

Illustration des programmes EPS maternelle 2015

Programme 2015, école maternelle

Le domaine d'apprentissage « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** » et les pratiques d'activités physiques et artistiques qui y sont liées contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants.

Il s'articule autour de quatre 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.

Présentation du document

Le document s'articule autour de six colonnes :

- les trois premières colonnes organisent les programmes, « les attendus » et « ce qui est à construire ».
- les deux colonnes suivantes intitulées « les verbes » et « les activités » présentent une organisation et une mise en relation effectuées à partir des programmes et des nombreux documents ressources.

Un code a été utilisé pour les verbes et leur progression

Ecriture normale : verbes qui apparaissent lors de l'étape 1

En gras : verbes qui apparaissent lors de l'étape 2

En italique gras : verbes qui apparaissent lors de l'étape 3

(Entre parenthèses) : verbes proposés qui ne figurent pas dans les programmes 2015

- la dernière colonne « document support » propose une illustration des possibles qui pourraient être mis en œuvre.

⚠ Attention cette dernière colonne n'a pas une vocation modélisante ni exhaustive mais bien une volonté d'être une ressource d'exemples :

- * pour repérer des aménagements matériels possibles,
- * des consignes,
- * des démarches,
- * des situations
- * des exemples de jeu

Certaines vidéos ne correspondent ainsi pas dans leur globalité à la démarche que nous préconiserions mais permettent d'illustrer un des points cités ci-dessus.

Afin qu'une séance d'EPS permette à chaque élève une grande quantité d'action, il est nécessaire que les consignes et les temps d'échanges soient brefs. Un grand nombre des activités nécessitent dès lors, un temps de préparation en classe en amont des séances ainsi qu'un temps de retour en aval.

Cette première édition présente des documents supports amenés à évoluer et se veut collaborative. L'important travail engagé par l'équipe des conseillers pédagogique a en effet vocation à se poursuivre afin de faire évoluer ce document ressource mais nous comptons aussi sur les utilisateurs pour nous faire des retours et des propositions.

Pour tout contact : [Jean-Michel Guilhermet](#) CPD 38

« **Apprendre ensemble et vivre ensemble en s'engageant collectivement dans l'action, éprouver des sensations que les autres ressentent, affronter des difficultés que les autres rencontrent, développer au sein d'un collectif des pouvoirs d'agir nouveaux** ».

Points communs aux 4 objectifs	
Enjeux	<ul style="list-style-type: none"> - 3 étapes sont définies avec les attendus en fonction des sections - les compétences attendues pour chaque objectif sont déclinées en fonction des âges
Condition de la réussite	<ul style="list-style-type: none"> - quantité d'actions - temps suffisant - langage : verbalisation, vocabulaire spécifique - trace support pour langage, résultat, mémoire - travail en amont et en aval de la séance - donner du sens par l'implication des élèves (critères de réussite, responsabilité, construction de règles,...)
Progressivité	3 étapes en fonction des âges, cela vient compléter et préciser les enjeux : <ul style="list-style-type: none"> - 1 plaisir, découverte - 2 s'engager, seul ou avec les autres - 3 notions de projet
Moins de trois ans	L'enseignant de TPS veillera à : <ul style="list-style-type: none"> - laisser du temps - laisser l'enfant prendre du plaisir, jouer seul, avec - permettre à l'enfant d'agir seul, d'interagir avec les autres, de vivre ensemble, ... - s'impliquer corporellement - modalités d'apprentissage : répéter, reproduire, s'exercer, mémoriser

Types d'aménagements différents pour des fonctions différentes

Exemple de progression pour les aménagements de l'espace

Coins, îlots	Pays	En étoile	En ateliers	En parcours
Dès la TPS	Dès la PS	Dès la PS	Dès la MS	Dès la GS

Objectifs 1 : agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Etape 1 (moins de 3ans)					
Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation</p> <p>- Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles</p>	Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Jouer Soulever Porter Faire glisser Pousser Faire tourner Trainer Faire voler Lancer	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec des objets de tailles et poids différents (cartons, sacs de graines, ballons...). - avoir une bonne préhension des objets de différentes formes et de différentes matières - se séparer de l'objet en le jetant, ne pas le suivre 	<p>Fiche l'attaque du château</p> <p>Activités de lancer chez les TPS/PS (DSDEN Poitiers) (vidéo en bas de page internet)</p>
	Elargir et affiner des modes de déplacements.	Exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.	Marcher Sautiller (Ramper) (Glisser) (Bondir) Imiter Suivre Franchir	<ul style="list-style-type: none"> Expérimenter différentes façons de se déplacer - en variant les appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos...) : à la manière de la grenouille, du lapin, du kangourou - en utilisant des matériels divers : lattes, cordes, briquettes, petites haies, tunnel 	<p>Les parcours d'activités motrices, phase d'exploitation en TPS / PS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parcours libre en TPS (Isère 38) - Parcours de motricité en PS (Paris 15):
	Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.	Marcher Courir Franchir	<ul style="list-style-type: none"> - Marcher de plus en plus vite - s'échapper dans une direction donnée (vers un objet, une personne) - courir vite sans repérer le résultat de son action 	<p>Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités courir</p> <p>Fiche pot de miel Jeu de type déménageurs avec sous-groupes</p>
	Considérer l'autre comme un partenaire.	Acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle.	Transporter Vider Remplir	<ul style="list-style-type: none"> - Explorer un espace aménagé en groupe pour atteindre un but donné. (vider sa caisse, jeu des déménageurs, etc.) - courir sans tenir compte de l'allure des autres dans des situations de jeux 	<p>Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités courir</p> <p>Progression jeu des déménageurs (DSDEN Poitiers)</p>
	S'inscrire dans un projet d'action.	Proposition de manières de faire différentes Expérimentation des manières de faire des autres.	Sauter Suivre Poursuivre Imiter	<ul style="list-style-type: none"> - sauter pour attraper - sauter sans élan - sauter en contre bas 	<p>Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités sauter</p>

