

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

**Le domaine de l'activité
physique à l'école maternelle
(avril 2004)**

Equipe départementale EPS 1
Inspection académique du Pas de Calais

Le travail présenté dans ce bulletin a été mené durant trois années, par un groupe de l'équipe départementale en EPS du Pas de Calais .

Ont participé à la rédaction de cet ouvrage:

Thierry BURLION, CPC en EPS

Christophe COPPIN, CPC en EPS

Christophe CORTYL, CPD en EPS

Corinne CORTYL, CPC en EPS

Nadine DELABY, CPC en EPS

Michèle DUCOURANT, CPC en EPS

Jean Louis ETIENNE, CPC en EPS

Marc JUDA, CPC en EPS

Philippe KAPUSTA, PIUFM en EPS

Richard KORNOBIS, CPC en EPS

Isabelle MANNER, CPC en EPS

Valérie MAZURIER, CPC en EPS

Gilles MERLIN, CPC en EPS

Jean Claude MILLIEN, CPC en EPS

Patrick MITERNIQUE, CPC en EPS

Sylvain PASQUALINI, PIUFM en EPS

Chantal VOLPOET, CPC en EPS

Remerciements aux enseignants des écoles qui ont expérimenté le travail qui leur était proposé.

SOMMAIRE

Chapitre I. Des programmes à la programmation de la classe

1. Les objectifs de l'éducation physique (programmes 2002)
2. Les thèmes moteurs
3. L'unité d'apprentissage ou la démarche d'enseignement
4. Le traitement d'un thème moteur sur la scolarité
5. La programmation de l'école
6. La programmation de la classe

Chapitre II. Réaliser une action que l'on peut mesurer

1. Courir
2. Sauter
3. Lancer

Chapitre III. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

1. Marcher– s'équilibrer
2. Tourner– rouler
3. Franchir avec les mains
4. Se renverser
5. Se suspendre
6. Grimper
7. S'orienter
8. Piloter un engin
9. Nager

Chapitre IV. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

1. Tirer– pousser
2. Porter
3. S'opposer individuellement
4. S'opposer collectivement (transporter, poursuivre)
5. S'opposer collectivement (envoyer, renvoyer)

Chapitre V. Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

1. Danser
2. Manipuler du petit matériel
3. Danser collectivement

Chapitre VI. Les « tout-petits »

Matériels pour l'éducation physique

Glossaire

Bibliographie

CHAPITRE I
DES PROGRAMMES A LA PROGRAMMATION DE LA CLASSE

1. Les objectifs de l'éducation physique
(programmes de l'enseignement de l'école primaire, 2002)

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

3 objectifs généraux

Favoriser la construction des actions motrices fondamentales

Permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques

Faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé

4 types de compétences spécifiques

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Déclinés en compétences spécifiques

Être capable de:

-courir, sauter, lancer de différentes façons

-courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés

-courir, sauter, lancer pour « battre son record »

Être capable de:

-se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre

-se déplacer dans des environnements proches puis progressivement étrangers et incertains

-se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité
-se déplacer dans ou sur des milieux instables

Être capable de:

-s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte

-coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif

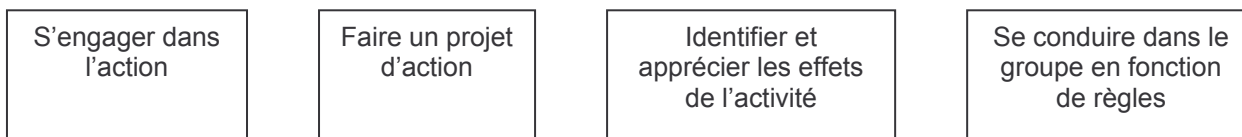
Être capable de:

-exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états

-communiquer avec les autres des sentiments ou des émotions

-exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel

4 types de compétences transversales



et des connaissances sur soi (manières de faire) et sur les activités (règles)

(ce sont des attitudes, des méthodes, des démarches favorables pour apprendre, développées essentiellement par une démarche et un style pédagogique)

Des articulations pertinentes avec d'autres domaines



2. Les thèmes moteurs

Ce sont des « sous-ensemble » d'une activité physique support qui correspondent à des catégories d'intentions, de traitement d'informations, d'actions et de gestes qui peuvent se synthétiser sous la forme de verbes d'action: courir, lancer, sauter, piloter, s'orienter, prendre appui sur les mains, rouler,

Ils constituent autant de répertoires moteurs de base à construire pendant la scolarité de l'élève, à partir de tâches motrices dont la présentation et la difficulté devront être adaptées au niveau du développement de l'élève (procédures de motivation liées à l'imaginaire et aux représentations des élèves, aptitudes et capacités motrices disponibles)

Organiser l'éducation physique au cycle 1 à partir des thèmes moteurs permet de programmer des apprentissages ciblés au sein d'unités d'apprentissage et répartis de façon cohérente (diversité et progressivité) sur le cursus scolaire.

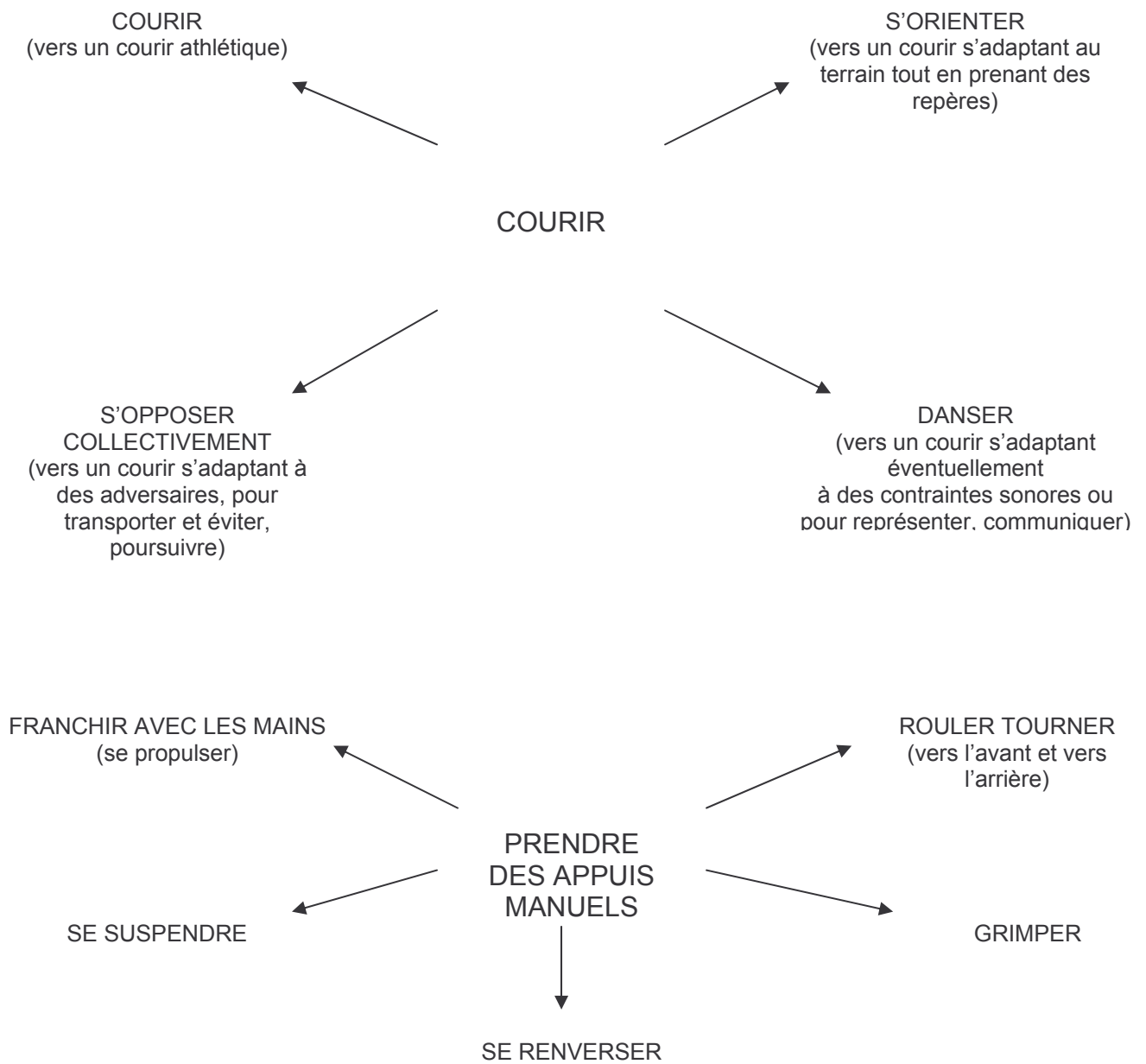
Par exemple, l'activité « gymnastique » peut être traitée à partir de différents thèmes moteurs: marcher-s'équilibrer, rouler-tourner, sauter pour voler, prendre appui sur les mains pour franchir, pour se renverser, se suspendre.

Ces derniers seront harmonisés à la fois dans la programmation annuelle et dans le projet d'école sur les 3 ou 4 ans.

Tous ces thèmes ne seront donc pas forcément représentés chaque année et des activités issues de thèmes de réinvestissement pourront cohabiter avec le thème prioritaire retenu dans les parcours ou ateliers en autonomie.

Les apprentissages inhérents aux thèmes moteurs pourront être consolidés, réinvestis, diversifiés à partir de mises en activité semblables répondant à des significations, motivations et donc des intentions différentes.

Des connexions pourront alors être établies en raison de la sollicitation du même programme moteur généralisé.
Exemple:



D'autres exemples peuvent ainsi être « déclinés » : faites vous-même cette réflexion à partir des programmes moteurs généralisés suivants :

LANCER
(projections)

TRANSPORTER
(préhensions)

MARCHER

SAUTER

Des programmes aux thèmes moteurs :

Voici une vue synthétique des choix de thèmes moteurs que nous avons fait pour le cycle 1, articulés aux contenus des programmes de 2002 :

PROGRAMMES 2002		NOS CHOIX DE THEMES MOTEURS	
COMPETENCES SPECIFIQUES		ACTIVITES	
REALISER UNE ACTION QUE L'ON PEUT MESURER	-courir, sauter, lancer de différentes façons -courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés -courir, sauter, lancer pour battre son « record »	Vers les activités athlétiques	COURIR SAUTER LANCER
ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT	-se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre	Vers les activités gymniques Activités d'escalade	MARCHER – S'EQUILIBRER SAUTER POUR VOLER (3 ^{ème} étape SAUTER) ROULER – TOURNER SE RENVERSER FRANCHIR AVEC LES MAINS SE SUSPENDRE GRIMPER
	-se déplacer dans des environnements proches puis progressivement des environnements étrangers et incertains	Activités d'orientation	S'ORIENTER
	-se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité	Activités de pilotage	PILOTER UN ENGIN
	-se déplacer dans ou sur des milieux instables	Activités aquatiques	NAGER (pour la grande section)
COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT	-s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte	Jeux de lutte pour les plus grands	TIRER – POUSSER PORTER S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT
	-coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaire dans un jeu collectif	Jeux collectifs de transport, de poursuite et de lancer	S'OPPOSER COLLECTIVEMENT (transporter, poursuivre) S'OPPOSER COLLECTIVEMENT (lancer, renvoyer)
REALISER DES ACTIONS A VISEE ARTISTIQUE, ESTHETIQUE OU EXPRESSIVE	-exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états -communiquer aux autres des sentiments ou des émotions -s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel	Danse Rondes et jeux dansés Mime Manipulation de petit matériel	DANSER DANSER COLLECTIVEMENT MANIPULER DU PETIT MATERIEL

3. L'unité d'apprentissage ou la démarche d'enseignement

a) Principes généraux :

L'unité d'apprentissage est un ensemble organisé de six à douze séances consécutives portant sur les mêmes thèmes. Les séances ont une durée de 30 à 45 minutes. Nous préconisons la démarche suivante :

	OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT	Activités de l'élève	FORMES DE TRAVAIL
<p>UNE PHASE DE FAMILIARISATION</p> <p>L'enseignant organise</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser la classe, les espaces, les groupes - Instaurer des règles de groupe et de sécurité - Préparer la situation repère <p>(il se centre sur l'organisation de la classe et crée les conditions pour que celle-ci fonctionne)</p>	<p><i>-Assimiler les règles de groupe et de sécurité</i></p> <p><i>-Prendre un contact progressif avec les activités</i></p>	<p>Du parcours aux ateliers à thèmes, si plusieurs thèmes co-existent</p> <p>Si un seul thème :</p> <ul style="list-style-type: none"> -formes collectives si les espaces le permettent -ateliers démultipliant le thème <p>Dans tous les cas, des situations ludiques avec consignes progressives (ouvertes au départ)</p>
<p>UNE PHASE DE REPERAGE (évaluation diagnostique)</p> <p>L'enseignant observe et évalue</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cibler les besoins des élèves à partir d'une situation repère - Hiérarchiser les besoins (niveaux) <p>(il s'appuie sur une situation suffisamment discriminative pour repérer les problèmes des élèves et prévoit une grille d'évaluation simple)</p>	<p><i>-Se confronter à une situation problème</i></p>	<p>Si plusieurs thèmes et ateliers co-existent : un atelier d'évaluation, et les autres en autonomie (« satellites »)</p> <p>Suivant l'activité, formes collectives (jeux collectifs par exemple)</p> <p>Dans tous les cas, une situation repère précise</p>
<p>UNE PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES</p> <p>L'enseignant intervient</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser les élèves sur un problème repéré <p>(il rend les problèmes accessibles aux élèves, aux groupes d'élèves reformés (groupes de besoins), aménage (dispositif, consignes) des situations d'apprentissage centrées sur les problèmes, favorise une activité d'essais-erreurs, de recherche, d'expérimentation et de répétitions)</p>	<p><i>-Se confronter à des problèmes accessibles</i></p> <p><i>-Apprendre à les résoudre</i></p>	<p>Si plusieurs ateliers, un seul fait l'objet d'un apprentissage contrôlé, avec présence de l'enseignant</p> <p>Si forme collective, des variables permettent à chaque élève de progresser</p> <p>Dans tous les cas, les situations d'apprentissage sont centrées sur les problèmes repérés des élèves. Le travail en vagues n'est pas exclu (répétitions)</p> <p>Le nombre de groupes dépend des conditions de travail</p>
<p>UNE PHASE D'EVALUATION SOMMATIVE ET DE REINVESTISSEMENT</p> <p>L'enseignant évalue</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valider les apprentissages à partir de la situation repère <p>(il propose une situation discriminative (situation repère, ou proche), compare, à partir de la grille d'évaluation, les prestations des élèves)</p>	<p><i>-Mettre ses progrès à l'épreuve</i></p>	<p>Identique à la phase de repérage</p>


b) Un exemple :

Afin de vous familiariser avec cette démarche, ses intérêts, ses limites, nous vous proposons un exemple de projet d'unité d'apprentissage « à trous », à compléter par vos soins.

THEME : MARCHER– S'ÉQUILIBRER

NIVEAU: moyenne section

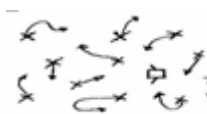

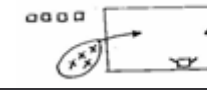

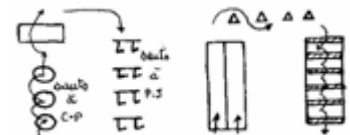
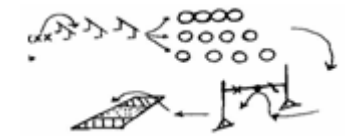

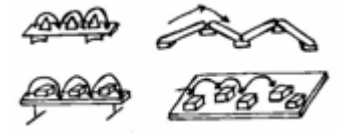
DUREE: 8 séances

	OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT	ROLE DE L'ENSEIGNANT	FORMES DE TRAVAIL ET CONTENUS
<p>PHASE DE FAMILIARISATION</p> <p><i>séance(s)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser la classe, les espaces, les groupes - Instaurer des règles de groupe et de sécurité - Préparer la situation repère <p><i>Activités de l'élève :</i></p>	<p>Où est-il :</p> <p>Que fait-il ?</p> <p>Sur quoi insiste-t-il :</p>	<p>3 ateliers, 3 groupes, rotations toutes les 10 minutes</p> <p>un atelier est un mini-parcours (2 à 4 actions)</p> <p>A1 : MARCHER sur des planches en pente, puis sur un banc</p> <p>A2: MARCHER sur des briquettes, éviter des obstacles</p> <p>A3 : ROULER sur plan incliné, tourner sur tapis</p>
<p>PHASE DE REPERAGE (évaluation diagnostique)</p> <p><i>1 séance</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cibler les besoins des élèves à partir d'une situation repère <p><i>Activités de l'élève :</i></p> <p><i>Se confronter à une situation problème</i></p>	<p>Où est-il :</p> <p>Que fait-il :</p> <p>Avec quel outil (précis) :</p>	<p>Même organisation</p> <p>A2 A3 en autonomie (ateliers « satellites »)</p> <p>Sur A1, situation repère : « le passage du pont »</p> 
<p>PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES</p> <p><i>séances</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire progresser les élèves sur un problème repéré <p><i>SAVOIRS A CONSTRUIRE pour l'élève :</i></p> <p><i>G1 : passer d'un appui sur l'autre</i></p> <p><i>G2 :</i></p> <p><i>G3 : libérer son regard des pieds (marches plus complexes)</i></p>	<p>Se trouve en quasi-permanence sur l'atelier 1</p> <p>Un groupe de niveau se présente toutes les 10 minutes</p> <p>Rend les problèmes accessibles aux groupes d'élèves en aménageant des situations d'apprentissage</p> <p>Mais que se passe-t-il sur A2 et A3 :</p>	<p>Même organisation</p> <p>A2 A3 en autonomie (ateliers « satellites »)</p> <p>3 groupes de niveaux reformés</p> <p>Sur A1, situations d'apprentissage :</p> <p>G1 :</p> <p>G2 : marches avant et arrière sur des bancs en regardant un drapeau par exemple</p> <p>G3 :</p>
<p>PHASE D'ÉVALUATION SOMMATIVE ET DE REINVESTISSEMENT</p> <p><i>séance(s)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valider les apprentissages à partir de la situation repère <p><i>Activités de l'élève :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre ses progrès à l'épreuve 	<p>Il se trouve sur A1</p> <p>Que fait-il :</p> <p>Avec quel outil (précis) :</p>	<p>Même organisation</p> <p>A2 A3 en autonomie (ateliers « satellites »)</p> <p>Sur A1, situation repère : La même pour tous ?</p> <p>Et après ?</p>

Cette démarche est traitée en ETAPE 3 du MARCHER – S'ÉQUILIBRER

c) Les formes de travail :

Les situations proposées dans le BD sont à mettre en œuvre **en choisissant une organisation de classe** parmi les différentes formes possibles suivantes.

FORMES DE TRAVAIL	DISPOSITIFS	PRINCIPES	AVANTAGES	INCONVENIENTS
COLLECTIVE	<i>En dispersion</i> 	Tous les enfants ensemble... avec la même tâche.	- Sécurité : vision de tous les élèves dans le même espace. - Interventions facilitées.	- Observation individuelle difficile (sauf en colonnes et par vagues). - Pas d'autonomie des élèves.
	<i>En colonnes</i> 			
	<i>Par vagues</i> 			
PARCOURS	<i>Parcours unique</i> 	Succession de plusieurs actions différentes.	- Mêmes avantages qu'en collectif. - L'enfant produit des actions variées à enchaîner.	- Bouchons, attente. - Quantité d'actions au détriment de la qualité. - Interventions difficiles. - Niveaux différents non pris en compte.
	<i>Parcours parallèles</i> 	Succession d'actions sur un même thème.	- Moins de bouchons et d'attente.	- L'enseignant doit gérer plusieurs parcours. - Nécessité d'un matériel suffisant. - Niveaux différents non pris en compte.
	<i>Niveaux de réalisation différents</i> 	L'enfant peut choisir selon son niveau.	- Les enfants répondent selon leur niveau. - Intervention différenciée possible.	- Mêmes inconvénients que le parcours unique, mais... niveaux différents pris en compte.
ATELIERS	<i>Ateliers différents (rotation)</i> 	Un atelier privilégié par l'enseignant (sécurité, évaluation, apprentissage dont différenciation), un autre par l'ATSEM (prise de risque), les autres en autonomie (découverte, entraînement, réinvestissement)	- Quantité et qualité du travail : les nombreux essais favorisent une évolution des réponses ; attente réduite. - Responsabilisation et apprentissage de l'autonomie.	- Gestion plus difficile pour l'enseignant (nombre d'ateliers à limiter au début).
	<i>Niveaux de réalisation différents</i> 		Mêmes avantages que pour les ateliers différents, mais... différenciation pédagogique possible (interventions / variables)	- Nécessité d'aider les enfants à s'approprier progressivement des règles de fonctionnement en autonomie.

Ces 8 formes d'organisation de classe peuvent varier ou alterner selon les phases de l'unité d'apprentissage (cf. page 5), selon l'intention pédagogique (prise de risque, vision de tous ou développement de l'autonomie, découverte ou apprentissage différencié), selon un choix conscient des avantages et inconvénients d'un dispositif, selon les ressources et contraintes matérielles de l'école (parcours dédoublés, nombre d'ateliers), selon la partie de la séance (cf. "La séance" page 8)

dispositif, selon les ressources et contraintes matérielles de l'école (parcours dédoublés, nombre d'ateliers),
selon la partie de la séance (cf. "La séance" page 8)

d) La séance :

Dans ce document l'enseignant trouvera des situations pour préparer le contenu de sa séance inscrite dans une Unité d'apprentissage d'environ 6 à 12 séances. Celle-ci est à organiser chaque jour sur une durée de 30 à 45 minutes (cf. Programmes) dans des lieux variés : salle de motricité, cour de récréation, salle de sport, parc...

AVANT

• Préparation matérielle

L'enseignant veillera à mettre en place le matériel :

- Avant la séance (aide possible de l'ATSEM) pour une utilisation successive de plusieurs classes avec le souci de l'adapter aux besoins de chaque classe.
- Pendant la séance lors de la phase d'échauffement

• Préparation écrite

L'enseignant adaptera les situations choisies dans le document :

- en prenant en compte les contraintes et les ressources matérielles
- en dosant la difficulté des contenus au niveau de la classe : identifier ce qu'il y a à apprendre pour l'élève
- en adoptant une méthode (démarche) qui favorisera les progrès des élèves : prévoir une évolution des situations par le jeu des variables (espace, temps, corps, matériel)
- en choisissant une forme de travail : identifier la présence de l'enseignant, de l'ATSEM et définir les rôles des élèves (acteur, organisateur, observateur)

• Mise en condition des élèves

L'enseignant informera les enfants sur l'activité qui sera proposée (motivation, sens des apprentissages)

PENDANT

• Conseils pratiques : prévoir

- Une tenue adaptée à l'activité pour l'élève et pour l'enseignant
- Un temps d'action motrice suffisant pour apprendre
- Une passation de consignes efficace. Ex : élèves à regrouper assis au calme face à l'enseignant
- Une régulation de l'activité : analyse des réponses des élèves, proposition d'aménagement, évolution des règles de fonctionnement.

• Déroulement

➔ **Echauffement** 5 à 10 minutes : Prise en main dynamique des élèves
Echauffement progressif
Mise en relation avec l'activité choisie

➔ **Partie centrale** Mise en œuvre des situations choisies dans le document

Apprentissage : présence de l'enseignant
(cf. situation dans le document)

Régulation : Exemple : les appuis manuels ETAPE 1

Analyse motrice : L'élève reste sur 4 appuis : intervention (écartement des cerceaux pour inciter l'élève à transférer le poids du corps sur les mains).

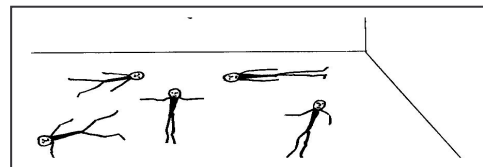
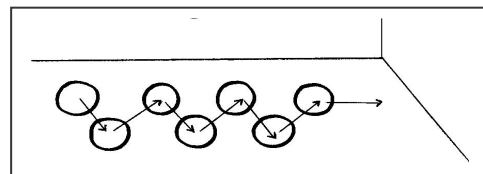
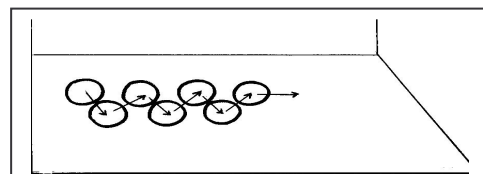
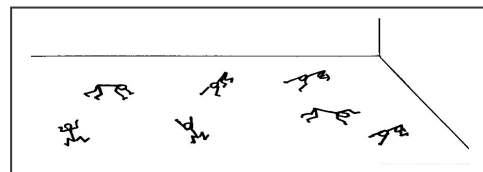
Analyse organisationnelle : Les élèves se gênent, se doublent : intervention (départ différé)

Retour à l'apprentissage : situation modifiée

➔ Retour au calme

Bilan : Verbaliser sur les difficultés et les réussites des élèves

Relaxation : L'activité devient moins intense, l'élève perd de son excitation pour être prêt à rentrer en classe.



APRES

• en classe

Expérience corporelle et langage : « Il faut offrir aux enfants l'occasion de parler de leur activité : dire ce qu'on a envie de faire, nommer les actions, se situer dans l'espace et le temps (...), communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, donner son avis ». Passage du langage action au langage d'évocation.

Articulation avec les autres domaines d'activités : quelques exemples

- Découvrir le monde : se repérer dans l'espace, dans le temps (utilisation de sabliers, approche des quantités et des nombres : donner du sens aux nombres en comparant des résultats...)
- Vivre ensemble : apprendre à coopérer, à s'approprier les règles du groupe...
- La sensibilité, l'imagination, la création : projet artistique (fresque, dessins...)

4. Le traitement d'un thème moteur sur la scolarité de l'élève

Sur chaque thème moteur, nous avons identifié les apprentissages et les transformations essentiels. Nous les avons distribués, programmés sur la scolarité à l'école maternelle, le facteur « temps de pratique » étant ici déterminant.

Nous considérons qu'un moment dans l'année, une succession de séances consacrées à un thème est une unité d'apprentissage et peut constituer une étape voire deux si cette unité d'apprentissage est suffisamment longue.

LES ETAPES	LES APPRENTISSAGES SUR UN THEME MOTEUR	EXEMPLE du MARCHER-S'ÉQUILIBRER
Pour les 2 ans	<ul style="list-style-type: none"> - On privilégie la réalisation des actions par exploration et expérimentation sur le milieu - Les apprentissages préparent à l'étape 1 	Se déplacer et expérimenter le matériel en marchant
<p>La première unité d'apprentissage portant sur le thème</p> <p>UA 1 ou étape 1</p> <p>(en petite section)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On favorise l'émergence des actions sous une forme simple à partir des motivations adaptées à la petite section - Les apprentissages visent à construire les premières traces motrices en mémoire et sont souvent libelles en terme de « accepter de ... » 	Accepter des appuis de nature différente et se rééquilibrer
<p>La deuxième unité d'apprentissage portant sur le thème</p> <p>UA 2 ou étape 2</p> <p>(en PS ou MS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On consolide les actions en les enrichissant grâce à des paramètres du mouvement (espace, temps, ...) et de motivations adaptées à la petite et moyenne sections - Les apprentissages visent à installer et consolider ce qui nous semble essentiel dans la construction du programme moteur, ce qui est généralisable. Ils sont souvent libellés sous la forme « installer ou construire ... » 	Installer l'équilibre (passer d'un appui sur l'autre) en situation perçue comme risquée
<p>La troisième unité d'apprentissage portant sur le thème</p> <p>UA 3 ou étape 3</p> <p>(en MS ou GS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On affine les actions en les complexifiant et en les diversifiant grâce à des contraintes souvent plus nombreuses; les motivations des élèves s'approchent des activités physiques, sportives et artistiques, pour une transition avec le cycle 2 - Les apprentissages visent à affiner les actions précédentes en les diversifiant pour rendre le programme moteur « adaptable ». Ils sont souvent libellés sous la forme « affiner ou adapter ... » 	Affiner l'équilibre en libérant le regard des appuis, sous des formes de marche variées
<p>Au cycle 2</p> <p>(en GS ou CP)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On combine et enchaîne les actions dans des contextes proches des logiques des activités physiques, sportives et artistiques - Les apprentissages sont traités dans le bulletin départemental spécial « EPS au cycle 2 », Inspection Académique du Pas de Calais– 1998 	Enchaîner des formes de marche contraignantes

5. La programmation de l'école

Nous conseillons aux équipes de cycle d'adopter une démarche pragmatique pour aboutir à une programmation d'école réaliste. C'est ainsi qu'il est souvent utile de débiter la réflexion de l'équipe pédagogique par ce qui est implicite:

- **L'inventaire des contraintes et des ressources:**

- les équipements: intra-muros, extra-muros, créneaux;
- le matériel: inventaire, projet d'achat par ordre de priorité;
- le partenariat: intervenants, ressources humaines;
- les rencontres et les projets de sortie: activités, calendrier;
- l'équipe pédagogique: compétences, motivation;
- les moyens financiers.

