

AGIR

à la maternelle

Des outils pour organiser les activités physiques.

La première version de ce livret a été élaborée par

Patrick DE CLERCQ - CPC
Annie DIMANCHE - CPC
Hugues GAUTIER - CPC
Jean-Yves LECLUSE - CPC
Anne LEFAY - CPC
Claude MENARD - CPC
Jean VERGEYLEN - CPC

Commission "Éducation Physique à l'école maternelle"
Équipe CPC/CPD du Val de Marne
Janvier 2001

La présente version, actualisée en fonction des
nouveaux programmes (2002), a été réalisée par

Patrick DE CLERCQ - CPC
Annie DIMANCHE - CPC
Jean-François DIMANCHE - CPD
Anne LEFAY - CPC
Viviane MICHEL - CPC
Jean VERGEYLEN - CPC

Juin 2003

SOMMAIRE

Dans ce livret, vous trouverez des documents facilitant la construction de programmations de classe et d'école, ainsi que l'élaboration de progressions assurant la continuité et la cohérence des apprentissages.

- **Grille de lecture des Instructions Officielles** **page 4**
Présentation synthétique des programmes de 2002 concernant l'éducation physique à l'école maternelle.
Cette grille est une aide à la programmation des activités qu'elle met en relation avec les compétences de fin de cycle 1.
- **Mieux organiser les activités physiques, c'est** **page 6**
 - **Observer, analyser, s'ajuster**
Observer les enfants, analyser leurs besoins, s'ajuster à leurs stratégie d'apprentissage.
 - **Déterminer une stratégie d'action :** **page 7**
Comprendre comment l'enfant apprend dans l'action (les étapes de l'apprentissage) afin de mettre en œuvre une démarche pédagogique adaptée aux besoins des enfants.
 - **Mettre en place une multiplicité de situations :** **page 9**
L'acquisition des compétences des nouveaux programmes est compatible avec le respect de la motricité du jeune enfant.
 - **Faire des choix équilibrés :** **page 10**
Types de motricité et spécificité de chaque âge.
Les activités réservées : pour donner envie de grandir...
- **Trois exemples de programmation :** **page 13**
Classes des tout-petits et des petits, classe des Moyens, classe des Grands

LES PROGRESSIONS

Nous proposons une évolution de chaque activité présentée afin d'assurer **continuité et cohérence des apprentissages** tout au long de l'école maternelle.

Le cloisonnement des niveaux PS/MS/GS est volontairement gommé afin d'aider l'enseignant à mieux prendre en compte les différences affectives et motrices et assurer ainsi la compatibilité des activités avec les besoins réels des élèves.

- Lancer.....	page 16
- Faire rouler.....	page 19
- Sauter en contre-bas.....	page 22
- Grimper.....	page 25
- Jeux collectifs.....	page 28
- Vers les jeux d'opposition, lutter.....	page 29
- Danser.....	page 33
- Rondes et jeux chantés.....	page 36

Les progressions sont accompagnées d'une **trame de variance*** qui permet de diversifier les séances : optimiser les ressources, relancer l'activité, complexifier une tâche.

** Une trame de variance met en évidence les différents paramètres sous-tendus par tout verbe d'action : le matériel utilisé (objets, installations), l'espace (ouvert ou clos, vaste ou réduit), le temps (rythme et enchaînement), les facteurs corporels, les relations aux autres.*

Le contenu de chaque séance d'éducation physique sera élaboré en sélectionnant certains éléments appartenant aux différents paramètres de la trame, en fonction de la place de la séance dans la progression (voir l'exemple d'utilisation qui illustre chaque trame).

★ Les documents "Jeux collectifs" et "Rondes et jeux chantés" (tableaux à double entrée) proposent, d'une part, une progression (lecture horizontale) et, d'autre part, une programmation établie en fonction des interactions qui s'opèrent entre enfants lors de ces activités (lecture verticale).

LA BIBLIOGRAPHIE

Certains titres sont anciens mais demeurent des ouvrages de référence ; d'autres sont très récents et en conformité avec les programmes de 2002.

Chaque référence est accompagnée d'une courte présentation qui vous aidera dans votre recherche.

- Pour une pratique quotidienne..... page 39
- Pour approfondir la réflexion..... page 42

LES ANNEXES

Pour vous permettre de compléter ce livret par vos propres productions...