Etape 2 (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.</p> <p>- affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.</p>	Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Appréciation de trajectoires variées, d'objets pour obtenir des effets multiples.	Jouer Soulever Porter Faire glisser Pousser Faire tourner Trainer Faire voler Lancer Faire rouler Faire rebondir	- lancer haut (par-dessus un fil, une table,...) - lancer loin (atteindre une zone) - lancer précis (dans un carton, atteindre un objet,...) - faire glisser, faire rouler, faire rebondir (sur le sol, le long d'un tracé, dans un tunnel, sous un banc...)	Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités lancer
	Elargir et affiner des modes de déplacements.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Marcher Sautiller (Ramper) (Glisser) (Bondir) Imiter Suivre Franchir	Création de parcours à choix multiples (inclinaison, obstacles variés, contournement, en avant, en arrière, en pas chassés,...)	Les parcours d'activités motrices - phase de structuration en moyenne section (Paris 15)
	Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Marcher Courir Franchir Coordonner Réguler	- courir avec l'intention d'aller vite - réagir à un signal - courir sans s'essouffler pendant quatre minutes sur un trajet donné. - courir et repérer le résultat de son action (faire gagner son équipe)	Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités courir
	Considérer l'autre comme un partenaire.	Participation à des jeux d'échanges avec un partenaire, compréhension des rôles différents	Transporter Vider Remplir Courir	- parcourir l'espace avec un camarade (coordonner et réguler sa vitesse pour rester ensemble).	Fiche pot de miel Jeu de type déménageurs avec sous-groupes
	S'inscrire dans un projet d'action.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Sauter Se réceptionner Suivre Poursuivre Imiter	- Expérimenter différentes formes de sauts : un pied, 2 pieds repères à atteindre, sauter en contre-bas, sauter en contre-haut - prendre une impulsion - se réceptionner : varier les modes (debout, à 4 pattes) et les zones et matériaux de réception (tapis, sable, bitume)	Parcours de sauts variés en maternelle ⚠ S'intéresser à l'organisation matérielle ⚠ D'autres dispositions devraient permettre une plus grande quantité d'actions des élèves.

Etape 3 (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché.</p> <p>- construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu en relation avec un effet recherché.</p>	Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé	Jouer Soulever Porter Faire glisser Pousser Faire tourner Trainer Faire voler Lancer Faire rouler Faire rebondir <i>Frapper</i> <i>Guider</i> <i>Conduire</i> <i>Echanger</i> <i>Intercepter</i>	- Expérimenter des solutions multiples de lancer (avec une main, 2 mains, au pied) - Varier les types d'objets, types de cibles, façon de faire... - Réaliser un score individuel ou collectif - utiliser des instruments variés (raquettes, bâtons, crosses, palets, anneaux...)	Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités lancer Module lancer DSDEN 72
	Elargir et affiner des modes de déplacements.	Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.	Marcher Sautiller (Ramper) (Glisser) (Bondir) Imiter Suivre Franchir Lancer Sauter	- Mettre en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplaçant, en enchaînant course et lancer...) - Enchaîner plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné (adapter sa course à l'obstacle) : 3 à 5 petits obstacles en variant l'espace et la hauteur	Parcours Mikado : franchir des obstacles sans les toucher Proposition d'aménagement de parcours pour s'exercer à différents types de sauts :
	Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.	Marcher Courir Franchir Coordonner Réguler Mobiliser son énergie	- courir du départ à l'arrivée. - courir en ligne droite avec l'intention d'aller vite. - se positionner, anticiper le départ - courir longtemps (6min environ) - optimiser la distance parcourue en un temps donné (matérialisé par un repère : sablier, minuteur,...) - repérer et comparer les résultats de ses différentes courses.	Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités courir Site EPS 38 courir, sauter, lancer rencontre USEP installation et fonctionnement

Etape 3 (suite) (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché.</p> <p>- construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu en relation avec un effet recherché.</p>	<p>Considérer l'autre comme un partenaire.</p>	<p>Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.</p>	<p>Transporter Vider Remplir Courir Rattraper Echapper Collaborer Se relayer Intercepter</p>	<p>Dans des situations de lancer de matériel varié (baudruche, ballon,...) et à plusieurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attraper à la main, dans les bras - arrêter au pied - intercepter avec une raquette, un sac tenu à 2 mains, dans un carton. - collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres (relais) - courir pour attraper ou échapper 	<p>Lien avec les jeux collectifs, actions globales qui vont se différencier vers jeux collectifs et athlétisme, voir objectif 4</p>
	<p>S'inscrire dans un projet d'action.</p>	<p>Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser</p>	<p>Sauter Se réceptionner Suivre Poursuivre Imiter Enchaîner plusieurs sauts Mesurer les effets produits</p>	<ul style="list-style-type: none"> - expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes matérialisées par : des couleurs, des tracés, des repères et mesurer les effets produits. - enchaîner courses et impulsions, un pied, réception 2 pieds. - sauter haut - annoncer sa performance - se situer par rapport aux autres 	<p>Site EPS 38 progression élève, repère enseignant, proposition d'activités sauter</p>