- **Les activités envisageables pour l'élève:**

Il s'agit en fait de retenir les activités ou les thèmes qui peuvent être proposés aux élèves:

Compétence 1: COURIR, SAUTER, LANCER

Compétence 2: MARCHER- S'EQUILIBRER, SAUTER- VOLER, ROULER- TOURNER, FRANCHIR AVEC LES MAINS, SE RENVERSER, SE SUSPENDRE, PILOTER UN ENGIN, S'ORIENTER, GRIMPER, NAGER (pour la grande section)

Compétence 3: S'OPPOSER COLLECTIVEMENT (poursuivre et transporter), (lancer et renvoyer), TIRER-POUSSER, PORTER, S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT (pour les plus grands)

Compétence 4: DANSER, MANIPULER DU PETIT MATERIEL, DANSER COLLECTIVEMENT

- **Les activités retenues et programmées par l'équipe:**

Il s'agit ici de choisir et de répartir sur la scolarité de l'élève, les thèmes, en fixant également la quantité de pratique (nombre de séances).

Quelques principes sont incontournables:

- chaque année, l'enfant doit vivre chacune les 4 compétences spécifiques;
- un module ou unité d'apprentissage a une durée minimum de 6 séances, pouvant aller jusqu'à 12;
- les activités aquatiques sont programmées partout où c'est possible, en grande section, en module de 10 séances minimum;
- nous conseillons de privilégier au moins sur 2 années consécutives, la continuité des apprentissages sur un même thème;
- tout en conservant cette optique, on peut chercher à varier les thèmes abordés.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS : LA PROGRAMMATION DE L'ECOLE

PROGRAMMES 2002		THEMES PROGRAMMES A L'ECOLE*				
Compétences spécifiques		THEMES	Tout-petits	Petite section	Moyenne section	Grande section
Activités		ENVISAGEABLES				
Réaliser une action que l'on peut mesurer	-courir, sauter, lancer de différentes façons -courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés -courir, sauter, lancer pour « battre son record »	Vers les activités athlétiques	COURIR SAUTER LANCER			
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	-se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre -se déplacer dans des environnements proches puis progressivement étrangers et incertains -se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité -se déplacer dans ou sur des milieux instables	Vers les activités gymniques Activités d'escalade Activités d'orientation Activités de roule et de glisse Activités aquatiques	MARCHER S'EQUILIBRER ROULER-TOURNER SAUTER (pour voler) FRANCHIR avec les mains SE RENSUSPENDRE GRIMPER S'ORIENTER			
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	-s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte -coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif -exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états -communiquer avec les autres des sentiments ou des émotions	Jeux d'opposition duelle Jeux collectifs de transport, de poursuite et de lancer Mime Danse	TIRER- POUSSER PORTER S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT S'OPPOSER COLLECTIVEMENT (transporter, poursuivre) IDEM (lancer, renvoyer)			
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	-exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel	Rondes et jeux dansés Manipulation de petit matériel	DANSER DANSER COLLECTIVEMENT MANIPULER DU PETIT MATERIEL			

* Indiquer les thèmes programmés, ainsi que le nombre de séances qui y sont consacrées ; relier éventuellement les thèmes associés, travaillés simultanément

- La programmation des apprentissages:

La programmation des activités ou des thèmes constitue un premier niveau de projet collectif d'école.

Le niveau le plus élaboré consiste à programmer les apprentissages et les savoirs abordés par les élèves, recherchés par les enseignants.

Il s'agit d'un effort minutieux et collectif visant à formaliser les pratiques et à optimiser la continuité des apprentissages.

L'expérience nous a montré que cette réflexion nécessite un temps de concertation qui mérite d'être échelonné, compétence par compétence, ou activité par activité, ou encore thème par thème.

Il s'agit de définir, à chaque fois qu'un thème est abordé, les savoirs à construire (ce que l'élève va apprendre) et/ ou la situation qui valide ces apprentissages (situation repère).

Les propositions de traitement des thèmes de cet ouvrage peuvent constituer une base de travail pour cette réflexion.

6 . La programmation de la classe:

C'est l'étape ultime et la plus pratique de la programmation de l'éducation physique à l'école.

- Les thèmes moteurs retenus pour la classe et le nombre de séances:

	Réaliser une action que l'on peut mesurer	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Coopérer et s'opposer collectivement ou individuellement	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive
THEMES MOTEURS				

- Les moyens (créneaux, installations, ...)

- Les recommandations et les principes pour programmer l'année, la semaine, la journée:

- Un module ou une unité d'apprentissage porte sur une activité (un ou plusieurs thèmes) et comprend au moins 6 séances;
- Une séance d'activités corporelles de 30 à 45 minutes effectives est organisée chaque jour;
- Nous conseillons qu'au cours de la semaine, 2 thèmes ou activités soient proposés 2 jours consécutivement, pendant au moins un demi-trimestre;
- Dans l'emploi du temps, les séances respectent les rythmes de l'enfant: le milieu de la matinée est favorable aux activités de prise de risque, la fin de matinée est propice aux activités plus calmes, la deuxième partie de l'après-midi convient, pour les plus grands, à toutes les activités qui ne comportent pas de prises de risque excessives;
- Les activités physiques en extérieur sont à proposer chaque fois que cela est possible;
- Enfin, la programmation peut prendre en compte les rencontres avec d'autres classes et les sorties.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS : PROGRAMMATION DE LA CLASSE

Classe :

Année :

Enseignant :

(indiquer le ou les thèmes programmés, le nombre des séances et l'horaire)

PERIODES JOURS	SEPTEMBRE OCTOBRE	NOVEMBRE DECEMBRE	JANVIER FEVRIER	MARS AVRIL	MAI JUIN
LUNDI	Exemple (c) : de 11 à 12 h S'OPPOSER COLLECTIVEMENT (6 séances) →		Exemple (a) : de 10 h à 11 h GRIMPER (6 séances) →		
MARDI	Exemple (c) : de 11 à 12 h S'OPPOSER COLLECTIVEMENT → (6 séances)				
JEUDI		D A N	Exemple (d) : de 15 h à 15 h 30 S E R C O (2 4 s é a n c e s)	L L E C T I V (c e s)	E M E N T
VENDREDI				Exemple (b) C O U R I R, F F E A A	de 10 h à 11 h S A U T E R (14 séances) A E A A A E
SAMEDI					

Analyse des exemples :

- (a) Ce thème est programmé sous la forme d'une unité d'apprentissage de 6 séances
- (b) Cette « nomenclature » indique le déroulement de l'unité d'apprentissage par séance : F, familiarisation ; E, évaluation ; A, apprentissage.
- (c) Ce thème est programmé 2 jours consécutifs dans la semaine
- (d) Ce thème (rondes et jeux dansés) est programmé sur une longue période, avec des séances très courtes

CHAPITRE II.

REALISER UNE ACTION QUE L'ON PEUT MESURER

-courir, sauter, lancer de différentes façons
-courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés
-courir, sauter, lancer pour « battre son record »

L E S T H E M E S M O T E U R S :

COURIR (pages 15 à 21)

SAUTER (pages 22- 23)

LANCER (pages 24- 25)

Une fiche générale indique une définition du thème, des repères de progrès et un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

La fiche 2 ans se trouve dans le 6ème chapitre de l'ouvrage, parce qu'elle regroupe souvent plusieurs thèmes

Les fiches 1 proposent des temps forts d'une 1 ère Unité d'apprentissage (ETAPE 1)

Les fiches 2 proposent des temps forts d'une 2 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 2)

Les fiches 3 proposent des temps forts d'une 3 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 3)



Vers le courir athlétique



Vers le sauter athlétique (loin, haut)
Vers le sauter gymnique (voler)



**Vers les lancers
athlétiques**

Les contenus du cycle 2 sont proposés dans le bulletin départemental spécial EPS AU CYCLE 2, édité par l'Inspection Académique du Pas de Calais en 1998

Les thèmes SAUTER et LANCER sont présentés sous forme synthétique (les 3 fiches sur une page).

THEME : COURIR

Les programmes

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de courir de différentes façons (vite, avec des obstacles, longtemps) ; dans des espaces et avec des matériels variés ; pour battre « son record ».

Une définition du thème

COURIR, c'est se déplacer par succession d'impulsions brèves d'un pied sur l'autre en adaptant une allure à une contrainte

Des repères de progrès

Passer d'un déplacement non orienté déséquilibré vers l'avant, sans perception du monde environnant

à

une course orientée, équilibrée, à allure contrôlée et adaptée à la contrainte (énergie modulée).

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à se déplacer dans un espace structuré à l'aide d'objets ou dans des jeux de poursuite ou d'évitement*

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à maintenir un équilibre sur des appuis différents*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à maintenir et varier une direction de course*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à adapter son allure de course aux contraintes de l'environnement*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités athlétiques : *l'élève apprend à courir le plus vite possible pendant 6 secondes, sans et avec 3 obstacles ; à courir longtemps de 3 à 8 minutes, selon son âge.*

THEME : COURIR
ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1

Savoirs à construire dans cette étape :
l'élève apprend à accepter de courir sur des appuis de nature différente et de maintenir son équilibre

- **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

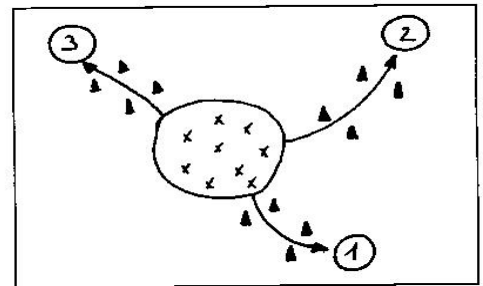
Exemple de situation de familiarisation :
« MINUIT DANS LA BERGERIE »

CONSIGNES : quand le loup se réveille, les moutons se sauvent vers leur bergerie en passant par les portes

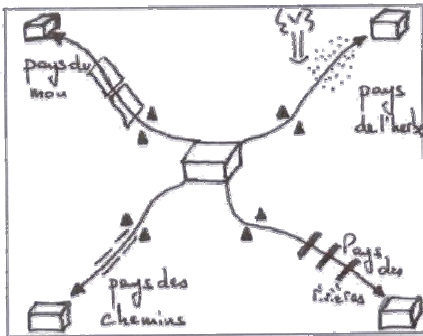
INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution : varier la nature du terrain pour rejoindre la bergerie : sable, herbe, bitume ;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

DISPOSITIF : 3 zones «bergerie» aux extrémités de la cour



DISPOSITIF : une caisse au milieu de la cour, remplie d'objets ; 3 à 4 caisses de couleur différente aux extrémités ; 3 ou 4 parcours avec obstacles ; 3 ou 4 équipes



- **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : « LES PAYS »

CONSIGNES : par équipe, prendre chacun un objet et le transporter dans sa caisse en effectuant le parcours. Courir de temps de la comptine.

CRITÈRE DE RÉUSSITE: le nombre d'objets transportés par l'équipe

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- repérer et noter les conduites des enfants.

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Tombe aux changements de surface

Niveau 2:
Est déséquilibré ou ralentit au changement de surface

Niveau 3:
Adapte sa vitesse et ses appuis à la surface

- **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

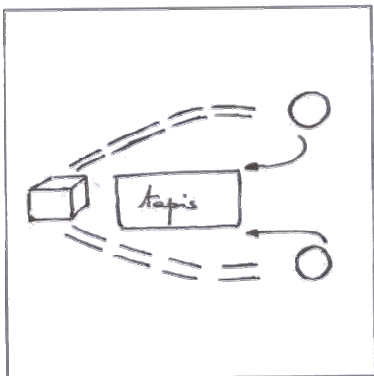
*Pour les élèves de niveau 1 :
courir sur des appuis de nature
différente*

*Pour les élèves de niveau 2:
Maintenir son équilibre sur des
appuis de nature différente et des
obstacles à franchir*

*Pour les élèves de niveau 3 :
marcher équilibré en situation
inhabituelle (surfaces étroites,
obstacles, en passant d'un matériel à un
autre, niveaux différents)*

LES DEMENAGEURS

DISPOSITIF : 1 caisse remplie d'objets ; 2 cerceaux cibles ; un chemin pour aller au cerceau ; un retour sur des tapis mous ou du sable



CONSIGNES : déménager un objet à la fois, de la caisse au cerceau, en suivant son chemin.

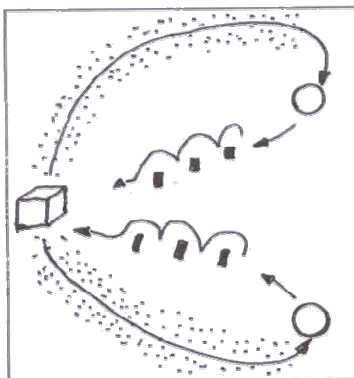
CRITERE DE REUSSITE: par équipe, déménager avant l'autre tous ses objets.

VARIABLES :

- varier la largeur des chemins
- modifier la nature du sol mou
- varier l'orientation des chemins (tout droit, en slalom)

LES DEMENAGEURS

DISPOSITIF : 1 caisse remplie d'objets ; 2 cerceaux cibles ; un chemin herbeux pour aller au cerceau ; un retour avec des obstacles à franchir



CONSIGNES : déménager un objet à la fois, de la caisse au cerceau, en suivant son chemin. Sur le retour, franchir les obstacles.

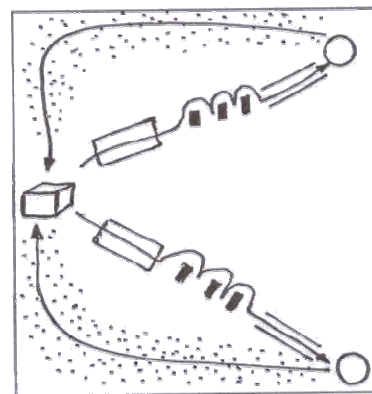
CRITERE DE REUSSITE: par équipe, déménager avant l'autre tous ses objets.

VARIABLES :

- modifier la distance, la régularité du terrain, la pente, le nombre de virages pour l'aller
- modifier le nombre d'obstacles, l'orientation pour le retour

TOUT TERRAIN

DISPOSITIF : 1 caisse remplie d'objets ; 2 parcours composés d'une surface molle (tapis), de « rivières », de bitume et d'herbe ; 2 cerceaux cibles ; 2 équipes



CONSIGNES : déménager un objet à la fois, de la caisse au cerceau, en suivant le parcours.

CRITERE DE REUSSITE: par équipe, ramener le plus d'objets le temps de la comptine ou du sablier.

VARIABLES :

- modifier l'ordre des surfaces sur le parcours
- varier l'orientation du trajet : tout droit, en slalom

- **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **LES PAYS** » et évolutions possibles :
Des parcours plus longs, plus sinueux

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : COURIR
ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2

Savoirs à construire dans cette étape :
L'élève apprend à maintenir puis varier une direction de course

- **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

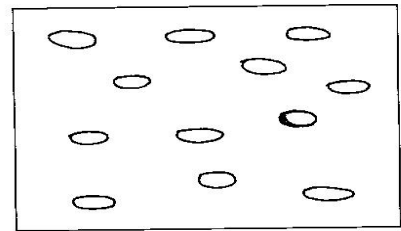
Exemple de situation de familiarisation :
« CHACUN SA MAISON »

CONSIGNES : au signal, changer de maison

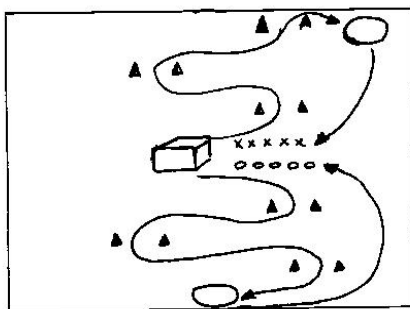
INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- fonctionner en demi-classe
- adapter l'espace d'évolution : mettre plus ou moins de cerceaux que d'élèves
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne
- autre situation : courir et au signal, entrer dans la maison.

DISPOSITIF : des cerceaux représentant des maisons, 1 cerceau par élève



DISPOSITIF : une caisse avec 2 fois plus d'objets que d'élèves ; 3 portes à franchir ; 2 équipes ; un coffre pour chaque équipe



- **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : «VIDER LA CAISSE »

CONSIGNES : par équipe, prendre chacun un objet et le transporter dans son coffre en passant par les portes ; puis revenir prendre un autre objet.

CRITÈRE DE RÉUSSITE: le plus d'objets transportés par une équipe.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- repérer et noter les conduites des enfants.

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Ralentit pour contourner les portes et / ou pour prendre des repères de direction de course

Niveau 2:
Vire « au large »

Niveau 3:
Prend une trajectoire directe sans ralentir

- **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

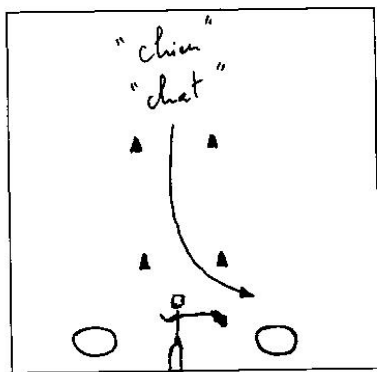
Pour les élèves de niveau 1:
Savoir garder une allure sur une course en courbe, en anticipant la trajectoire à prendre

Pour les élèves de niveau 2:
Savoir prendre une trajectoire directe

Pour les élèves de niveau 3 :
Conserver une trajectoire de course directe en intégrant des obstacles à franchir

LE CHIEN ET LE CHAT

DISPOSITIF : 1 maison de départ; 2 cerceaux arbres ; un « chien assis » et un « chat debout »



CONSIGNES : au signal, pour le chat rejoindre un arbre ; pour le chien le rattraper.

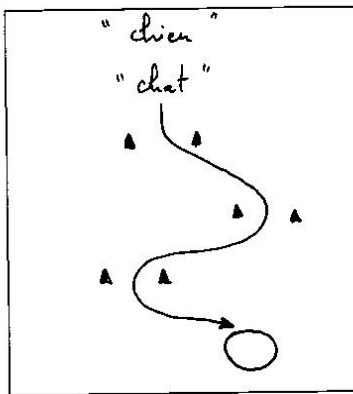
CRITERE DE REUSSITE: atteindre l'arbre avant d'avoir été attrapé par le chien.

VARIABLES :

- jouer sur le signal : l'arrivée du chien déclenche le départ du chat
- rendre le chemin plus sinueux

LE CHIEN ET LE CHAT

DISPOSITIF : 1 maison de départ; 2 cerceaux arbres ; un « chien assis » et un « chat debout »



CONSIGNES : au signal, pour le chat rejoindre un arbre ; pour le chien le rattraper.

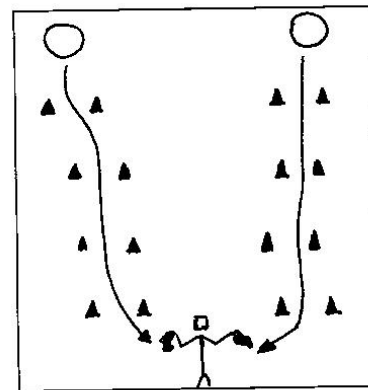
CRITERE DE REUSSITE: atteindre l'arbre avant d'avoir été attrapé par le chien.

VARIABLES :

- franchir des obstacles
- varier le signal de départ
- varier la position du chien

LES PORTES

DISPOSITIF : des portes matérialisées par des plots



CONSIGNES : courir jusqu'au coup de sifflet en passant par le plus de portes

CRITERE DE REUSSITE: franchir le plus de portes

VARIABLES :

- indiquer un ordre de portes (couleur)
- franchir uniquement une couleur de portes

- **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **VIDER LA CAISSE** » et évolutions possibles :

Des obstacles à franchir, plus de portes à contourner, une distance plus grande pour aller vers le « courir longtemps »

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : COURIR
ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3

Savoirs à construire dans cette étape :
l'élève apprend à adapter son allure de course aux contraintes de l'environnement

- **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

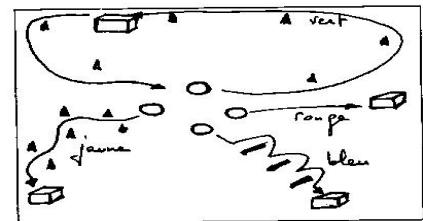
Exemple de situation de familiarisation :
« DES JEUX DE COURSE »

CONSIGNES : ramener une gommette chacun son tour en restant sur son sablier

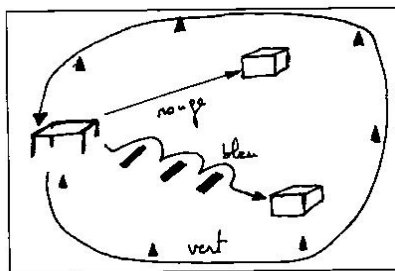
INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- faire passer les équipes une fois par parcours
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

DISPOSITIF : 4 à 5 parcours ; des boîtes de gommettes ; des équipes de 4 à 5 coureurs



DISPOSITIF : 3 chemins de couleurs différentes, un court, un avec des obstacles, un long ; des gommettes de la couleur des chemins ; une feuille par élève pour collectionner les gommettes



- **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : «LES COLLECTIONNEURS»

CONSIGNES : passer par chaque chemin pour collecter une gommette, courir le temps de la comptine.

CRITÈRE DE RÉUSSITE: collecter au moins 2 gommettes par coureur.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation : par ½ classe;
- adapter le signal de fin de jeu ;
- repérer et noter les conduites des enfants.

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Abandonne ou marche sur un des chemins

Niveau 2:
Court à la même allure quel que soit le chemin

Niveau 3:
Adapte son allure au chemin

- **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

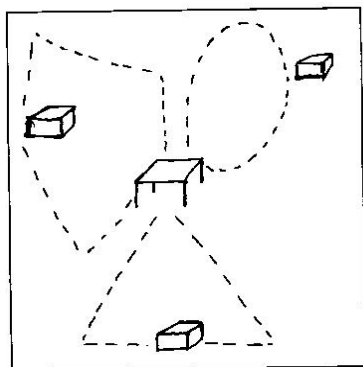
Pour les élèves de niveau 1:
Courir plus lentement pour courir plus longtemps

Pour les élèves de niveau 2:
Différencier 2 vitesses de course

Pour les élèves de niveau 3 :
Affiner la connaissance de ses possibilités de course en fonction du temps et de l'environnement

LES CHEMINS DE COULEUR

DISPOSITIF : 3 ou 4 parcours longs de formes différentes ; des boîtes de gommettes ou des pincettes à linge ; des équipes de 4 à 5 élèves



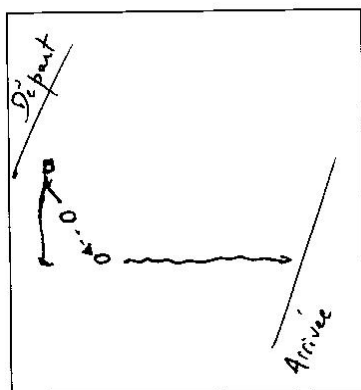
CONSIGNES : effectuer le parcours et ramener une gommette, le temps de la comptine ou du sablier.

CRITERE DE REUSSITE: coller le plus de gommettes possibles

VARIABLES :
-effectuer une rotation sur les parcours
courir sur un parcours identique
perdre sa gommette si on marche

BALLON ROULE

DISPOSITIF : un ballon lancé par l'enseignant ; les élèves par vague de 4 ; une zone d'arrivée à 20 ou 30 m. du départ



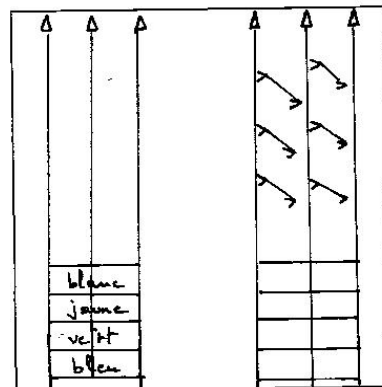
CONSIGNES : courir pour arriver avant ou après le ballon en fonction de la demande de l'enseignant

CRITERE DE REUSSITE: arriver avant ou après le ballon en fonction de la demande de l'enseignant

VARIABLES :
-franchir des obstacles
-remplacer le ballon par une phrase chantée

CONTRE LA MONTRE

DISPOSITIF : 2 couloirs de 20 m, un avec obstacles, l'autre sans ; des zones d'arrivée de 2 à 3 m. de longueur identifiée par des couleurs, une course de 6 sec. (coup de sifflet)



CONSIGNES : courir le plus loin possible, au coup de sifflet lâcher le sac de graines

CRITERE DE REUSSITE: connaître la zone d'arrivée pour chacune des courses

VARIABLES :
-faire un projet après plusieurs essais
-proposer pour chaque couloir un aménagement différencié (hauteur des obstacles)

- **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **LES COLLECTIONNEURS** » et évolutions possibles :
Des projets à annoncer ; des parcours imposés et pendant un temps, collecter le plus de gommettes ; des gommettes perdues en cas de marche

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:
repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : SAUTER

Les programmes

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de sauter de différentes façons, de sauter dans des espaces et avec des matériels variés, de sauter pour « battre son record »

Une définition du thème

LANCER, c'est quitter l'espace terrestre à l'aide d'une impulsion pédestre, pour s'élever dans l'espace aérien et revenir dans le domaine stable.

Des repères de progrès

Passer de se laisser tomber, enjamber

à

sauter avec une impulsion optimale, adaptée et orientée

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend en sollicitation à un espace structuré d'objets l'incitant à sauter

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à accepter de perdre les appuis plantaires

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à construire l'impulsion

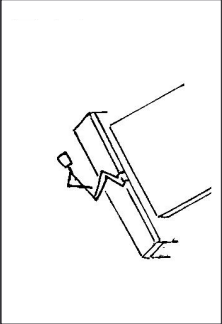
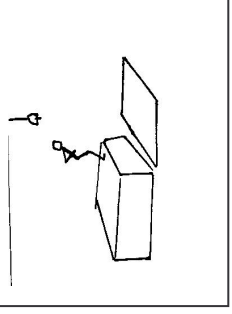
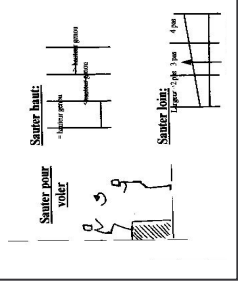
Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à différencier sauter haut de sauter loin en orientant l'impulsion vers le haut et vers l'avant

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 :

Sauter dans les activités athlétiques : l'élève apprend à coordonner prise d'élan, impulsion et saut.

Sauter dans les activités gymniques : L'élève apprend à prendre des impulsions pour évoluer dans l'espace.

