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

Animation Pédagogique - Maternelles

Le point sur les programmes 2015

Enjeux et attentes institutionnels pour les Activités Physiques

FINALITES

- 1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants
- 2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage
- 3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

Se représenter ce qu'est l'activité à l'école maternelle :

Agir / Réussir / Comprendre

L'accent porté sur l'apprentissage par l'action

Les domaine d'apprentissage remplacent les domaines d'activité
Un regard revisité sur l'évaluation dans le cadre d'une **école bienveillante**

Cadre général

Activités physiques : Les écueils à surmonter : la réitération du même sans progressivité ; la perte d'enjeux, la banalisation ; l'occasionnel voire l'abandon ; l'activité en «pointillés» essentiellement occupationnelle. Quantité et régularité des pratiques sources de qualité

Quatre modalités d'apprentissage:

- Apprendre en jouant
- Apprendre en s'exerçant
- Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes
- Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Une école dans laquelle on distingue la P.S(2 / 4ans) d'une part, les M.S et G.S (4 / 6 ans) d'autre part.

Des indications de progressivité dans le programme, sont développées dans les documents d'accompagnement.

2/4 ans : observation-imitation, essais-erreurs (action ++);

Autour de 4 ans : franchissement d'une étape lié aux progrès du langage, de la fonction symbolique, de la socialisation, de la décentration, de la représentation des pensées d'autrui («théorie de l'esprit»).

4/6 ans: anticipation, projet, échanges d'idées, début du raisonnement et de la conceptualisation (action //pensée).

Les gestes professionnels (nouveaux programmes 2015)

ETAPE 1 ETAPE 2 ETAPE 3

encourager, féliciter, s'engager soi-même Proposer des situations comportant des buts d'action, clairs Proposer des projets d'actions explie

Solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité, amener les plus timorés à prendre confiance, à oser faire.

En valorisant les « exploits » individuels, en félicitant le groupe pour ses conquêtes, il aide chacun au travers de nombreux tâtonnements à construire une plus grande estime de lui-même, à prendre confiance en lui et à désirer repousser ses limites.

Investir tous les espaces possibles pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables, afin de permettre un temps d'appropriation suffisamment long, propice à une véritable activité motrice pour chaque enfant.

Il vise à ce que les enfants prennent du plaisir à agir, qu'ils découvrent leurs possibilités corporelles et qu'ils soient engagés dans la transformation de leurs actions familières.

Plus que le dispositif matériel lui-même (obstacles fixes, type d'objets mobiles, disposition spatiale...), c'est la manière dont il pourra être utilisé qui favorise l'affinement et la diversification des conduites motrices (consignes, organisation du groupe, rôles...).

Ritualiser les différents temps de la séance et les différents espaces du lieu de pratique afin de rallier peu à peu tous les enfants et les intéresser progressivement à l'activité du collectif.

Il sollicite les improvisations individuelles, suscite la divergence, valorise la créativité // propose

divergence, valorise la créativité. Il propose d'expérimenter les propositions des autres pour s'approprier par l'action leurs façons de faire.

Proposer des situations comportant des buts d'action, clairs et matérialisés afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus.

L'enseignant présente au groupe des situations mobilisatrices dont les critères de réussite individuels sont perceptibles.

Il matérialise les progrès de manière à ce que l'enfant puisse les identifier et prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

Penser l'alternance classe / salle et structurer le lieu de pratique par des repères explicites (photos, pictogrammes...) afin de permettre aux enfants d'aménager l'espace, d'accéder au matériel en autonomie, de ranger.

Il aide également à la structuration de l'espace en mettant en œuvre des opérations mentales essentielles

(situer des objets les uns par rapport aux autres, situer des objets par rapport à soi, se situer par rapport à des repères fixes...). Il focalise et enrichit de cette façon les situations langagières.

Mobiliser le langage à partir, à propos, avant et après les situations vécues afin de permettre la prise de distance sur l'action, la recherche de stratégies adaptées au but recherché et la projection de l'enfant dans de futures situations.

L'enseignant encourage l'enfant à exprimer ce qu'il ressent, par le geste, par la parole, par le dessin, à nommer les actions engagées, les activités vécues ou les objets utilisés.

Ces moments doivent se dérouler dans la classe, en amont et en aval de la séance dont l'objectif premier reste l'action motrice. l'enseignant suscite le désir de produire des traces des activités vécues (affiches, portfolios, dessins...) rappelle celles-ci fréquemment pour mettre en évidence leur utilité. Il amène le groupe à comprendre la nécessité de les organiser et de les conserver.

Proposer des projets d'actions explicites et finalisés, s'inscrivant dans la durée afin de créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer.