- fiche "progression"
- fiche "trame de variance"
- fiche "ateliers".
- tableau de programmation pour la classe
- tableau de programmation d'école

PROGRAMMATION

GRILLE DE LECTURE DES INSTRUCTIONS OFFICIELLES 2002 • ÉCOLE MATERNELLE

Compétences spécifiques	C'est être capable de...	Activités supports	Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle
① Réaliser une action que l'on peut mesurer	courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés.	activités athlétiques	<p>Courir vite Courir en ligne droite le plus loin possible entre deux signaux sonores.</p> <p>Lancer loin Lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan.</p>
② Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.	vers les activités gymniques activités d'escalade	<p>Gymnastique (sauter et...) Sauter en contrebas d'un bloc de mousse, se réceptionner dans une zone matérialisée et rouler.</p> <p>Escalade (grimper sur des supports variés) Grimper en suivant un itinéraire balisé par des repères de couleurs (mur aménagé, espaliers, module...)</p>
	se déplacer sur des engins présentant un caractère d'instabilité	activités de roule et de glisse	<p>Pilotage (tricycle, vélo trottinette, ...) Rouler en ligne droite, virer en épingle à cheveux puis slalomer entre des plots, s'arrêter dans une zone matérialisée.</p>
	se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable...)	activités aquatiques	<p>Déplacement Se déplacer avec support (une ou deux frite(s)) sur quelques mètres, en grande profondeur, par l'action des jambes, puis des bras et des jambes</p> <p>Immersion Aller chercher des objets immergés en petite profondeur .</p>
	se déplacer dans des environnements proches puis, progressivement, dans des environnements étrangers et incertains (classe, cour, parc public, petit bois...)	activités d'orientation	<p>Orientation (se repérer dans l'espace) - Dans la classe, puis dans l'école, à partir d'une photo, identifier un lieu et reconstituer le décor photographié. - Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant au cours de la promenade de découverte.</p>
	se déplacer dans des milieux et espaces variés en se soumettant au risque d'une rupture d'équilibre.	activités d'équitation	<p>Équitation à poney Se déplacer au pas sur un parcours aménagé en ligne droite sur quelques mètres, tourner autour d'un fanion, slalomer entre des plots, franchir une barre posée au sol.</p>