THEME : SAUTER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à accepter de perdre les appuis pédestres</p>	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à construire l'impulsion</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à différencier sauter haut de sauter loin, en orientant l'impulsion vers le haut ou vers l'avant</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation (adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la compréhension) 	<p>Ateliers où l'élève pourra juxtaposer 2 actions : marcher ou courir et sauter de contre-hauts.</p>	<p>Jeux de sauts vers l'athlétisme ou la gymnastique. Reprendre des situations connues et rencontrées dans les étapes précédentes</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (« LE BANC D'ECOLE ») <p>CONSIGNES : monter sur le banc et sauter sur le tapis</p> <p>DISPOSITIF : Intégrer cet atelier d'évaluation dans un parcours avec d'autres ateliers de sauts</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) s'assoit et se laisse glisser (2) descend une jambe après l'autre (3) se laisse tomber ou saute 	<p>CONSIGNES : sauter pour faire tinter la clochette</p> <p>DISPOSITIF : un banc de 40/ 50 cm de haut, un tapis, une clochette suspendue, à intégrer dans un parcours.</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) se laisse tomber ou s'élève faiblement (2) s'élève franchement sans l'aide des bras (3) s'élève à l'aide d'impulsion des bras et des jambes 	<p>«LE SAUTEUR HABILE»</p> <p>CONSIGNES : sauter haut sauter le plus haut possible au-dessus de l'élastique sans le toucher sauter pour voler : faire un 1/2 tour en vol et se réceptionner sur les 2 pieds sauter loin : sauter la rivière la plus large possible sans tomber «dans l'eau »</p>  <p>DISPOSITIF : ci- contre</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) réalise la même impulsion pour les 3 ateliers (2) différencie les impulsions mais ne les adapte pas aux sauts (3) oriente les impulsions vers le haut ou vers l'avant, selon le saut à effectuer
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages (intervenir pour faire progresser tous les élèves) : exemples de situations d'apprentissages ciblés : <p>(1) Ateliers variés de sauts, d'une hauteur inférieure à la situation repère</p> <p>(2) Sauter d'un banc >30 cm vers des zones matérialisées</p> <p>(3) Sauter à pieds joint dans des cerceaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Sauter de hauteurs différentes. Le mieux étant de sauter du niveau le plus bas pour aller le plus loin.</p>	<p>(1) Décrocher des objets accrochés sur une corde tendue et ramener le plus possible</p> <p>(2) enchaîner plusieurs sauts sur un trampoline</p> <p>(3) A partir d'un plinth, sauter au-dessus d'un élastique placé 10 cm au-dessus de celui-ci</p>	<p>(1) Après une course d'élan, sauter au-dessus d'un élastique en écrasant un plot</p> <p>(2) Sauter en série un parcours d'obstacles hauts / longs</p> <p>(3) Sauter à partir d'un trampoline, de plinths de hauteurs différentes et retomber debout dans un cerceau</p>

THEME : LANCER

Les programmes

Réaliser une action que l'on peut mesurer.

COMPETENCE SPECIFIQUE :
Etre capable de lancer différents engins avec intention.

Une définition du thème

LANCER, c'est produire une trajectoire adaptée à différents engins avec un geste ample (vers l'avant et vers le haut) en dosant l'énergie.

Des repères de progrès

Passer de jeter, se débarrasser,

à

projeter un engin dans une direction, selon une intensité, en fonction d'un projet.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à accepter de se séparer de l'objet (lâcher, laisser tomber, jeter) dans le cadre de parcours moteurs globaux sur lancer- courir- sauter*

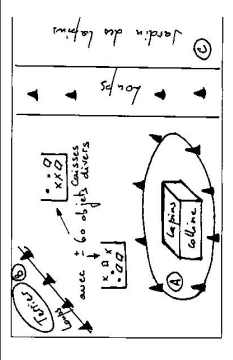
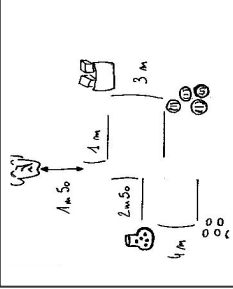
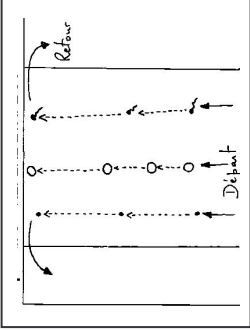
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à accepter de se séparer d'objets différents en produisant des trajectoires vers une cible*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à installer un geste adapté aux différents engins en dosant l'énergie*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à ajuster un geste de lancer plus ample et accéléré pour produire des trajectoires vers l'avant et le haut*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités athlétiques : *l'élève apprend à utiliser un geste adapté, organiser ses forces, régler la trajectoire de l'engin et utiliser un déplacement pour lancer plus loin*

THEME : LANCER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à accepter de séparer d'objets différents en produisant des trajectoires vers une cible</p>	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à installer un geste adapté aux différents engins en dosant l'énergie</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à ajuster un geste de lancer plus ample et accéléré pour produire une trajectoire vers l'avant et vers le haut</p>
<p>Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation (adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la compréhension) Lancer des objets divers au-dessus d'un espace délimité par des tapis</p>	<p>Lancer des objets au-dessus d'un élastique dans le camp de l'équipe adverse</p>	<p>Lancer des ballons vers des partenaires, au-dessus d'une zone dans laquelle se trouvent des adversaires qui tentent des interceptions</p>
<p>• Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (repérer et noter les conduites des enfants dans la situation repère) « LES LAPINS ONT FAIM » CONSIGNES : donner à manger aux lapins en lançant la nourriture au-dessus du territoire des loups</p> <p>DISPOSITIF : 3 espaces délimités par des plots, comportant une cible ; 1 zone de loups</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) ne perçoit pas la nécessité de lancer (garde, pose ou jette) (2) lance vers la cible sans l'atteindre (3) lance et atteint la cible</p>	<p>« LA TETE DE LA SORCIERE » CONSIGNES : toucher la tête de la sorcière avec différents engins, à des distances différentes</p> <p>DISPOSITIF : une tête de sorcière à 1,50 m du sol, des sacs de graines, des boîtes en carton, des gros ballons ou cerceaux ; des zones de 2,50 à 4 m pour les objets légers, 1 à 3 m pour les objets lourds</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) lance vers le bas, l'objet placé devant lui (2) lance vers la cible, trajectoire plus haute, peu d'intensité (3) lance vers la cible, en recherchant plus d'intensité</p>	<p>« GAGNE- TERRAIN » CONSIGNES : traverser une salle en effectuant le minimum de lancers</p> <p>DISPOSITIF : des balles, ballons, anneaux, balles dans des chaussettes</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) produit le même type de lancer quel que soit l'engin (2) donne de la vitesse à l'engin, mais trajectoire inadaptée (vers le bas, sur les côtés) (3) donne de la vitesse, trajectoire encore inadaptée, mais utilise les jambes</p>
<p>• Pour structurer les apprentissages (intervenir pour faire progresser tous les élèves) : exemples de situations d'apprentissages ciblés :</p> <p>(1) des ballons de baudruche à se passer au-dessus d'une zone (rivière) (2) des cibles à atteindre avec des objets variés (3) des cibles à atteindre en trouvant différentes formes de lancer</p>	<p>Conduites observables dans cette situation : (1) lance vers le bas, l'objet placé devant lui (2) lance vers la cible, trajectoire plus haute, peu d'intensité (3) lance vers la cible, en recherchant plus d'intensité</p>	<p>Conduites observables dans cette situation : (1) produit le même type de lancer quel que soit l'engin (2) donne de la vitesse à l'engin, mais trajectoire inadaptée (vers le bas, sur les côtés) (3) donne de la vitesse, trajectoire encore inadaptée, mais utilise les jambes</p>
<p>• Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) La zone des loups agrandie, des objets plus lourds ou plus volumineux</p>	<p>des objets légers à lancer au-dessus d'un élastique vers des zones annoncées par avance Un jeu de massacre avec des quilles ou des boîtes, en contre-haut, à abattre</p>	<p>des lancers vers une cible en hauteur en passant au-dessus d'un élastique et en s'éloignant progressivement des lancers au-dessus d'un élastique vers une cible au sol à varier en distance des lancers au-dessus d'un élastique vers une cible au sol à varier en distance, après une course d'élan Un concours de lancers avec des points par zone à atteindre</p>

Chapitre III. ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

-se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre
-se déplacer dans des environnements proches puis progressivement étrangers et incertains
-se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité
-se déplacer dans ou sur des milieux instables

L E S T H E M E S M O T E U R S :

MARCHER-S'EQUILIBRER (pages 27- 28)

TOURNER-ROULER(pages 29 à 35)

SAUTER -VOLER

FRANCHIR AVEC LES MAINS (pages 36- 37)

SE SUSPENDRE (pages 38- 39)

SE RENSER (pages 40- 41)

GRIMPER
(pages 42 à 48)

S'ORIENTER
(pages 49- 50)

PILOTER UN ENGIN
(pages 51- 52)

NAGER (GS)

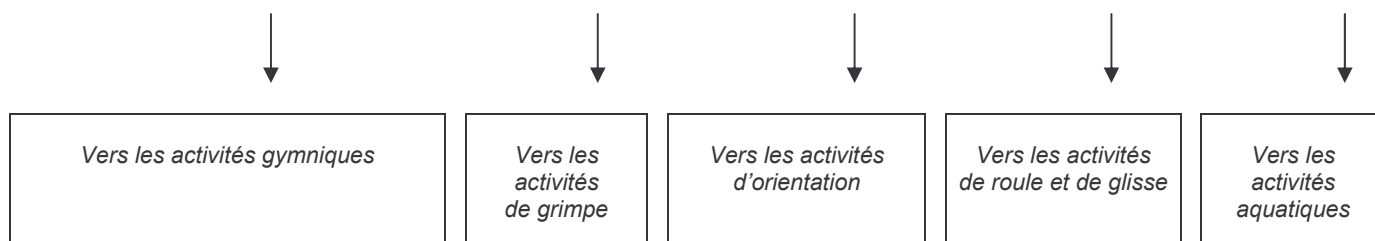
*Une fiche générale indique une définition du thème, des repères de progrès
et un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2*

La fiche 2 ans se trouve dans le 6ème chapitre de l'ouvrage, parce qu'elle regroupe souvent plusieurs thèmes

Les fiches 1 proposent des temps forts d'une 1 ère Unité d'apprentissage (ETAPE 1)

Les fiches 2 proposent des temps forts d'une 2 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 2)

Les fiches 3 proposent des temps forts d'une 3 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 3)



*Les contenus du cycle 2 sont proposés dans le bulletin départemental spécial EPS AU CYCLE 2,
édité par l'Inspection Académique du Pas de Calais en 1998*

Les thèmes MARCHER-S'EQUILIBRER, ROULER-TOURNER, FRANCHIR AVEC LES MAINS, SE SUSPENDRE, SE RENSER, S'ORIENTER, et PILOTER UN ENGIN sont présentés sous forme synthétique (les 3 fiches sur une page).

Le thème SAUTER- VOLER est traité dans le chapitre II, 3^{ème} étape du SAUTER.

Le thème NAGER en GS est traité dans le bulletin départemental spécial EPS AU CYCLE 2.

THEME : MARCHER – S'ÉQUILIBRER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

MARCHER, c'est se déplacer en station verticale, regard libéré, en mettant un pied après l'autre de façon continue et en conservant son équilibre.

Des repères de progrès

Passer d'un déplacement hésitant, avec un maximum d'appuis au sol, regard fixé sur les pieds,

à

une marche équilibrée, avec transfert d'un appui sur l'autre, regard libéré des pieds.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à se déplacer debout, à 4 pattes, en sollicitation à du matériel à déplacer, des animaux ou des personnages à imiter, des obstacles à franchir*

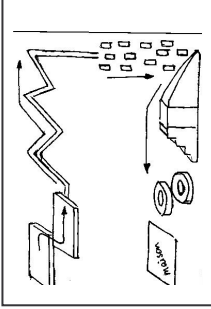
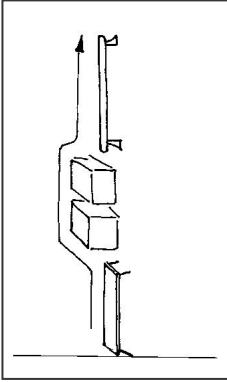
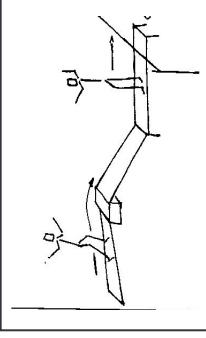
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à se rééquilibrer sur des appuis de nature différente*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à conserver son équilibre en passant d'un appui à l'autre en situation inhabituelle, perçue comme risquée*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à libérer son regard des appuis, quelle que soit la forme de marche (avant, arrière)*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques : *l'élève apprend à enchaîner, sur une poutre basse, des formes plus contraignantes (marche avant, 1/2 tour, marche arrière)*

THEME : MARCHER – S'EQUILIBRER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à se rééquilibrer sur des appuis de nature différente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(adapter l'espace; s'assurer que chaque élève est en activité; raconter une histoire pour aider à la compréhension) 	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à conserver son équilibre en passant d'un appui sur l'autre en situation inhabituelle, perçue comme risquée</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à libérer son regard des appuis quelle que soit la forme de marche</p>
<p>Réaliser des parcours composés de bancs, matelas, caissettes, chaises, sans mettre pied à terre</p>	<p>Réaliser un parcours composé de bancs, matelas, caissettes, plan incliné, sans mettre pied à terre</p>	<p>Déménager des objets en prenant un des 3 chemins proposés (chemins sinueux au sol, avec des bancs, des briquettes, des matelas, des caissons)</p>
<p>• Pour évaluer les besoins: une phase de repérage (repérer et noter les conduites des enfants dans la situation repère)</p> <p>« REJOINDRE SA MAISON » CONSIGNES : se déplacer debout en suivant le chemin matérialisé (ne pas en sortir)</p>  <p>DISPOSITIF : du matériel mou (matelas, pneus), dur (briques, plan incliné, planche), un chemin de moquette avec changement de direction</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) refuse, chute ou sort pendant le parcours (2) s'arrête à certains changements d'aménagement (3) se déplace sans arrêt et sans chute</p> <p>• Pour structurer les apprentissages</p>	<p>« TRAVERSER LA RIVIERE » CONSIGNES : traverser la rivière en passant sur le pont</p>  <p>DISPOSITIF : un banc, 2 caisses plus hautes, puis un autre banc</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) se déplace en pas glissés, ou grimpe/rampe (2) s'arrête lors des franchissements (interruption du marcher) (3) se déplace en marchant régulièrement</p> <p>• Pour structurer les apprentissages (intervenir pour faire progresser tous les élèves) : exemples de situations d'apprentissages ciblés :</p>	<p>« LE PASSAGE DU PONT » CONSIGNES : en marchant, monter, puis descendre les planches, puis, sur le banc, marcher en arrière jusqu'à l'élastique</p>  <p>DISPOSITIF : 2 planches inclinées, un banc, un élastique tendu au-dessus du banc</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) en petits pas, et en pas glissés en marche arrière (2) regarde ses pieds (3) libère le regard des pieds</p>
<p>(1) chemins de briques, de bancs ou de moquette au choix (2) chemins constitués de 2 matériels différents : un matelas et un escalier, un banc et des pneus (3) chemins de matériels plus étroits, à des niveaux différents</p>	<p>(1) chemin sinueux, étroit, au sol, avec des petits obstacles (foulards) (2) chemin de matériels à hauteurs variées : banc, matelas, caisse, briquettes (3) chemin de bancs avec foulards à franchir et à ramasser</p>	<p>(1) des bancs avec des petits obstacles à franchir (2) un repère (drapeau) à regarder en marche avant et arrière sur des bancs (3) enchaînement sur un banc : marche avant, s'accroupir pour ramasser, ½ tour, marche arrière jusqu'au repère</p>
<p>• Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles)</p> <p>Des situations plus élevées, plus inclinées, des obstacles à franchir, des objets à transporter...</p>	<p>Des postures et des marches plus complexes : ramasser, enjamber, faire ½ tour, marche arrière</p>	<p>Des enchaînements (avec repères sur les bancs) de marches avant, arrière, ½ tour, enjamber, ramasser...</p>

THEME : TOURNER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :
Etre capable de se déplacer dans des formes inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

TOURNER, c'est effectuer une rotation contrôlée en direction et en vitesse avec une arrivée maîtrisée.

Des repères de progrès

Passer de « chuter »

à

« accepter le déséquilibre et à tourner dans l'axe en avant et en arrière »

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : Parcours de motricité générale intégrant des jeux de roulades.

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à accepter la posture groupée.

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à inverser ses repères.

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à diversifier et enchaîner les « roulés.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques : *l'élève apprend à prendre des impulsions pour évoluer dans l'espace avant, arrière, à contrôler son corps dans l'espace et à se réceptionner en sécurité et en équilibre.*

THEME : TOURNER
ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1

Savoirs à construire dans cette étape :
L'élève apprend à accepter la posture groupée

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation : «des jeux de roulade »

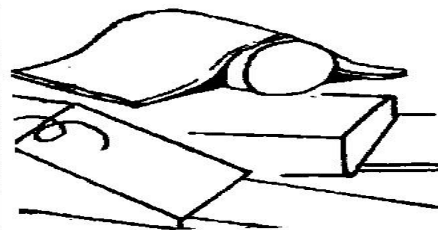
CONSIGNES : suivre le parcours matérialisé.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- accepter toutes les réponses motrices des élèves ;
- faire l'inventaire de toutes les façons de rouler ;
- adapter l'espace d'évolution ;
- s'assurer que chaque élève est en activité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne ;

DISPOSITIF :

Parcours dans lequel se trouveront un plan incliné, un rouleau, un plinth...



DISPOSITIF :

Un plan incliné à intégrer dans un parcours avec d'autres ateliers.



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : « LA BOULE »

CONSIGNES : monter sur la plate-forme et rouler pour arriver en bas.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation ;
- repérer et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1 :

Ne roule pas

Niveau 2 :

Roule, mais chute sur le côté

Niveau 3 :

Roule mais le corps tombe à plat dos

• **pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

Pour les élèves de niveau 1 :
Accepter de rouler

Pour les élèves de niveau 2 :
Tourner tête enroulée en ligne droite

Pour les élèves de niveau 3 :
Créer et contrôler une rotation à partir d'une impulsion des jambes

LE MIROIR CACHE

DISPOSITIF : banc de 30 cm de haut, miroir attaché le plus près possible sous le banc



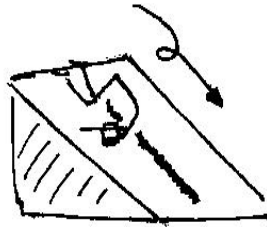
CONSIGNES : Regarder dans le miroir qui se trouve sous le banc et sans poser la tête sur le tapis, rouler.

CRITERE DE REUSSITE : Rouler sans poser la tête sur le tapis

VARIABLES :
-La hauteur du banc

LE DROIT CHEMIN

DISPOSITIF : plan incliné, ligne droite dessinée au centre du tapis, bandes adhésives larges de couleur pour délimiter une zone latérale à ne pas dépasser, tapis de protection sur les côtés.



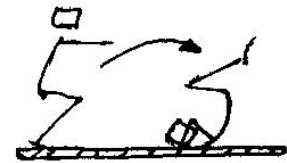
CONSIGNES : Rouler en suivant la ligne

CRITERE DE REUSSITE : Rouler et rester dans la zone

VARIABLES :
-Varier la largeur de la zone
-Passer d'une zone large à une zone plus étroite.

LA ROULADE AVANT

DISPOSITIF : tapis au sol



CONSIGNES : Mettez-vous en position accroupie et roulez pour arriver assis.

CRITERE DE REUSSITE : Rouler droit et arriver assis.

VARIABLES :
-En contre haut (sur un tapis épais)
-Tourner autour d'un tapis enroulé, d'un ballon.

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «la boule »
et évolutions possibles : - rouler au sol

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :
repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : TOURNER
ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2

Savoirs à construire dans cette étape :
L'élève apprend à inverser ses repères

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation : « Des jeux de roulades »

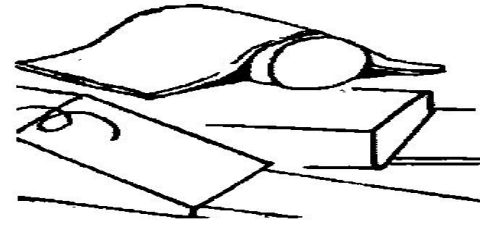
CONSIGNES : suivre le parcours matérialisé.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- accepter toutes les réponses motrices ;
- faire l'inventaire de toutes les «façons de rouler » ;
- adapter l'espace d'évolution ;
- s'assurer que chaque élève est en activité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne ;

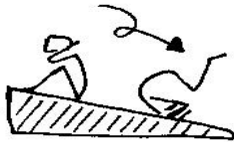
DISPOSITIF :

Un parcours dans lequel se trouveront un plan incliné, un rouleau, un plinth.



DISPOSITIF :

Un plan légèrement incliné



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : « TOURNER A L'ENVERS »

CONSIGNES : accroupi, dos à la pente, rouler

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation ;
- repérer et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1 :
Ne roule pas

Niveau 2 :
Roule, mais chute sur le côté

Niveau 3 :
Roule dans l'axe

• **Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

Pour les élèves de niveau 1 :
Accepter le déséquilibre arrière

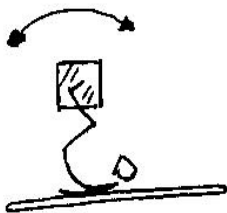
Pour les élèves de niveau 2 :
Tourner en ligne droite

Pour les élèves de niveau 3 :
Créer et contrôler une rotation à
partir d'une impulsion des jambes

LE CULBUTO

DISPOSITIF :

- Un tapis
- un objet (cube de mousse 20 cm/20)



CONSIGNES : Départ assis, tenez le cube entre les pieds et amenez le derrière la tête. Sans le lâcher, revenir avec le cube en position de départ.

CRITERE DE REUSSITE :
Garder le cube entre les pieds.

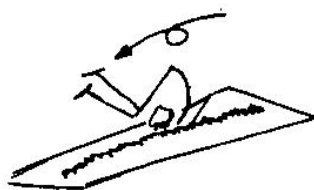
VARIABLES :

- Diminuer la taille du cube.
- Faire le culbuto, sans objet, plusieurs fois de suite.

LE TOURNER LIGNE DROITE

DISPOSITIF :

- un plan légèrement incliné,
- ligne droite dessinée au centre du tapis



CONSIGNES : Départ accroupi, dos à la pente, rouler en arrière.

CRITERE DE REUSSITE :
Rouler et rester sur le tapis et arriver à genoux dans l'axe.

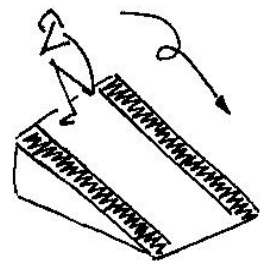
VARIABLES :

- Arriver assis,
- Arriver sur les pieds

LE ROULER ARRIERE

DISPOSITIF :

- plan légèrement incliné
- zones délimitées de chaque côté



CONSIGNES : Départ accroupi, mains de chaque côté, paumes de mains vers le plafond, rouler ;

CRITERE DE REUSSITE :
Rouler et rester dans la zone.

VARIABLES :

- L'inclinaison du plan.

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «tourner à l'envers»
et évolutions possibles : **Roulade arrière, au sol.**

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : TOURNER
ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3

Savoirs à construire dans cette étape :
L'élève apprend à diversifier et enchaîner des « roulés »

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation : « des jeux de roulades »

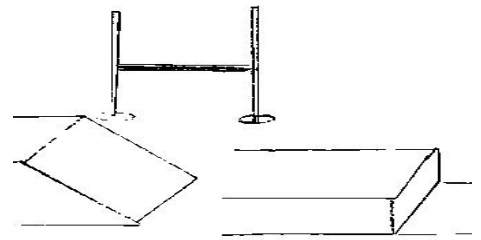
CONSIGNES : Suivre le parcours matérialisé.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- accepter toutes les réponses motrices des élèves ;
- adapter l'espace d'évolution ;
- s'assurer que chaque élève est en activité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne ;

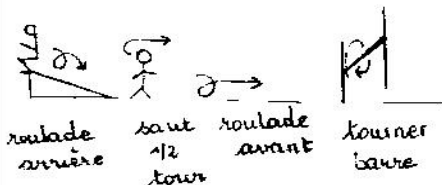
DISPOSITIF :

Parcours dans lequel se trouvent un plan incliné, un plinth, une barre...



DISPOSITIF :

Parcours avec un plan incliné, un tapis, une barre.



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : « MULTI ROULE »

CONSIGNES : Effectuer une roulade arrière suivi d'un saut 1/2 tour, d'une roulade avant, d'un marché (2 pas) et d'un tourné autour de la barre.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation ;
- repérer et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1 :
Arrive à genoux après la roulade arrière

Niveau 2 :
Arrive sur les pieds après la roulade avant et marque un temps d'arrêt avant d'arriver à la barre.

Niveau 3 :
Tourne autour de la barre avec une aide.

• **Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

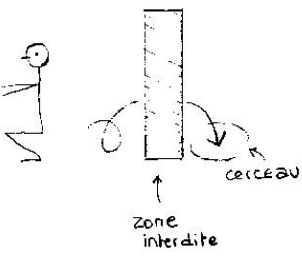
Pour les élèves de niveau 1 :
Arriver sur les pieds après une
roulade arrière

Pour les élèves de niveau 2 :
Arriver sur les pieds après une
roulade avant et enchaîner 2 pas

Pour les élèves de niveau 3 :
Donner de l'accélération pour le
tourner

ROULADE ARRIERE

DISPOSITIF :
- un tapis, une zone interdite



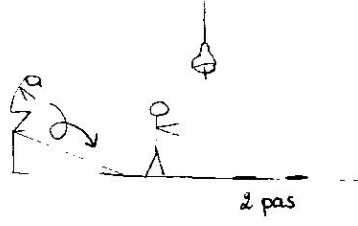
CONSIGNES : Rouler et poser les
pieds derrière la zone interdite

CRITERE DE REUSSITE :
Rouler et arriver sur les pieds.

VARIABLES : Imposer l'arrivée
dans un cerceau

ROULADE AVANT

DISPOSITIF :
- Plan incliné, tapis, objet
suspendu au bout du tapis.



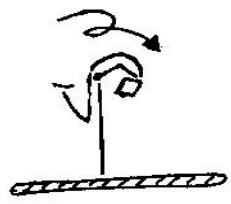
CONSIGNES : Rouler, toucher
l'objet et faire 2 pas.

CRITERE DE REUSSITE :
Se relever sur les pieds.

VARIABLES :
- Sans objet suspendu.
- Travail au sol sans plan
incliné.

LE TOUR DE BARRE

DISPOSITIF :
- Une barre (10 cm au-dessus du
nombriil de l'élève)



CONSIGNES : Prendre appui sur la
barre et tourner autour d'elle.

CRITERE DE REUSSITE :
Garder la barre entre les mains et se
réceptionner sur les pieds.

VARIABLES :
- En suspension, poser les pieds
sur la barre et tourner en arrière.
- Partir d'un contre-haut et
regarder derrière.

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **Multi roule** »
et évolutions possibles :

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :
repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : Les appuis manuels pour FRANCHIR

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :
Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

FRANCHIR, c'est pouvoir supporter et propulser le corps grâce à l'action des membres supérieurs.

