haut	Compétence 1 LANCERS Lancer avec précision	Compétence 1 PARCOURS ATHLETIQUES Courir, lancer, sauter
Lundi, mardi pendant 3 semaines	Compétence 2 JEUX DE ROULE S'équilibrer, rouler	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES se déplacer, explorer	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES Rouler, sauter, voler	Compétence 2 JEUX d'ORIENTATION S'orienter dans un espace connu	Compétence 2 JEUX DE PILOTAGE Se propulser, se diriger, s'arrêter
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines  —————	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Poursuivre en équipe	Compétence 3 JEUX DE LUTTE Saisir, pousser, tirer, retourner	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Transporter des objets	Compétence 3 JEUX DE RAQUETTES Manipuler, frapper	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Viser une cible en équipe
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines	Compétence 4 RONDES et JEUX DANSES Danser en rythme	Compétence 4 JEUX d'EXPRESSION Mimer, imiter	Compétence 4 GYMNASTIQUE RYTHMIQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 CIRQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 DANSE Construire une phrase dansée

EXPLICATIONS : Ex : les courses sont traitées pendant 3 semaines à raison de 2 séances par semaine (total de 6 séances les lundis et mardis) puis les « jeux de roule » sont traités les 3 semaines suivantes (total de 6 séances les lundis et mardis). IDEM pour les autres compétences les jeudis et vendredis.

Emploi du temps et différenciation :

Exemple d'une semaine type pour une classe enfantine (pendant 3 semaines) sur la période septembre-octobre :

Support d'activités : - jeux collectifs et jeux athlétiques (courses)  
 - jeux de roule et rondes et jeux dansés

	Les 3 premières semaines de la période septembre-octobre		Les 3 dernières semaines de la période septembre-octobre	
Activité	Courses	Jeux collectifs	Jeux de roule	Rondes et jeux dansés
Lundi	45 minutes le matin toute la classe		45 minutes le matin toute la classe (ateliers de niveau)	
Mardi	30 minutes le matin toute la classe 30 minutes l'après midi pour les MS/GS pendant la sieste des PS/MS		30 minutes le matin toute la classe 30 minutes l'après midi pour les MS/GS sur un parcours aménagé	
Jeudi		45 minutes le matin toute la classe		45 minutes le matin (2 groupes)
Vendredi		30 minutes le matin toute la classe 30 minutes l'après midi pour les MS/GS pendant la sieste des PS/MS		45 minutes le matin (2 groupes)

## Différenciation en fonction des variables et consignes en cours de séance d'EPS :

Chaque groupe reste à son atelier, on agit sur les variables

### Exemple 1 : les jeux athlétiques : les courses, 3 ateliers de niveaux différents

But : courir vite pour transporter un objet (proposer différents supports au sol : dur, mou ...)

#### Atelier 1 :



Consignes : je prends un objet à la fois et je vais le déposer dans la caisse placée en face, je reviens sur le coté.

Variables : la distance entre les caisses ; la taille et la forme des objets.

#### Atelier 2 :



Consignes : je prends un objet à la fois et je vais le déposer dans la caisse correspondante à la couleur de l'objet, je reviens sur le coté.

Variables : la distance entre les caisses ; le retour en courant ; le nombre d'objets.

#### Atelier 3 : 2 équipes



Consignes : je vais chercher un objet, je le rapporte et le dépose dans la caisse de mon équipe.

Variables : relais entre les 2 équipes ; distance entre les caisses ; le signal de départ (visuel, auditif, tactile).

## Exemple 2 : Activités athlétiques : les sauts

**Niveau :** PS - MS - GS

### Parcours de sauts

**But :** Accomplir des sauts différents.

**Aménagement matériel :** 5 ateliers de sauts répartis dans la salle.

**Mise en œuvre :** au départ, les élèves sont répartis en 5 groupes ( un groupe par atelier).

#### Consignes, variables :

Atelier 1 : sauter pour toucher un objet.