L'enseignant apprend ainsi à l'enfant à observer, à prendre de la distance, à anticiper, à enchainer des conduites afin d'atteindre un but donné. Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante (12 à 15 séances par exemple) pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives. Ces cycles peuvent être finalisés par des rencontres avec d'autres enfants.

Responsabiliser les enfants et leur faciliter l'appropriation de rôles aidant à la gestion de la situation afin de les rendre progressivement plus autonomes. « L'enseignant permet aux enfants de participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel, d'y exercer des rôles différents coopératifs. Dans les situations ludiques proposées, les enfants sont amenés à s'approprier des rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

L'enseignant a le souci de créer des relations de partage et d'entraide, amène à percevoir la présence bienveillante de camarades et le soutien du groupe.

Il sollicite les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.

Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et à son évolution afin de l'amener à mieux se l'approprier et à comprendre sa fonction

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres. L'enseignant a le souci d'aider l'enfant à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.

Agi	ir, s'exprimer et comprendre au travers de l'activité physique				
Comprendre	C'est créer des liens. Si les pratiques peuvent sembler parfois similaires, aux familles en particulier, l'enseignant se doit de faire comprendre qu'elles remplissent des fonctions différentes, répondent à des enjeux différents. Il s'agit d'amener l'enfant, progressivement et de manière adaptée à son âge, à acquérir un regard réflexif sur ce qu'il est				
Comprendic	en train de faire, afin de l'aider à percevoir ce qui est en jeu dans une situation d'apprentissage. L'enseignant l'aide ainsi, petit à petit, à dépasser l'immédiateté de l'action qui masque bien souvent aux yeux de l'élève l'objectif véritablement poursuivi. Cette immédiateté l'empêche parfois d'envisager les procédures et les stratégies utiles à ses progrès et à				
	sa réussite.				
Faire faire Faire réussir	Plus les enfants sont jeunes et plus sont nécessaires les mises en situations, inscrites dans la durée, qui vont permettre de «Faire», de s'essayer, d'expérimenter, de recommencer (par exemple, explorer des situations variées de lancers tenir des rôles différents dans des jeux collectifs s'engager corporellement dans un mouvement dansé). Pour autant pratiquer une «activité physique » ne peut se réduire à une mise «en mouvement ». Agir, c'est avoir une intention, c'est poursuivre un «motif » d'action (ce				
	qui met en mouvement, ce qui meut).				
	L'explicitation des critères de réussite par l'enseignant, la validation de cette réussite par les pairs ou par l'adulte,				
	attestent pour l'enfant de la portée de son action.				
Faire réussir,					
Faire	d'elle.				
comprendre	«Nous allons regarder Paul et vous allez dire aux autres s'il lance de la même manière les anneaux et les balles» «Quelles sont				
	les bonnes idées, celles qui font gagner, si on est un joueur-chat et qu'on veut attraper beaucoup de joueurs-souris?» «Comment				
	voit-on bien que la statue de Sarah se transforme peu à peu?»). Apprendre à l'école, c'est suspendre l'action pour la penser «Penser le faire», c'est prendre de la distance par le langage et ce sont ces processus de pensée que l'enseignant				
Provoquer la	cherche en quelque sorte à «activer ».				
mise en	Pour qu'un enfant se mette à «penser » une situation vécue, il faut qu'il y ait quelque chose «à penser» et que ce «quelque chose »				
action de la	soit identifiable par lui-même et par le groupe. Quand une solution émerge des expériences d'un seul ou d'un petit nombre, elle doit				
pensée	être socialisée, partagée, mise à l'épreuve du groupe par des procédures qui permettent petit à petit à chacun de se l'approprier.				
	Ainsi, la recherche progressive de cette prise de distance, la construction d'une pensée autonome, concernent l'ensemble du cycle.				
Ouvrir des	Devenir autonome, c'est être amené à choisir (par exemple, choisir un objet à lancer, une cible et une manière de faire pour				
alternatives	réaliser un plus grand score décider, parmi les stratégies possibles du joueur-chat, celle que l'on pense permettre d'attraper plus				
de choix	facilement un joueur-souris (ou, au contraire, celle que les joueurs-souris choisissent d'essayer afin d'échapper à leur poursuivant), commencer par une statue droite ou tordue, déployée ou regroupée, finir au sol au même endroit ou loin de la position de départ).				
	La conservation de la mémoire de ce qui était recherché, la relation entre l'intention, les procédures engagées et les effets				
Créer des	ne sont pas non plus des évidences.				
liens	C'est l'ense, pat qui, au départ, fait percevoir et comprendre les liens entre le présent, le passé et les futurs possibles, en produisant ou en aigne. Le sequire des traces, en rappelant ce qui s'est passé et le pourquoi de ce qui va se passer.				

