

IA 38 - Groupe permanent pour l' Education Physique et Sportive

ECOLE MATERNELLE

« AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS »

REPERES POUR ORGANISER LA PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES

Le tableau suivant reprend les compétences visées par les programmes 2008 (quatre premières colonnes) et propose des repères (trois dernières colonnes), afin d'organiser la progressivité des apprentissages dans le domaine « **Agir et s'exprimer avec son corps** », sur le cycle de l'école maternelle.

LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE
 – Le B.O. N°3 du 19 juin 2008 – Hors- série
Ecole maternelle – page 15

en gras le texte du BO

Les trois niveaux de l'école maternelle

Compétences des programmes	Champs d'actions	Capacité	Forme(s) de pratique(s)	Petite section	Moyenne section	Grande section
Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Pratique d'activités physiques libres et guidées	Capacités motrices dans des déplacements	Courir	Courir vite		
				Marcher de plus en plus vite	Trotter et s'arrêter	Courir vite du départ à l'arrivée
				Courir vite en ligne droite (15 mètres)		
				Courir	Courir avec l'intention d'aller vite	Courir en ligne droite avec l'intention d'aller vite
				Etre prêt à partir vite		
				S'échapper dans une direction donnée	Réagir à un signal	Se positionner, anticiper
				Orienter sa course		
				Courir et s'orienter vers un objet une personne		Courir en ligne droite
				Courir en franchissant des obstacles		
						Franchir 3 à 5 petits obstacles en variant l'espace et la hauteur
				Courir longtemps		
					Courir sans s'essouffler quelques minutes (4 min environ)	Courir sur plusieurs tours d'un circuit (6 min environ)
				Tenir compte des autres		
				Courir sans tenir compte de l'allure des autres dans des situations de jeux	Courir en évitant les autres pour réaliser des actions concrètes (transport d'objets)	Courir vite et se situer par rapport aux autres (ex : pour arriver le premier ou faire gagner son équipe)
Repérer l'évolution de ses performances						
Courir vite : sans repérer le résultat de son action	Courir et repérer le résultat de son action (faire gagner son équipe)	Courir vite : repérer et comparer les résultats de ses différentes courses				

<i>Programmes</i>				<i>Niveaux</i>		
<i>Compétences des programmes</i>	<i>Champs d'actions</i>	<i>Capacité</i>	<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Pratique d'activités physiques libres et guidées	Capacités motrices dans des déplacements	Ramper	Ramper librement sur différents supports (lisse, mou, ...) exploration (ex : tunnel)	Ramper sur un parcours varié (inclinaison, ...)	Ramper dans différentes positions (sur le ventre, sur le dos,...) Ramper le plus rapidement possible sur une courte distance
			Sauter	Sauter haut		
				Sauter pour attraper Sauter sans élan	Sauter en contre haut Prendre une impulsion	Sauter pour franchir Enchaîner course et appel Adapter sa course à l'obstacle
				Sauter loin		
				Sauter en contre bas Sauter sans élan	Courir et sauter pieds joints Prendre une impulsion	Accepter le déséquilibre avant Enchaîner course et impulsion un pied, réception deux pieds.
			Repérer l'évolution de ses performances :			
				Repérer son résultat dans des zones de couleurs	Mesurer sa performance et savoir dire si un progrès a été réalisé par rapport au saut précédent Se situer par rapport aux autres Annoncer sa performance	
			Bondir	De différentes façons (comme la grenouille, le lapin, le kangourou)	Par dessus un obstacle bas en prenant appui sur ses mains	Pour monter sur un obstacle en posant les mains puis les pieds
			Rouler	Rouler avec un engin		
				Piloter des engins stables (trottinettes, tricycles,...) sur terrain plat et avec de larges courbes	Apprendre à piloter sur des engins stables et diriger son engin sur terrain plat et avec virages serrés Propulser en poussant ou en pédalant	Travail sur l'équilibre (trottinette, draineuse, patins à roulettes...) maîtriser sa vitesse (s'arrêter,, accélérer, ralentir,...) Travail sur terrains variés (ex : aborder les pans inclinés)
Sur soi même, autour d'un axe, sur un plan incliné						
	De différentes façons (en avant, longitudinalement, ...)	En avant, en contre bas,...	En avant dans l'axe (en suivant le chemin...)			
Se renverser	Se déplacer sur les mains, les fesses en l'air (comme le chat, l'ours...) Descendre à 4 pattes un plan incliné.	Se déplacer entre 2 bancs parallèles, les mains au sol et un pied sur chaque banc.	Se déplacer sur les mains avec les pieds surélevés (sur un banc, sur un élément de plinth bas,...)			