Variables : la hauteur des objets, avec prise d'élan.

Atelier 2 : enchaîner course et saut

Variables : la hauteur des lattes, distance entre les obstacles et nombre d'obstacles.

Atelier 3 : monter sur la caisse et sauter en contrebas

Variables : hauteur de la caisse, matérialiser les zones de réception.

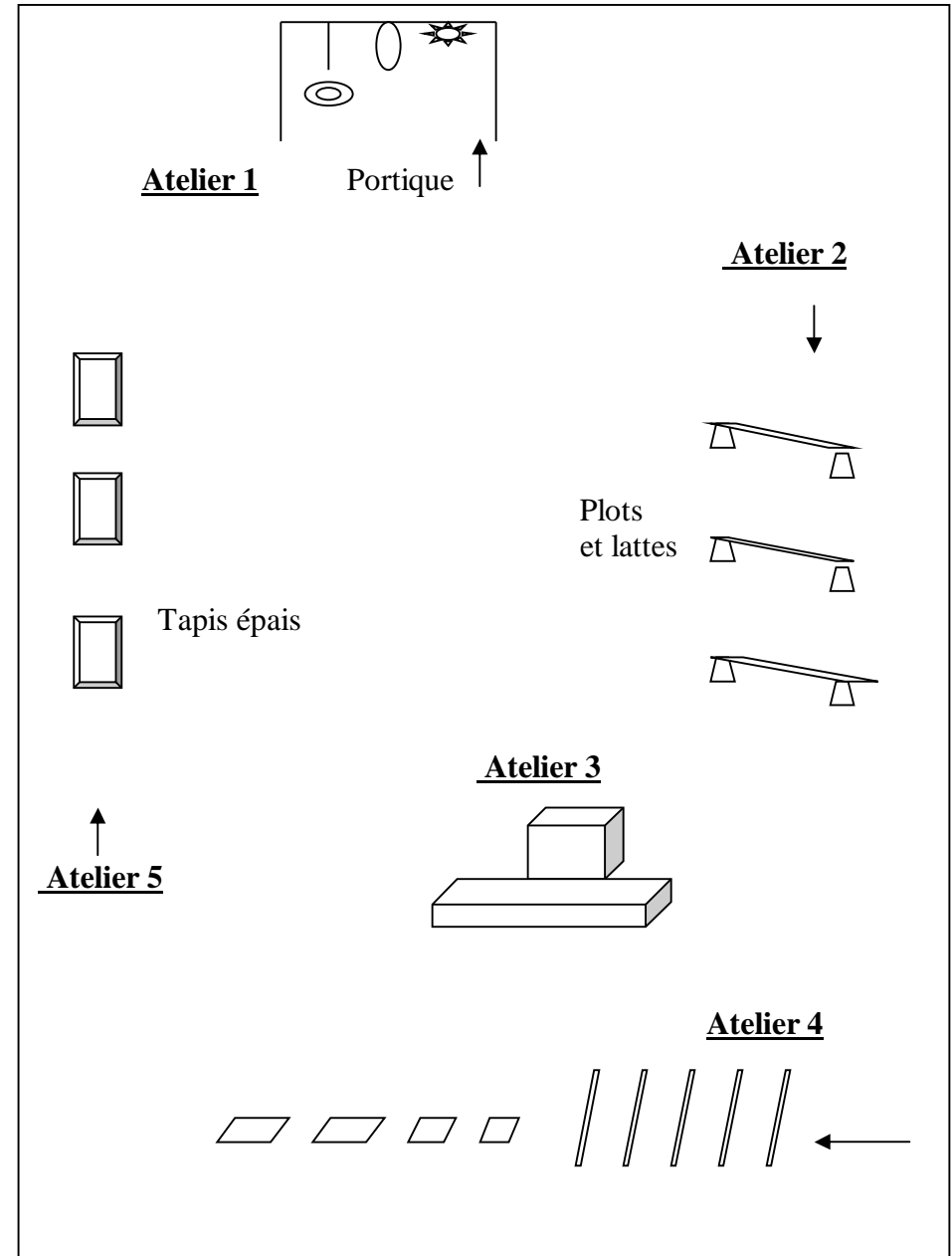
Atelier 4 : enchaîner des sauts pieds joints entre les obstacles.

