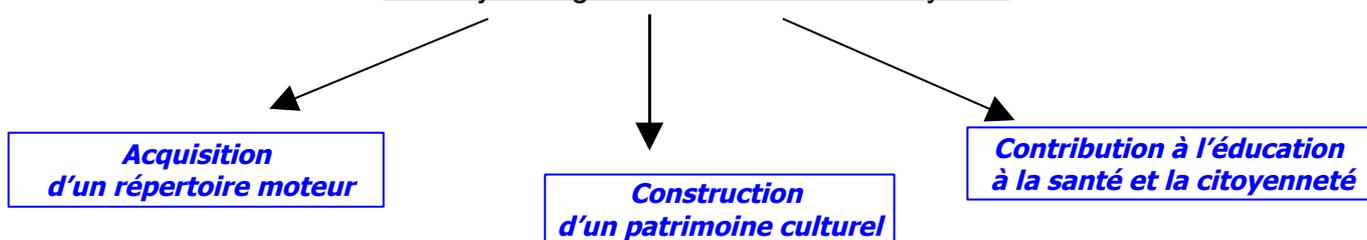


Agir et s'exprimer avec son corps

Les objectifs généraux de l'E.P.S au cycle 1



Points particuliers à prendre en compte :

- Caractéristiques de l'activité physique des tout petits
- Expériences corporelles et langage
- Articulation avec les autres domaines d'activité
- L'activité de l'enfant et le rôle de l'enseignant

Faire vivre des expériences corporelles variées

Mise en œuvre de sollicitation des actions motrices fondamentales



Locomotions

Marcher
Sauter
Courir
Grimper
Rouler ...

équilibres et manipulations

Attitudes stabilisées
Tirer
Pousser
Saisir...

Projections et réceptions

Lancer
Recevoir ...

Construction du répertoire moteur de base

Compétences spécifiques

- Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Coopérer et s'opposer indiv. ou collect.
- Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétences transversales

- S'engager dans l'action
- Faire 1 projet d'action
- Identifier les effets de l'activité
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles

Connaissances

- Sur soi
- Des règles
- Savoir-faire sociaux
- Façons de s'y prendre

« Agir et s'exprimer avec son corps (L'EP à la maternelle) »
Equipe Départementale du Tarn Ed. SCEREN Midi-Pyrénées 2003

« A deux, à trois »

Situations coopératives animées par l'enseignant, dans lesquelles de tout petits groupes (d'affinité ou imposé) jouent « en parallèle » en exerçant des rôles identiques ou différents.

De la possession individuelle... au partage avec un partenaire choisi	Différer le plaisir de faire, de posséder l'objet pour jouer, accepter les conflits
Du plaisir de faire avec son copain ...à d'autres partenaires de jeu...	Entrer en rapport à l'autre par le plaisir de faire avec..échanger, donner... Accepter de jouer avec d'autres
Enfin d'un groupement simple ...à la coopération ou l'opposition au sein d'un petit groupe	Comprendre et accepter les différents rôles dans le jeu. Coopérer pour atteindre un but commun ou s'opposer à l'autre dans le cadre de la règle.

« En pays, en atelier »

Des espaces de travail sont délimités par la règle, ou par la possession d'un type d'objet. Composition des groupes régulière ou non, répartition des rôles possible.

Des jeux dans des espaces différents impliquant des tâches différentes ...à un début d'autonomie à l'intérieur de chaque espace d'évolution	Comprendre une consigne différente de celle des autres. Respecter une règle d'espace
Du repérage spatial de l'organisation de la classe ...à la compréhension des rotations temporelles.	Se repérer dans un espace matérialisé et orienté. S'investir sans la présence de l'adulte. Comprendre l'appartenance à un groupe de travail « stable et régulier », à un espace de travail...
Enfin de tâches identiques dans un atelier ...à une répartition de tâches différentes (dans le jeu ou l'apprentissage)	Construire et respecter des règles de fonctionnement. Se répartir des rôles, respecter des règles d'organisation dans un atelier autonome.

« En groupe d'intérêt commun, en équipes »

Jeux par groupes à partir de la même règle pour tous, recherchant un effet commun, suivant des rôles parfois différents, et des buts éventuellement opposés.

De la compréhension d'un but commun ...à la compréhension de la règle	Poursuivre un but collectif par des actions en parallèle dans le cadre d'une règle...
De l'intégration de la règle et du but...aux 1ères coopérations efficaces et échanges réels...	Coopérer, échanger au sein d'un groupe pour atteindre le but dans le cadre de la règle...
Enfin d'une coordination globale des différents rôles...à la recherche de stratégies collectives.	Rechercher, observer, analyser des stratégies collectives efficaces au regard du problème posé.

Liens possibles entre phases d'apprentissage, compétences, objectif général et organisation de la classe

→ Liens avec les compétences spécifiques :

Les 2 premières phases (exploration et structuration) sont toujours liées à un seul objectif général, elles convergent vers le même type d'acquisitions.

La 3ème phase est au contraire toujours en relation soit avec un autre objectif de la même compétence spécifique, soit avec un autre objectif d'une autre compétence. Le ré investissement ou transfert des acquisitions doit se faire dans un autre contexte pour l'élève.