Objectifs transversaux

Les attendus	Ce qui est à construire/élèves		Enseignant	Documents supports
Construire une image orientée de son corps	<p>Un corps mieux latéralisé</p> <p>Un corps mieux identifié et mieux situé</p>	<p>Construire sa coordination posturale d'ensemble Trouver une solution adaptée au problème rencontré</p> <p>Connaitre et ressentir son corps, en percevoir les limites Situer son corps dans l'espace Comprendre et mieux maîtriser le langage et le lexique en lien avec son corps et l'espace qui l'entoure</p>	<p>Proposer des situations variées et des objets diversifiés permettant à l'élève de faire un choix adapté à ses intentions Les sensations kinesthésiques sont à développer lors de ces activités</p> <p><i>Ne pas confondre latéralisation avec la connaissance de la droite et de la gauche ni de la dominance manuelle</i></p>	<p>Canopé vidéo pas de page</p>
Prendre soin de son corps et de sa santé	<p>Devenir « grand », devenir « un grand »</p> <p>Connaitre, mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir</p> <p>Construire progressivement une « attitude santé »</p>	<p>Gérer les paradoxes entre oser et faire attention à soi, agir et faire attention aux autres Maîtriser ses émotions</p> <p>Faire le lien entre les ressentis et le fonctionnement du corps</p> <p>Prendre conscience de l'intérêt de bouger et du respect nécessaire de son corps pour le garder en bonne santé</p>	<p>Pratiquer quotidiennement des activités physiques Avoir une démarche axée sur la sécurité active Proposer des situations favorisant le plaisir</p> <p>Prévoir un temps de verbalisation</p> <p>Faire le lien entre activité physique et hygiène de vie Sensibiliser à la fois les enfants et leurs parents aux problèmes de la santé au quotidien</p>	<p>« manger, bouger pour sa santé », éditions Passerelles</p> <p>Site EPS 38 sport et santé</p> <p>Journée du sport scolaire EPS et santé : 2014 - 2015 2015 - 2016</p>

Objectif 2 : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Etape 1 (moins de 3ans)					
Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	Activités	Documents supports
TPS S'engager dans l'action avec tous ses sens d'éveil : vision, tactilité, sens « kinesthésique ».	Adapter ses déplacements en fonction de ses propres ressources. Développer la motricité globale, l'équilibration et la coordination des mouvements		S'asseoir, marcher, grimper, sauter, se balancer, glisser, rouler, faire rouler	Investir l'espace aménagé, et aménager le milieu : espaces aménagés en coins ou en îlots (pas d'orientation, pas de sens, pas de règles d'accès)	- Document EDUSCOL Créer une dynamique d'apprentissage. « <i>Un aménagement de l'espace bien pensé</i> » (pages 11, 12) - EDUSCOL Objectif 2 (pages 15 et 16) - vidéo TPS parcours « au feu les pompiers » imaginaire et motivation (document 38)
Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.	Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appuis différents remettant en cause les équilibres habituels.	Monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes, debout, ramper, glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler, ...	Marcher de plus en plus vite, sauter pour attraper, courir vite, ... Aménagements en pays : zones avec matériel spécifique et introduction de règles.	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 2, 3, 4) - scénario pour apprendre en gymnastique TPS/PS avec vidéo (groupe maternelle DSDEN 50)
	Construire des déplacements dans des espaces aménagés.	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Sauter, ramper, rouler, grimper, ...	Ramper sur différents supports,....	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 2, 3, 4)

Etape 1 (suite) (moins de 3ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	Activités	Documents supports
Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.	Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.	Pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler, ...	Piloter des engins stables (trottinettes, tricycles, porteur, draisienne...) sur des terrains plats et avec de larges courbes.	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 2, 3, 4) - Engins roulants (IA 72) - Doc « Projet vélo en maternelle » (IA Cantal) - Doc «Projet vélo en maternelle » (CPC EPS de Créteil)
	Construire des espaces orientés.	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Passer à côté de, le long de, dessous, dessus, entre, à l'intérieur, à travers, créer son itinéraire,	Jeux d'orientation (cour de l'école) en mobilisant ses repères sensoriels (vue, ouïe, toucher), utilisation des maquettes.	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 10) - orientation vidéo (IEN 85)
	- Explorer le milieu aquatique				

Etape 2 (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	Activités	Documents supports
Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.	Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler...		- EDUSCOL Objectif 2 (pages 16 et 17)
	Construire des déplacements dans des espaces aménagés.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Monter, escalader, enjamber , sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, avec les mains, à quatre pattes.	Aménagements : cage à écureuil, échelle, passerelle. Organisation : autonomie, partage des responsabilités, représentations des consignes.	- EDUSCOL Objectif 2 (pages 19)
	Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.	Pousser, se propulser avec son ou ses pieds, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse, sa trajectoire ou son équilibre,	Utiliser des échasses, des planches à roulettes, patins à roulettes.	- EDUSCOL Objectif 2 (pages 11)
	Construire des espaces orientés.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Suivre un itinéraire dans un espace connu en utilisant des indices (photos, schémas, dessins, ..) et le représenter sur un plan.	Suivre un itinéraire dans un espace proche et connu (classe, BCD, cour, ...)	- « Mais où sont les doudous ? » orientation vidéo (IEN 85) - site EPS 38 construire une maquette - site EPS 38 orientation
	- Explorer le milieu aquatique				