Variables : distance entre les lattes et les nattes.

Atelier 5 : passer d'un tapis à l'autre en franchissant la rivière.

Variables : taille des rivières, prise d'élan en courant.

**Critères de réussite :** je réussis 3 fois sur 5 passages à chaque atelier.



### Exemple 3 : les jeux collectifs : vider le camp

But : Avoir moins d'objets que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu.

Aménagement matériel : une surface délimitée (le camp), deux équipes

De 4 ou 5 joueurs (une équipe est dans le camp, l'autre à l'extérieur).

Chaque joueur dispose d'un objet.

1<sup>ère</sup> situation : sacs de graines, palets plastiques, anneaux

2<sup>ème</sup> situation : anneaux pour les petits et sacs de graines pour les grands

3<sup>ème</sup> situation : les petits sont lanceurs, les grands sont récupérateurs puis inversement.

Consignes :

Une équipe vide le camp, l'autre le remplit. On joue deux minutes par manche  
L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets.

Compétences :

Lancer, courir.

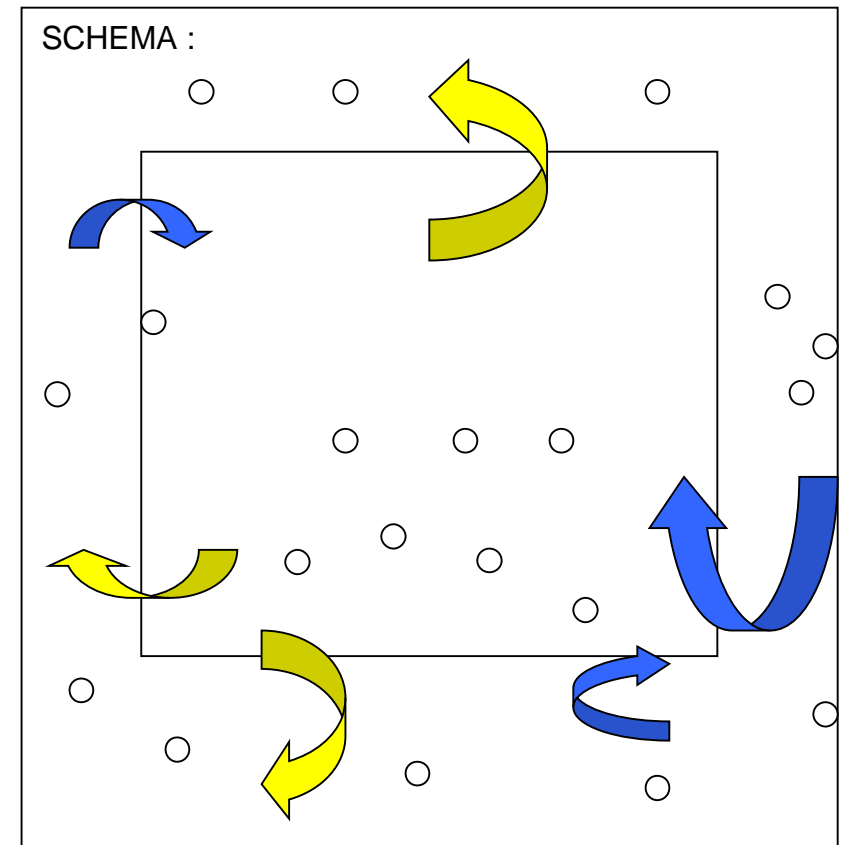
Comprendre et respecter les règles.

Comprendre le sens du jeu.

Si le jeu est repris pendant la sieste des petits, les ballons pourront être utilisés avec les grands ; on peut orienter le terrain (balles brûlantes).

Variable : placer la caisse d'objets au centre du terrain.

