

OBJECTIF 1 : AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS¹

Enjeux essentiels : Engager des efforts et y prendre plaisir pour développer son pouvoir d'agir sur l'espace, dans le temps et sur les objets



FAIRE REUSSIR- FAIRE COMPRENDRE

APPRENTISSAGES VISES	CE QUI EST A CONSTRUIRE	DES ELEMENTS DE PROGRESSIVITE SUR L'ENSEMBLE DU CYCLE [Etapes 1 - (autour de 2ans et demi - 3 ans) - 2 (autour de 4 ans) - 3 (autour de 5 ans)]	LES ATTENDUS
<p>Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis faire glisser ou rouler, faire rebondir</p> <p>Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner</p> <p>Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour</p>	<p>- Construire des modes d'action sur et avec les objets, apprécier des trajectoires</p> <p>- Elargir et affiner des modes de déplacements</p> <p>- Percevoir des relations entre l'espace et le temps</p> <p>- Considérer l'autre comme un partenaire</p> <p>- S'inscrire dans un projet d'action</p>	<p>Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes. Explorer rechercher leurs possibilités d'utilisation, expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement, mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet. Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs. 2. Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples. Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Rechercher différentes façons de lancer haut - loin ou précis. Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser – le faire rouler- le faire rebondir. Engager des actions de projection dans des positions différentes (lancer depuis une chaise ou un banc, grimper sur un aménagement de cour en hauteur...). Provoquer des trajectoires variées (atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc...). 3. Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé. Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché. Expérimenter des solutions multiples de lancer (à une main, à deux mains, au pied...) mettant en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplaçant...). Faire un choix (d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...) mettant en jeu différents équilibres (en tournant, en se déplaçant...) pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer. Utiliser des instruments variés (raquettes, bâtons, crosses...) pour frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles (ballons de baudruches, palets, anneaux...) et produire l'effet recherché (amener dans une zone, envoyer sur une cible, faire suivre une ligne, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle...). Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre (faire en sorte que le camarade attrape l'objet, le bloque, le contrôle ou l'arrête...). Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles (attraper à la main, dans les bras, arrêter au pied...), les intercepter (avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton...) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents (baudruches...). <p>Elargir et affiner des modes de déplacements</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explorer différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant...) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers (lattes, cordes à franchir en sautant, briquettes ou petites haies à enjamber...), servant de repères ou d'obstacles. 	<p>TPS/PS</p> <p>-Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation.</p> <p>-Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibilités.</p> <p>MS</p> <p>-Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.</p> <p>-Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.</p>

¹ Ce document est une synthèse du programme et du document d'accompagnement. Cette synthèse reprend les formulations du texte mais relève de choix de réorganisation, de catégorisation et de lecture effectués par CPD EPS DSDEN Rhône - novembre 2015

<p>atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper</p> <p>Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.</p>		<p>Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter de petits objets, vider une caisse ou la remplir, réagir à un signal sonore dans le cadre d'un jeu...).</p> <ol style="list-style-type: none"> Appréciations d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés. Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. Expérimenter différentes formes de sauts (à un pied ou 2 pieds, à l'aide de cerceaux posés au sol, de morceaux de moquettes constituant des points de passage, des repères à atteindre...). Sauter en contre-bas (depuis une briquette, un banc, un aménagement de cour...) pour atteindre une zone, une cible au sol et varier les modes de réception (à quatre pattes, debout...). Se réceptionner dans des espaces différents et expérimenter les effets de zones ou de matériaux de réceptions différents (tapis mou ou dur, sable, bitume...) sur son propre équilibre. <ol style="list-style-type: none"> Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise. Affiner ses actions pour enchaîner plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné (lier une course et un saut puis se réceptionner à un ou deux pieds, lier une course et un lancer...). Expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes (matérialisées par des couleurs, des tracés, des repères...) et mesurer les effets produits. Mobiliser son énergie pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. <p>Percevoir des relations entre l'espace et le temps</p> <ol style="list-style-type: none"> Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands. Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course. Mobiliser son énergie (en courant vite, avec ou sans obstacles...) pour atteindre un repère d'espace. Prendre plaisir à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, un minuteur de cuisine, une chanson enregistrée...). <p>Considérer l'autre comme un partenaire</p> <ol style="list-style-type: none"> Acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle. Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs. Participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents. Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet (latte, cerceau, cordelette...), coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble, réaliser un trajet donné. Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective. Collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres pour faire parcourir à un objet commun (une peluche, une figurine, une balle...) un espace plus grand (matérialisé par un nombre de tours, d'aller-retours...) ou le faire se déplacer pendant un temps plus long. <p>S'inscrire dans un projet d'action</p> <ol style="list-style-type: none"> Proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres. Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter. Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but. Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser. Faire un choix (d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...) pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer. Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché. 	<p>Fin de GS :</p> <p>-Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</p> <p>-Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p>
---	--	---	--