Etape 3 (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>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.</p>	Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des « exploits ».	Se suspendre avec un bras, <i>par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre.</i>	- Projet d'escalade, figures acrobatiques, parcours et ateliers gymniques.	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 4) - 100 heures d'EPS à la maternelle (réseau canopé)
	Construire des déplacements dans des espaces aménagés.	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres.	<i>Maîtriser sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions. Enchaîner des actions, libérer son regard des points d'appui, diversifier les rythmes, lier ses actions et introduire des ruptures intentionnelles, rechercher l'esthétisme.</i>	- Parcours et ateliers gymniques. - Construire des enchaînements : différentes figures avec des objets, des matériels, des gestes précis et maîtrisés.	- Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 4) - Albums à grandir et livret d'accompagnement : « Les nuits blanches de Pacha ». (Ed. Revue EPS).
	Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.	<i>Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire. Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d'allure selon des signaux.</i>	Parcours dans la cour, engins roulants (trottinettes, bicyclettes, rollers, échasses,	- Documents USEP 16 « Jeux de rouler » (IA 16) - Engins roulants (IA 72)
	Construire des espaces orientés.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.	<i>Se déplacer dans un lieu connu, puis inconnu (stade, parc), élaborer des représentations codées, légendées et mémorisées.</i>	Se déplacer dans un lieu connu, puis inconnu (stade, parc), à l'aide de photos, de maquettes, de plans. Codage et décodage à partir de photos.	- site EPS fiche chemin à suivre - Album à s'orienter et livret d'accompagnement : « Sur les traces de Têtanelère ». - Site EPS 38 livre la course d'orientation - Albums à grandir et livret d'accompagnement : « Les nuits blanches de Pacha ». (Ed. Revue EPS).

Etape 3 (suite) (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire	Les verbes d'action	activités	Documents supports	
<p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Explorer avec plaisir le milieu aquatique</p>	<p>Découverte du corps flottant : se laisser porter par l'eau. Adaptation des échanges respiratoires. Réalisation de coulées ventrales avec la tête dans l'eau (et le regard dirigé vers le fond).</p> <p>Exploration de déplacements avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes. Exploration de la profondeur et du volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.</p>	<p><i>Explorer, s'immerger, réussir à retenir sa respiration dans l'eau, flotter (sur le ventre, sur le dos), se propulser.</i></p> <p><i>Réaliser des coulées ventrales.</i></p> <p><i>Explorer des déplacements aquatiques (bras et/ou jambes).</i></p> <p><i>Explorer la profondeur.</i></p>	<p>Se déplacer le long de la goulotte, s'immerger, remonter des objets, retenir sa respiration, souffler dans l'eau, se laisser porter par l'eau en utilisant une frite, une planche, un pull-boy, sans rien. Vivre la remontée passive. expérimenter la coulée ventrale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Didapage (couleur bleu clair) - Album à nager et livret d'accompagnement « Le fabuleux voyage de Lola ». (Ed. Revue EPS.) - Repères pour organiser la progressivité des apprentissages (page 5) - Projets de bassin en vigueur dans les circonscriptions.

Objectifs transversaux

Les attendus	Ce qui est à construire/élèves	Gestes professionnels de l'enseignant	Documents supports
<p>TPS S'engager dans l'action avec tous ses sens d'éveil : vision, tactilité, sens « kinesthésique ».</p>	<p>Se constituer ses premiers critères de réussites dans la réalisation de certaines figures</p>	<p><u>Climat d'apprentissage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maintenir un espace de travail et de collaboration langagière et cognitive. - Amener l'élève à prendre du plaisir. - Attirer l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte. - Créer les conditions de sécurité affective et motrice pour que les élèves s'immergent dans le mouvement. 	
<p>Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.</p>	<p>Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s'engager seul dans l'action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés</p> <p>S'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés</p> <p>Etre capable de donner du sens à ce qui est fait, se projeter.</p> <p>Explorer, ressentir et imiter les autres</p>	<p><u>Pilotage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amener l'élève à répéter, à réussir l'action - Amener les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. 	<p>Suivi et évaluation à l'école maternelle</p>
<p>Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.</p>	<p>Conquérir de l'autonomie tout en prenant des risques</p> <p>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leur combinaison.</p> <p>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources et ses possibilités de performances.</p> <p>Mettre en relation des notions d'espace et de temps, apprécier des indices (en lire de plus en plus nombreux et complexes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les inviter à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). - Réguler ou gérer l'incertitude en guidant l'activité d'apprentissage en tenant compte des feedback entre élèves. 	<p>Vidéos sur le site Canopé : les parcours d'activités motrices. vidéo</p> <p>Ref créer une dynamique d'apprentissage // gestes professionnels (page 4 -7)</p>
<p>Investir les espaces aménagés</p>	<p>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager individuellement ou collectivement.</p>	<p><u>Tissage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire les liens pour donner du sens. - Expliciter les enjeux d'apprentissage. 	<p>Investir des espaces aménagés (DSDEN du Rhône)</p>
<p>Explorer le milieu aquatique</p>	<p>Evaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs.</p> <p>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes que les élèves connaissent, comprennent et respectent et qu'ils peuvent expliquer à d'autres.</p> <p>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</p> <p>Connaître assurer plusieurs rôles.</p>	<p><u>Etayage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Solliciter l'enfant pour qu'il constate les résultats de son action. - Soutenir, rassurer et encourager - Enrichir ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisienne, vélos, trottinettes...). <p><u>Savoirs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Institutionnaliser en légitimant certaines réponses des élèves. - Rendre les élèves responsables de leur appropriation des savoirs (dévolution). - Définir les enjeux d'apprentissage. 	

Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Etape 1 (moins de 3ans)					
Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
<p>Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes...)</p> <p>des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles.</p>	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes.	<p>Avec des objets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer... 	<p>... pour danser avec des objets de tailles et de formes différentes (<i>gros cartons, chaises, ballons, doudous...</i>) qui induisent des engagements corporels variés ou des modalités d'actions plurielles, qui développent des qualités de mouvements variées et des actions diverses (<i>foulards, ballons de baudruche, plumes...</i>).</p>	<p>Documents d'accompagnement objectif 3 (page 12)</p> <p>« développer les perceptions et les coordinations »</p> <p>« danser avec les objets (exploration recherche » (page 13)</p> <p>« Prendre en compte les gestes fondateurs »</p> <p>« danser par imitation et imprégnation »</p> <p>Exemples de photos</p>
	Construire l'espace de déplacement	Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (ligne droite, ligne courbe).			
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Expérimentation des contrastes de temps (mouvement rapide, mouvement lent)			
	Varier l'énergie du mouvement	Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.			
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Exploration des différents niveaux de l'espace corporel (haut, bas).			
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.	<ul style="list-style-type: none"> • Les faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les laisser tomber... 	<p>... pour expérimenter les différents mouvements et déplacements.</p>	
	Construire son regard de spectateur	Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.	Observer	<p>... pour rechercher des modes d'action différents (<i>tourner avec un carton, tourner avec un foulard, ...</i>) ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet (<i>le faire tourner, le faire glisser, le faire rouler</i>).</p>	