BO spécial du 26 mars 2015 : Programme d'enseignement de l'école maternelle

Domaine 2 d'apprentissage : « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

Apprendre en jouant/Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes/Apprendre en s'exercant/Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Objectifs visés et éléments de progressivité

lesquels agir.

une séance quotidienne (de 30 à 45mn environ)

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les Adapter ses équilibres et ses déplacements à Communiquer avec les autres au travers Collaborer, coopérer, s'opposer des environnements ou des contraintes objets d'actions à visée expressive ou artistique variés Peu à peu, parce qu'il est sollicité par Certains des plus jeunes enfants ont besoin Les situations proposées à l'enfant lui Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu l'enseignant pour constater les résultats de de temps pour conquérir des espaces permettent de découvrir et d'affirmer ses d'une première découverte des jeux moteurs vécus en ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir nouveaux ou s'engager dans des propres possibilités d'improvisation, collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de plus longuement dans les situations environnements inconnus. D'autres, au d'invention et de création en utilisant son différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des d'apprentissage qui lui sont proposées. Il contraire, investissent d'emblée les corps. L'enseignant utilise des supports découvre la possibilité d'enchaîner des propositions nouvelles sans appréhension sonores variés (musiques, bruitages, apprentissages. Les règles communes (délimitations de comportements moteurs pour assurer une mais également sans conscience des risques paysages sonores...) ou, au contraire, l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des continuité d'action (prendre une balle, puis potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant développe l'écoute de soi et des autres au conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres. courir pour franchir un obstacle, puis viser amène les enfants à découvrir leurs travers du silence. Il met à la disposition Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait une cible pour la faire tomber, puis repartir possibilités, en proposant des situations qui des enfants des objets initiant ou tout d'abord par l'association d'actions réalisées en au point de départ pour prendre un nouveau leur permettent d'explorer et d'étendre prolongeant le mouvement (voiles, plumes, parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les projectile...). Il apprend à fournir des efforts (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre feuilles...), notamment pour les plus jeunes formes de jeu les plus simples, de comprendre et de dans la durée, à chercher à parcourir plus de en jeu des conduites motrices inhabituelles d'entre eux. Il propose des aménagements s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents distance dans un temps donné (« matérialisé (escalader, se suspendre, ramper...), à d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitent à linstaure les premières collaborations (vider une zone des » par un sablier, une chanson enregistrée…). développer de nouveaux équilibres (se de nouvelles expérimentations. Il amène à bijets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les renverser, rouler, se laisser flotter...), à transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont En agissant sur et avec des objets de tailles, s'inscrire dans une réalisation de groupe. de formes ou de poids différents (balles, découvrir des espaces inconnus ou L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de proposées des situations dans lesquelles existe un réel ballons, sacs de graines, anneaux...), l'enfant caractérisés par leur incertitude (piscine, spectateurs permet aux plus grands de antagonisme des intentions (dérober des objets. en expérimente les propriétés, découvre des patinoire, parc, forêt...). Pour les enfants mieux saisir les différentes dimensions de poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour utilisations possibles (lancer, attraper, faire autour de quatre ans, l'enseignant enrichit l'activité, les enjeux visés, le sens du les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si rouler...), essaie de reproduire un effet qu'il alces expérimentations à l'aide de matériels progrès. L'enfant participe ainsi à un projet le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...). collectif qui peut être porté au regard obtenu au hasard des tâtonnements. Il sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), D'autres situations ludiques permettent aux plus grands progresse dans la perception et l'anticipation permettant de nouveaux modes de d'autres spectateurs, extérieurs au groupe d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, respecter et d'explorer des actions en relation avec des sont, même après l'âge de cing ans, encore trottinettes...). Il attire l'attention des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques difficiles. enfants sur leur propre sécurité et celle des (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit autres, dans des situations pédagogiques dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous dont le niveau de risque objectif est contrôlé peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : par l'adulte. arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle Courir, sauter, lancer de différentes façons, - Se déplacer avec aisance dans des - Construire et conserver une séquence Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, dans des espaces et avec des matériels environnements variés, naturels ou d'actions et de déplacements, en relation s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un variés, dans un but précis. aménagés. avec d'autres partenaires, avec ou sans effet commun. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses support musical. déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de

rondes et jeux chantés.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique – Repères de progressivité

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

Les enjeux essentiels de cet objectif

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets. Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :

- o Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.
- o Affiner, enchainer des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchainer plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.
- o Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
- o Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.