Des repères de progrès

Passer d'appuis manuels « fragiles »

à

transférer le poids du corps sur les mains pour se propulser et se renverser.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à utiliser différents types d'appuis pour se déplacer*

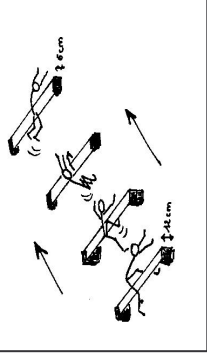
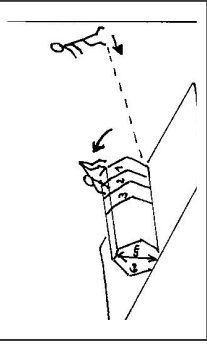
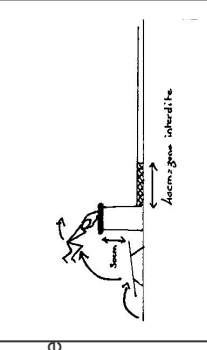
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à construire une poussée efficace des mains pour se propulser.*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à construire une poussée efficace des mains pour se propulser avec élévation du bassin.*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques : *l'élève apprend à construire des appuis manuels dynamiques. Maintien des ouvertures : bras-tronc et jambes-tronc pour se propulser.*

THEME : Les appuis manuels pour FRANCHIR

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la compréhension) 	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à construire une poussée efficace des mains pour se propulser.</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à construire une poussée efficace des mains pour se propulser avec élévation du bassin.</p>
<p>Réaliser des parcours où les élèves se déplacent comme l'animal cité : canard, éléphant, grenouille, lapin.</p>	<p>Trouver différentes façons de se déplacer à l'aide des mains et des pieds sur des boudins, bancs... hauteur maxi 60 cm</p>	<p>1 rebondisseur ou mini trampoline devant un plinth en mousse. Trouver différentes façons de franchir le plinth.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : « L'ELEPHANT ET LE LAPIN » <p>CONSIGNES : Franchir les 2 premières lattes comme un «éléphant » et les 2 suivantes comme un «lapin ».</p> <p>DISPOSITIF : Chemin avec briques multifonctions. 12cm de haut pour l'éléphant et 6 cm pour le lapin</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Ne prend pas d'appuis sur les mains entre les 2 obstacles. (2) Passe les 2 premiers obstacles (mains/pieds) sans arrêt et/ou touche les obstacles en saut de lapin (3) Enchaîne les 4 franchissements demandés sans arrêt. 	<ul style="list-style-type: none"> • « S'ASSEOIR SUR LE BOUDIN » <p>CONSIGNES : Prendre de l'élan, poser les mains sur le boudin et venir s'asseoir plus loin que les mains.</p> <p>DISPOSITIF : Boudin d'une hauteur d'environ 60 cm</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Vient s'asseoir ou s'allonge sur le boudin sans poussée des mains. (2) Pose les fesses dans la même zone que les mains : peu de poussée des mains. (3) S'assoit dans une zone plus éloignée que les mains 	<ul style="list-style-type: none"> • « FRANCHIR L'OBSTACLE » <p>CONSIGNES : Lancer les jambes sur le côté pour franchir le plinth et arriver au-delà de la zone interdite.</p> <p>DISPOSITIF : Plinth en mousse et mini trampoline</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Rebondit sur le trampoline sans oser lancer les jambes : s'écroule. (2) Vient poser genoux ou pieds sur le plinth. (3) Franchissement latéral mais retombe dans la zone.
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) Zones au sol. Poser que les pieds et mains dans les zones.</p> <p>(2) 3 obstacles (briques multifonctions) à franchir en éléphant puis sauts de lapin dans les 3 cerceaux</p> <p>(3) Idem 2) Franchir les obstacles sans temps d'arrêt.</p>	<p>(1) Sans élan s'asseoir sur le boudin en poussant sur les mains</p> <p>(2) saute mouton (élève à 4 pattes).</p> <p>(3) Zone d'appel à 30 cm du boudin. Venir s'asseoir sur le boudin en poussant sur les mains.</p>	<p>(1) bancs : passer les pieds de chaque côté.</p> <p>(2) Trampoline et plinth : rebondir 2 fois sur le trampoline avant de franchir le plinth</p> <p>(3) Idem 2) avec obstacle sur le plinth : passer les jambes au-dessus de cet obstacle.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Proposer 2 parcours parallèles : faire une course. Franchir les obstacles en «éléphant » puis en «lapin ».</p>	<p>Idem situation repère, en annonçant la zone choisie pour s'asseoir.</p>	<p>Retour situation de référence, avec un départ en contre haut.</p>

THEME : Les appuis manuels pour SE SUSPENDRE

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :
Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

SE SUSPENDRE, c'est supporter et propulser le corps grâce à l'action prioritaire des membres supérieurs.

Des repères de progrès

Passer d'une suspension brève et subie

à

une suspension active permettant un déplacement et une impulsion manuelle

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les «2 ans » : PAS DE SUSPENSION

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à se déplacer en suspension quadrupédique : mains et pieds sur les barreaux.*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à se déplacer en suspension manuelle.*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à se balancer et à produire un lâcher dynamique.*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques : *l'élève apprend à enchaîner : se suspendre, se balancer, voler et rouler*

THEME : Les appuis manuels pour SE SUSPENDRE

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à se déplacer en suspension quadrupédique : mains et pieds sur les barreaux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation (adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en position basse.) 	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à se déplacer en suspension manuelle.</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à se balancer et à produire un lâcher dynamique.</p>
<p>Se déplacer de différentes façons sur des espaliers, échelles, plans inclinés avec prises, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : <p>« L'ECHELLE A L'ENVERS » CONSIGNES : se déplacer sous l'échelle le plus loin possible sans poser les pieds au sol (départ pieds au sol).</p> <p>DISPOSITIF : souricière en position basse. L'enseignant aide l'élève à accrocher ses pieds.</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Ne parvient pas à s'accrocher 1 ou 2 pieds sur les barreaux. (2) Parvient à s'accrocher avec les pieds, mais se déplace lentement avec arrêt et repose les pieds rapidement. (3) Parvient à s'accrocher avec les pieds et se déplace sur 5 barreaux (mains et pieds)</p>	<p>Se déplacer en suivant un parcours, la souricière en position basse.</p> <p>• Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (repérer et noter les conduites des enfants dans la situation repère)</p> <p>« LA TRAVERSEE IMPOSSIBLE » CONSIGNES : aller le loin possible sans lâcher l'échelle horizontale.</p> <p>DISPOSITIF : souricière placée à hauteur > de taille des élèves.</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Reste suspendu sans avancer. (2) Se déplace sur 2 barreaux au moins en posant les 2 mains par barreau. (3) Se déplace sur 4 barreaux ou plus, en posant une main par barreau</p>	<p>Se déplacer à l'aide de cordes, échelles, barres fixes.</p> <p>« TARZAN » CONSIGNES : se balancer et lâcher la corde pour arriver le plus loin possible.</p> <p>DISPOSITIF : un plinth, une corde et un tapis de réception.</p> <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Ne parvient à s'accrocher ou se suspend avec difficulté sans se balancer. (2) Se suspend mais les balanciers sont de faible amplitude. (3) Se suspend et se balance sans traction sur les bras avant de se lâcher.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) Rester 3 sec. en suspension quadrupédique (départ 1 pied sur une caisse).</p> <p>(2) Se déplacer sous l'échelle pour venir toucher une clochette avec les pieds.</p> <p>(3) Faire un aller- retour rapide en suspension quadrupédique.</p>	<p>(1) Attraper le barreau suivant en posant les pieds sur la zone la plus éloignée d'un plinth.</p> <p>(2) Enchaîner 3 barreaux en les attrapant avec 1 seule main à la fois.</p> <p>(3) Enchaîner 4 barreaux.</p>	<p>(1) Se suspendre sans impulsion et atteindre la zone la plus éloignée.</p> <p>(2) Faire 2 balanciers avant de se lâcher.</p> <p>(3) Se balancer et se réceptionner après avoir franchi un élastique.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Aller le plus vite possible ou faire un aller- retour.</p>	<p>Faire des demi- tours.</p>	<p>Faire une action dans le temps de vol ou un record de hauteur de l'élastique.</p>

THEME : Les appuis manuels pour SE RENVERSER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

SE RENVERSER, c'est pouvoir supporter et propulser le corps grâce à l'action des membres supérieurs.

Des repères de progrès

Passer d'appuis manuels « fragiles »

à

transférer le poids du corps sur les mains pour se propulser et se renverser

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend à utiliser différents types d'appuis pour se déplacer.

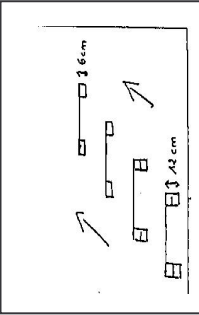
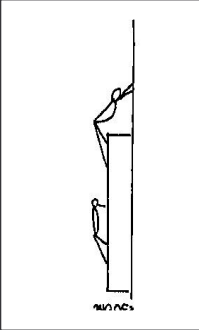
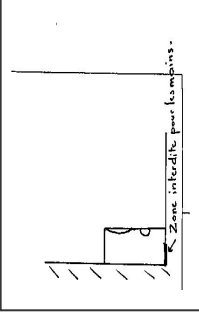
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à construire des appuis manuels efficaces dans des situations inhabituelles.

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à construire le placement dos : tenir une posture tendue et renversée en alignant poignets, coudes, épaules, bassin.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques : l'élève apprend à construire des appuis manuels dynamiques.

THEME : Les appuis manuels pour SE RENSERISER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et pédestres.</p>	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à construire des appuis manuels efficaces dans des situations inhabituelles.</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à construire le placement dos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la 	<p>Réaliser des parcours où les élèves se déplacent comme l'animal cité : éléphant, grenouille, lapin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (repérer et noter les conduites des enfants dans la situation repère) 	<p>Se déplacer en « brouette ».</p>
<p>« L'ÉLEPHANT ET LE LAPIN » CONSIGNES : Franchir les 2 premières lattes comme un «éléphant » et les 2 suivantes comme un «lapin ».</p> <p>DISPOSITIF : Chemin avec briques multifonctions. 12cm de haut pour l'éléphant et 6 cm pour le lapin</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Ne prend pas d'appuis sur les mains entre les 2 obstacles. (2) Passe les 2 premiers obstacles (mains/pieds) sans arrêt et/ou touche les obstacles en saut de lapin (3) Enchaîne les 4 franchissements demandés sans arrêt.</p>	<p>«LE CONTRE-BAS» CONSIGNES : se déplacer à 4 pattes sur un plinth bas, puis le long d'un tapis.</p> <p>DISPOSITIF : un plinth, un tapis</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Pose les genoux sur le plinth, s'assoit et pose les pieds en contre- bas. (2) Pose les genoux, s'arrête puis pose les mains en contre-bas et enchaîne. (3) Enchaîne sans arrêt en quadrupédie le passage en contre-bas.</p>	<p>«L'APPUJ TENDU RENVERSE OU ATR» CONSIGNES : monter les pieds en s'aidant des barreaux d'un espalier pour avoir le dos droit.</p> <p>DISPOSITIF : espalier ou mur, un tapis</p>  <p>Conduites observables dans cette situation : (1) Cherche l'espalier avec un seul pied (reste sur 3 appuis). (2) Pose les 2 pieds sur l'espalier mais s'écroule. (3) Pose les 2 pieds sur l'espalier mais ne place pas le dos droit.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages (intervenir pour faire progresser tous les élèves) : exemples de situations d'apprentissages ciblés : 		
<p>(1) Zones au sol. Poser que les pieds et mains dans les zones. (2) 3 obstacles (briques multifonctions) à franchir en éléphant puis sauts de lapin dans les 3 cerceaux (3) Idem 2) Franchir les obstacles sans temps d'arrêt.</p>	<p>(1) Se déplacer à 4 pattes en descente (plan incliné). (2) Se déplacer en quadrupédie le plus vite possible en enchaînant un contre- bas. (3) Se déplacer par 2 en « brouette ».</p>	<p>(1) Toucher une clochette en l'air, avec un pied puis l'autre. (2) Se déplacer le long d'un banc, pieds sur le banc, mains au sol. (3) Se déplacer le long d'une poutre, pieds sur la poutre, mains au sol.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) 		
<p>Proposer 2 parcours parallèles : faire une course. Franchir les obstacles en «éléphant » puis en «lapin ».</p>	<p>Enchaîner la descente en contre- bas et toucher un élastique en hauteur.</p>	<p>Enchaîner avec une roulade avant.</p>

THEME : GRIMPER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.

Une définition du thème

GRIMPER, c'est adopter des enchaînements de mouvements sur des plans verticaux ou proche de la verticale, en prenant appui sur les mains, les pieds tout en intégrant des informations visuelles afin d'anticiper son déplacement.

Des repères de progrès

*Passer de se percher, en se dressant sur des supports bas et stables,
à*

Grimper, c'est à dire monter et descendre en enchaînant 3 ou 4 appuis mains/pieds, en adaptant sa position corporelle à la structure tout en réalisant des changements de direction.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend à accepter de quitter le sol dans le cadre de parcours variés.

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à accepter de se percher sur des supports bas et variés.

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à installer le grimper en utilisant l'action conjointe des pieds et de mains.

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à ajuster le grimper à l'environnement, à s'équilibrer et se déplacer à la verticale en fonction de ses interventions ou d'obstacles.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités: l'élève apprend à

- se décentrer de ses appuis pour prendre des informations sur son trajet*
- accepter des ruptures de l'équilibre vertical par déplacement du centre de gravité*
- coordonner les actions à partir des appuis manuels et pédestres/ orienter et varier les*

THEME : GRIMPER
ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1

Savoirs à construire dans cette étape :
L'élève apprend à accepter de se percher sur des supports bas et variés.

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

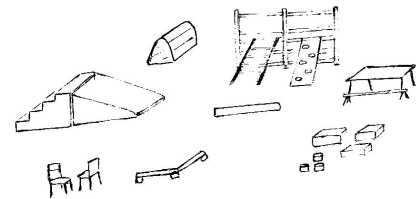
Exemple de situation de familiarisation :
« les écureuils dans la forêt »

CONSIGNES : « Vous vous promenez dans la forêt.
Au signal vous vous perchez sur des arbres différents à chaque fois. »

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution
- s'assurer que chaque élève est en activité
- pour entrer dans l'activité, raconter une histoire, visionner une vidéo, lancer un projet « spectacle en ...

DISPOSITIF : supports de différentes hauteurs, largeurs, stables avec tapis de réception.



• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

DISPOSITIF :

Idem situation de familiarisation.
L'enseignant joue le rôle du renard.

Situation repère : «Les écureuils dans la forêt »

CONSIGNES : « Vous vous promenez dans la forêt. Au signal, vous vous perchez pour ne pas vous faire attraper par le renard. Vous devez changer d'arbre à chaque fois. »

CRITÈRE DE RÉUSSITE: Echapper au renard

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- renériter et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Ne se perche pas

Niveau 2:
Se perche sur des supports bas et stables

Niveau 3:
Se perche sur des supports plus étroits, plus hauts.

• **pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

Pour les élèves de niveau 1:
Se percher sur des supports bas et stables

DES PROVISIONS POUR L'ECUREUIL

DISPOSITIF : un support bas et large, **placé le long d'un mur et d'un espalier** où l'on aura placé deux ou trois petits paniers contenant des noisettes. Tapis de réception

CONSIGNES : « L'hiver approche, vous devez monter dans le noisetier pour faire des réserves de noisettes. Les petites sont dans le panier le plus bas, les grosses dans le panier le plus haut »

CRITERE DE REUSSITE: ramasser les différentes noisettes

VARIABLES :

- Simplification en restant à 4 pattes, en offrant un appui (la main)
- Complexification en plaçant le support bas et large perpendiculairement à l'espalier afin d'augmenter le temps d'élévation sans appui latéral.

Pour les élèves de niveau 2:
Se percher sur des supports plus hauts, plus étroits

LA CUEILLETTE DES GLANDS

DISPOSITIF : identique au précédant mais avec un support plus haut et/ou plus étroit, voir même plusieurs supports de natures différentes et des paniers remplis de glands.

CONSIGNES : « Il n'y a pas assez de glands pour cet hiver, vous devez en cueillir plus haut dans le grand chêne si vous voulez survivre aux terribles froids. »

CRITERE DE REUSSITE: Réussir à amasser les différents glands.

VARIABLES :

- Simplification en restant à 4 pattes, en offrant un appui (la main)
- Complexification en plaçant le support bas et large perpendiculairement à l'espalier afin d'augmenter le temps d'élévation sans appui latéral.

Pour les élèves de niveau 3 :
Se percher sur différents types d'éléments en acceptant des changements d'appuis

LES COULEURS DE LA FORET

DISPOSITIF : aménager un parcours simple le long d'un mur où l'élève enchaînera le passage de plusieurs obstacles hauts et étroits, avec tapis épais. Accrocher des foulards le long de l'atelier.

CONSIGNES : « Pour que le renard ne vous voit pas, vous devez vous habiller avec toutes les couleurs de la forêt. »

CRITERE DE REUSSITE: Attraper des foulards de différentes couleurs.

VARIABLES :

- Simplification en plaçant les obstacles du plus accessible au moins facile afin de permettre aux enfants de sortir du parcours avant l'échec.
- Complexification en plaçant les éléments du parcours perpendiculairement au mur, afin d'éliminer les appuis latéraux.

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «Les écureuils et le renard »

et évolutions possibles :

- supprimer les supports bas et larges
- interdiction de se percher plusieurs fois dans le même arbre
- un enfant peut jouer le rôle du renard

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : GRIMPER
ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2

Savoirs à construire dans cette étape :

L'élève apprend à installer le grimper en utilisant l'action conjointe des mains et des pieds.

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

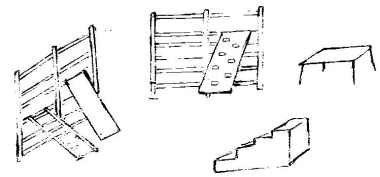
Exemple de situation de familiarisation : « Les singes et les tigres »

CONSIGNES : « Vous vous promenez dans la jungle, lorsque le tigre arrive, vous vous réfugiez dans différents arbres.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne;

DISPOSITIF : une grande variété de supports moyennement hauts et hauts (table, cage, espalier...) Tapis de réception. L'enseignant joue le rôle du tigre, puis les enfants le remplacent en adoptant la position du félin.



DISPOSITIF :

idem situation de familiarisation. Un élève joue le rôle du tigre en position « 4 pattes. »

• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : « Les singes et le tigre »

CONSIGNES : « A l'arrivée du tigre, vous grimpez le plus haut possible afin d'être hors d'atteinte des griffes du félin. »

CRITÈRE DE RÉUSSITE: Eviter les coups de griffes du tigre.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- repérer et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Se perche
sur l'ensemble des supports
mais ne se déplace pas

Niveau 2:
Grimpe sur des supports stables
et obliques

Niveau 3:
Grimpe sur des supports stables
et verticaux

• **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

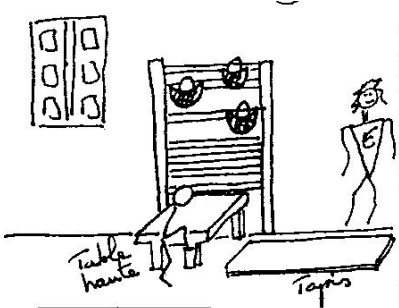
Pour les élèves de niveau 1:
Grimper sur des supports stables et obliques.

Pour les élèves de niveau 2:
Grimper sur des éléments stables et obliques de plus en plus hauts.

Pour les élèves de niveau 3 :
Enchaîner des grimper sur des éléments stables, obliques et/ou verticaux de plus en plus hauts.

LES NOIX DE COCO

DISPOSITIF : table à escalader, tapis de réception, espalier et plusieurs paniers avec noix de coco.



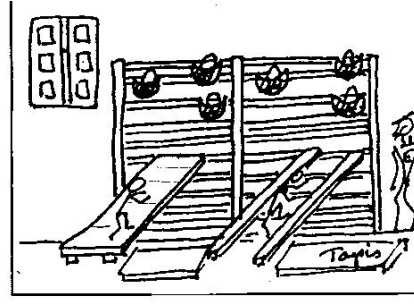
CONSIGNES : « Vous grimpez sur la table et vous vous mettez debout pour attraper les noix de coco. »

CRITERE DE REUSSITE:
Attraper les noix de coco dans les différents arbres

VARIABLES :
simplifier en plaçant un marche-pied, utiliser une table plus large, donner la main. Proposer un plan incliné lisse pour la descente. Complexifier avec une table plus haute, en réduisant les prises, en faisant varier la hauteur des paniers.

LES BANANES

DISPOSITIF : Espalier, plan incliné ou rampe avec prises, tapis de réception et plusieurs paniers de bananes.



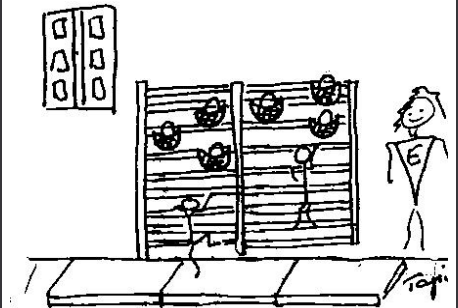
CONSIGNES : « Vous voulez prendre un bon dessert, il faut grimper dans les bananiers et cueillir des bananes. »

CRITERE DE REUSSITE:
Récolter plusieurs bananes dans les différents arbres.

VARIABLES :
simplifier en posant des lattes comme points d'appuis pour favoriser le grimper. Proposer un plan incliné lisse pour la descente. Complexifier en réduisant les prises, en utilisant un plan avec barreaux d'échelles, en augmentant l'inclinaison.

LES GRANDS BANANIERES

DISPOSITIF : Espalier ou cage, tapis de réception, paniers avec bananes.



CONSIGNES : « Pour manger de meilleures bananes et plus grandes, vous devez les cueillir dans les hauts bananiers. »

CRITERE DE REUSSITE:
Amasser plusieurs bananes des différents arbres.

VARIABLES :
simplifier en proposant un plan incliné pour la descente. Complexifier en utilisant un mur d'escalade, en réduisant le nombre de prises, en augmentant la hauteur des paniers.

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **Les singes et les tigres** »

et évolutions possibles :

Pas de plans horizontaux, n'utiliser que des plans obliques ou verticaux comportant plus ou moins de prises d'appuis. Mêmes consignes que pour la situation initiale.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

THEME : GRIMPER
ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3

Savoirs à construire dans cette étape :

L'élève apprend à ajuster le grimper à l'environnement, à s'équilibrer et se déplacer à la verticale en fonction de ses intentions ou d'obstacles.

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

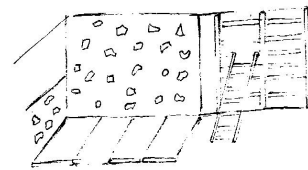
Exemple de situation de familiarisation :
« L'attaque du château-fort »

CONSIGNES : « Vous êtes des chevaliers attaquant un château-fort. Vous devez escalader les murailles pour envahir la forteresse. »

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- adapter l'espace d'évolution;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne;

DISPOSITIF : Des plans inclinés et verticaux en nombre suffisant. Des tapis de réception.



DISPOSITIF :

Idem à la situation de familiarisation. Ajouter des clés (ou symboliquement des foulards), les placer en décalé par rapport à l'entrée dans l'atelier.

• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : «L'attaque du château-fort »

CONSIGNES : « Pour faire entrer l'armée dans le château, vous devez attaquer par les murailles et voler les clés des portes de la cité. »

CRITÈRE DE RÉUSSITE: Attraper plusieurs clés.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- renérer et noter les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:
Grimpe sur l'ensemble des supports mais sans déplacements latéraux.

Niveau 2:
Réalise des déplacements latéraux mais sans changements de plans.

Niveau 3:
Réalise des déplacements latéraux avec des changements de plans.

• **pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

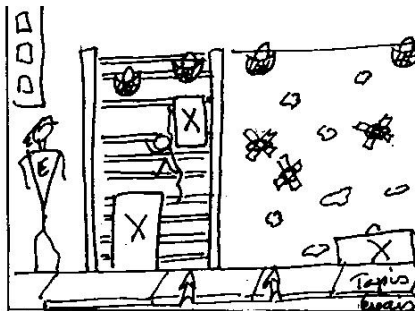
Pour les élèves de niveau 1:
Associer déplacements verticaux
et latéraux

Pour les élèves de niveau 2:
Ajuster ses actions pour passer
latéralement d'un plan à un autre.

Pour les élèves de niveau 3 :
Ajuster ses actions et ses
déplacements en fonction d'une
intention ou d'une obligation.

LES CLEFS DU CHATEAU

DISPOSITIF : Espalier ou mur
d'escalade. Tapis de réception,
clefs (foulards). Obstacles.



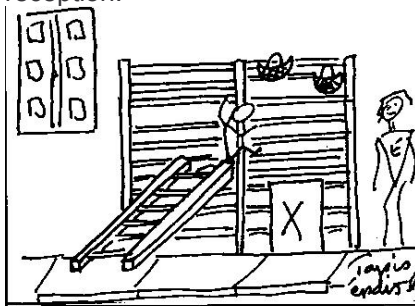
CONSIGNES : « Vous devez
prendre les clefs des portes du
château. Attention aux pièges
placés par les ennemis. »

CRITERE DE REUSSITE:
Accéder aux clefs du château.

VARIABLES :
Simplifier en plaçant un panier
accessible par un déséquilibre
latéral sans déplacement.
Complexifier en augmentant la
taille de l'obstacle, en réduisant
les prises possibles.

LES CLEFS DU DONJON

DISPOSITIF : Un plan incliné et un
plan vertical en décalé ou deux
plans verticaux dans deux
espaces différents. Tapis de
réception.



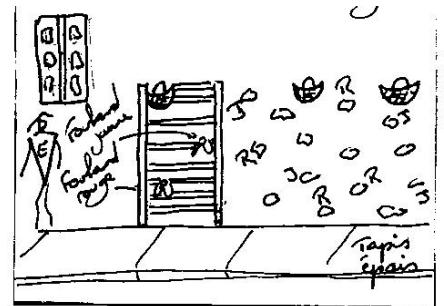
CONSIGNES : « Vous devez
prendre les clefs du donjon.
Attention aux pièges placés par
les ennemis. »

CRITERE DE REUSSITE:
Accéder aux clefs du donjon.

VARIABLES :
Simplifier en plaçant une boîte à
clefs afin de limiter les
déplacements avec changements
de plans.
Complexifier en augmentant la
taille de l'obstacle, en réduisant
les prises possibles.

LES CLEFS DU DONJON

DISPOSITIF : mur d'escalade,
différents plans ; prises de
différentes couleurs. Tapis de
réception.



CONSIGNES : «Vous devez prendre
les clefs du donjon. Attention aux
pièges placés par les ennemis. Vous
ne pouvez vous appuyer que sur les
prises de couleur rouge et bleue. »

CRITERE DE REUSSITE:
Accéder aux clefs du donjon.

VARIABLES :
Simplifier en augmentant le nombre
de prises.
Complexifier en réduisant le nombre
de prises. Imposer un déplacement
latéral en précisant une entrée et
une sortie.

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «L'attaque du château fort »
et évolutions possibles :

- sortir du dispositif par un endroit différent de son lieu d'entrée
- le temps de déplacement peut-être chronométré.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale.

THEME : S'ORIENTER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains.

Une définition du thème

S'ORIENTER, c'est déterminer la position que l'on occupe par rapport à des repères pour se déplacer selon un projet.

Des repères de progrès

Passer d'un déplacement spontané, hasardeux

à

un déplacement réfléchi, construit à partir de repères sélectionnés sur des documents figuratifs (photos, plan, maquette, dessin, ...).