Développer une motricité globale à partir de deux acquisitions fondamentales : la préhension et la marche

L'enfant doit progressivement construire des organisations corporelles différentes afin de pouvoir dissocier les actions (de préhension, de manipulation ou de projection d'objets), des coordinations nécessaires à sa locomotion.

Les conduites motrices qu'il engage lors de ses déplacements (courir, sauter, sautiller, franchir...) sont d'abord motivées par le plaisir de faire et sont liées aux sensations et aux émotions ressenties, aux obstacles rencontrés.

Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets

D'un engagement global de l'ensemble du corps à une organisation dynamique asymétrique du corps de l'enfant. Cette organisation entraîne la nécessité du choix d'un côté préférentiel de la main ou du pied, utilisés pour l'exécution de certains gestes.

Ce processus de latéralisation est en cours à l'école maternelle. L'enseignant doit donc, au travers des situations qu'il propose, permettre au jeune enfant de choisir dans le mouvement ses modes préférentiels, afin de stabiliser progressivement sa propre latéralité fonctionnelle.

Développer les perceptions et les coordinations

Les premiers jeux sont souvent centrés sur le fait de le conserver ou induits par le désir de le retrouver (faire rouler une balle au sol et la rattraper, la lancer en hauteur et la récupérer, taper du pied dans un ballon et le poursuivre pour l'immobiliser....). De ce fait, les jeux d'échanges sont limités même s'ils doivent évidemment être proposés.

Dès que ces objets deviennent mobiles, se transforment en projectiles, ils occasionnent des prises d'information nouvelles. Les objets qui se déplacent plus lentement (comme les ballons de baudruche par exemple) sont plus intéressants pour les jeunes enfants.

L'enfant cherche à percevoir une trajectoire potentielle, à anticiper progressivement le point de chute. Lancer un objet est, de ce point de vue, plus facile pour les tout petits qu'essayer de le rattraper parce que cela suppose un ajustement des déplacements ou des placements afin d'intercepter la trajectoire

Les matériels qui peuvent permettre à l'enfant de réceptionner une balle par exemple autrement qu'avec les mains sont également facilitants (« épuisettes » fabriquées à l'aide d'un cerceau, d'un anneau autour duquel est fixé un voile, un tissu ou un bas, sac ou carton tenu à deux mains...).

Apprendre le partage des espaces ou des objets

Apprendre à partager, à donner et recevoir en échange, à demander au lieu de prendre, à passer à son tour sans bousculer, sont des objectifs importants.

Des organisations

- le même matériel à tous
- autant d'objets qu'il y a d'enfants.
- des objets différents. Il peut être proposé au contraire des jeux d'exploration au cours desquels les uns joueront avec des balles et les autres avec des ballons de baudruche.
- Des règles d'espace. (des cerceaux dans un « pays » donné pendant que les autres, dans un autre espace, joueront à sauter par-dessus des lattes posées au sol.)