Les différents attendus en fonction des âges

	TPS/PS	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engage corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.		
MS Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.				
	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.		

Ce qui est à construire tout au long du Cycle

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

Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités

TPS/PS

d'utilisation:

- Jouer avec des objets de tailles différentes (gros cartons, sacs de graines, ballons...) qui entrainent des organisations corporelles ou des modalités d'actions plurielles (soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer...), qui permettent d'éprouver des contrastes de poids (balles lestées, ballons de baudruche, plumes...), de construire des modes de saisie adaptées à des formes différentes d'objets (lattes, bâtons, draps, voiles...).
- Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement (les faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les lancer...), sur place ou en déplacement.
- Mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets (lancer pardessus un obstacle, un ballon puis un anneau puis un foulard...) ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet.
- Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs.

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :

- Explorer différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant...) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers (lattes, cordes à franchir en sautant, briquettes ou petites haies à enjamber...), servant de repères ou d'obstacles,
- Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter de petits objets, vider une caisse ou la remplir, réagir à un signal sonore dans le cadre d'un jeu...)
- Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franctir les mêmes obstacles, imiter ses facons de faire pour les expenses per

Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.

MS

- Rechercher différentes façons de lancer haut (pardessus un fil, une table, un drap tendu...), loin (pour lui faire traverser une rivière tracée au sol, atteindre des zones au sol de différentes couleurs en fonction de leur éloignement...) ou précis (l'envoyer dans un carton, faire sonner une clochette ou un tambourin, faire tomber une boîte ou une bouteille...).
- Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser (sur le sol ou sur un toboggan...), le faire rouler (sur une pente de la cour, le long d'un mur ou d'un tracé au sol, entre deux limites...), le faire rebondir (le plus de fois, le plus loin, le plus haut possible....).
- Engager des actions de projection dans des positions différentes (lancer depuis une chaise ou un banc, grimpé sur un aménagement de cour en hauteur...), provoquer des trajectoires variées (atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc...)

Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché :

- Expérimenter des solutions multiples de lancer (à une main, à deux mains, au pied...) mettant en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplacant...)
- Faire un choix (d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...) pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer.
- Utiliser des instruments variés (raquettes, bâtons, crosses...) pour frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles (ballons de baudruches, palets, anneaux...) et produire l'effet recherché (amener dans une zone, envoyer sur une cible, faire suivre une ligne, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle...).
- Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre (faire en sorte que le camarade attrape l'objet, le bloque, le contrôle ou l'arrête...).
- Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles (attraper à la main, dans les bras, arrêter au pied...), les intercepter (avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton...) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents (baudruches...).

Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :

- Expérimenter différentes formes de sauts (à un pied ou 2 pieds, à l'aide de cerceaux posés au sol, de morceaux de moquettes constituant des points de passage, des repères à atteindre...).
- Sauter en contre-bas (depuis une briquette, un banc, un aménagement de cour...) pour atteindre une zone, une cible au sol et varier les modes de réception (à quatre pattes, debout...)
- Se réceptionner dans des espaces différents et expérimenter les effets de zones ou de matériaux, de réceptions différentes (*tapis mou ou dur, sable, bitume*...) sur son propre équilibre.
- Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet (*latte, cerceau, cordelette...*), coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester mble, réaliser un trajet donné.

Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :

- Affiner ses actions pour enchaîner plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné (*lier une course et un saut puis se réceptionner à un ou deux pieds, lier une course et un lancer...*)
- Expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes (*matérialisées par des couleurs, des tracés, des repères...*) et mesurer les effets produits.
- Mobiliser son énergie (*en courant vite, avec ou sans obstacles...*) pour atteindre un repère d'espace, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
- Prendre plaisir à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« *matérialisé* » *par un sablier, un minuteur de cuisine, une chanson enregistrée...*).
- Collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres pour faire parcourir à un objet commun (*une peluche, une figurine, une balle...*) un espace plus grand (*matérialisé par un nombre de tours, d'aller-retours...*) ou le faire se déplacer pendant un temps plus long.

Mise en œuvre didactique et pédagogique

Pour construire le parcours de formation de l'enfant dans les activités physiques.

Agir sur les objets

Quels sont les verbes d'actions à construire ?