Etape 1 (suite) (moins de 3ans)

Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé.	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en marchant, en sautillant, en courant... • S'organiser corporellement... • Courir, s'immobiliser, marcher à pas feutrés... • Danser... 	<p>... pour explorer différents déplacements dans l'espace et différents modes de déplacement.</p> <p>... pour mobiliser différentes parties du corps (<i>un bras, une jambe, la tête</i>).</p> <p>... pour faire l'expérience des contrastes de temps</p> <p>... avec les autres, comme les autres, en imitant un camarade, en répétant un mouvement.</p>	<p>Documents d'accompagnement objectif 3 : « danser avec une musique (imprégnation, accordage tonique et dialogue) » (page 13)</p> <p>« entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse et construire un projet chorégraphique » (page 14)</p> <p>« Regarder des œuvres chorégraphiques. » (page 14)</p>
	Construire l'espace de déplacement	Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (ligne droite, ligne courbe).			
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Expérimentation des contrastes de temps (mouvement rapide, mouvement lent)			
	Varier l'énergie du mouvement	Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.			
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Exploration des différents niveaux de l'espace corporel (haut, bas).			
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.			
	Construire son regard de spectateur	Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.			

Etape 2 (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements.	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (<i>le faire glisser, le faire tourner...</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Rechercher différentes façons de sauter, de glisser, de rouler, de tourner... • Faire glisser un objet... • Le faire rouler... • Le faire tourner... • Glisser, rouler, ramper sur le sol, se déplacer accroupi, à 4 pattes, se déplacer sur la pointe des pieds... • Marcher, s'arrêter, danser avec le haut du corps, glisser au sol, se relever... • Manipuler et déplacer un objet avec différentes parties du corps. • Observer 	<p>... en expérimentant les contrastes des mouvements continus et des mouvements saccadés.</p> <p>... sur le sol ou contre son corps, ... sur soi, sur le sol. ... devant soi, autour de soi, au-dessus de sa tête, sur le sol ; en cherchant à donner à un objet des effets multiples</p> <p>... en explorant les différents niveaux de l'espace corporel.</p> <p>... en enchaînant plusieurs déplacements et mouvements dans l'espace.</p> <p>... sur la tête, sur le bras, sur le coude, sur l'épaule, sur le pied.</p>	<p>Module d'apprentissage GS-Cycle 2 (12 séances à adapter à la maternelle)</p> <p>Les contenus sont à mettre en lien avec le livret USEP 2005 : Activité physique et d'expressions (Elida Turini / Nicole Agnès)</p>
	Construire l'espace de déplacement	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (<i>loin, près de, côte à côte...</i>)			
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.			
	Variation l'énergie du mouvement	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (<i>fondre, exploser, caresser, froter...</i>).			
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (<i>la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté</i>).			
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (<i>comme lui ou différemment</i>).			
	Construire son regard de spectateur	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchaînement d'actions.			

Etape 2 (suite) (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (<i>le faire glisser, le faire tourner...</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Tourner lentement, rapidement, en sautant, en glissant... 	<p>... en affinant ses actions motrices</p> <p>... pour se donner une direction dans l'espace (<i>la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté...</i>)</p>	<p>pour un art de l'écoute et du regard</p> <p>A l'école du spectateur</p>
	Construire l'espace de déplacement	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (<i>loin, près de, côté à côté...</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser une partie du corps... • Balancer les bras, tracer des vagues dans l'espace avec les bras, faire des cercles avec les épaules... 	<p>... pour induire une action globale (<i>la main qui induit le tour, la tête qui engage le déplacement...</i>).</p>	
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.	<ul style="list-style-type: none"> • Lever une jambe et s'organiser avec les bras, les yeux, pour maintenir son équilibre... 	<p>... en coordonnant plusieurs mouvements.</p> <p>... pour faire l'expérience de l'équilibre, et du déséquilibre</p>	
	Varié l'énergie du mouvement	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (<i>fondre, exploser, caresser, froter...</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Agir sur l'autre, en manipulant différentes parties de son corps (<i>le sculpteur</i>), en dansant comme lui (<i>en miroir...</i>)... 	<p>... pour entrer en relation avec l'autre.</p> <p>... pour exprimer un ressenti, une émotion, pour décrire un mouvement, ou un enchaînement d'actions et de mouvements.</p>	
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (<i>la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté</i>).			
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (<i>comme lui ou différemment</i>).			
	Construire son regard de spectateur	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchaînement d'actions.	Observer et être spectateur de la danse des autres...		