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend à se déplacer et/ou déplacer des objets dans un milieu familier et visible à partir d'une information verbale simple

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à se déplacer sur un parcours déterminé par des informations à reconnaître dans le milieu, convenues et régulières sur le trajet (familier, visible, élargi)

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à se déplacer à l'aide d'une photographie dans un milieu familier, élargi comprenant des sites moins visibles

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à se déplacer à l'aide d'une information prise sur un support figuratif (dessin, maquette, plan) dans un milieu connu et moins familier

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités d'orientation : l'élève apprend à se déplacer à l'aide d'une représentation simple (plan figuratif ou maquette ou photo) dans un milieu moins connu

THEME : S'ORIENTER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à se déplacer sur un parcours déterminé par des informations à reconnaître dans le milieu, convenues et régulières sur le trajet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation 	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à se déplacer à l'aide d'une photographie dans un milieu familier, élargi comprenant des sites moins visibles</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à se déplacer à l'aide d'une information prise sur un support figuratif, dans un milieu connu et moins familier</p>
<p>Déposer sans cacher des objets dans un milieu connu et visible (cour) et les retrouver</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins: 	<p>Reconnaître des endroits photographiés dans la cour</p>	<p>Poser une balise à l'aide d'une photo, échanger la photo avec son binôme qui doit retrouver la balise</p>
<p>« LE PETIT POUCE » CONSIGNES : suivre un parcours jalonné par des rubans verts et retrouver dans l'ordre, des balises repérées par un ruban rouge</p> <p>DISPOSITIF : 5 à 6 balises signalées par des plots de couleurs différentes, un parcours jalonné par des rubans verts ; des gommettes placées à chaque plot</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ne trouve pas toutes les balises (2) ne respecte pas l'ordre des balises (3) trouve toutes les balises dans l'ordre 	<p>« LES PHOTOS » CONSIGNES : prendre une photo et retrouver la balise postée à l'endroit y figurant</p> <p>DISPOSITIF : 10 à 15 balises (gommettes différentes) ; 10 à 15 photos des endroits où sont déposées les balises ; par 2 ; 10 à 15 minutes de durée</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) trouve des gommettes incorrectes (mauvaise couleur) ou ne trouve rien (2) trouve peu de gommettes, mais correctes (3) trouve 5 à 6 gommettes correctes 	<p>« RETROUVER LE TRESOR » CONSIGNES : trouver à l'aide de photos et /ou d'un plan figuratif les balises disposées dans un milieu connu, mais moins visible (cour avec bâtiments)</p> <p>DISPOSITIF : 7 à 10 balises (gommettes) à 1 point à trouver à l'aide de photo ; 7 à 10 balises à 2 points à trouver à l'aide d'un plan figuratif ; course en étoile de 15 à 20 minutes</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) trouve peu de balises correctes (2) trouve essentiellement des balises à 1 point et /ou beaucoup d'erreurs à 2 points (3) trouve des balises à 2 points
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) un objet à ramener en empruntant le même chemin qu'à l'aller, dans un milieu encombré d'obstacles (chaises, tables)</p> <p>(2) des objets à identifier et à entourer sur une fiche, en parcourant des chemins différents</p> <p>(3) un objet enlevé à identifier après un premier passage de prise d'informations</p>	<p>(1) un objet à déposer à l'endroit identifié par une photo, et ramener par un autre binôme à l'aide de la photo</p> <p>(2) un objet à déposer à un endroit identifié par une photo, en expliquant par quelle porte passer</p> <p>(3) à partir de 2 photos, verbaliser le chemin à emprunter pour y retrouver 2 balises</p>	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) trouver 3 balises à partir de photo, en organisant son parcours (2) trouver une balise en suivant un itinéraire donné par un plan (3) trouver des balises positionnées sur un plan, en suivant un itinéraire fléché sur le plan
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement <p>Un parcours plus long ; comportant plus de balises ; en diminuant le nombre d'informations (jalons)</p>	<p>Des trajets plus complexes compilant 2 photos ; un choix de document : photo, dessin ou plan très figuratif</p>	<p>« RETROUVER LE TRESOR » CONSIGNES : trouver à l'aide de photos et /ou d'un plan figuratif les balises disposées dans un milieu connu, mais moins visible (cour avec bâtiments)</p> <p>DISPOSITIF : 7 à 10 balises (gommettes) à 1 point à trouver à l'aide de photo ; 7 à 10 balises à 2 points à trouver à l'aide d'un plan figuratif ; course en étoile de 15 à 20 minutes</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) trouve peu de balises correctes (2) trouve essentiellement des balises à 1 point et /ou beaucoup d'erreurs à 2 points (3) trouve des balises à 2 points

THEME : PILOTER UN ENGIN

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité.

Une définition du thème

PILOTER UN ENGIN, c'est conserver un équilibre latéral grâce à une vitesse suffisante, créer cette vitesse grâce à des appuis pédestres, et se diriger grâce à des appuis manuels, en prenant des informations visuelles auparavant.

Des repères de progrès

Passer de « mettre en mouvement l'engin » : l'enfant transporte l'engin, parce que la perte des appuis terrestres représente un risque de déséquilibre,

à

« créer de la vitesse sur des engins de plus en plus complexes et les piloter sur un itinéraire ».

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève découvre un environnement varié qui l'incite à des déplacements sur des engins roulants

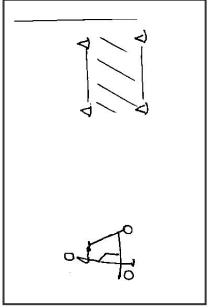
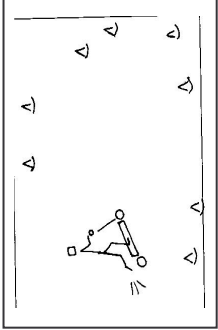
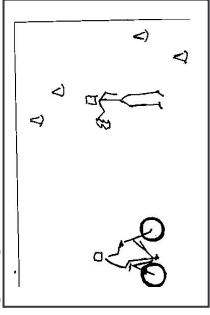
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à accepter de quitter les appuis terrestres (transférer le poids du corps pour rouler)

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à installer l'équilibre en déplacement, et le conserver dans des changements de direction prévus à l'avance

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à ajuster son déplacement à des signaux, des commandes de l'environnement, non prévus à l'avance (informations à traiter peu complexes)

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités de roue : l'élève apprend à prendre des positions différentes, à libérer le regard pour anticiper les trajectoires (franchir, éviter), à changer d'allure

THEME : PILOTER UN ENGIN

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à accepter de quitter les appuis terrestres (transférer le poids du corps pour rouler)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(adapter l'espace; s'assurer que chaque élève est en activité; raconter une histoire pour aider à la compréhension) 	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à installer l'équilibre en déplacement, et le conserver dans des changements de direction prévus à l'avance</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à ajuster son déplacement à des signaux, des commandes de l'environnement, non prévus à l'avance</p>
<p>Se déplacer et au signal, rejoindre sa « maison »</p>	<p>Se déplacer et au signal, rejoindre une « maison »</p>	<p>Annoncer le « garage » dans lequel se rendre</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins: « PASSER SUR LE PONT » <p>CONSIGNES : passer sur un pont avec des trottinettes</p> <p>DISPOSITIF : des trottinettes (tricycles éventuellement)</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ne monte pas sur l'engin (2) pose de temps en temps les 2 pieds par terre (3) traverse en se laissant porter par l'engin, avec quelques actions au sol 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins: « LES 4 PORTES » <p>CONSIGNES : passer dans l'ordre dans les 4 portes</p> <p>DISPOSITIF : des trottinettes, des patins éventuellement</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) franchit 1, 2 ou 3 portes (2) franchit les 4 portes, mais doit se rééquilibrer, s'arrêter pour changer de direction (3) franchit les 4 portes sans s'arrêter 	<p>«OBEIR AUX GENDARMES»</p> <p>CONSIGNES : rouler et au signal, prendre la direction indiquée, s'arrêter dans le « garage »</p> <p>DISPOSITIF : des vélos, des patins éventuellement, des foulards, des plots</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) s'écarte de l'itinéraire (2) commet des erreurs d'itinéraire (3) respecte l'itinéraire donné par les indications
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) se faire tracté par un camarade</p> <p>(2) traverser une zone en ne posant les pieds que dans des cibles matérialisées</p> <p>(3) atteindre la zone la plus éloignée sans poser pied à terre</p>	<p>(Intervenir pour faire progresser tous les élèves) : exemples de situations d'apprentissages ciblés :</p> <p>(1) suivre un chemin en courbe, engin tracté par un camarade</p> <p>(2) suivre un chemin dont les virages sont annoncés par un foulard levé par un camarade</p> <p>(3) franchir 4 portes dans un ordre annoncé</p>	<p>(1) suivre un circuit et passer dans toutes les portes</p> <p>(2) rouler, s'arrêter dans une zone et prendre la direction indiquée par un camarade</p> <p>(3) passer dans des portes désignées par des camarades et ramasser deux pinces à linge</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Des ponts de longueurs différentes</p>	<p>Ajouter des portes et en choisir 4 à franchir dans l'ordre</p>	<p>Engager les élèves dans des projets</p>

Chapitre IV. COOPERER ET S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

-s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte
-coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaire dans un jeu collectif

L E S T H E M E S M O T E U R S :

PORTER (pages 54- 55)

S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : transporter, poursuivre (pages 63- 64)

TIRER – POUSSER (pages 56- 57)

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT (pages 58 à 62)

S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : envoyer, renvoyer (pages 65 à 71)

*Une fiche générale indique une définition du thème, des repères de progrès
et un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2*

La fiche 2 ans se trouve dans le 6ème chapitre de l'ouvrage, parce qu'elle regroupe souvent plusieurs thèmes

Les fiches 1 proposent des temps forts d'une 1 ère Unité d'apprentissage (ETAPE 1)

Les fiches 2 proposent des temps forts d'une 2 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 2)

Les fiches 3 proposent des temps forts d'une 3 ème Unité d'apprentissage (ETAPE 3)



Vers les jeux d'opposition duelle (combat)



Vers les jeux collectifs d'évitement et de renvoi

*Les contenus du cycle 2 sont proposés dans le bulletin départemental spécial EPS AU CYCLE 2,
édité par l'Inspection Académique du Pas de Calais en 1998*

Les thèmes TIRER-POUSER, PORTER et S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : transporter, poursuivre sont présentés sous forme synthétique (les 3 fiches sur une page).

THEME : PORTER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de coopérer avec des partenaires

Une définition du thème

PORTER, c'est à la fois :

- **SUPPORTER** : porter sur soi, au-dessus de son centre de gravité (sur la tête, sur le dos, sur une ou les épaules) ;
- **TRANSPORTER** : déménager, déplacer un objet d'un endroit à un autre, en continu, en suivant un trajet.

Des repères de progrès, pour un élève de cycle 1 :

Passer de :

Embrasser : l'enfant porte l'objet en l'enlaçant dans ses bras devant lui,

à

Porter aisément : l'enfant porte l'objet sans le reposer au sol, en libérant son regard.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les «2 ans » : l'élève découvre un environnement varié qui l'incite à différentes actions élémentaires dont celle de déplacer des objets.

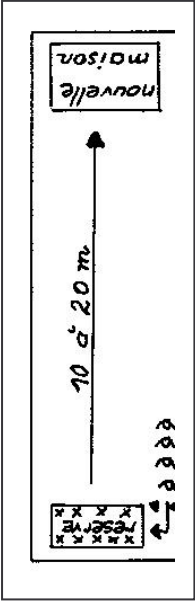
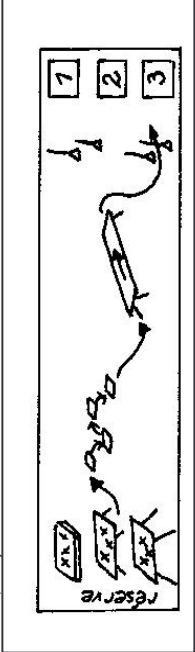
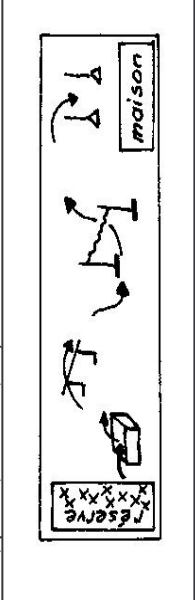
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à accepter de déplacer des objets en portant de manière continue.

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à construire le geste adapté pour porter, c'est à dire supporter et réaliser un transport continu et équilibré

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à ajuster le geste d'un porter efficace à des objets, aux contraintes de l'environnement ; à s'adapter autrui pour transporter

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités de combat : l'élève apprend à soulever des partenaires pour les déséquilibrer, les retourner, les sortir d'un espace

THEME : PORTER

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoir à construire : l'élève apprend à accepter de déplacer des objets en portant de manière continue</p>	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoir à construire : l'élève apprend à construire le geste adapté pour porter</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à ajuster le geste d'un porter efficace. Il s'adapte à autrui.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : exemples de situations de familiarisation <p>Transporter du matériel varié (caisses, petits et grands cartons, ballons volumineux, blocs de mousse...).</p>	<p>Transporter des objets (baluchons, sacs à dos, ballots, ...) en suivant des chemins matérialisés.</p>	<p>Transporter des objets encombrants ou lourds (tapis, tables, bancs, ...) sur des trajets avec obstacles.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : exemples de situations repères <p>« LES DEMENAGEURS » CONSIGNES : Transporter un objet à la fois dans la « nouvelle maison ». DISPOSITIF : une réserve constituée de cartons, de sacs poubelle et de blocs mousse (masses et volumes différents)</p> 	<p>« LES CHEMINS DES DEMENAGEURS » CONSIGNES : Transporter des objets en suivant un parcours d'obstacles. DISPOSITIF : Des objets placés à différentes hauteurs ; parcours d'obstacles (bancs, caissettes, poteaux, poutre basse, ...)</p> 	<p>« DES OBSTACLES POUR LES DEMENAGEURS » CONSIGNES : Transporter des objets à plusieurs en suivant un parcours d'obstacles. DISPOSITIF : Des objets encombrants ou lourds (tapis, tables, bancs, gros cartons...) ; parcours d'obstacles (bancs, haies, plinth, escalier, ...)</p> 
<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) privilégie un matériel (2) porte les différents types de matériel, mais avec des poses pour certains objets (3) porte les différents types de matériel jusqu'au bout et en continu <ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages : exemples de situations d'apprentissages ciblés <ol style="list-style-type: none"> (1) porter un matériel varié sur une distance donnée (2) porter en continuité des blocs mousse, des cartons, des sacs poubelle sur des distances différentes (3) porter en continuité un autre matériel sur des distances différentes 	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) embrasse l'objet et/ou ne suit pas le chemin proposé (2) supporte l'objet mais le repose et marque des déséquilibres avec certains objets (3) supporte en continu les objets sans déséquilibre 	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) porte en déséquilibre avec des poses (2) est déséquilibré à certains obstacles, avec certains objets (3) transporte n'importe quel objet à plusieurs sans déséquilibre
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : retour aux situations repères et évolutions possibles <p>Varié les distances de la réserve à la « nouvelle maison ».</p>	<p>Varié la complexité des parcours (directions, obstacles, distances...).</p>	<p>Varié la complexité des parcours, le nombre de porteurs, la durée (compétition par équipe).</p>

THEMES : TIRER - POUSSER

Les programmes

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de s'opposer individuellement à un adversaire

Une définition des thèmes

TIRER, c'est déplacer un objet au sol en se déséquilibrant et en coordonnant des tractions de bras et des poussées de jambes.

POUSSER efficacement, c'est déplacer un objet au sol en se déséquilibrant et en transmettant la poussée des jambes à des surfaces d'appui différentes : la poitrine, l'épaule, le dos, les mains, le pied.

Des repères de progrès, pour un élève du cycle 1

Passer de :

Traîner : l'enfant déplace l'objet au sol par l'action motrice des jambes ; prise par les mains ; bras tendus passifs ; il reste vertical, marcheur.

à

Tirer : l'enfant déplace l'objet au sol par l'action motrice coordonnée des bras et des jambes ; il se déséquilibre.

Passer de :

un Pousser inadapté : l'enfant déplace l'objet au sol sans déséquilibre, bras tendus, mains en appui sur l'objet avec seulement les jambes actives ; il marche.

à

un Pousser efficace : l'enfant déplace l'objet au sol en déséquilibre, en recherchant des surfaces d'appui efficaces, en coordonnant les poussées, en orientant le déplacement de l'objet.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les «2 ans» : l'élève découvre un environnement varié qui l'incite à différentes actions dont celle de déplacer des objets.

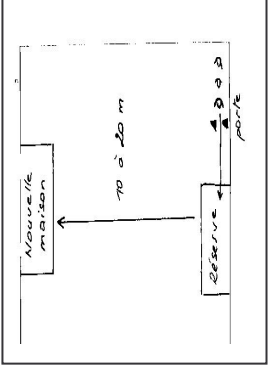
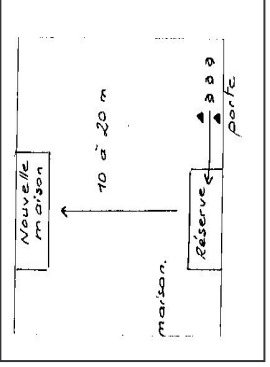
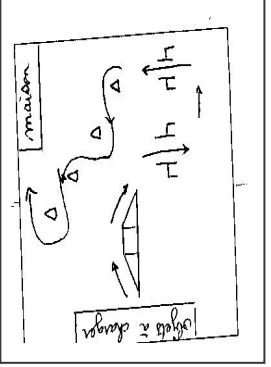
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à déplacer des objets au sol en tirant/poussant de manière continue.

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à construire le geste adapté pour tirer et pousser efficacement un objet.

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à ajuster le geste efficace pour tirer/pousser des objets variés ; s'adapter à autrui pour tirer/pousser.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités de combat : l'élève apprend à tirer/pousser des partenaires pour les déséquilibrer ; les retourner ; sortir d'un espace.

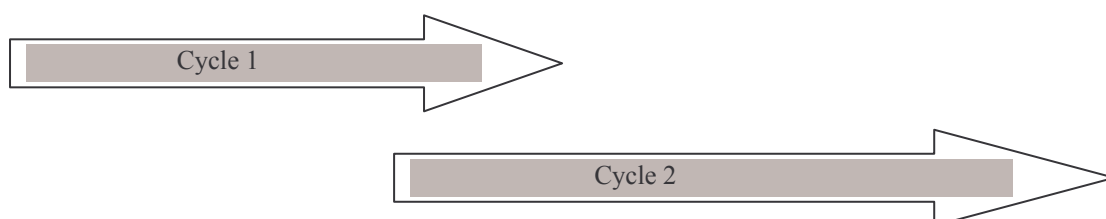
THEME : TIRER - POUSSER

ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoir à construire : l'élève apprend à déplacer des objets au sol en tirant / poussant en continu. <ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la compréhension) 	ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoir à construire : l'élève apprend à construire le geste adapté pour tirer et pousser efficacement.	ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à ajuster le geste efficace à des objets variés ; il s'adapte à autrui.
Transporter du matériel varié (caisses et planches à roulettes avec et sans corde, tonneaux)	Transporter des objets (grands cartons, caisses à roulettes avec corde, album à papier peint) en suivant des chemins matérialisés.	Charger des objets (pneus, albums ...) dans des cartons volumineux et les transporter à plusieurs.
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : « LES DEMENAGEURS » CONSIGNES : Transporter un objet à la fois dans la « nouvelle maison ».	<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : « Les maisons des trois petits cochons » CONSIGNES : Transporter des objets en suivant un parcours d'obstacles.	« DES OBSTACLES SUR LA ROUTE » CONSIGNES : Tirer, pousser des objets à plusieurs en suivant un parcours d'obstacles.
DISPOSITIF : une réserve constituée de caisses et planches à roulettes à roulettes à roulettes avec et sans corde, tonneaux.	DISPOSITIF : une réserve constituée de cartons volumineux, d'albums à papier peint avec corde ; parcours d'obstacles (bancs, plots, chaises ...)	DISPOSITIF : Des caisses et des cartons chargés ; parcours d'obstacles (plots, chaises, plans inclinés...)
		
Conduites observables dans cette situation : (1) privilégie un matériel (2) traîne, pousse les différents types de matériel, avec des arrêts ou abandonne (3) traîne, pousse les différents types de matériel jusqu'au bout et en continu	Conduites observables dans cette situation : (1) traîne, pousse de façon inadaptée (2) tire, pousse efficacement mais l'objet heurte certains obstacles (3) tire, pousse efficacement	Conduites observables dans cette situation : (1) tire, pousse à tour de rôle en s'opposant (2) tirent, poussent à deux mais heurtent certains obstacles (3) tirent, poussent à deux efficacement tout au long du chemin
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages (1) tirer, pousser un matériel varié sur une distance donnée (2) tirer, pousser en continuité ce même matériel sur des distances différentes (3) tirer, pousser en continuité un autre matériel sur des distances différentes	(1) tirer, pousser par action des bras et des jambes à l'aide d'une corde (2) tirer, pousser en suivant un chemin d'obstacles à contourner (3) tirer, pousser en suivant un parcours plus complexe	Conduites observables dans cette situation : (1) tirer ou pousser à deux un grand carton chargé (2) coordonner tirer et pousser à deux un grand carton chargé (3) tirer à la corde en s'opposant ; pousser un carton en s'opposant
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) Varier les distances de la réserve à la « nouvelle maison ».	Varier la complexité des parcours (directions, obstacles, distances ...)	Varier le nombre de partenaires ; limiter la durée (compétition par équipe).

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT

- Une Unité d'apprentissage en Grande Section -

1- UNE CONTINUITÉ DES APPRENTISSAGES :



	2 ans	PS	MS	GS	CP	CE1
ACTIVITES	Manipuler des objets : → PORTER → TIRER → POUSSER			S'OPPOSER en utilisant ces actions motrices fondamentales dans un JEU de LUTTE avec des rôles identifiés stables (se défendre OU attaquer)	S'OPPOSER individuellement dans un jeu de lutte avec des rôles identiques aux intérêts contraires (à la fois se défendre et attaquer)	
DOCUMENTS (références)	Site Internet IA 62 et « Apprendre en éducation physique au cycle 1 » Coll. Outils pour les cycles CRDP Nord- Pas de Calais			Site Internet IA 62	BD Spécial « EPS au Cycle 2 » IA 62	
PROGRAMMES 2002	« Des actions motrices fondamentales : les équilibres et les manipulations »			« S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte ... avec les grands surtout »	« Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle »	

2- DES PRINCIPES DE MISE EN ŒUVRE :

Les situations proposées dans cette unité d'apprentissage en grande section nécessitent le respect des règles et des principes suivants :

- délimiter l'aire de jeu ;
- limiter la durée des jeux (de 30 secondes à 1 minute) et matérialiser cette durée par exemple avec un sablier ;
- visualiser le résultat du duel dans un tableau par exemple ;
- aider les enfants à s'approprier les règles de sécurité suivantes :
 - *ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal*
 - *éviter la lutte en position debout*
- mettre en place une rotation des enfants sur les différents rôles :
 - *de combattants (**soit** attaquant, **soit** défenseur)*
 - *d'arbitres pour la gestion de la durée*
pour la gestion des scores
pour la gestion de la sécurité
pour la gestion des résultats
pour la gestion de l'aire de duel
 - *de spectateur, d'observateur, d'évaluateur*
- privilégier, dans un premier temps, des situations d'opposition collective :
 - *2 groupes s'affrontent*
 - *le gain du jeu est collectif*
 - *chaque combattant a ainsi le choix de son ou de ses adversaires*
- puis orienter progressivement vers des situations d'opposition duelle avec des combattants de niveau homogène.

THEME : S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT

Les programmes

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister...

Une définition du thème

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT, c'est lutter pour **vaincre** un adversaire :

- en s'engageant dans un contact rapproché (plus de surfaces en contact, des saisies variées) ;
- en utilisant des actions variées.

Des repères de progrès

Passer de :

Accepter un contact distant, fortuit (sans projet), avec peu d'actions ;

à

S'opposer individuellement en s'investissant dans une activité de corps à corps et en utilisant des actions variées (tirer - pousser, soulever- retourner)

Remarque : Les progrès identifiés pour l'attaquant dépendent du degré de résistance du défenseur (inciter à plus ou moins résister).

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » ; Étape 1 ; Étape 2 ; Étape 3 :

*L'élève apprend à utiliser les actions élémentaires de **tirer, pousser, porter** pour transporter des objets.*

Étape 4 / Unité d'apprentissage (en Grande Section) :

L'élève apprend à entrer en contact rapproché et à utiliser des actions sur son adversaire pour le vaincre.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les:

L'élève apprend à adapter ses actions en tenant compte de celles de l'adversaire.

THEME :
ETAPE 4 / UNITE D'APPRENTISSAGE

Savoirs à construire dans cette étape :
Accepter de s'affronter individuellement dans une activité de corps à corps,
en utilisant des actions variées (tirer- pousser, soulever-retourner).

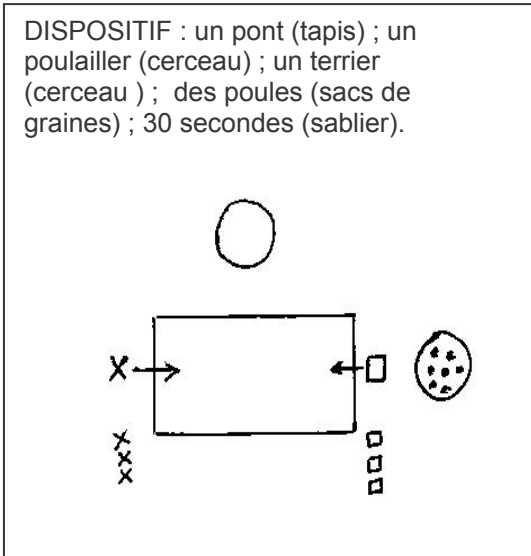
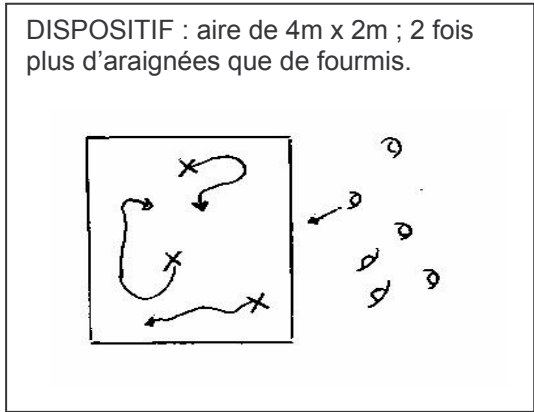
• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation :
« FOURMIS ET ARAIGNEES »

CONSIGNES (aux araignées) : « Vous empêchez les fourmis de se promener dans la pelouse. »

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- s'assurer que chaque élève réussit à entrer dans l'activité ;
- adapter l'espace collectif pour favoriser les contacts ;
- aider à l'appropriation des règles de sécurité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : «LE RENARD ET LE CHASSEUR »

CONSIGNES :

*pour le renard : « Tu traverses le pont à 4 pattes pour voler une poule que tu emportes dans ton terrier. Si tu tombes du pont, tu recommences au départ. »

*pour le chasseur : « En restant à 4 pattes, tu empêches le renard de traverser le pont. »

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- un point par poule dans le terrier.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation (inverser les rôles) ;
- repérer et noter les conduites des enfants.

Conduites observables dans cette situation
(l'observation porte **sur les chasseurs**)

Niveau 1 :
Refuse de saisir ou saisit à distance.

Niveau 2 :
S'engage dans le corps à corps (essentiellement pour fixer).

Niveau 3 :
Saisit pour tirer, pour pousser, pour soulever-retourner, pour déséquilibrer.

• **Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

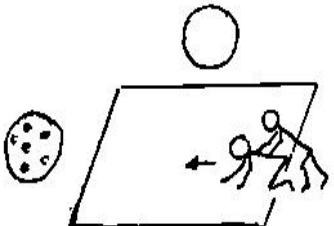
Pour les élèves de niveau 1 :
Accepter un contact rapproché

Pour les élèves de niveau 2 :
Saisir pour... tirer.

Pour les élèves de niveau 3 :
Saisir et choisir l'action appropriée (tirer ou pousser ou soulever ou retourner)

« LE RENARD PRIS AU PIEGE »

DISPOSITIF : un tapis pour 2 ; un poulailler (cerceau) avec des poules (ballons) ; la maison du renard (cerceau)



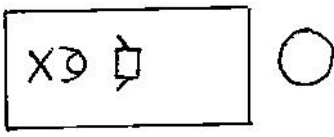
CONSIGNES : à l'ours :
« Tu attrapes le renard endormi. A son réveil, tu l'empêches de rejoindre le poulailler. »

CRITERE DE REUSSITE :
*pour l'ours : empêcher le renard de voler une poule ;
* pour le renard : voler une poule.