C'est précisément parce que tous ne possèdent pas, en même temps, le même matériel et parce que chacun a le droit de vivre les mêmes expériences que l'autre, que la nécessité du partage ou de l'échange se construit peu à peu. Ces organisations permettent également de ne pas limiter ce qui est proposé aux enfants aux seules situations pour lesquelles l'enseignant est sûr d'avoir assez de matériel individuel pour tous.

LES CONDITIONS DE REUSSITE²

- Assurer les conditions d'une réelle pratique.

L'enseignant conçoit des situations, riches et stimulantes, afin de mobiliser les comportements attendus et de favoriser l'activité réelle de tous les enfants. Il vise à ce que les enfants prennent du plaisir à agir, qu'ils découvrent leurs possibilités corporelles et qu'ils soient engagés dans la transformation de leurs actions familières.

L'enseignant pense, organise et régule ces aménagements d'espaces afin de permettre à l'enfant une expérimentation personnelle et autonome. L'enseignant soutient l'enfant, le rassure, l'encourage afin qu'il s'engage dans l'activité proposée en toute sécurité, conquière de l'autonomie tout en prenant des risques à sa mesure. Il propose son aide aux enfants en difficulté passagère, sans toutefois anticiper sur les initiatives ou se substituer aux tâtonnements.

L'enseignant donne suffisamment de temps à chacun pour explorer, ressentir, imiter les autres, trouver de nouvelles façons de faire. Il lui permet ainsi de s'exercer, d'affiner ses gestes dans des dispositifs d'apprentissages collectifs adaptés, à la fois durables et évolutifs, assurant à chacun une quantité suffisante d'expériences et de répétitions.

Il s'attache à observer les réponses motrices, à valoriser les tentatives de chacun, à mettre en commun les propositions individuelles de manière à relancer, focaliser, enrichir les expérimentations du groupe. Il suggère des pistes d'exploration, guide patiemment les recherches et les accompagne en interagissant avec les enfants.

La construction de conduites motrices plus affinées, efficaces et adaptables, repose sur le vécu de situations d'apprentissage ciblées, à caractère ludique, comportant des buts à atteindre, perceptibles et clairs (lancer, sauter dans des zones de couleurs différentes en fonction de leur éloignement...). Ces buts organisent et orientent l'activité de l'enfant car ils permettent de concrétiser ses réussites et de matérialiser ses progrès.

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

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

- Investir des espaces de plus en plus vastes

L'enseignant fait varier la taille des espaces dans lesquels les enfants vont agir, faire des expériences sur les objets constituant ces espaces, construire, observer, faire évoluer les premières représentations spatiales structurées.

Un espace proche et limité, par exemple celui correspondant à une maquette, favorise une perception exhaustive des objets. Situés à l'extérieur de cet espace qu'ils maîtrisent, les enfants peuvent toucher, déplacer des objets qu'ils considèrent et orientent par rapport au repère stabilisé de la position de leur propre corps.

L'enseignant propose également des actions dans des espaces plus vastes ou moins connus, soumet aux enfants des problèmes à résoudre afin qu'ils changent de point de vue. La conquête de l'élargissement des milieux va de pair avec celle des moyens de représentations (maquettes, plans, etc.) dont la fonctionnalité doit être toujours présente, c'est-à-dire ancrée sur un réel et destinée à servir à agir dans ou sur ce réel.

L'enseignant accompagne l'élaboration de projets de déplacements, d'itinéraires à transmettre à d'autres enfants afin que les uns et les autres apprennent à coordonner des informations partielles à partir d'indices prélevés dans le réel ou sur différentes formes de représentations de l'espace.

La représentation des relations spatiales reste difficile tout au long de l'école maternelle car elle nécessite pour l'enfant d'accepter la contrainte de l'orientation de l'espace graphique. La maquette constitue une étape importante pour articuler les différentes représentations et organiser des correspondances entre un espace vécu et un espace représenté.

² Ce document est une synthèse du programme et du document d'accompagnement. Cette synthèse reprend les formulations du texte mais relève de choix de réorganisation, de catégorisation et de lecture effectués par CPD EPS DSDEN Rhône - novembre 2015