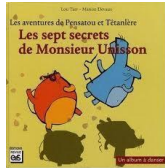
Etape 3 (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
Expérimenter et éprouver différentes réponses corporelles et les structurer dans la qualité à partir de variables (espace, temps, énergie, corps et relation aux autres)	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (<i>danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...</i>), par les éléments (<i>air, terre, eau, feu</i>) ou par d'autres supports inducteurs.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Expérimenter</i> différents tracés dans l'espace • <i>Varié</i> l'amplitude du mouvement • <i>Reproduire</i> un mouvement en jouant sur la variable temps et énergie 	Avec le bras, le coude, le genou, la tête... des lignes courbes, droites, angulaires, spirales... Danser, grand le corps étiré, danser petit le corps resserré Très lent, très rapide, mouvement continu, fluide, discontinu, saccadé	pour un art de l'écoute et du regard A l'école du spectateur
	Construire l'espace de déplacement	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchaînement et anticipation de tracés différents (<i>lignes courbes, lignes angulaires, spirales</i>) en relation avec les positions des partenaires de danse.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Explorer</i> différentes qualités du mouvement • <i>Mettre en jeu la dissociation segmentaire en enchaînant plusieurs mouvements</i> 	Fondre, exploser, caresser, froter, tapoter, frapper Mouvement qui commence par la tête, l'épaule, le bassin, le genou,	
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (<i>très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Commencer à percevoir l'équilibre et le déséquilibre</i> 	S'équilibrer sur une jambe, pivoter sur un pied, déstabiliser les repères visuels, se pencher vers l'avant jusqu'au déséquilibre, se balancer sur les côtés	
	Varier l'énergie du mouvement	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (<i>mouvement continu, fluide, mouvement saccadé</i>). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir son répertoire corporel en variant ses réponses motrices autour de verbes d'actions • Enrichir sa prise de conscience des appuis au sol 	1,2,3 appuis / avec pied, main, coude, tête, genou	
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Combiner plusieurs mouvements</i> avec différentes parties du corps et enchaîner différentes actions 	Jambes et bras, jambes, bras et tête / sauter, chuter, rouler, se relever...	
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (<i>en miroir, en parallèle, en contact.</i>), ou en variant les modes de regroupement (<i>par 2, en petit groupe, en groupe classe..</i>).	<ul style="list-style-type: none"> • Danser avec l'autre en variant les modes de relation ou de regroupement 	Danser en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur lui, par 2, par ½ groupe, en groupe / en même temps, en décalé...	
	Construire son regard de spectateur	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Observer pour s'impliquer et transformer.</i> 		

Etape 3 (suite) (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire (les fondamentaux de l'activité)		Les verbes d'action	Activités / Organisation matérielle / Espace...	Documents supports
Faire l'expérience sensible de la composition, seul, à deux ou à plusieurs, d'un enchaînement dansé	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (<i>danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...</i>), par les éléments (<i>air, terre, eau, feu</i>) ou par d'autres supports inducteurs.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Affiner ses perceptions du mouvement</i> dansé en proposant des mouvements aux autres et en réalisant les mouvements des autres par accumulation • Faire des choix • <i>Construire à 2 ou à plusieurs</i> une phrase corporelle dansée • <i>Proposer et éprouver des qualités de mouvements</i> • observer et <i>s'impliquer dans la production d'un autre</i> • Etre spectateur de la danse des autres. 	<p>Par accumulation d'un ou plusieurs mouvements</p> <p>Combiner des mouvements à partir du répertoire corporel exploré</p> <p>Partir des propositions de chacun et les mémoriser.</p> <p>En variant dans le temps, l'espace, l'énergie</p> <p>La commenter ou faire des propositions pour la transformer / exprimer son ressenti, son émotion</p>	<p>Des kits de musique pour danser</p> <p>Les inducteurs pour entrer dans la danse</p> <p>pour un art de l'écoute et du regard</p> <p>A l'école du spectateur</p>
	Construire l'espace de déplacement	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchaînement et anticipation de tracés différents (<i>lignes courbes, lignes angulaires, spirales</i>) en relation avec les positions des partenaires de danse.			
	Explorer le paramètre du temps du mouvement	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (<i>très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré</i>).			
	Varier l'énergie du mouvement	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (<i>mouvement continu, fluide, mouvement saccadé</i>). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.			
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.			
	Établir une relation à l'autre « danseur »	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (<i>en miroir, en parallèle, en contact</i>), ou en variant les modes de regroupement (<i>par 2, en petit groupe, en groupe classe</i> ..).			
	Construire son regard de spectateur	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer.			

Objectifs transversaux en lien avec l'objectif 3

Les attendus	Ce qui est à construire/élèves	Enseignant	Documents supports
S'engager dans une démarche de création.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conception du projet. 2. Entrer dans une démarche de recherche. 3. Accueil d'un artiste. 4. Composition, écriture, mémorisation. 5. Présentation devant des spectateurs. 	<p>Prise de contact enseignant/partenaire et appropriation du projet par les enfants.</p> <p>Créer des conditions pour permettre au groupe classe de rentrer dans un travail de recherche (inducteurs)</p> <p>Recherche active, exploration.</p> <p>Prises de repères, répétition et stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Documents d'accompagnements objectif 3 p14 « Entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse, construire un projet chorégraphique. » (page 14) P 15 « S'engager dans une démarche de création » (page 15)</p> <p>Eléments théoriques : imaginaire / imagination - créativité/ création</p> <p>Les étapes de la démarche de création en danse</p>
Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturel	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes. • Partager, échanger avec les autres... • S'approprier des connaissances.... <p>Exprimer une émotion esthétique, un jugement critique, verbaliser ses émotions</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garder des traces du parcours 	<p>... par la découverte d'extraits vidéo, l'analyse de photos.</p> <p>... par la participation à des spectacles.</p> <p>... en se familiarisant avec le vocabulaire en réception puis en production du domaine des arts du spectacle (atelier du regard).</p> <p>... par des dessins, des photos des images, des écrits.</p>	<p>Documents d'accompagnements objectif 3 p18 « Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle »</p> <p>Des vidéos sur</p> <p>Site EPS 38 chapitre danse</p> <p>Album les sept secrets de Monsieur Unisson : </p> <p>Exemple de cahier du danseur (à adapter à la maternelle)</p>