VARIABLES :
-varier les saisies : épaules, bras, taille, cuisses, jambes ;
-varier l'attitude de départ du renard : allongé, assis, à genoux ;
- varier la position de départ de l'ours : face au renard, latéralement, assis ou allongé sur le renard, sur ses jambes, ...

« RETIRER LA MOULE DU ROCHER »

DISPOSITIF :
X élève-rocher à 4 pattes
élève-moule accroché à x
élève-pêcheur
cerceau- panier



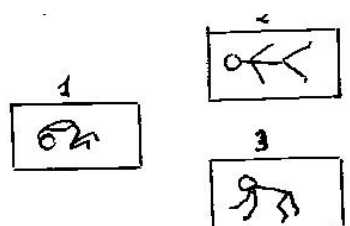
CONSIGNES : au pêcheur :
« Tu décroches la moule du rocher et tu la tires jusqu'au panier. »

CRITERE DE REUSSITE :
* pour le pêcheur : tirer la moule jusqu'au panier ;
* pour la moule : rester accrochée au rocher.

VARIABLES :
- varier la distance rocher-panier ;
- 2 pêcheurs pour une moule ;
- varier le mode d'accrochage pour la moule (1 bras, 2 bras, avec les jambes).

« LE JARDINIER ET LA TORTUE »

DISPOSITIF :
- jardin 1 : tortue en boule
- jardin 2 : tortue allongée sur le dos
- jardin 3 : tortue sur 4 appuis (en pont)



CONSIGNES :
* au jardinier : « tu sors chaque tortue de ton jardin »
* à la tortue : « tu es endormie »

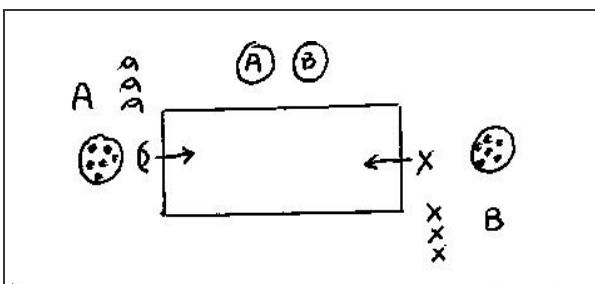
CRITERE DE REUSSITE :
* en 1 : tirer ou pousser ou retourner
* en 2 : tirer
* en 3 : déséquilibrer et tirer-pousser

VARIABLES :
-enchaîner 2 actions : par exemple enlever 1 appui et pousser ;
- intervenir sur le degré d'opposition de la tortue : passive ; résiste au retournement ; résiste et peut se redresser après un déséquilibre ;
- ne saisir que les membres identifiés par un foulard (ex : bras G. et jambe G.)

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère : « **LE RENARD ET LE CHASSEUR** » et évolution possible :

- les 2 rôles (renard ou chasseur) ne sont plus différenciés, mais réversibles : chacun doit transporter une poule et empêcher l'autre de la déposer dans son poulailler : « **LES RENARDS** »



INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale ;
- possibilité d'une rencontre inter-classes.

THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : EVITER, POURSUIVRE

Les programmes

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Une définition du thème

S'OPPOSER COLLECTIVEMENT, c'est construire des stratégies individuelles et./ou collectives lors d'un jeu réglementé (règles concernant les espaces de jeu, la ou les cibles à atteindre et les relations avec l'adversaire) opposant 2 équipes aux intérêts contraires, dans le but de gagner la partie.

Des repères de progrès

Passer de se déplacer pour atteindre une cible définie, lors d'une activité commune

à

s'organiser collectivement en prenant des informations sur les espaces de jeu, les partenaires et les adversaires, en exerçant des rôles différents (réversibilité différée)

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à accepter de se déplacer dans des espaces délimités pour atteindre une cible définie*

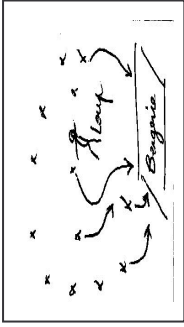
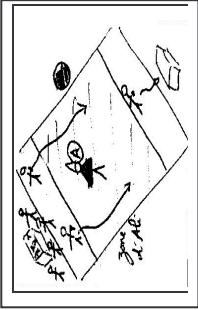
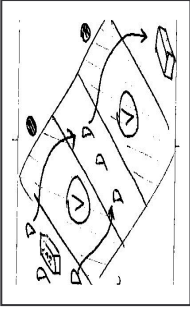
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à s'orienter vers une cible en s'informant sur un adversaire (pour éviter)*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à utiliser un espace libre en s'informant sur la position d'un adversaire*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à créer ou profiter d'un espace libre en s'informant sur les partenaires et les adversaires, et alterner des rôles différenciés*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les jeux collectifs d'évitement : *l'élève apprend à utiliser un espace libre, varier sa vitesse et exercer des rôles différents*

THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : EVITER, POURSUIVRE

<p>ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à s'orienter vers une cible en s'informant sur un adversaire (pour éviter)</p>	<p>ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à utiliser un espace libre en s'informant sur la position d'un adversaire</p>	<p>ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à créer ou profiter d'un espace libre en s'informant sur les partenaires et les adversaires et alterner des rôles différenciés</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation (adapter l'espace; s'assurer que chaque élève est en activité; raconter une histoire pour aider à la compréhension) <p>Se déplacer dans un espace «pâturages » et au signal du maître, rejoindre un endroit matérialisé «bergerie » dans cet espace</p>	<p>Transporter des objets vers une cible en évitant des obstacles</p>	<p>Un objet à déménager à la fois sans se faire toucher par des voleurs dans une zone à traverser</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (« LE LOUP DANS LES PATURAGES ») <p>CONSIGNES : se promener dans les pâturages et au signal, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup</p> <p>DISPOSITIF : un espace délimité et une bergerie, le maître «loup » marche</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ne réagit ni au signal, ni à l'arrivée du loup vers lui (2) se dirige vers la bergerie, mais se fait « manger » par le loup (3) évite le loup quel que soit son placement 	<p>«ALI BABA ET LES 40 VOLEURS»</p> <p>CONSIGNES : cacher un bijou à la fois dans une caverne, en traversant une zone occupée par Ali Baba (un élève)</p> <p>DISPOSITIF : des objets à transporter d'une caisse à une autre ; une zone à traverser</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) hésite et tente rarement de traverser (2) se fait toucher systématiquement (fonce droit devant, par exemple) (3) dépose 1 objet sur 2, en contournant ou en profitant de l'absence d'Ali Baba 	<p>«LES RELAIS DEMENAGEURS»</p> <p>CONSIGNES : déménager un objet à la fois en traversant une zone avec 1 voleur et transmettre cet objet à un autre déménageur qui traverse une autre zone avec 1 voleur</p> <p>DISPOSITIF : 2 zones avec 1 voleur ; au milieu une zone de déménageurs en attente ; 2 caisses et des objets à transporter</p>  <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) se fait toucher systématiquement, parce que centré sur la transmission de l'objet ou sur la cible à atteindre (2) contourne le voleur et attend dans un espace libre (3) feinte le voleur en changeant de direction
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages (intervenir pour faire progresser tous les élèves) : <p>(1) idem situation d'évaluation, mais les élèves sont par 2 et se donnent la main</p> <p>(2) idem situation d'évaluation, mais une zone d'action pour le loup est placée devant la bergerie</p> <p>(3) idem situation d'évaluation, mais une zone à traverser dans laquelle se déplace le loup</p>	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <p>(1) idem situation d'évaluation, mais des refuges placés dans la zone à traverser</p> <p>(2) idem situation d'évaluation, mais la zone à traverser est moins grande et séparée en 2 parties</p> <p>(3) idem situation d'évaluation, mais 2 Ali Baba et des refuges pour les voleurs dans la zone à traverser</p>	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <p>(1) idem situation d'évaluation, mais 2 portes de sortie possible, en limite de la zone du voleur</p> <p>(2) idem situation d'évaluation, mais 2 portes de sortie dans la zone du voleur et une transmission de l'objet à un partenaire placé dans un refuge</p> <p>(3) donner un objet à un partenaire placé en attente dans un refuge, sans se faire toucher par 2 voleurs qui se déplacent dans tout l'espace à traverser</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>1 ou 2 élèves dans le rôle du loup, des portes d'entrée et de sortie dans la zone du loup, des objets à transporter dans la bergerie</p>	<p>2 Ali Baba, des refuges, des portes d'entrée et de sortie dans la zone à traverser</p>	<p>Des objets à transporter dans un rapport de force complexifié (plus de voleurs) ou des objets à lancer aux partenaires au-dessus d'une zone (attention à la forme de l'objet)</p>

THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT : ENVOYER, RENVOYER

Les programmes

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de coopérer avec des partenaires et affronter collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu d'envoi et de renvoi.

Une définition du thème

S'OPPOSER COLLECTIVEMENT dans des jeux d'envoi et de renvoi, c'est coopérer avec des partenaires en attaquant le terrain adverse et en défendant son terrain pour marquer le plus de points possibles.

Des repères de progrès

Passer de réaliser une action individuelle sans intégrer le rôle à tenir (attaquant, défenseur)

à

une organisation avec des partenaires pour défendre son camp et attaquer le camp adverse en prenant des informations sur les espaces libres.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les «2 ans » : l'élève apprend à lancer des objets vers des cibles à remplir (accepter de séparer de l'objet)

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à réaliser des actions concernant deux statuts aux intérêts contraires (vider, remplir).

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à prendre en compte un adversaire-attaquant pour se placer et défendre son camp.

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à prendre en compte un adversaire défenseur pour attaquer (lancer) le camp adverse, dans un espace libre.

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les jeux collectifs de renvoi : l'élève apprend à percevoir l'espace libre ou non libre (jeu plus complexe qu'en étape 3).

THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT :
ENVOYER, RENVOYER
ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1

Savoirs à construire dans cette étape :
l'élève apprend à réaliser des actions concernant deux statuts aux intérêts contraires (vider, remplir)

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

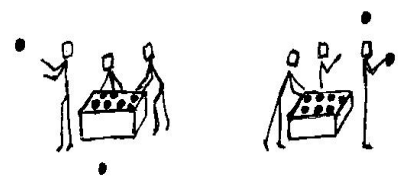
Exemple de situation de familiarisation :
«VIDER LA CAISSE»

CONSIGNES : vider la caisse avant la fin de la comptine

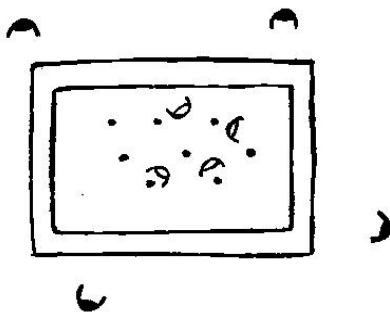
INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution ;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

DISPOSITIF : une caisse remplie de ballons par équipe, 2 équipes de 4 joueurs, un chronomètre



DISPOSITIF : un espace délimité : la maison, une zone interdite autour ; 2 équipes de 4 à 6 joueurs, une à l'intérieur, l'autre à l'extérieur de la maison ; au début du jeu, 8 ballons dans la maison



• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : « NETTOYER LA MAISON »

CONSIGNES :

- pour ceux qui sont dans la maison : lancer les ballons en dehors
- pour ceux qui sont à l'extérieur : les rapporter dedans
- Au signal, poser les ballons et changer

CRITÈRE DE RÉUSSITE : l'équipe qui gagne est celle qui a le moins de ballons dans la maison. Les équipes vont nettoyer leur maison, chacune leur tour.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1:

Nettoyeur : garde le ballon
Remplisseur : laisse le ballon passer ou le garde

Niveau 2:

Nettoyeur : ramasse le ballon qui arrive à proximité et/ou renvoie n'importe- où
Remplisseur : pose le ballon ou le donne à l'adversaire

Niveau 3:

Nettoyeur : lance le ballon dans le camp adverse
Remplisseur : récupère et renvoie dans la maison notamment en s'approchant

• **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées**

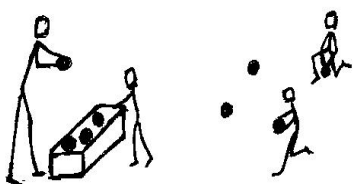
Pour les élèves de niveau 1:
Différencier les tâches pour les 2 rôles

Pour les élèves de niveau 2:
Assimiler les intérêts contraires des 2 rôles

Pour les élèves de niveau 3 :
Lancer vers une cible libre

REEMPLIR LA CAISSE

DISPOSITIF : 1 caisse remplie de ballons ; une équipe de 4 élèves ; le temps du sablier ou d'une comptine.



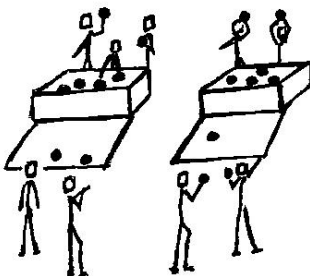
CONSIGNES : l'enseignant lance les ballons partout dans la salle, les élèves les rapportent à la caisse, un à la fois.

CRITERE DE REUSSITE:
pour les élèves : des ballons dans la caisse à la fin du jeu.

VARIABLES :
-un groupe d'élèves lance les ballons, puis change les rôles
-mettre 2 caisses dans des zones différentes

VIDER LA CAISSE

DISPOSITIF : 1 caisse remplie d'objets ; un tapis placé devant la caisse ; 4 aires de jeu avec sur chacune 2 équipes de 3 joueurs.



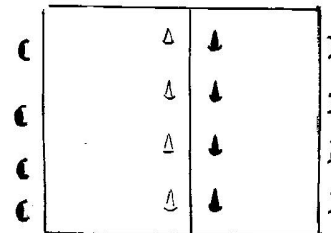
CONSIGNES : au signal de début de jeu, les défenseurs lancent les objets qui se trouvent dans leur caisse; les attaquants les relancent dans la caisse. Au 2^{ème} signal, tout le monde arrête et change. Il est interdit de marcher sur le tapis

CRITERE DE REUSSITE:
Avoir moins d'objets que l'équipe adverse.

VARIABLES :
-mettre plus d'attaquants que de défenseurs

**En atelier,
ABATTRE LES QUILLES**

DISPOSITIF : 2 terrains séparés, 2 équipes de 4 joueurs placés derrière une ligne ; un ballon par joueur ; 4 quilles alignées au bout du terrain.



CONSIGNES :
1^{er} temps : lancer le ballon pour abattre toutes les quilles.
2^{ème} temps : un loup (le maître) vient empêcher les ballons d'atteindre les quilles

CRITERE DE REUSSITE:
La 1^{ère} équipe à abattre toutes les quilles.

VARIABLES :
-varier la distance du lancer
-surélever les quilles
-remplacer les quilles par des caisses
-lancer après un élan

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **NETTOYER LA MAISON** » et évolutions possibles : Augmenter le nombre de ballons ; élargir la zone interdite autour de la maison

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:
repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

**THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT :
ENVOYER, RENVOYER
ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2**

Savoirs à construire dans cette étape :

l'élève apprend à prendre en compte un adversaire pour se placer et défendre son camp

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation :
« NETTOYER LA MAISON »

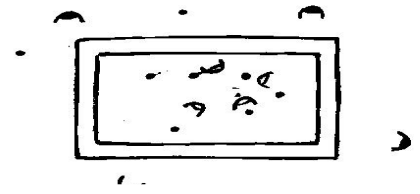
CONSIGNES :

Pour ceux qui sont dans la maison : lancer les ballons en dehors ;
Pour ceux qui sont à l'extérieur : les rapporter dedans ;
Au signal, poser les ballons et changer.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

-adapter l'espace d'évolution ;
-s'assurer que chaque élève est en activité ;
-raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

DISPOSITIF : un espace délimité : la maison, une zone interdite autour ; 2 équipes de 4 à 6 joueurs, une à l'intérieur, l'autre à l'extérieur de la maison ; au début du jeu, 8 ballons dans la maison



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : «DEBARRASSEZ- MOI DE CES SOURIS»

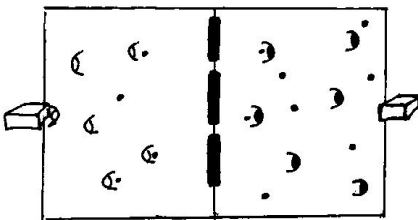
CONSIGNES : lancer les balles ou sacs de graines «souris » dans l'autre camp. Au signal de fin, arrêter de lancer et s'asseoir.

CRITÈRE DE RÉUSSITE : l'équipe qui a le moins de ballons «souris » dans son camp a gagné.

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation ;
- repérer et noter les conduites des enfants.

DISPOSITIF : un terrain séparé en 2 camps par des bancs ; 2 équipes de 6 joueurs ; autant de balles ou sacs de graines «souris » que de joueurs ; temps de jeu de 2 à 3 minutes



Conduites observables dans cette situation

Niveau 1 :
Ramasse les ballons à proximité

Niveau 2 :
Se place pour récupérer le plus vite possible un ballon choisi par avance, dans un espace restreint et déterminé par l'élève

Niveau 3 :
Se place pour récupérer le plus vite possible un ballon choisi par avance et se rapproche des bancs pour le relancer

• **Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

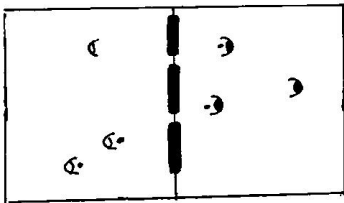
Pour les élèves de niveau 1 :
Défendre sur tout le terrain

Pour les élèves de niveau 2 :
Ajuster ses actions en fonction des autres

Pour les élèves de niveau 3 :
Intercepter l'objet le plus vite possible

DEBARASSEZ- MOI DE CES SOURIS

DISPOSITIF : un grand terrain séparé en 2 camps par des bancs ; 2 équipes de 3 joueurs ; 2 sacs de graines par équipe ; de 1 à 2 minutes de jeu



CONSIGNES : envoyer à la main les balles «souris » dans le camp adverse

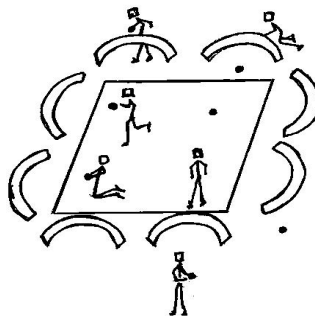
CRITERE DE REUSSITE : avoir moins de sacs de graines dans son camp que l'équipe adverse

VARIABLES :

- modifier la superficie des camps
- varier les objets à lancer

LE PASSAGE DU PONT

DISPOSITIF : un espace délimité : la maison, des «ponts » autour de la maison ; 2 équipes de 4 joueurs, une à l'intérieur, l'autre à l'extérieur de la maison ; au début du jeu, 4 à 6 ballons dans la maison



CONSIGNES :

pour ceux qui sont dans la maison : lancer les ballons en dehors

pour ceux qui sont à l'extérieur : les lancer dedans

Les ballons doivent passer sous les ponts

Au signal, poser les ballons et changer

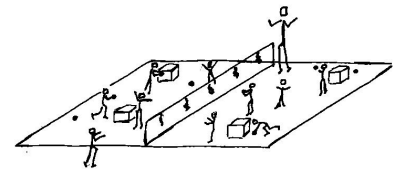
CRITERE DE REUSSITE : avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse

VARIABLES :

- modifier le nombre de joueurs par équipe
- le nombre de balles en jeu

DEBARASSEZ- MOI DE CES SOURIS

DISPOSITIF : un terrain séparé en 2 camps par un obstacle «à hauteur d'épaule » d'élève ; 2 caisses dans chaque camp ; 2 équipes de 6 ; autant de sacs de graines que de joueurs ; de 2 à 3 minutes de jeu



CONSIGNES : envoyer à la main les sacs «souris » dans le camp adverse, au-dessus de l'élastique. Chercher à intercepter les sacs de volée.

Si un sac tombe dans la caisse, il ne peut plus être lancé

CRITERE DE REUSSITE : avoir moins de sacs dans son camp que l'équipe adverse

VARIABLES :

- diminuer le nombre de joueurs et/ou de sacs de graines
- arrêter le jeu lorsque tous les sacs de graines sont dans un même camp
- approcher ou éloigner les caisses
- permettre ou interdire à un élève de rester devant la caisse

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «**DEBARASSEZ- MOI DE CES SOURIS**» et évolutions possibles :
Varier la superficie des camps, le nombre de ballons «souris »

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

**THEME : S'OPPOSER COLLECTIVEMENT :
ENVOYER, RENVOYER
ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3**

Savoirs à construire dans cette étape :
l'élève apprend à prendre en compte un adversaire pour attaquer (lancer) le camp adverse, dans un espace libre

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

Exemple de situation de familiarisation :

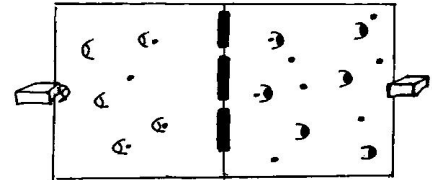
« DEBARASSEZ- MOI DE CES SOURIS »

CONSIGNES : au 1er signal, lancer les ballons «souris » dans l'autre camp. Au 2ème signal, arrêter de lancer.

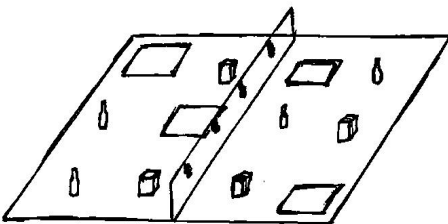
INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- s'assurer que chaque élève est en activité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

DISPOSITIF :un terrain séparé en 2 camps par des bancs ; 2 équipes de 6 joueurs ; autant de ballons «souris » que de joueurs ; temps de jeu de 2 à 3 minutes



DISPOSITIF : 2 équipes de 4 joueurs, un ou 2 ballons, 2 sacs de graines par équipe ; un terrain séparé en 2 par un obstacle «à hauteur d'épaules d'élève » ; des zones matérialisées par 2 tapis, 2 quilles, 2 barils ; 3 à 5 minutes de jeu ; 1 arbitre



• **Pour évaluer les besoins : une phase de repérage**

Situation repère : « LES BALLE BRULANTES »

CONSIGNES : lancer le ballon dans le camp adverse pour atteindre une cible (objet sur le tapis, quille ou baril renversé)

CRITÈRE DE RÉUSSITE : 1 point marqué par cible atteinte, marquer plus de points que l'équipe adverse

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :

- veiller à la mise en œuvre de la situation
- adapter le signal de fin de jeu ;
- repérer et noter les conduites des enfants.

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1 :
Lance vers une cible même occupée
Relance quelle que soit sa position sur le terrain

Niveau 2 :
S'approche de l'obstacle et se dirige vers une cible même défendue

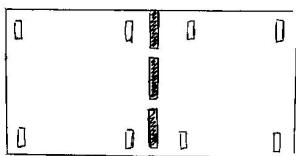
Niveau 3 :
Se déplace et se réoriente vers des espaces libres

• **Pour structurer les apprentissages : des situations d'apprentissages ciblées**

*Pour les élèves de niveau 1 :
S'approcher des cibles pour les viser*

VISER LES CIBLES

DISPOSITIF : 2 équipes de 2 joueurs ; 1 balle ; un terrain séparé par un obstacle bas (banc) ; 4 quilles aux 4 coins de chaque camp ; de 2 à 3 minutes de jeu



CONSIGNES : lancer la balle pour renverser les quilles

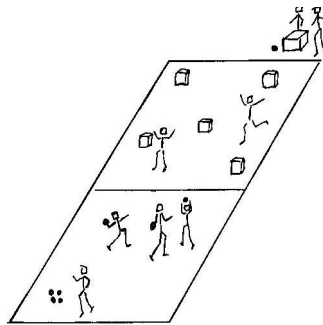
CRITERE DE REUSSITE : renverser les 4 quilles de l'équipe adverse le premier

VARIABLES :
-jouer au-dessus d'un obstacle «à hauteur d'épaules »

*Pour les élèves de niveau 2 :
S'orienter et se réorienter vers des espaces libres*

LE 4 CONTRE 2

DISPOSITIF : un terrain séparé en 2 camps ; 1 équipe de 4 joueurs, 1 équipe de 2 joueurs plus 2 ramasseurs ; 8 ballons ; 5 cibles dans le camp de l'équipe de 2 joueurs



CONSIGNES :
Pour l'équipe de 4 : lancer les ballons pour renverser les cibles
Pour l'équipe de 2 : empêcher les ballons de renverser les cibles
Puis on inverse.

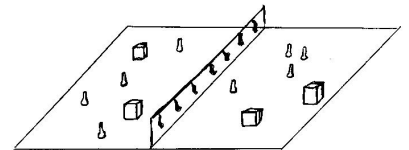
CRITERE DE REUSSITE : l'équipe qui gagne est celle qui renverse le plus de cibles

VARIABLES :
-jouer en 4 contre 4, 4 ballons, 5 cibles par équipe et même consigne pour les 2 équipes

*Pour les élèves de niveau 3 :
Construire une stratégie d'attaque*

A VOUS DE CHOISIR

DISPOSITIF : un terrain séparé en 2 camps ; 2 équipes de 6 joueurs ; 2 ballons par équipe ; 2 barils et 4 quilles dans chaque camp ; de 2 à 3 minutes de jeu



CONSIGNES : choisir l'emplacement des objets à renverser dans le camp adverse, les positionner.
Lancer les balles dans le camp adverse pour renverser les cibles

CRITERE DE REUSSITE : renverser plus de cibles que l'équipe adverse

VARIABLES :
-

• **Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère «les **BALLES BRULANTES**» et évolutions possibles :
Aucune zone matérialisée

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT :
repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

CHAPITRE V.

REALISER DES ACTIONS A VISEE ARTISTIQUE, ESTHETIQUE OU EXPRESSIVE

- exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états
- communiquer aux autres des sentiments ou des émotions
- s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel

L E S T H E M E S M O T E U R S :

DANSER (pages 73- 74) MANIPULER DU PETIT MATERIEL (pages 75- 76) DANSER COLLECTIVEMENT (pages 77 à 83)
«création»

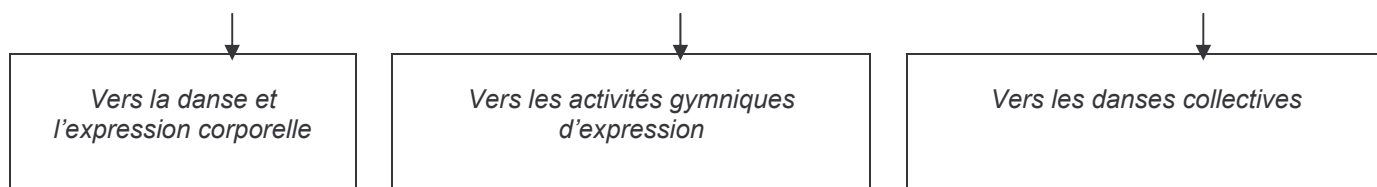
*Une fiche générale indique une définition du thème, des repères de progrès
et un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2*

La fiche 2 ans se trouve dans le 6^{ème} chapitre de l'ouvrage, parce qu'elle regroupe souvent plusieurs thèmes

Les fiches 1 proposent des temps forts d'une 1^{ère} Unité d'apprentissage (ETAPE 1)

Les fiches 2 proposent des temps forts d'une 2^{ème} Unité d'apprentissage (ETAPE 2)

Les fiches 3 proposent des temps forts d'une 3^{ème} Unité d'apprentissage (ETAPE 3)



*Les contenus du cycle 2 sont proposés dans le bulletin départemental spécial EPS AU CYCLE 2,
édité par l'Inspection Académique du Pas de Calais en 1998*

Les thèmes DANSER «création» et MANIPULER DU PETIT MATERIEL sont présentés sous forme synthétique
(les 3 fiches sur une page).