<i>Programmes</i>				<i>Niveaux</i>		
<i>Compétences des programmes</i>	<i>Champs d'actions</i>	<i>Capacité</i>	<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Pratique d'activités physiques libres et guidées	Capacités motrices dans des déplacements	Glisser			Ski : <ul style="list-style-type: none"> - S'équiper avec l'aide éventuelle de l'adulte - Marcher et glisser - Monter en escaliers et en canard - Tomber, se relever - S'arrêter sans tomber - Se déplacer en pas glissés dans les traces (ski nordique)
			Grimper	Monter, descendre, se déplacer sur des obstacles, seul ou avec aide (espaliers, poutre, plan incliné, échelle, filet ...)	Monter, descendre, se déplacer, seul, sur différents obstacles (espaliers, poutre, plan incliné, échelle, filet, mur d'escalade >2,50m...), en utilisant différentes manières. Suivre un itinéraire	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer avec des appuis mains-pieds en hauteur (espaliers, murs d'escalade incliné et vertical, >2,50m) - Prendre des informations visuelles et sensorielles - Suivre un itinéraire imposé

Programmes				Niveaux		
Compétences des programmes	Champs d'actions	Capacité	Forme(s) de pratique(s)	Petite section	Moyenne section	Grande section
Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Pratique d'activités physiques libres et guidées	Capacités motrices dans des déplacements	Nager	Agir dans le cadre d'une unité d'apprentissage cohérente permettant à chaque élève de construire son projet personnel. Les élèves conserveront des traces écrites des progrès qu'ils effectuent et des connaissances qu'ils acquièrent (cahier du nageur...)		
						<p>Enrichir son répertoire d'actions motrices inhabituelles en acceptant la perte des appuis plantaires. Reconnaître une situation de prise de risque. Connaître l'eau comme « milieu étranger » et « l'appriivoiser ». Comprendre les règles de sécurité de la piscine et le comportement dans l'eau.</p> <p>Entrer dans l'eau avec une aide (descendre, se laisser tomber, glisser, sauter) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec adulte qui réceptionne - au ras de l'eau, en se laissant tomber - assis ou debout en se tenant à une perche - avec matériel aidant à la réception (tapis, maxi planche, lignes..) <p>Sortir de l'eau avec une aide</p> <p>S'immerger dans des situations variées « sur place » (disparaître, descendre, remonter, toucher le fond, regarder..) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en conservant ses appuis manuels - en conservant ses appuis plantaires - en participant à des jeux traditionnels entraînant une courte immersion (la chasse aux trésors-le filet du pêcheur- savez vous planter les choux ?...) - en franchissant un obstacle (en surface ou profondeur : sous une ligne, un cerceau...) - en faisant des bulles dans l'eau- souffler pour faire déplacer la balle de ping-pong <p>Se laisser équilibrer par l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en se laissant porter, bercer (matériel varié pour faire changer la position de la tête et l'orientation du regard) - en attendant l'immobilisation (eau jusqu'aux cuisses, jouer aux quilles, à la statue, se laisser tomber sans changer de forme) <p>Se déplacer dans l'eau à l'aide d'un support (avancer, reculer, descendre, monter, bouger les bras, taper des pieds, nager):</p> <ul style="list-style-type: none"> - en traversant le bassin, debout, dans le sens de la largeur en avant, en arrière - entre deux lignes d'eau (debout ou semi allongé) - en se lâchant du bord pour se rattraper à un gros tapis ou une perche - en mobilisant les différents segments avec le support du planche, de frites, haltères

<i>Programmes</i>				<i>Niveaux</i>		
<i>Compétences des programmes</i>	<i>Champs d'actions</i>	<i>Capacité</i>	<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	<i>Pratique d'activités physiques libres et guidées</i>	Capacités motrices : dans des équilibres, dans des manipulations	Agiter Tirer Pousser	Découvrir les possibilités de son corps dans des activités spontanées Etre tonique Avoir une bonne préhension des objets (de différentes formes, de différentes matières,...)	Imiter, suivre des consignes (les actions sont guidées)	
		Capacités motrices dans des projections et réceptions d'objets	Lancer	Se séparer de l'objet en le jetant ne pas le suivre	Lancer l'objet une direction définie	Lancer dans une continuité (équilibre, énergie)
			Recevoir	Recevoir différents objets relativement gros lancés par l'adulte	Recevoir différents objets relativement gros que l'on a lancés soit même	Recevoir différents objets lancés par un camarade dans un jeu collectif