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Etape 1 (moins de 3ans)					
Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun</p> <p>- Prendre plaisir à jouer avec les autres</p>	Construire la notion d'action collective, de rôles	réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter...) découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun)	aller chercher pour : - transporter - ranger - construire - aligner faire tomber échanger se faire passer tenir différents rôles	<ul style="list-style-type: none"> ● Aller chercher individuellement un objet et un seul localisé dans un espace délimité ● ranger et aligner des objets de même nature sur un banc ,dans un cerceau ● A l'aide d'une balle : -objets à renverser -objets ou cible à viser 	<ul style="list-style-type: none"> ■ fiche jeux de déménageurs ■ jeux de balle ■ fiche jeu à partir du château de Radégou (album à jouer) Editions EPS, jeux de conquête d'objets : - l'attaque du château - ramasse fromages ■ fiche jeu des pots de miel
	Construire la notion d'espace	évolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens	explorer s'échapper se lancer des objets d'une zone à l'autre orienter ses déplacements	Activités en classe faisant suite aux situations vécues : faire le lien avec les activités vécues : -au niveau du langage -au niveau repérage dans l'espace -....	Appui par des illustrations ou supports visuels pour comparer et faire prendre conscience de la notion de gain: -des photos des situations -des gains collectés (matériels : balles, cubes emboîtables, kapplas...)
	Construire la notion de règles	respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances	respecter l'autre expliquer les réussites ou les échecs accepter de jouer avec tous		Penser la progressivité d'une même situation jeu en lien avec une des modalités d'apprentissages du nouveau programme : « Apprendre en s'exerçant » ■ fiche jeux de déménageurs
	Construire la notion de gain	connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action	contrôler /vaincre certaines frustrations comprendre le résultat d'un jeu		Référence au document ressources Eduscol « objectif 4 : « Collaborer, coopérer, s'opposer » page 4 (l'illustration) ■ fiche jeu « la chenille »

Etape 1 (suite) (moins de 3ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun</p> <p>- Prendre plaisir à jouer avec les autres</p>	<p>Construire la notion d'opposition individuelle</p>	<p>réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (pour transporter et déplacer des objets) découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération</p>	<p>ne pas bousculer ne pas arracher la balle</p>	<p>▪ Activités visant à développer un premier contact sans opposition : constitution d'une seule chenille : -nombre d'élèves par chenille -parcours de déplacement (linéaire (trajet direct) ou avec des cassures de parcours (trajet sinueux).. -contrainte de temps : se déplacer dans un temps limité) constitution de deux chenilles : deux chenilles évoluent en parallèle : → sans se toucher →en respectant sa zone de déplacement →en chronométrant le temps de déplacement de chaque chenille</p>	<p>- Fiche pot de miel</p>

Etape 2 (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations</p> <p>- affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective</p>	<p>Construire la notion d'action collective, de rôles</p>	<p>participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions</p> <p>découverte de la notion de partenaire et d'adversaire</p>	<p>coopérer avec ses partenaires</p> <p>s'entraider (se faire délivrer, échanger, éviter, se faire attraper, poursuivre)</p>	<p>Activités permettant de développer les notions de :</p> <p>-construction d'espace : zones à traverser, espaces délimités</p> <p>-rôles antagonistes (partenaires/adversaires)</p> <p>Activités en classe faisant suite aux situations vécues :</p> <p>-verbalisation des stratégies :</p> <p>→Traces écrites par dictées à l'adulte /illustrations de situations vécues par les élèves et écriture de la légende par l'enseignant(e) ou supports de photos des situations</p> <p>→ Affiche « mémoire » pour lister et illustrer les stratégies possibles (possibilités de réaliser des enregistrements audio des stratégies mises en œuvre ou envisagées.</p> <p>→Réalisation d'un « didapage » pour faire partager une situation de coopération vécue</p>	<p>■ fiche jeu à partir du château de Radégou (album à jouer) Editions EPS, jeux de conquête d'objets :</p> <p>- fiche jeu « rat voleur »</p> <p>■ jeux de poursuite style « épervier » IA réunion:</p> <p>- l'épervier et les déménageurs</p> <p>- la fée et les lutins</p> <p>- le chat, les poules et les poussins</p> <p>■ jeux d'équipes, évolutifs, traditionnels, de cour...avec 1 camp IA réunion :</p> <p>- minuit dans la bergerie</p> <p>- quand le loup dort les lapins dansent</p> <p>■ jeux de déménageurs et évolution site EPS 38 :</p> <p>■ jeux de coopération document IA cantal</p> <p>- les petits chats</p> <p>- remplir son camion</p> <p>- sortir de son lit</p> <p>- les bûcherons et les troncs</p> <p>document Ressources Eduscol « objectif 4 : « Collaborer, coopérer, s'opposer » page18 « construire la notion de règle »l'affiche</p>
	<p>Construire la notion d'espace</p>	<p>prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés</p>	<p>traverser une zone occupée</p> <p>(s'organiser dans l'espace en intégrant la notion d'équipes)</p> <p>représenter l'espace : dessiner</p>		
	<p>Construire la notion de règles</p>	<p>acceptation des règles de plus en plus contraintes</p> <p>participation à l'évolution des règles</p>	<p>accepter de perdre décider</p> <p>évoquer et oraliser certaines stratégies</p>		
	<p>Construire la notion de gain</p>	<p>connaissance du but et du résultat de chaque équipe</p> <p>comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu</p>	<p>matérialiser le gain comparer</p>		