Matérialiser l'espace (camps) avec des bancs.





## Exemple 4 : les jeux collectifs

**But :** Faire gagner son équipe en ramassant le plus d'objets possible.

### Aménagement matériel :

Quatre équipes hétérogènes (PS-MS-GS) disposent chacune d'une maison. Les objets à ramasser (balles, ballons, cônes, foulards, sacs de graines) sont éparpillés dans l'espace de jeu.

### Compétences :

Courir, ramasser, rapporter.

Jouer, apprendre à gagner ou perdre ensemble.

#### 1<sup>ère</sup> situation :

Au signal, les élèves doivent ramasser et rapporter dans leur maison les objets un par un jusqu'au dernier. Puis ils s'assoient à côté de leur maison. L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.

#### 2<sup>ème</sup> situation :

Rapporter les objets de la couleur correspondante à la maison ou jouer avec les formes.

#### 3<sup>ème</sup> situation :

prévoir une caisse dans chaque maison. Les PS-MS déposent l'objet dans la caisse ; les GS lancent l'objet dans la caisse de l'extérieur de la maison.

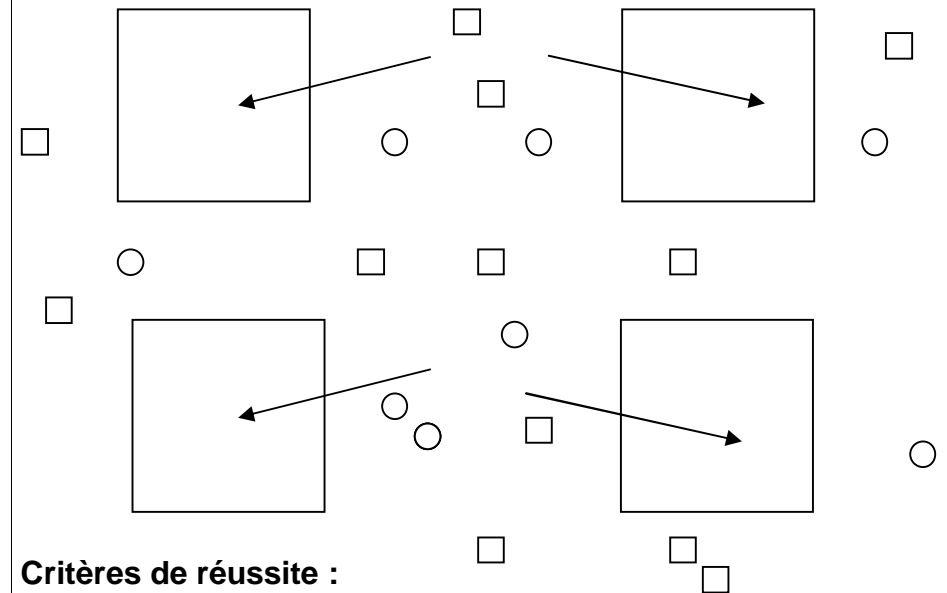
#### 4<sup>ème</sup> situation :

les PS-MS ramassent les objets et les donnent aux GS qui lancent dans la caisse ou les GS ramassent les objets et les donnent aux PS-MS qui les déposent dans la caisse.

#### 5<sup>ème</sup> situation (voir schéma) :

les GS sont seuls (sieste des petits). 2 équipes.

Aller chercher un objet dans la caisse de l'équipe adverse en évitant le défenseur.