Programmes				Niveaux				
Compétences des programmes	Champs d'actions	Capacité	Forme(s) de pratique(s)	Petite section	Moyenne section	Grande section		
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives	Pratique d'activités qui comportent des règles	Capacités d'adaptation et de coopération	jeux d'opposition	S'investir dans une activité de contact corporel avec la médiation d'un objet (se disputer la possession d'un ballon)	S'investir dans une activité de contact corporel direct (toucher, déplacer son adversaire)	Affronter un adversaire dans une activité de corps à corps (saisir, priver l'adversaire de sa liberté d'action, maintenir au sol Identifier des actions fondamentales du combat (saisir, déséquilibrer...) L'amener et le maintenir au sol dans une position définie.		
				jeux d'adresse	Accepter de lancer des objets dans une cible.	Lancer des objets dans une cible plus ou moins éloignée (cibles horizontales, verticales)	Lancer et rattraper des objets.	
			Comprendre et accepter l'intérêt et les contraintes des situations collectives	jeux de balle	Adapter son action à une nouvelle contrainte pour :			
		Transporter et lancer des objets, des balles, des ballons						
		Dans le temps, l'espace			Avec les autres	En fonction du but à atteindre		
		S'organiser dans l'espace, en intégrant la notion d'équipe						
		Individuellement			Collectivement	Collectivement		
		Appliquer les règles						
		Les découvrir			Les accepter et les respecter	Les faire respecter comme observateur ou arbitre		
		Commencer à élaborer des stratégies pour :						
		S'opposer						
		Collectivement à l'enseignant			Collectivement à l'enseignant puis à un adversaire	Collectivement à plusieurs adversaires		
		Se répartir les rôles						
		Joueur, sans différenciation de rôle.	Rôle fixe de défenseur ou rôle fixe d'attaquant	Rôles changeants (attaquant ou défenseur) en coopérant avec des partenaires				
S'orienter vers la cible								
Repérage d'une cible sans notion de camp et d'équipe	Identification de sa cible pour marquer des points. Notion d'équipe Notion d'espace orienté	Déplacement vers la cible notion d'attaquant et défenseur						

Programmes				Niveaux		
Compétences des programmes	Champs d'actions	Capacité	Forme(s) de pratique(s)	Petite section	Moyenne section	Grande section
S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	Activités d'expression à visée artistique		Rondes Jeux dansés Le mime S'exprimer sur un rythme musical	Reproduire des évolutions et des figures qui font partie de la tradition.		
				<p>Danser deux par deux. Danser les uns à côté des autres.</p> <p>Respecter un signal, une consigne ou un rythme (faire ce que dit la musique)</p> <p>Danser dans des formes très simples (lignes- rondes à effectif réduit / sans obligation de se donner la main) Utilisation du sol</p>	<p>Danser en demi- classe</p> <p>Percevoir les structures rythmiques (danser en accord avec la musique) Accorder ses actions en fonction du phrasé.</p> <p>Danser dans des formes plus élaborées (rondes, huit, vagues, dessus- dessous (pont...))</p>	<p>Danser en classe entière. Danser les uns avec les autres.</p> <p>Respecter les contraintes rythmiques (danser en marquant la pulsation) Changer d'actions en fonction du phrasé. Mémoriser des figures. Réaliser une danse entièrement. Réaliser une danse avec des partenaires différents.</p> <p>Créer des formes de déplacements variées (lignes //, lignes qui se croisent...)</p> <p>Utiliser un répertoire moteur varié (sautiller, pas chassés, pas croisés...)</p> <p>Chanter et danser en même temps.</p>