THEME : DANSER

Les programmes

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.

Une définition du thème

DANSER, c'est l'art d'évoquer, symboliser et communiquer une vision poétique du monde, individuelle ou collective utilisant toute forme corporelle stylisée (document Danse, 1er degré Loire).

Des repères de progrès

Passer de bouger, action motrice élémentaire dépourvue d'intention,

à

danser pour communiquer une émotion, une intention, avec une gestuelle originale et poétique.

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend à imiter, accepter les autres, occuper l'espace, être immobile

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à mettre en mouvement toutes les parties de son corps, passer d'un espace à un autre, avoir des rôles différents

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à transformer et nuancer ses réponses motrices, jouer avec les différentes directions, trajectoires, alterner « danse individuelle » et « danse à l'unisson »

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à mémoriser et enchaîner des « phrases dansées », choisir son espace par rapport à son intention, composer avec les autres

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités athlétiques : l'élève apprend à diversifier, multiplier les évocations, s'éloigner du formel ; respecter et inventer tout ou partie d'un thème musical ; utiliser des mouvements très différenciés et diversifiés ; s'exprimer seul ou à plusieurs devant des spectateurs

THEME :DANSER

<p style="text-align: center;">ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1</p> <p style="text-align: center;">Savoirs à construire : l'élève apprend à mettre en mouvement toutes les parties du corps, passer d'un espace à un autre, avoir des rôles différents</p>	<p style="text-align: center;">ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2</p> <p style="text-align: center;">Savoirs à construire : l'élève apprend à transformer et nuancer ses réponses motrices ; jouer avec les différentes directions, trajectoires ; alterner «danse individuelle » et «danse à l'unisson »</p>	<p style="text-align: center;">ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3</p> <p style="text-align: center;">Savoirs à construire : l'élève apprend à mémoriser et enchaîner des «phrases dansées » ; choisir son espace par rapport à son intention ; composer avec les autres</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation (adapter l'espace ; s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la faire comme le maître, des histoires à mimer 	<p>Apprendre un jeu dansé : « meunier, tu dors », «la ronde des légumes », «jean petit qui danse », ...</p>	<p>Des jeux d'expression, «les crabes », «les bêtes imaginaires », «les arbres dans la forêt » .</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : « UNE POULE SUR UN MUR» <p>CONSIGNES : danser l'histoire</p> <p>DISPOSITIF : en cercle ou seul dans un espace limité</p> <p>exemple de support : UNE POULE SUR UN MUR</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) reproduit une partie des actions (2) reproduit toutes les actions en décalé (3) reproduit toutes les actions en harmonie avec la comptine 	<p style="text-align: center;">«MEUNIER, TU DORS»</p> <p>CONSIGNES : se balancer au début de la danse, puis au signal, se déplacer dans toute la salle</p> <p>DISPOSITIF : exemple de support : MEUNIER, TU DORS</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) reproduit la danse apprise (2) trouve au moins une réponse motrice différente (3) trouve plusieurs réponses motrices différentes 	<p style="text-align: center;">« LA DENTELLE»</p> <p>CONSIGNES : construire de la dentelle avec des trous et quand elle est terminée, pour le dernier, se replacer, devant, dans une autre position, et ainsi de suite</p> <p>DISPOSITIF : à 3, en ligne</p> <p>Conduites observables dans cette situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) sollicite un seul type d'appui(pied, corps global) (2) varie les types d'appui et tient compte de l'autre (3) transfère son poids sur des appuis inhabituels et tenir compte de l'autre
<ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) reproduire des gestes et des actions proposées par l'histoire («Justin le petit lapin »)</p> <p>(2) mimer toutes les étapes d'une histoire racontée par le maître («le petit indien »)</p> <p>(3) mimer une histoire ou une partie («promenons-nous dans les bois »)</p>	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <p>(1) « meunier, tu dors » avec un doudou</p> <p>(2) jouer à «jean Petit qui danse » et faire comme, se déplacer, chuter, entrer en contact, plus vite, plus lentement, en alternant, ...</p> <p>(3) travailler un thème : tourner, sauter, se balancer, se déhancher, ... sur «la ronde des légumes »</p>	<p>Conduites observables dans cette situation :</p> <p>(1) compléter la sculpture d'un autre avec des appuis, des contacts</p> <p>(2) se reposer sur une forme au sol choisie par un partenaire, trouver 3 positions différentes</p> <p>(3) être un pinceau de colle qui se déplace sur un mur, le sol</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Une autre comptine : « un beau bouquet »</p>	<p>Se dire bonjour avec une partie du corps</p>	<p>Faire de la dentelle au sol, utiliser du matériel (banc, chaise ...)</p>

THEME : MANIPULER DU PETIT MATERIEL

Les programmes

Réaliser des actions à visée esthétique, expressive ou artistique.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec du matériel.

Une définition du thème

MANIPULER, c'est réaliser avec un objet des trajectoires associées à des formes corporelles, pour être vues et appréciées.

Des repères de progrès

Passer de « explorer les possibilités d'action sur l'objet »,

à

« concevoir et maîtriser des trajectoires en relation avec des formes corporelles »

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : *l'élève apprend à découvrir et exploiter du petit matériel : ballon, balle, cerceau, ruban, corde, foulard, feuille, chapeau, bâton...*

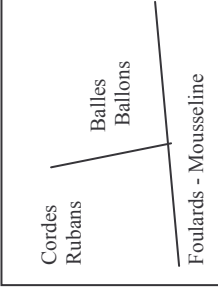
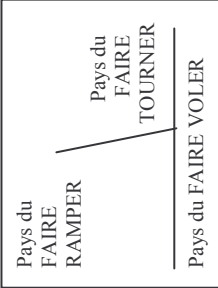
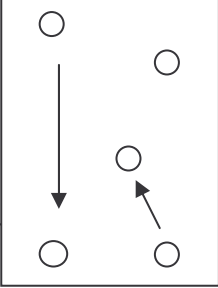
Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : *l'élève apprend à varier les trajectoires en enrichissant les actions avec du matériel*

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : *l'élève apprend à créer des trajectoires en se déplaçant sur une musique*

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : *l'élève apprend à associer formes corporelles et trajectoires de l'objet sur une musique, avec une intention de mime*

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités gymniques d'expression, vers la GRS

THEME : MANIPULER DU PETIT MATERIEL

<p style="text-align: center;">ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1 Savoirs à construire : l'élève apprend à varier les trajectoires de l'objet en enrichissant les actions avec du matériel</p>	<p style="text-align: center;">ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2 Savoirs à construire : l'élève apprend à créer des trajectoires en se déplaçant sur une musique</p>	<p style="text-align: center;">ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3 Savoirs à construire : l'élève apprend à associer formes corporelles et trajectoires de l'objet sur une musique et avec une intention de mime</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation(s'assurer que chaque élève est en activité ; raconter une histoire pour aider à la compréhension) <p>Choisir un objet et le faire bouger le temps de la musique ou de la chanson (balles, ballons, cordes, foulards...)</p>	<p>Ranger les objets réunis au centre de la salle dans les caisses correspondantes, en les faisant voler, le temps de la comptine</p>	<p>Les pays des actions : trois pays de matériels, une action à réaliser dans chaque pays (situation repère de l'étape 2)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les besoins : une phase de repérage (repérer et noter les conduites des enfants dans la situation repère) <p style="text-align: center;">« LES PAYS DES MATERIELS »</p> <p>CONSIGNES : faire bouger un objet comme on veut, en restant dans un pays jusqu'à ce que la musique s'arrête ; changer alors de pays</p> <p>DISPOSITIF : trois pays matérialisés, contenant chacun des matériels : un pays de foulards et mousseline, un pays de cordes et rubans, un pays de balles et ballons</p> 	<p style="text-align: center;">« LES PAYS DES ACTIONS »</p> <p>CONSIGNES : se déplacer avec l'objet dans le pays en le faisant bouger comme indiqué (cf. dispositif) ; quand la musique s'arrête, changer de pays</p> <p>DISPOSITIF : trois pays matérialisés, avec du matériel divers ; chaque pays correspond à une action à effectuée</p> 	<p style="text-align: center;">« L'ENCHAINEMENT »</p> <p>CONSIGNES : se déplacer d'un cerceau à un autre en faisant bouger son objet ; quand la musique s'arrête, on s'arrête, quand elle change, on se déplace d'une autre façon</p> <p>DISPOSITIF : 5 à 7 cerceaux espacés ; un objet par élève ; des supports musicaux variés</p>  <p>Conduites observables :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) marche ou court, seule la trajectoire de l'engin varie (2) marche et court, en fonction de la pulsation (3) varie ses déplacements : marche, course, tours, sauts
<p>Conduites observables :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) répète la même action quel que soit l'objet (2) utilise une action par pays (lancer, tourner, zigzaguer) (3) réalise des actions variées dans un même pays <ul style="list-style-type: none"> • Pour structurer les apprentissages <p>(1) un meneur par pays, qui montre une action, les autres imitent ; puis on change de meneur</p> <p>(2) même organisation, avec 2 actions à montrer, à imiter</p> <p>(3) quel que soit le pays, faire voler l'objet le temps de la musique ; puis faire tourner... puis faire rouler...</p>	<p>Conduites observables :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) perd le contrôle de l'objet ou ne se déplace pas (2) manipule l'objet très près du corps (3) éloigne l'objet de soi et en conserve la maîtrise <p>Conduites observables :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) ranger des objets dans des caisses, en empruntant des chemins matérialisés, et en les faisant tourner (puis en les faisant voler, ramper...) (2) faire tourner un objet en faisant des grands ronds quand la musique est lente, des petits ronds quand elle est rapide (3) avec un objet, courir quand la musique est rapide, marcher quand elle est lente (puis d'autres déplacements) 	<p>Conduites observables :</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) enchaîner 2 déplacements convenus à l'avance (courir puis tourner par exemple) pour aller dans un cerceau (2) trois pays de déplacements : rebondir, tourner, marcher (changer de pays quand la musique change, faire une statue quand elle s'arrête) (3) produire un enchaînement vers un seul cerceau, en évoquant un personnage, un pays, puis 2 pays
<ul style="list-style-type: none"> • Pour évaluer les progrès : une phase de réinvestissement (repérer les progrès de chaque élève dans la situation repère et des évolutions éventuelles) <p>Les pays des matériels : évoluer vers une statue quand la musique s'arrête ou encore changer de pays à des moments remarquables de la musique</p>	<p>Le pays des actions : évoluer vers un montage musical à 2 ou 3 pulsations différentes</p>	<p>L'enchaînement de cerceau en cerceau : réinvestir les statues et les déplacements travaillés ; ritualiser les prestations (espace scénique, spectateurs)</p>

THEME : DANSER COLLECTIVEMENT

Les programmes

Réaliser des actions à visée esthétique, expressive ou artistique.

COMPETENCE SPECIFIQUE :

Etre capable de s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.

Une définition du thème

DANSER COLLECTIVEMENT, c'est produire des formes avec son corps, selon un code construit collectivement, en coordonnant les actions à produire (déplacements), les relations avec les autres (formations) et les caractéristiques du support sonore.

Des repères de progrès

Passer de formes corporelles spontanées et uniques, seul et en dispersion, sur des supports sonores aux caractéristiques simples,

à

des formes corporelles diverses, choisies, et enchaînées, avec un et des partenaires, grâce à des formations variées et choisies, sur des supports sonores aux caractéristiques plus complexes (pulsation, phrasé, longueur...)

Un cursus des apprentissages des 2 ans au cycle 2

Les « 2 ans » : l'élève apprend à mimer des comptines et des jeux de doigts adaptés à son âge

Étape 1 / Unité d'apprentissage 1 : l'élève apprend à intégrer des déplacements et des actions simples, en couple et à plusieurs, en repérant les notions de début et fin de phrase du support sonore

Étape 2 / Unité d'apprentissage 2 : l'élève apprend à varier ses déplacements et actions, à varier les formations et évolutions avec les autres, et à les ajuster sur des supports plus complexes (pulsation, phrases musicales, tempo)

Étape 3 / Unité d'apprentissage 3 : l'élève apprend à reproduire des pas et figures plus complexes, à les enchaîner, et à construire sa propre danse à partir d'un répertoire collectif de déplacements, de formations, et de repères musicaux

Unité(s) d'apprentissage du cycle 2 dans les activités de danses collectives : l'élève apprend à construire une danse en sélectionnant dans le répertoire collectif les pas, les actions, les formations... à partir de repères connus (danse à trou)

THEME : DANSER COLLECTIVEMENT
ETAPE 1 / UNITE D'APPRENTISSAGE 1

Savoirs à construire dans cette étape :

l'élève apprend à intégrer des déplacements et des actions simples, en couple et à plusieurs, en repérant les notions de début et fin de phrase du support sonore

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

CONSIGNES : l'enseignant chante et danse avec les élèves (appropriation des chants avant les séances, en classe) : il s'agit pour les élèves de faire comme l'enseignant

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne;
- reprendre à chaque séance les rondes et jeux chantés appris

ORGANISATION COLLECTIVE EN DISPERSION

EXEMPLE DE SUPPORTS :

***La tapette
Jean petit qui danse
Dansons la capucine
Savez vous planter des choux
Ainsi font font font
Mon petit lapin
Meunier tu dors
Le petit sorcier***

ORGANISATION COLLECTIVE EN DISPERSION

EXEMPLE DE SUPPORT :

Meunier tu dors

• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

Situation repère : « MEUNIER TU DORS »

CONSIGNES : faire comme l'enseignant, qui se balance en respectant la pulsation sur la première phrase, et court sur la deuxième phrase ; danser ensuite sans l'enseignant

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- choisir un thème d'observation et repérer les conduites des enfants

Conduites observables dans cette situation

THEME : relations avec le support sonore

Niveau 1: balance sans accompagner la pulsation

Niveau 2 : balance sur la pulsation

Niveau 3 : s'adapte aux tempi (lent-rapide)

THEME : corps

Niveau 1: se balance de façon très « étriquée »

Niveau 2 : balance le corps d'un appui sur l'autre

Niveau 3 : varie les formes de balancer

THEME : relations avec les autres

Niveau 1: danse seul, en dispersion

Niveau 2 : danse à deux et accepte de se lâcher

Niveau 3 : s'organise sur une ronde

• **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées sur le thème choisi**

THEME : relations avec le support sonore

THEME : corps

THEME : relations avec les autres

(1) Percevoir la pulsation et l'accompagner :

Ainsi font font font
La tapette
Le p'tit sorcier
C'est Gugus

(1) Percevoir une phrase musicale :

Dansons la capucine
Il tourne en rond notre beau bateau
Rondin picotin

(2) Percevoir deux phrases musicales

Savez-vous planter des choux
Meunier tu dors
« danser autrement quand la musique change »

CONSIGNES POUR CES DANSES : danser comme la maîtresse, puis seul, en respectant les changements (phrases, arrêts, pulsation)

(1) Enrichir les déplacements : marcher, courir, sauter, tourner dans un seul sens

Bateau sur l'eau
Promenons-nous dans les bois
Dansons la capucine
Il tourne en rond notre beau bateau
La danse du limousin

1) Mobiliser des segments corporels

Savez-vous planter des choux
Jean petit
Ainsi font
Si tu as de la joie au cœur
Il court il court le furet
J'ai un pied qui r'mue

CONSIGNES POUR CES DANSES : chanter et danser avec la maîtresse ; mobiliser les segments du corps choisis dans le jeu

VARIABLES : un demi-groupe chante, un demi-groupe danse

Danser à deux, en ronde, en file :

Meunier tu dors
Savez-vous planter des choux
Dansons la capucine
Nous n'irons plus au bois
Le p'tit sorcier
Roulez chemins de fer
Le petit train

CONSIGNES : danser et rester ensemble (à deux, en petite ronde, en petite file : groupes de quatre)

VARIABLES : varier les formes de groupements : à deux en se donnant la main, en se lâchant, en petit groupe

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **MEUNIER TU DORS** » ou « **GUGUS AVEC SON VIOLON** »

et évolutions possibles : **formations à deux (en se donnant la main, en se lâchant) et en petite ronde**

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

N.B. : compte tenu des trois thèmes d'observation et d'enseignement (relations avec le support sonore, avec les autres, corps), cette étape peut représenter un travail conséquent en nombre de séances, bien plus que la durée « habituelle » d'une unité d'apprentissage (6 à 10 séances) en maternelle.

THEME : DANSER COLLECTIVEMENT
ETAPE 2 / UNITE D'APPRENTISSAGE 2

Savoirs à construire dans cette étape :
l'élève apprend à varier ses déplacements et actions,
à varier les formations et évolutions avec les autres,
et à les ajuster sur des supports plus complexes (pulsation, phrases musicales, tempo)

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

CONSIGNES : l'enseignant chante et danse avec les élèves (appropriation des chants avant les séances, en classe) : il s'agit pour les élèves de faire comme l'enseignant

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne;
- reprendre à chaque séance les rondes et jeux chantés appris

ORGANISATION COLLECTIVE EN RONDE

EXEMPLE DE SUPPORTS :

***La ronde des rondes des légumes
Sur le pont d'Avignon
J'aime la galette
Bonjour Guillaume
Quand on fait des crêpes
Il était une fermière
Le balai des sorcières***

• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

ORGANISATION COLLECTIVE EN DISPERSION OU EN RONDE

EXEMPLE DE SUPPORT :

La ronde des légumes

Situation repère : « LA RONDE DES LEGUMES »

CONSIGNES : mimer les actions des différents légumes ; se déplacer en ronde, et exécuter les actions de tourner, sauter, se balancer

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- choisir un thème d'observation et repérer les conduites des enfants
- possibilité de réaliser un poster photos des enfants en action associées au texte du jeu dansé

Conduites observables dans cette situation

THEME : relations avec le support sonore

Niveau 1: perçoit les structures musicales avec un temps de retard

Niveau 2 : perçoit les deux phrases musicales, manque les changements

Niveau 3 : idem et change de sens sur la répétition d'une phrase

THEME : corps

Niveau 1: respecte les actions de manière stéréotypée

Niveau 2 : reproduit et différencie toutes les actions

Niveau 3 : varie les formes de tourner, sauter, balancer

THEME : relations avec les autres

Niveau 1: danse seul dans un espace réduit

Niveau 2 : danse seul ou à deux dans un espace plus large

Niveau 3 : danse dans une ronde collective, prend en compte son partenaire

• **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées sur le thème choisi**

THEME : relations avec le support sonore

THEME : corps

THEME : relations avec les autres

(1) Percevoir la pulsation et l'accompagner :

Rondin picotin
La danse du limousin
Bonjour Guillaume
J'aime la galette
Il était une fermière

(2) Percevoir la répétition d'une phrase musicale et changer de sens :

Cueillons la rose
J'ai un pied qui r'mue
Sur le pont d'Avignon
La tumba

(3) Percevoir les deux phrases musicales

J'aime la galette
Quand trois poules vont aux champs
Quand on fait des crêpes chez nous
Le balai des sorcières

CONSIGNES POUR CES DANSES : chanter et danser avec la maîtresse, en respectant les changements musicaux

VARIABLES : par deux, A danse sur la première phrase, B sur la seconde
 Introduire progressivement des musiques folkloriques

Varié les formes de déplacements :

MARCHER EN AVANT ,
 RECULER, LATERALEMENT

J'aime la galette
Il était une fermière
La tumba

PAS COURUS

Passez pompons les
Promenons nous dans les bois

CONSIGNES POUR CES DANSES : chanter et danser avec la maîtresse ; respecter les formes de déplacements

VARIABLES : un demi-groupe chante, un demi groupe danse

Varié les formations, et tenir compte de l'autre :

(1) Ronde collective avec choix d'un camarade

Bonjour Guillaume
Rondin picotin
Sur le pont d'Avignon

(2) Formations à deux

Bonjour Guillaume
J'aime la galette
Il était une fermière
Un petit bonhomme

(3) Formations à quatre

Les chariots

CONSIGNES : danser et rester ensemble

VARIABLES : varier les évolutions avec partenaire

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **LA RONDE DES LEGUMES** »
 et évolutions possibles : **LE SORCIER CORDONNIER (un changement d'évolution, de pas, et de rythme + frappers)**

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:
 repérer les progrès de chaque élève par rapport à l'évaluation initiale

**THEME : DANSER COLLECTIVEMENT
ETAPE 3 / UNITE D'APPRENTISSAGE 3**

Savoirs à construire dans cette étape :

l'élève apprend à reproduire des pas et actions plus complexes, à les enchaîner, et à construire sa propre danse à partir d'un répertoire de déplacements (pas), de formes de groupements (formations) et de repères musicaux

• **Pour entrer dans l'activité : une phase de familiarisation**

CONSIGNES : l'enseignant chante et danse avec les élèves (appropriation des chants avant les séances, en classe) : il s'agit pour les élèves de faire comme l'enseignant

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- adapter l'espace d'évolution;
- s'assurer que chaque élève est en activité;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne;
- reprendre à chaque séance les rondes et jeux chantés appris

EXEMPLE DE SUPPORTS :

*Le fermier dans son pré
La fille du coupeur de paille
A la tresse
Bonjour ma cousine
Sainte maritaine
Il court il court le furet
J'ai cassé la vaisselle à maman
Le sorcier cordonnier
Le balai des sorcières
Les chariots*

• **Pour évaluer les besoins: une phase de repérage**

ORGANISATION COLLECTIVE EN
DISPERSION PAR DEUX

EXEMPLE DE SUPPORT :

La chouette et le hibou

**Situation repère : PROJET DE CREATION DE DANSE
COLLECTIVE**

CONSIGNES : sur la première phrase, se balancer ; sur la deuxième phrase, tourner ; respecter les deux phrases musicales et les deux actions

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT:

- veiller à la mise en œuvre de la situation;
- repérer les conduites des enfants
- réaliser un poster photos des enfants en action associées au texte du jeu dansé et au codage

Conduites observables dans cette situation

Niveau 1: repère les deux phrases musicales sans changer de sens, trouve une forme de balancer et de tourner

Niveau 2: repère les deux phrases musicales, change de sens, varie les formes de balancer et de tourner

• **Pour structurer les apprentissages: des situations d'apprentissages ciblées sur le thème choisi**

La démarche de création consiste ici à :

- explorer les possibilités
- enrichir le répertoire grâce à des variables (relances)
- choisir
- fixer
- puis montrer

THEME : relations avec le support sonore

<p>Percevoir vite et anticiper les changements, s'adapter aux tempi différents</p> <p>La chouette et le hibou Annoncer oralement tourner puis balancer sur chaque phrase musicale</p> <p>A deux, passer le foulard au suivant quand la phrase musicale change</p> <p>Laissez passer les petits St Jean Le maître marque la pulsation tous les deux temps : se déplacer néanmoins sur le rythme du support</p> <p>Les chariots (deux phrases + pulsation) Hawachi (deux phrases, changer de sens) Ouistiti (changement de phrase, de sens, frapper les pulsations)</p> <p>CONSIGNES POUR CES DANSES : danser avec la maîtresse, en respectant les changements musicaux</p>
--

THEME : corps

<p>Varié et enchaîner les déplacements, pas et actions (figures): courus, chassés, sautillés, rebonds, tours, frappés</p> <p><u>JEUX DANSES :</u> Pas chassés : La bonne galette</p> <p>Pas chassés et frappés : La fille du coupeur de paille Ste maritime</p> <p>Balancer : J'ai cassé la vaisselle</p> <p>Tourner : Bonjour ma cousine</p> <p><u>DANSES COLLECTIVES</u> Marcher sautiller : Les chariots</p> <p>Mimes, marcher tourner, frapper : Hawachi</p> <p>Frapper, tourner, se balancer, pas glissés : Ouistiti</p> <p>CONSIGNES POUR CES DANSES : respecter les formes de déplacements</p> <p>VARIABLES : un demi-groupe chante, un demi-groupe danse</p>
--

THEME : relations avec les autres

<p>Evoluer avec un partenaire, assumer un rôle et accepter d'en changer :</p> <p><u>JEUX DANSES :</u></p> <p>Face à face, se croiser Bonjour ma cousine</p> <p>Bras croisés A la tresse J'ai cassé la vaisselle</p> <p>Pont-tunnel Laissez passer les petits St Jean</p> <p>Rondes Gugus La bonne galette</p> <p><u>DANSES COLLECTIVES :</u></p> <p>Grand cercle, ronde à 4, se croiser à deux : Les chariots Hawachi (à deux) Ouistiti (dos à dos, face à face)</p> <p>CONSIGNES : danser avec un partenaire</p>
--

• **Pour évaluer les progrès: une phase de réinvestissement**

Retour à la situation repère « **LA CHOUETTE ET LE HIBOU** » et évolutions possibles : **LA VINCA, LE BASRINGO, ou toute autre musique folklorique à deux phrases distinctes**

INTERVENTIONS DE L'ENSEIGNANT: engager les élèves dans une création de danse, avec un changement de formation, et un changement de pas

CHAPITRE VI. LES TOUT-PETITS

1. Les objectifs pour les 2 ans :

Il s'agit avant tout de **favoriser l'émergence d'actions motrices fondamentales**, afin de préparer l'étape 1 de chaque thème moteur.

2. Les thèmes et situations supports :

Trois grands types de situations sont précisés dans **les programmes de l'école maternelle** :

-les déplacements et locomotions : dans des espaces variés, progressivement délimités, structurés par du matériel incitateur ou des obstacles, pour solliciter les actions de MARCHER debout, à 4 pattes, COURIR, SAUTER, GRIMPER (monter, descendre), ROULER, RAMPER, GLISSER ET ROULER sur des engins

-les manipulations (préhensions et projections) de matériel et d'objets variés à TIRER, POUSSER, PORTER, LANCER, MANIPULER

-les mouvements et déplacements DANSES et d'EXPRESSION à travers des jeux de doigts, danses, imitations, soutenues par de la musique, des chansons, des comptines

Nos propositions pratiques s'organisent ainsi autour d'une situation d'exploration d'un espace aménagé permettant d'aborder plus particulièrement des thèmes moteurs « compatibles » à la fois dans la mise en œuvre matérielle et dans l'activité de l'élève :

FICHE 1 : LOCOMOTIONS regroupant
MARCHER, COURIR ET SAUTER

FICHE 2 : LOCOMOTIONS regroupant
MARCHER-S'EQUILIBRER, GRIMPER ET
GLISSER

FICHE 3 : LOCOMOTIONS regroupant LES
QUADRUPEDIES
(vers les thèmes FRANCHIR SE RENVERSER
ET SE SUSPENDRE en appuis manuels),
RAMPER ET ROULER

FICHE 4 : MANIPULATIONS regroupant
TIRER, POUSSER, ET PILOTER UN ENGIN

FICHE 5 : MANIPULATIONS regroupant
PORTER LANCER ET MANIPULER

FICHE 6 : EXPRESSIONS regroupant les
imitations, mimes et danses

3. L'activité des élèves : l'exploration

L'élève s'engage pour le plaisir d'abord, puis construit une intention en fonction de l'effet produit sur le milieu, les objets et soi-même (émotions, sensations). C'est ainsi qu'il est amené à éprouver son pouvoir sur le monde environnant, par exploration essentiellement, par imitation également ; il apprend par essais – erreurs – réajustements.