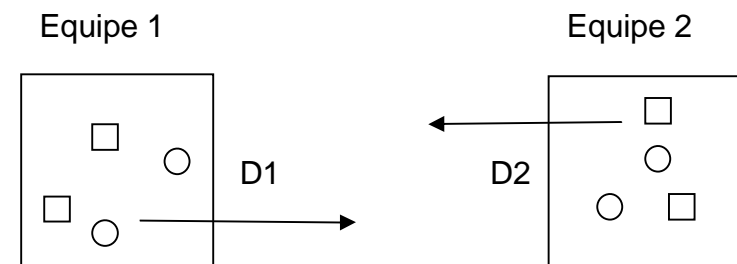


### Critères de réussite :

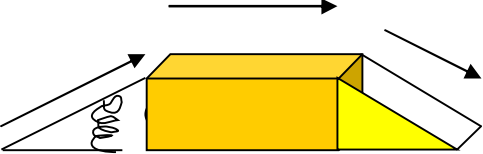
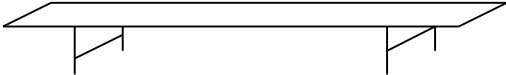
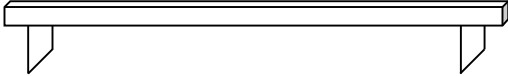
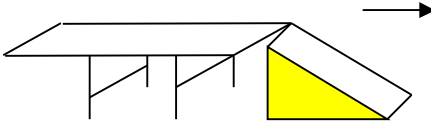
A : L'équipe a rapporté peu d'objets.

B : L'équipe a rapporté quelques objets.

C : L'équipe a rapporté le plus d'objets.



## Exemple 5 : les activités gymniques

Marcher glisser	Marcher s'équilibrer	Rouler
 <p>Mini tremplin Bloc « Educ'gym » bloc mousse</p> <p>Le déplacement se fait en marchant, départ côté mini tremplin, la descente se fait en glissant sur le bloc en mousse.</p> <p>Niveau 1 : Bloc éduc gym le plus bas</p> <p>Niveau 2 : Placer des obstacles sur le bloc éduc gym : cerceaux ou cubes ( gros Légos)</p> <p>Niveau 3 : Placer un deuxième bloc éduc gym sur le premier et des tapis autour. Faire un passage sans obstacles puis avec.</p>	 <p>banc</p> <p>Niveau 1 : Les enfants marchent sur le banc et s'arrêtent selon des repères indiqués sur le banc.</p> <p>Niveau 2 : Les enfants marchent sur le banc, s'arrêtent aux repères et franchissent les obstacles posés entre les repères.</p> <p>Niveau 3 : Les enfants marchent sur le banc, s'arrêtent aux repères en utilisant en même temps un ruban de GRS.</p> <p>Niveau 4 : Le banc est remplacé par une poutre</p>  <p>Variables : intégrer un ½ tour, un tour complet ; toucher un objet suspendu.</p> <p>Les activités « banc » peuvent être reproduites.</p>	 <p>Banc                      bloc mousse</p> <p>Niveau 1 : Sur un banc, départ accroupi devant le bloc, poser les mains sur la mousse et rouler vers l'avant.</p> <p>Niveau 2 : Départ du sol, accroupi devant le bloc, poser les mains et rouler vers l'avant.</p> <p>Niveau 3 : Départ debout, s'accroupir, poser les mains et rouler vers l'avant.</p> <p>Niveau 4 : Départ assis sur le bloc, rouler en arrière sur la mousse.</p>

## Exemple 6 : les jeux de roule

• Activité : Jeux de roule	• Niveau(x) : Maternelle (PS-MS-GS)	• Durée : 45 min
----------------------------	-------------------------------------	------------------