→ Liens avec l'organisation de la classe :

	<i>Phase exploratoire</i>			
1. Diversifier les situations pour favoriser l' <i>exploration</i>	<i>« Tous en même temps mais chacun pour soi »</i>	<i>« Dans un pays »</i>	<i>« Par 2 »</i>	<i>« En groupe classe »</i>
	<i>Phase de structuration</i>			
2. Stabiliser les dispositifs pour favoriser la <i>structuration</i>	<i>« Chacun pour soi mais tous ensemble »</i>	<i>« Par 2 avec d'autres copains »</i>	<i>« En atelier »</i>	<i>« Une équipe, différents rôles »</i>
	<i>Phase de ré investissement</i>			
3. Transformer les situations pour favoriser le <i>ré investissement</i>	<i>« Chacun son idée »</i>	<i>« Par 3, par 4 »</i>	<i>« A l'intérieur d'un atelier »</i>	<i>« En équipe, en équipes »</i>

Evolution des situations
associée à la progressivité de l'apprentissage

Thèmes	Organisation et principes didactiques de la tâche proposée	<i>Courir, sauter</i>	Etapes progressives de l'apprentissage
<i>Tous en même temps mais chacun pour soi</i>	Organisations collectives d'enfants jouant en parallèle à partir de la même consigne, l'activité étant animée par le maître	<i>Au signal, sortir de sa « maison », courir, sauter de différentes façons</i>	<p align="center">↓</p> <p align="center">1. Diversifier les situations pour relancer l'exploration</p>
<i>Dans un pays</i>	Enfants jouant en parallèle, dans des espaces de travail délimités, définis par la possession d'un type d'objets ou par une règle	<i>Sortir de sa maison, traverser le pays à courir et le pays à sauter : Respecter des espaces à consignes</i>	
<i>Par 2</i>	Situations coopératives animées par le maître. Les paires, formées par affinités, partagent le même matériel et jouent en parallèle	<i>La course des chevaux : par 2, les enfants sont reliés (corde, cerceau) et se déplacent au signal</i>	
<i>En groupe classe</i>	Grand groupe d'enfants jouant à partir d'une règle commune dans un espace collectif et recherchant un effet commun	<i>Course au trésor : collecter des objets en suivant un parcours d'obstacles</i>	<p align="center">↓</p> <p align="center">2. Stabiliser les dispositifs pour favoriser la structuration des apprentissages</p>
<i>Chacun pour soi mais tous ensemble</i>	Enfants jouant en parallèle dans les espaces « coins aménagés » de leur choix	<i>«Compte et saute» Au top, l'enfant sort de la maison, 1 signal = sauter 1 obstacle et revenir, 2 = 2 obstacles ...</i>	
<i>Par 2, avec d'autres copains</i>	Du plaisir de faire avec son copain...à l'ouverture à d'autres partenaires, à des rôles différents	<i>Par 2, Le loup derrière l'agneau, doit attraper la queue de l'agneau avant qu'il saute la barrière de son refuge</i>	
<i>En atelier</i>	Groupes de travail en parallèle dont la composition est stable et régulière. Les enfants respectent des règles collectives de vie et de jeu	<i>3 parcours d'obstacles à franchir pour collecter des objets dans un espace commun aux 3 groupes</i>	
<i>Une équipe, différents rôles</i>	Recherche d'un but commun à tout le groupe, la règle créant différents statuts ou rôles coopératifs	<i>Tour du monde de la peluche : relais (parcours d'obstacles) entre diff. villes</i>	<p align="center">↓</p> <p align="center">3. Transformer les situations pour favoriser le réinvestissement</p>
<i>Chacun son idée</i>	Situation collective mais chaque enfant apporte sa propre réponse	<i>Sauter des rivières de diff. longueurs, puis dans un ordre croissant de difficulté, rechercher son record</i>	
<i>Par 3, par 4</i>	Petits groupes jouant des rôles coopératifs ou antagonistes, la situation pouvant être collective	<i>Par groupe, sauter de + en + haut en ajoutant des obstacles (blocs mousse)</i>	
<i>A l'intérieur d'un atelier</i>	Ateliers autonomes avec répartition des tâches favorisant la coopération ou l'aide à l'apprentissage (auto-évaluation)	<i>Sauter des rivières, ou des blocs mousse, ou depuis le banc dans des zones, en matérialisant le niveau de difficulté (vert, jaune, rouge)</i>	
<i>En équipes ... en équipes</i>	De la coopération...à la recherche de stratégies collectives	<i>Course au trésor : relais par équipes sur 3 parcours d'obstacles en parallèle</i>	

Bibliographie et documents disponibles sur Internet pour la maternelle :

« **Agir et s'exprimer avec son corps (L'EP à la maternelle)** » *Equipe Départementale du Tarn Ed. SCEREN Midi-Pyrénées 2003*

A emprunter auprès des CPD EPS :

Un album à danser : **Les 7 secrets de M.Unisson** – Ed. Revue EPS 2007

Un album à jouer : **Le château de Radégou** - Ed. Revue EPS 2005

Un album à nager : **Le fabuleux voyage de Lola la loutre** - Ed. Revue EPS 2008

Sur le Web :

- Documents complets traitant de tous les aspects de l'éducation physique à la maternelle (les tout-petits, gestion de la séance, unités d'apprentissage dans chaque compétence spécifique, programmation)

L'éducation physique à l'école maternelle (150 pages) – Inspection Académique de Maine-et-Loire (49)

Guide départemental n°3 EPS à l'école maternelle et élémentaire (57 pages) - Inspection Académique du Calvados (14)

L'Education Physique aux cycles 1 et 2 – Outils méthodologiques – Trame de variance à partir des verbes d'action- Inspection Académique de la Charente

- Documents traitant de certaines activités d'EPS :

Agir en maternelle – Inspection Académique du Val de Marne (94)

Les jeux collectifs à l'école (40 pages) - Inspection Académique du Calvados (14)

Rondes et jeux dansés (41 pages) - Inspection Académique du Calvados (14)

Activités DANSE (62pages) - Inspection Académique de la Sarthe (72)

Activités d'orientation en relation avec des albums de littérature – Inspection Académique des Deux-Sèvres (79)