Agir sur les objets : déplacements et manipulations

	Saisir, porter,	Pousser pour faire glisser	Frapper pour faire glisser	Lancer
Verbes d'actions	soulever, pour déplacer	pour faire rouler, pour	pour faire rouler, pour faire	(avec la ou les mains)
		faire rebondir	rebondir	
		pour faire voler	pour faire voler	
Verbes d'actions spécifiques	1/ Seul, expérimenter en portant/soulevant 2/ Seul, porter/soulever/transporter un objet pour le déplacer « loin/près/sur/dans/entre/jusqu 'à/dans » 3/ A plusieurs, expérimenter en portant/soulevant, 4/ A plusieurs, porter/soulever/transporter un objet à plusieurs pour le déplacer « loin/près/sur/dans/entre/jusqu 'à/dans »	1/ Expérimenter en poussant pour faire glisser, pour faire rouler 2/ Pousser pour faire rouler/faire glisser/rebondir/voler loin/près 3/ Pousser pour faire rouler/glisser/rebondir/voler sur 4/ Pousser pour faire rouler/glisser/rebondir/voler dans 5/ Pousser pour faire rouler/glisser jusqu'à 6/ Pousser pour faire rouler/glisser jusqu'à	1/ Expérimenter en frappant pour faire glisser, pour faire rouler, pour faire rebondir, pour faire voler 2/ Frapper pour faire rouler/faire glisser/rebondir/voler loin/près 3/ Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler sur 4/ Frapper pour faire rouler/glisser/rebondir/voler dans 5/ Frapper pour faire rouler/glisser jusqu'à 6/ Frapper pour faire rouler/glisser jusqu'à	1/ Expérimenter les lancers 2/ Lancer loin 3/ Lancer haut pour atteindre une cible horizontale/verticale 4/ Lancer vers le bas, pour atteindre une cible horizontale/verticale 5/ Lancer entre 6/ Lancer avec
Etape 1	Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation			lités d'utilisation
Etape 2	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis			
Etape 3	Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché			obtenir le but recherché

Réaliser une fiche action

- Choisir un verbe d'action spécifique
- Elaborer une fiche action correspondant à l'étape du parcours de formation de l'élève
- Identifier les critères de réussite (et donc les comportements attendus)
- Jouer sur les variables et variantes pour complexifier/simplifier la situation



Agir dans l'espace et sur la durée

Quels sont les verbes d'actions à construire ?

Explorer, parcourir en marchant, courant, sautant, se réceptionnant...

	•	Fig. 2	•
Verbes d'actions	Etape 1	Etape 2	Etape 3
Marcher et Courir	 1 / Marcher/Courir de 6 2 / Marcher/Courir dan 3 / Marcher/Courir ave 4 / Marcher/Courir ave 5 / Courir pour toucher feinter 6 / Marcher/Courir dan différents 	ns/ sur c (à plusieurs) c (des objets) r, attraper, esquiver,	Vers les activités athlétiques : - Voir carnets de progrès athlétisme ; - Voir
Sauter/Se réceptionner	1/ Sauter/Se réception manières 2/ Sauter/Se réception cerceaux) 3/ Sauter/Se réception revêtements (sable, mo 4/ Sauter dans des mil différents	iner dans (zones, iner sur différents ousse, trampoline)	document sur les activités athlétiques en maternelle

EDUSCOL	OBJECTIF 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets			
	TPS/PS	MS	GS	
	Progressivité ETAPE 1	Progressivité ETAPE 2	Progressivité ETAPE 3	
Les différents attendus en fonction des âges	Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :	Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :	Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :	
	Explorer différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers (lattes, cordes à franchir en sautant, briquettes ou petites haies à enjamber), servant de repères ou d'obstacles, Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter de petits objets, vider une caisse ou la remplir, réagir à un signal sonore dans le cadre d'un jeu) Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter.	Expérimenter différentes formes de sauts (à un pied ou 2 pieds, à l'aide de cerceaux posés au sol, de morceaux de moquettes constituant des points de passage, des repères à atteindre). Sauter en contre-bas (depuis une briquette, un banc, un aménagement de cour) pour atteindre une zone, une cible au sol et varier les modes de réception (à quatre pattes, debout) Se réceptionner dans des espaces différents et expérimenter les effets de zones ou de matériaux de réceptions différents (tapis mou ou dur, sable, bitume) sur son propre équilibre. Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet (latte, cerceau, cordelette), Coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble, réaliser un trajet donné.	 Affiner ses actions pour enchainer plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné (lier une course et un saut puis se réceptionner à un ou deux pieds, lier une course et un lancer) Expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes (matérialisées par des couleurs, des tracés, des repères) et mesurer les effets produits. Mobiliser son énergie (en courant vite, avec ou sans obstacles) pour atteindre un repère d'espace, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. Prendre plaisir à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, un minuteur de cuisine, une chanson enregistrée). Collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres pour faire parcourir à un objet commun (une peluche, une figurine, une balle) un espace plus grand (matérialisé par un nombre de tours, d'aller-retours) ou le faire se déplacer pendar un temps plus long. 	