Situation d'apprentissage : « Les déménageurs »	
Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se propulser (pousser avec les pieds, pédaler)</li> <li>• S'équilibrer et se diriger</li> </ul>
Compétences transversales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attendre son tour</li> <li>• Partager l'engin roulant</li> <li>• Prendre des informations</li> </ul>
Rôles de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Installer les ateliers (rôle possible de l'ATSEM)</li> <li>• Préciser la tâche à accomplir (but identique dans les trois ateliers)</li> <li>• Faire identifier le matériel, faire repérer les espaces</li> <li>• Animer, encourager, faire parler</li> </ul>
But de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vider la caisse d'objets</li> </ul>
Atelier niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au signal, s'élancer à l'aide d'un engin roulant (trotteur, tricycle) vers une caisse d'objets. Respecter l'itinéraire tracé par l'enseignant (couloir). Se saisir d'un objet et le rapporter au point de départ. Prêter l'engin. Changer d'engin.</li> </ul>
Atelier niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem mais en passant dans des « portes » non-alignées (matérialisées par des plots) et en utilisant un tricycle, une trottinette</li> </ul>
Atelier niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem mais en suivant une ligne courbe et en utilisant une trottinette, un vélo</li> </ul>
Variables de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer d'engin roulant</li> <li>• Varier les distances (augmenter la longueur du parcours, rétrécir la largeur du couloir, etc.) ou les trajectoires</li> <li>• Changer d'objet à transporter (image, foulard, anneau, etc.)</li> </ul>
Situation finale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiser un relais par équipes</li> </ul>

### Exemple 7 : danse, rondes et jeux dansés

<b>ACTIVITE</b> <b>Danse</b> <b>ronde jeux chantés</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>
<b>Variable 1</b>	Ronde/jeu chanté : les enfants par 2 chantent en se déplaçant ; à la fin du couplet, la ligne ou la colonne se retourne et repart dans l'autre sens sur le couplet suivant.		Danse : évolutions avec un inducteur (exemple : ballon de baudruche) en lien avec une activité de classe.  Rechercher une position de départ, un déplacement, un arrêt...
<b>Variable 2</b>	Ronde/jeu chanté : les enfants en petites colonnes ou lignes de 2 à 3 enfants chantent en se déplaçant ; à la fin du couplet, la file ou la colonne se retourne et repart dans l'autre sens sur le couplet suivant.		La moitié de la classe va montrer ce qu'elle a trouvé à l'autre moitié de la classe auxquels on pourra associer les PS/MS aussi. Les enfants vont ensuite chercher à modifier leur première création en jouant sur l'énergie (lent rapide) ou une hauteur de position : (au sol, à genoux ou debout)
<b>Variable 3</b>	Ronde/jeu chanté : les enfants en colonnes ou lignes de 4/5 enfants chantent en se déplaçant ; à la fin du couplet, la ligne ou la colonne se retourne et repart dans l'autre sens sur le couplet suivant.		<u>Autre séquence de recherche :</u> Les enfants vont ensuite chercher à modifier leur première création en jouant sur l'énergie (lent rapide) ou une hauteur de position : (au sol, à genoux ou debout)
<b>Variable pour les moyens</b>	Déplacement libre en ligne de 3 enfants dans l'espace ; à la fin du couplet une partie du groupe rejoint un autre groupe (accroche – décroche)		

<b>ACTIVITE</b> <b>Danse</b> <b>ronde jeux chantés</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>
<b>Variable 1</b>	<p>A partir d'une danse traditionnelle : « la juga »</p> <p>Apprentissage de la ronde  Puis refrain à reprise sur des frapper au sol du doigt, de la main, du coude, du pied</p>		<p>Danse : avec un inducteur : ruban ou foulard</p> <p>Phase exploratoire répondant à une contrainte : un départ, déplacement + phase de manipulation sur place avec l'inducteur + position finale</p>
<b>Variable 2</b>	<p>Ronde/jeu chanté : « la juga »</p> <p>Idem + déplacement latéral/jambe jetée dans un sens puis dans l'autre</p>		<p>La moitié de la classe va montrer ce qu'elle a trouvé à l'autre moitié de la classe auxquels on pourra associer les PS/MS aussi.</p> <p>Les enfants vont ensuite chercher à modifier leur première création en jouant sur l'énergie (lent rapide) ou une hauteur de position : (au sol, à genoux ou debout)</p>
<b>Variable 3</b>	<p>Ronde/jeu chanté : « la juga » dans sa forme complète</p>		<p><u>Autre séquence de recherche :</u></p> <p>Les enfants vont ensuite chercher à modifier leur première création en jouant sur l'énergie (lent rapide) ou une hauteur de position : (au sol, à genoux ou debout)</p>