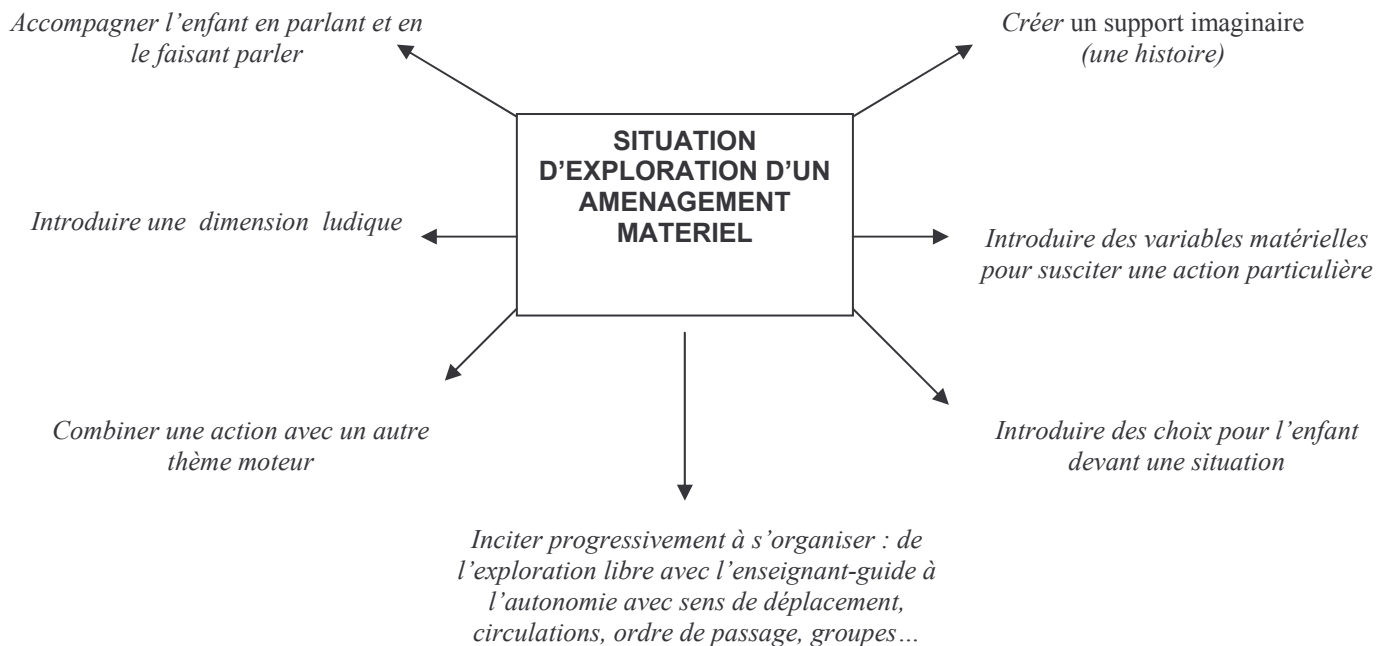
4. La démarche de l'enseignant et son rôle : 3 principes

-Permettre une exploration libre des espaces et du matériel, l'aménagement conçu étant sollicitant, mais suffisamment restreint pour que les élèves s'y repèrent.. Diversifier ces aménagements.

-Inciter à explorer les possibilités d'action sur l'aménagement, à répéter, voire à imiter

-Quand l'activité d'exploration des élèves est effective, choisir et se placer sur un dispositif, un atelier, et/ou un thème pour aider par sa présence, par la parole (verbalisation des actions et valorisation des réussites), relancer l'exploration grâce à une nouvelle consigne, une variable matérielle, ou un choix pour l'élève : ainsi, on recherchera un travail plus qualitatif à cet endroit, pendant le temps où le maître sera présent.

Nous proposons ainsi, à partir d'une situation « ouverte » d'exploration d'un aménagement matériel regroupant quelques thèmes, des pistes de relance et d'exploitation pour l'enseignant :



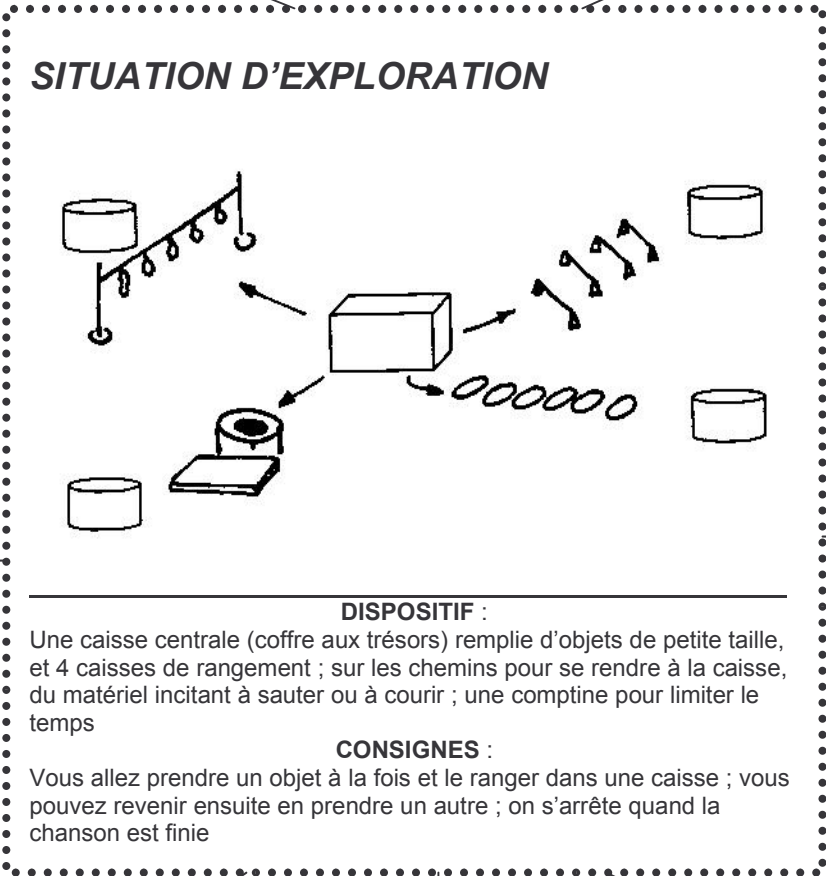
FICHE 1 : MARCHER - COURIR - SAUTER

Introduire une dimension ludique

- Vider complètement le coffre avant que le loup n'arrive
- Ranger tous les trésors dans le coffre

Créer un support imaginaire

- Eviter de vous faire attraper par le loup en chemin (maître)
- Courir comme...Sauter comme...



Accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler

- Verbaliser les différentes actions de courir, sauter, les différencier
- Verbaliser les trajets effectués

Introduire des choix pour l'enfant

- Avec un nombre de caisses plus réduit, placer 2 chemins pour parvenir à une caisse :
 - . 2 plinths à hauteurs différentes
 - . 2 séries différentes de cerceaux
 - . 2 chemins plats différents : un mou, un sinueux

Combiner une action avec un autre thème moteur

- Courir et transporter : des objets plus volumineux sont envisageables (ballons, coussins) à condition de supprimer les situations à sauter
- Sauter et attraper : prendre un foulard et le déposer dans la caisse

Introduire des variables matérielles pour susciter une action particulière

- Travailler en particulier le courir : chemin sinueux, chemins mou (tapis), chemins de rochers (cerceaux)
- Varier l'écartement des obstacles, leur nombre, les hauteurs des foulards et des plinths

Inciter progressivement à s'organiser : de l'exploration libre avec l'enseignant-guide à l'autonomie avec sens de déplacement, circulations, ordre de passage, groupes...

FICHE 2 : MARCHER GRIMPER GLISSER

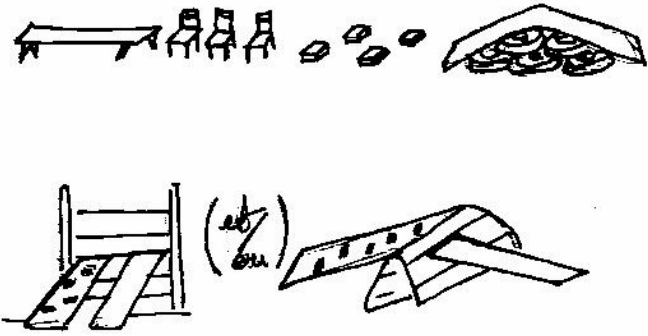
Introduire une dimension ludique

- Jeu du chat perché (rôle du maître)
- Transporter des objets d'une caisse à une autre en suivant un chemin (jeu du trésor)

Créer un support imaginaire

- Se promener en montagne, franchir une rivière (rochers)
- Promener une poupée
- Faire comme ... un singe

SITUATION D'EXPLORATION



DISPOSITIF :

- des obstacles bas pour marcher en équilibre : bancs, chaises, caissettes, matelas, pneus ...
- des obstacles hauts pour grimper puis glisser : souricière, planche avec prises, échelle, planche lisse ...

CONSIGNES :

Vous vous promenez partout en grim pant sur le matériel

Introduire des choix pour l'enfant

- Proposer un choix d'obstacles avec des hauteurs, des largeurs, des espacements différents dans différentes dispositions
- Possibilité pour certains enfants de disposer momentanément d'appuis pour s'équilibrer (ex. : aide du maître)

Accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler

- verbaliser et différencier les différentes actions : marcher, grimper, glisser
- verbaliser les trajets effectués :

Combiner une action avec un autre thème moteur

- Marcher sur le banc puis sauter en contre- bas dans un cerceau
- Glisser puis rouler sur un tapis
- Grimper puis sauter- voler sur un matelas

Introduire des variables matérielles pour susciter une action particulière

- Rechercher le maintien d'un équilibre, jeu de la statue : s'immobiliser dans un cerceau dans des équilibres variés («faire comme ...»)
- Grimper pour atteindre des objets accrochés (foulards, épingles ...) ; varier les dispositions des prises sur la planche
- Glisser sur une planche plus large, des quilles au sol à faire tomber

Inciter progressivement à s'organiser : de l'exploration libre avec l'enseignant- guide à l'autonomie avec sens de déplacement, circulations, ordre de passage, groupes...

FICHE 3 : QUADRUPEDIES-RAMPER-ROULER

Introduire une dimension ludique

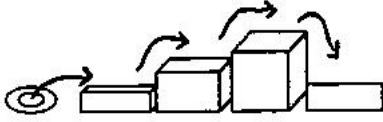
- Déménager des objets faciles de préhension, en traversant un pays
- Se sauver, éviter le loup qui arrive (maître)

Créer un support imaginaire

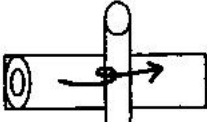
- Marcher comme, ramper comme... (animaux rampant, grimpant)

SITUATION D'EXPLORATION

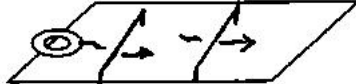
DISPOSITIFS :



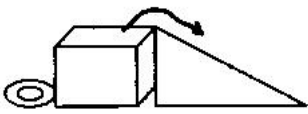
Quadrupédies / grimper



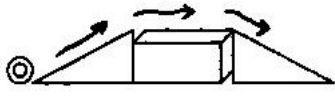
Rouler / ramper



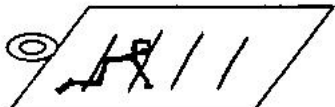
Ramper



Rouler / ramper



Quadrupédies / ramper



Quadrupédies

CONSIGNES :

Vous allez essayer le matériel qui est dans la salle ; vous devez partir dans un cerceau

Accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler :

- verbaliser les différentes actions et les trajets

Introduire des choix pour l'enfant

- sur un ou plusieurs dispositifs, placer une situation un peu plus complexe en parallèle : plus incliné, plus haut...

Combiner une action avec un autre thème moteur

- Marcher en équilibre sur un banc, puis s ramper par exemple
- Associer grimper (échelle ou filet) et ramper par exemple

Introduire des variables matérielles pour susciter une action particulière

- Augmenter les différences de hauteurs pour favoriser le grimper (quadrupédies)
- Réduire les inclinaisons pour favoriser le rouler tourner ; les augmenter pour le ramper
- Réduire les hauteurs de tunnels (ramper) ou les augmenter (quadrupédies)
- Augmenter les hauteurs d'obstacles en quadrupédies, ou poser ses appuis sur...

Inciter progressivement à s'organiser : de l'exploration libre avec l'enseignant-guide à l'autonomie avec sens de déplacement, circulations, ordre de passage, groupes...

FICHE 4 : TIRER-POUSSER-PILOTER UN ENGIN

Introduire une dimension ludique

- Jeu de poursuite : ne pas se faire prendre sa poupée ou son foulard (en vélo) par le loup (rôle du maître)

Créer un support imaginaire

- Jeu de déménageurs
- Jeu de l'agent de police (rôle du maître)
- Se promener en ville (chemins à suivre),
- Se promener en forêt (obstacles à contourner)

SITUATION D'EXPLORATION

DISPOSITIF :

- caisses à tirer avec des cordes
- gros cartons à pousser
- tricycles pour rouler

CONSIGNES :

Vous vous promenez à vélo ou vous promenez votre poupée jusqu'à la maison

Accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler :

- verbaliser et différencier les actions de tirer pousser et rouler
- verbaliser les trajets effectués

Introduire des choix pour l'enfant

- transporter et rouler plus ou moins loin au choix, plus ou moins longtemps (buts différents à atteindre, chemins différents)
- après exploration, observer et essayer les différentes actions possibles avec un matériel (ne pas « rejeter » les actions non prévues)

Combiner une action avec un autre thème moteur

- Tirer et marcher sur un chemin matérialisé
- Pousser ou tirer, puis soulever pour franchir un obstacle

Introduire des variables matérielles pour susciter une action particulière

- Planches à roulettes pour déménager des objets plus lourds
- Différents formats de cartons, mais aussi tonneaux ou rouleaux
- En vélo, pousser ou tirer un camarade

Inciter progressivement à s'organiser : de l'exploration libre avec l'enseignant-guide à l'autonomie avec sens de déplacement, circulations, ordre de passage, groupes...

FICHE 5 : PORTER LANCER MANIPULER

Introduire une dimension ludique- Créer un support imaginaire

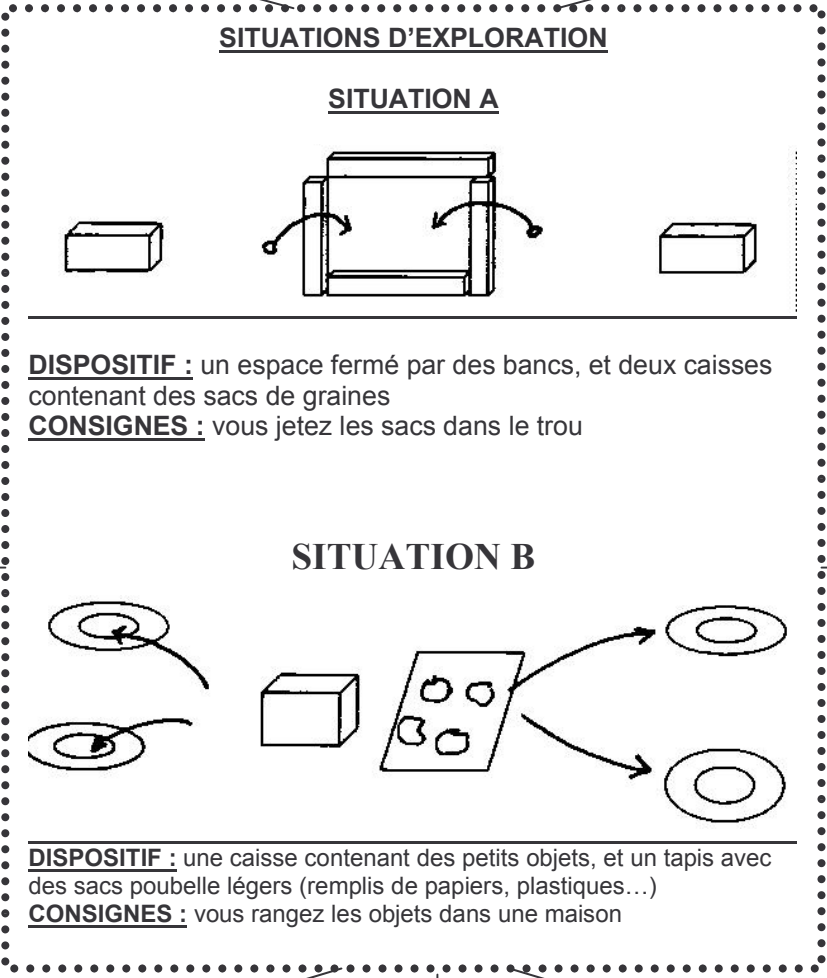
SITUATION A :

- Le repas des animaux : lancer à manger aux animaux (peluches)
- Ajouter des cibles avec effets sonores : journaux à clochettes, quilles...

Introduire une dimension ludique- Créer un support imaginaire

SITUATION B

- Le ballon est un oiseau, le ruban est un serpent...
- Associer les couleurs d'objets aux couleurs de maisons (pays où tout est rouge, tout est bleu...)



Accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler :

- verbaliser et différencier les actions de porter, lancer, attraper...
- verbaliser les trajets

Introduire des choix pour l'enfant

- objets à lancer, à porter, à manipuler variés
- imiter des façons de lancer, porter, manipuler
- choisir la maison (distances différentes)
- ajouter des obstacles bas

Combiner une action avec un autre thème moteur

- Associer marcher en équilibre sur un banc
- Sauter en contre bas avec l'objet en mains
- Courir sauter dans des cerceaux avant de lancer

Inciter progressivement à s'organiser : de l'exploration libre avec l'enseignant-guide à l'autonomie avec sens de déplacement, circulations, ordre de passage, groupes...

Introduire des variables matérielles pour susciter une action particulière

- Inciter à changer d'objet
- Varier les objets à lancer (balles, ballons, comètes, anneaux)
- Varier les objets à manipuler (tissus, rubans, mousseline...)
- Varier les objets à porter (cartons, sacs, différents volumes)

FICHE 6 : EXPRESSIONS

DES SUPPORTS POUR SOUTENIR OU IMPULSER LA PRODUCTION D'ACTION MOTRICE

Pour la plupart de ces supports, accompagner l'enfant en parlant et en le faisant parler (enrichir et mémoriser du vocabulaire, apprendre un texte, travailler sur l'intonation en disant de différentes façons -en colère, content...-, jouer sur l'intonation de la voix -fort, bas, les 2-, travailler sur un son qui se répète)

A PARTIR D'OBJETS :

- objets familiers : un oreiller, une peluche, un vêtement, ...
(par exemple: l'enfant joue librement avec une peluche, l'enseignant joue et verbalise ses gestes et ceux des enfants, les invitent à imiter. Les supports musicaux peuvent inciter à des actions variées)
- matières : le sable, le papier, le tissu, ...
(jouer avec, imiter, faire comme...)
- objets moins familiers : chapeaux, cartons, cerceaux...
(même démarche : jeu libre, verbalisation, imitations, sans et avec supports sonores)

A PARTIR D'ALBUMS :

- un album avec texte : lire l'album aux élèves qui reproduisent les actions
(par exemple : « Petite Lou », l'école des Loisirs)
- un album sans texte : faire découvrir l'album, faire parler les élèves sur les images et construire une histoire avec des verbes d'action
par exemple : « Histoire d'une petite souris qui rencontre le vent », Gallimard Jeunesse)

A PARTIR D'HISTOIRES RACONTEES ET/OU INVENTEES, avec des supports matériels (de type gymnique par exemple):

- Par exemple : « promenade en forêt », « au bord de la mer », « spectacle au cirque », Historiettes musicales, Editions revue EPS
(à partir du dispositif matériel à disposition –bancs, tapis, cerceaux...-, raconter ou inventer une histoire : parler et faire mimer par les élèves, puis sans paroles, mimer l'histoire en musique ou sans

A PARTIR DE COMPTINES et CHANTS à MIMER :

- le texte annonce l'action à réaliser ou la partie du corps à mobiliser : par exemple « en avant »(je marche et stop, je tourne et stop ! etc...), « mes jambes, mes pieds » (mes jambes et mes pieds, me font avancer, me font sauter ...), « mes ptits pieds », « mes ptites mains tapent, « chanson de deux » (Avec ton corps, Nathan)
- le texte donne des indicateurs symboliques :
par exemple « ohé ! petit train », « ma voiture », *promenons-nous dans les bois* », *roulez roulez chemins de fer* », « *lourd léger* » (*Imaginations pour l'expression corporelle des petits, UNIDISC*), *les comptines évoquant des animaux, des personnages...*

A PARTIR DE JEUX DE DOIGTS :

- Par exemple. : voici ma main, que fait ma petite main ? , un gros chat gris, petit pouce, poisson...

A PARTIR D'IMITATIONS : faire comme ...

- des animaux : se déplacer en imitant l'hippopotame, l'escargot et la chenille, le chat, le lion, ... en s'aidant de comptines ou chants dansés, chantés par l'enseignant ou sur disque
(par exemple : «Danse avec les animaux », CBN)
- des personnages : le clown, la marionnette, le pantin, ...
(par exemple : « Mon pantin et moi », DEVA)

RELATIONS CORPS/ MUSIQUE :

- Le support est construit par l'enseignant qui intègre des temps sans musique.
(Exemple de progression :
- 1- se déplacer sur la musique et rester sur place quand elle s'arrête
 - 2- idem en prenant des postures différentes à l'arrêt (si possible, placer des objets dans l'espace, chaises, arbres en carton ...)
 - 3- réaliser 2 types d'action, par exemple : voler comme un oiseau et se déplacer comme un chat
 - 4- alterner musiques rapide/ arrêt/ lente/ arrêt pour enclencher un mouvement ralenti)

Pour la plupart de ces supports, on peut chercher à :

- *Montrer un sentiment, des émotions : bisous, chagrins, tristesse, plaisir ...*
- *Eprouver des sensations : caresse, contacts, froid, chaud*

GLOSSAIRE

ACTION MOTRICE : manifestation concrète de la motricité, mouvement programmé pour atteindre un but, un résultat (lever la tête pour repérer un partenaire, lancer le ballon à un partenaire ...)

ACTIVITE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE : culturellement reconnue, utilisée en EPS comme support des apprentissages, aide à l'acquisition des compétences définies dans les programmes

APPRENTISSAGE MOTEUR : processus se déroulant dans le système nerveux permettant à l'élève de modifier son comportement chaque fois qu'il est confronté à une tâche pour laquelle il n'a pas de réponse adaptée (Famose)

COMPETENCE : activité de l'élève qui règle de façon efficace, systématique, irréversible et au moindre coût une tâche ou une classe de tâches. Elle est apprise et mobilise des savoirs variés (cognitifs, moteurs, affectifs, sociaux ...). Plus ou moins synonyme de capacité, habileté, expertise.

CONDUITE MOTRICE : « organisation signifiante du comportement moteur » (Parlebas)

Un exemple en activité d'orientation : un comportement (ce qui est directement observé), l'élève s'arrête souvent pour vérifier son itinéraire sur le plan ; la conduite motrice, l'élève s'organise pour construire un déplacement sans se perdre

En course de haies : un comportement (ce qui est directement observé), l'élève ralentit à l'approche de la haie, son dernier appui est près de celle-ci ; la conduite motrice : l'élève pense à sauter et non à franchir, la notion d'obstacle passe avant celle de vitesse

CURSUS : cycle scolaire envisagé en phases successives

DEMARCHE : outils (formes de travail didactique, contenus, matériel et médias, formes de groupement) choisis par l'enseignant et proposés à ses élèves

ETAPE : période du développement moteur de l'enfance

EVALUATION : émission d'un jugement à partir d'informations prélevées sur le comportement d'un individu, par rapport à une norme, un modèle, ...

FAMILIARISATION : phase de l'unité d'apprentissage pour « entrer dans l'activité ».

Les situations proposées sont simples, ludiques, connues ou réaménagées. Elles sont faciles à organiser et à mettre en œuvre, elles visent à instaurer une relation positive avec l'activité (prendre du plaisir)

MOTIVATION : orientation du comportement vers tel ou tel objet et intensité de l'investissement en direction de cet objet

MOTRICITE : ensemble des fonctions de relation assurées par le squelette, les muscles et le système nerveux, permettant les mouvements et les déplacements. La relation en EPS peut se caractériser par le milieu dans lequel l'élève évolue et la finalité des mouvements et déplacements

PATRONS MOTEURS DE BASE : ils se composent d'actions motrices fondamentales telles que : les déplacements (marcher, courir, sauter ...), les équilibres (se tenir sur un pied...), les manipulations (tirer, pousser ...), les lancers et réceptions d'objets.

Ils se transforment avec l'âge et pour chacune d'elles à des stades de développement précis.

PROGRAMMATION : répartition ordonnée des activités du programme dans le temps et dans l'espace

PROGRAMME MOTEUR : une réponse motrice possible à une situation, correspond à ce que l'élève sait faire et qu'il enrichit au cours de son développement

SAVOIRS : éléments dont l'élève doit disposer pour faire face aux situations proposées. Ils s'expriment à travers les activités physiques.

On peut distinguer savoirs pratiques (disent ce qu'il faut faire et sont liés à l'action : pour être efficace, je dois ...) et théoriques (disent ce qui est et aide à l'action : connaître les règles d'un jeu)

SCHEME D'ACTION : structure générale d'une action, à rapprocher de programme moteur généralisé, catégorie de mouvements caractérisés par une identité de structure

SITUATION REPERE : situation de référence, d'évaluation, identique en amont et en aval des apprentissages, vise surtout à identifier les progrès de l'élève (réinvestissement des apprentissages et renforcement des acquis)

THEME MOTEUR : « sous-ensemble » d'une activité physique support qui correspond à des catégories d'intentions, de traitement d'informations, d'actions et de gestes, peut se synthétiser sous la forme de verbes d'action : courir, lancer, sauter, piloter, s'orienter, prendre appui sur les mains, rouler,

TYPE DE COMPETENCE : catégorie d'actions ou « d'expériences corporelles » (programmes 2002) que peut rencontrer l'élève confronté à l'activité physique

UNITE D'APPRENTISSAGE : ensemble organisé de séances consécutives portant sur une ou plusieurs activités.
Synonyme : module d'apprentissage

BIBLIOGRAPHIE

Références théoriques :

- Motricité humaine, Tomes 1 et 2 (R. RIGALL), Presse universitaire du Québec. , 2002 (réédition)
- Développement psychomoteur de l'enfant et pratique physique et sportive (I. OLIVIER, H. RIPOLL), Editions Revue EPS, 1999
- Le guide de l'enseignant, Tome 1, coéd. AEEPS-Editions Revue EPS, 1995

Références « officielles » :

- Qu'apprend-on à l'école maternelle, CNDP, 2002

Références « pratiques » :

- L'éducation physique à l'école. De la maternelle au CM2, coéd. AEEPS-Revue EPS, 1995
- Agir dans le monde, Editions ACCES, 1999
- Maîtresse, tu viens m'aider ?, (Y. DE RETTE- CHAPAVEYRE), Hachette, 1989
- Notre enfant et la danse, (Y. DE RETTE- CHAPAVEYRE), Edition Chiron, 1983
- Avec ton corps, Nathan
- Petite Lou, l'école des loisirs
- Bulletin départemental, numéro spécial EPS au cycle 2, I.A. Pas-de-Calais, 1998
- Revue EPS 1 : nombreux articles concernant l'école maternelle

VIDEOGRAPHIE

- Se grandir à la piscine, CDDP Haute-Savoie, 1994
- L'athlétisme en maternelle, CREPS de Macon, 1991
- Jouer et comprendre en grande section, CREPS de Macon
- Jouer et combattre, CREPS de Macon, 1999
- L'EPS débute en maternelle, CREPS de Macon, 1994

DISCOGRAPHIE

- Imaginations pour l'expression corporelle des petits, Auvidis jeunesse, 1995
- Imagination pour l'expression corporelle, Auvidis jeunesse, 1990
- Chansons à lire et à écrire
- Triolet 2001, L. LAHAYE, CRDP Nord- Pas-de-Calais
- Musiques au quotidien, CRDP Bourgogne
- Rondes et jeux dansés à l'école maternelle, CDDP Ardennes, 2001
- Triolet 2004, CRDP Nord- Pas-de-Calais
- 50 rondes et jeux dansés, Editions Revue EPS
- Historiettes musicales, pour l'expression physique des 3- 5 ans, Editions Revue EPS, 2001
- Bal pour enfants, Danser pas sorcier, Rym musique, 1998
- Bal pour enfants, Danser pas bête, Rym musique, 2001
- Mon pantin et moi, DEVA

SITES INTERNET

- Inspection académique de Maine et Loire
- Inspection académique du Pas de Calais