Programmes				Niveaux			
Compétences des programmes	Champs d'actions	Capacité	Forme(s) de pratique(s)	Petite section	Moyenne section	Grande section	
S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	Activités d'expression à visée artistique		La danse	Agir dans le cadre d'une finalisation en s'exprimant corporellement à partir de différents inducteurs : personnages, peintures, images, sentiments, musiques... :			
			Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement, sur un rythme musical ou non.	Répondre corporellement à des verbes d'action (courir, sauter, tourner, ramper, glisser et rouler, s'étirer, se recroqueviller)	Improviser à partir d'éléments fondamentaux du mouvement (déplacements, sauts, tours, chutes...)	Transformer un geste habituel en sollicitant l'imaginaire (un exemple de variable : les contraires : vite/ lent, haut/ bas, fort/ doucement, seul /avec)	
			Découvrir quelques repères dans le temps et dans l'espace		Connaître des repères dans le temps et dans l'espace.	Reproduire des modes de déplacement	
			Eprouver des sensations motrices et des émotions		Associer deux à trois mouvements simples.	Prendre des repères dans le temps, dans l'espace et par rapport aux autres (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur une des phrases, positionnement sur scène à un instant donné...)	
			Jouer sur des images, des matières		Ressentir des sensations motrices inhabituelles et se construire un répertoire moteur spécifique (rouler comme une goutte d'eau, tomber comme une feuille/comme une pierre, se déplacer comme un escargot/un éléphant/un chat, tourner comme...).	Construire une courte séquence dansée d'au moins trois mouvements simples (phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle)	
		Danser les uns à côté des autres		Ressentir et exprimer des émotions, des sentiments (joie, colère, tristesse...)	Accepter des sensations motrices inhabituelles (équilibres/ déséquilibres/ rotations)...pour les réinvestir dans une production.		
						Oser se produire devant un public. (groupe, classe, école, parents...)	
						Utiliser le répertoire des émotions , dans une production en jouant sur les nuances du mouvement en jouant sur les nuances du mouvement (ex : caresser, toucher, froter,...)	
					Danser seul ou à plusieurs devant les autres , en participant à un « moment » de danse à partir de quelques repères dans l'improvisation.	Danser une séquence préparée collectivement en respectant, en écoutant, en coopérant et en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres.	

<i>Programmes</i>				<i>Niveaux</i>		
<i>Compétences des programmes</i>	<i>Champs d'actions</i>	<i>Capacité</i>	<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Se repérer et se déplacer dans l'espace	<i>Acquérir une image orientée de son corps Grâce aux diverses activités...</i>		Devant, Derrière Dessus Dessous A droite A gauche Loin Près	dans différentes disciplines : gymnastique, jeux collectif, danse,		
				Se placer et se déplacer dans un espace en mobilisant ses repères sensoriels (vue, ouïe, toucher)	Affiner la perception (prise d'information) pour adapter ses placements et ses déplacements	Idem (en complexifiant la prise d'info.)
				Se déplacer librement en utilisant les objets comme obstacle	Suivre un parcours, en suivant des consignes Verbaliser son action Suivre un itinéraire jalonné dans l'espace	Coder décoder un parcours
				- Reconnaître différents lieux - Réaliser un petit parcours en boucle ou en étoile (retour systématique au point de départ) - Prendre un itinéraire simple pour se déplacer dans un lieu proche et connu (classe, préau, cour de l'école...)	- Choisir un itinéraire parmi plusieurs - Prendre des repères sur des photos ou un schéma - Prendre un itinéraire de plus en plus complexe pour aller vers un lieu connu de l'école (classe - BCD, cour - salle de motricité...etc)	- Suivre un itinéraire à partir de différents supports (oral, maquette, photos...) - Prendre des repères sur des photos, sur une maquette - Comparer des distances et des temps (ex : le sablier) - Se situer, se déplacer par rapport à un point remarquable (objet et élément du paysage) en situant ce point par rapport à soi (classe, préau, gymnase, cour, piscine, parc public)

<i>Programmes</i>				<i>Niveaux</i>		
<i>Compétences des programmes</i>	<i>Champs d'actions</i>	<i>Capacité</i>	<i>Forme(s) de pratique(s)</i>	<i>Petite section</i>	<i>Moyenne section</i>	<i>Grande section</i>
Décrire ou représenter un parcours simple	Lien avec : - « S'approprier le langage » - « Découvrir l'écrit » - « Découvrir le monde »			Lien avec plusieurs activités : athlétisme, aquatiques, escalade, orientation, danse,...		
				Utiliser un vocabulaire simple lié au repérage dans l'espace associer un élément remarquable d'une photo à la réalité	Reconnaître différents espaces (dansés,...) et lieux (parcours gymnique, orientation,...) et les nommer Représenter un déplacement en utilisant quelques symboles enrichir son vocabulaire au repérage dans l'espace Représenter à l'aide de maquette l'espace d'évolution	Expliquer à un camarade un parcours à réaliser (orientation escalade) Reconnaître des lieux connus et les décrire Représenter un déplacement sur un dessin et l'expliquer Utiliser un vocabulaire lié au repérage dans l'espace varié et précis