Etape 2 (suite) (autour de 3 – 4 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations</p> <p>- affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective</p>	<p>Construire la notion d'opposition individuelle</p>	<p>participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives</p> <p>découverte de la notion de partenaire et d'adversaire</p>	<p>accélérer ralentir esquiver lancer loin et plus précis</p>	<p>▪Activités d'opposition mais sans contact direct entre élèves : avec un objet médiateur</p>	<p>Jeux d'adresse avec cibles plus ou moins éloignées</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ fiche jeu « l'attaque du château » ▪ fiche jeu « la rivière aux crocodiles » <p>Jeux de conquêtes d'objets (foulard, pince à linge...)</p> <p>Jeux d'opposition avec un objet médiateur (ex : foulard, pince à linge,...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ fiche jeu « conquête du foulard » IA réunion ▪ fiches jeux document IA cantal <ul style="list-style-type: none"> - l'épervier et les pigeons - la maman et le bébé - le tapis rouge - le pot de colle

Etape 3 (autour de 5 ans)

Les attendus	Ce qui est à construire		Les verbes d'action	activités	Documents supports
<p>- choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires</p> <p>- construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres</p>	Construire la notion d'action collective, de rôles	coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe opposition directe , plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants/défenseurs)	<i>affiner les choix tactiques</i> <i>coordonner et enchaîner certaines actions</i> <i>s'informer</i> <i>se relayer</i> <i>observer</i>	Activités permettant de développer des jeux d'équipes avec des rôles changeants et évolutifs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux d'équipes d'adresse dans une cible : viser et/ou rattraper Jeux d'équipes, avec rôles changeants et évolutifs, chasseurs/chassés Un exemple « gendarmes et voleurs » (DSDEN 50) ▪ Jeux traditionnels : <ul style="list-style-type: none"> - jeux de relais - jeux du béret - jeux avec zones interpénétrées ▪ fiche jeu à partir du château de Radégou (album à jouer) Editions EPS <ul style="list-style-type: none"> - fiche jeu « souris collées » avec alternance des rôles ▪ vidéo la maquette extrait de BSD MONTPELLIER document Ressources Eduscol « objectif 2 « Adapter ses équilibres.....» page 9 « construire la maquette » Comment construire une maquette ? site EPS 38 ▪ fiches jeux document IA Cantal : <ul style="list-style-type: none"> - la défense du château - les ours et les chasseurs - les fourmis et les pucerons - moules et mariniers ▪ fiche jeu « les lapins et les loups » IA Réunion
	Construire la notion d'espace	appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré perception des espaces libres pour y engager des actions	<i>utiliser des représentations spatiales</i> (coder et décoder un parcours)		
	Construire la notion de règles	respect en simultané de plusieurs règles connaissance et acceptation des règles d'arbitrage	respecter plusieurs règles <i>oraliser les stratégies</i> arbitrer : rôles sociaux respecter les règles de sécurité (fin GS)	Activités en classe : -photos de l'activité : représentation réelle -construction de la maquette avec objets en remplacement des objets réels	
	Construire la notion de gain	mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies codage du gain sur plusieurs parties	coder le gain <i>comparer</i>		
	Construire la notion d'opposition individuelle	opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but utilisation d'actions variées adaptées à une intention	<i>s'associer pour déplacer</i> <i>tirer</i> <i>pousser</i> <i>soulever</i> <i>porter</i> <i>attraper</i> <i>accompagner l'autre au sol</i> <i>aider à se relever</i> <i>résister/se protéger</i> <i>se préserver, se défendre</i>		
		choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une 1 ^{ère} opposition en recherchant le contact de l'autre construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de GS)			

Objectifs transversaux

Les attendus	Ce qui est à construire / élèves		Enseignant	Documents supports
jouer avec les autres	<p>Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu</p> <p>Trouver peu à peu sa propre place dans un groupe</p> <p>Un adulte qui accompagne, sécurise, relance</p>	<p>avant 2 ans l'enfant joue seul, entre 2 et 3 ans comportement d'imitation ;il veut faire comme l'autre mais « faire à côté de »</p> <p>3 et 4 ans dimension de socialisation : importance des jeux à règles. « faire avec »</p> <p>4 dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construction d'un NOUS (groupe) • Emergence du JE (choix propre) • Prise en compte du TU (partenaire) • Prise de conscience du ILS (d'autres que nous) 	<p>l'E doit prendre en compte les rapports individu/groupe</p> <p>l'E accompagne, sécurise (<i>en proposant de façon répétitive les mêmes situations (matériel connu, consignes répétées, degré de difficultés identique puis progressif)</i>), relance, encourage, valorise <i>les réussites et les progrès de l'élève</i></p> <p>temps d'action suffisant</p> <p>Privilégier les interactions verbales et les stratégies plutôt que le résultat de l'action.</p> <p>participation active de l'E</p>	<p>Document Ressources Eduscol</p> <p>Objectif 4 page 14 à 20</p>
construire la notion de règle	<p>Trouver progressivement sa propre place dans un groupe</p> <p>Jouer ensemble dans le cadre d'une règle</p> <p>S'approprier des rôles différents</p>	<p>L'autre est une aide et une ressource</p> <p>La règle s'apprend : l'élève applique la règle fixée par l'enseignant puis il est amené à comprendre la nécessité de cette règle, ou de règle commune.</p> <p>élaboration collective</p> <p>rôle d'observateur</p> <p>prendre en charge l'aménagement/rangement</p> <p>obéir mais aussi penser, proposer, questionner</p> <p>Adopter des rôles différents</p> <p>Développer l'autonomie, les prises d'initiatives, la responsabilisation</p>	<p>l'E doit être au clair entre règle et loi</p> <p>règle rapide et simple pour lancer le jeu puis ajouts successifs</p> <p>même jeu que l'on complexifie</p> <p>moment de bilan à prévoir</p> <p>faire ressortir les solutions en collectif, des stratégies : émission d'hypothèses et essais pour vérifier.</p> <p>Contraire pour mieux protéger</p> <p>Expliciter les différents rôles sociaux</p>	