GRILLE DE LECTURE DES INSTRUCTIONS OFFICIELLES 2002 • ÉCOLE MATERNELLE

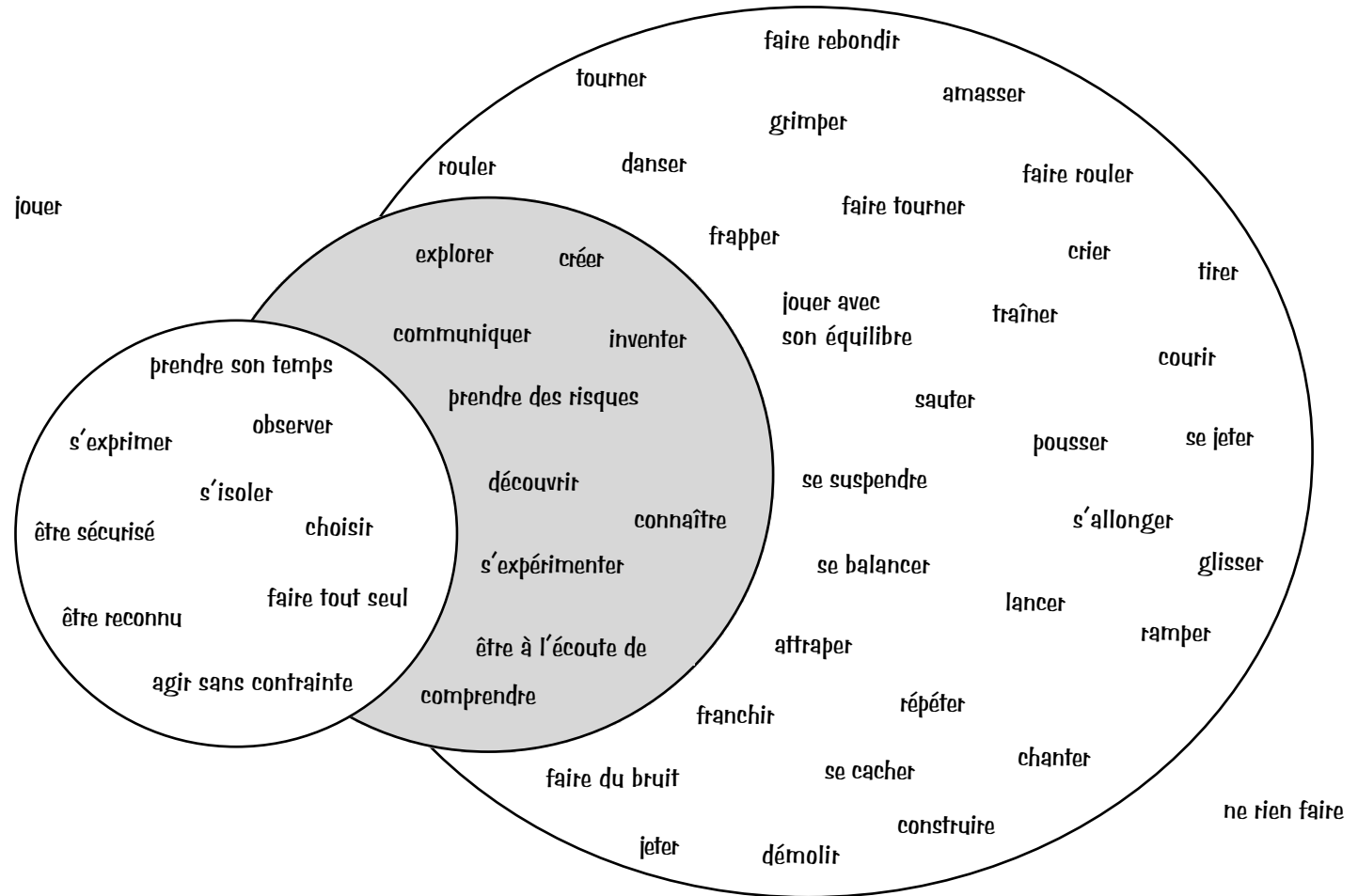
Compétences spécifiques	C'est être capable de...	Activités supports	Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle
<p align="center">③</p> <p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</p>	<p>s'opposer individuellement à un adversaire.</p> <p>coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.</p>	<p>jeux d'opposition duelle : jeux de lutte</p> <p>jeux collectifs</p>	<p>s'investir dans une activité de corps à corps pour retourner son adversaire immobile au sol.</p> <p>Transporter en courant des objets d'un point à un autre avec son équipe, sans se faire toucher par un ou plusieurs enfants défenseurs.</p>
<p align="center">④</p> <p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p>	<p>exprimer corporellement des images, des personnages, des histoires.</p> <p>s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel...</p> <p>...pour communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.</p>	<p>mime</p> <p>danse</p> <p>rondes et jeux dansés et chantés</p> <p>vers la gymnastique rythmique</p> <p><u>Pour les grands :</u></p> <p>activités gymniques (dans leur aspect artistique)</p> <p>activités de cirque</p>	<p>Représenter corporellement un personnage en jouant avec son ombre (théâtre d'ombres).</p> <p>Improviser puis composer une évolution. construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, avec un support musical.</p> <p>danser en concordance avec le chant et les autres enfants.</p> <p>se déplacer en manipulant un engin (ruban, cerceau, foulard, corde, ballon) en concordance avec un support musical.</p> <p>Enchaîner, sans rupture, sur un aménagement simple (tapis, poutre basse, bloc mousse), 3 actions en maîtrisant son équilibre.</p> <p>- construire des figures acrobatiques à base de porters simples à deux.</p> <p>- jongler : lancer/rattraper 2 foulards légers, seul ou à deux.</p>

MIEUX ORGANISER LES ACTIVITÉS PHYSIQUES, C'EST...



OBSERVER LES ENFANTS

dans leurs activités motrices, leurs tentatives de communication, leurs explorations, leurs intérêts, leurs plaisirs...





ANALYSER LEURS BESOINS et l'évolution de leur comportement moteur.



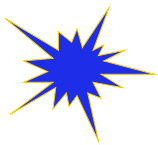
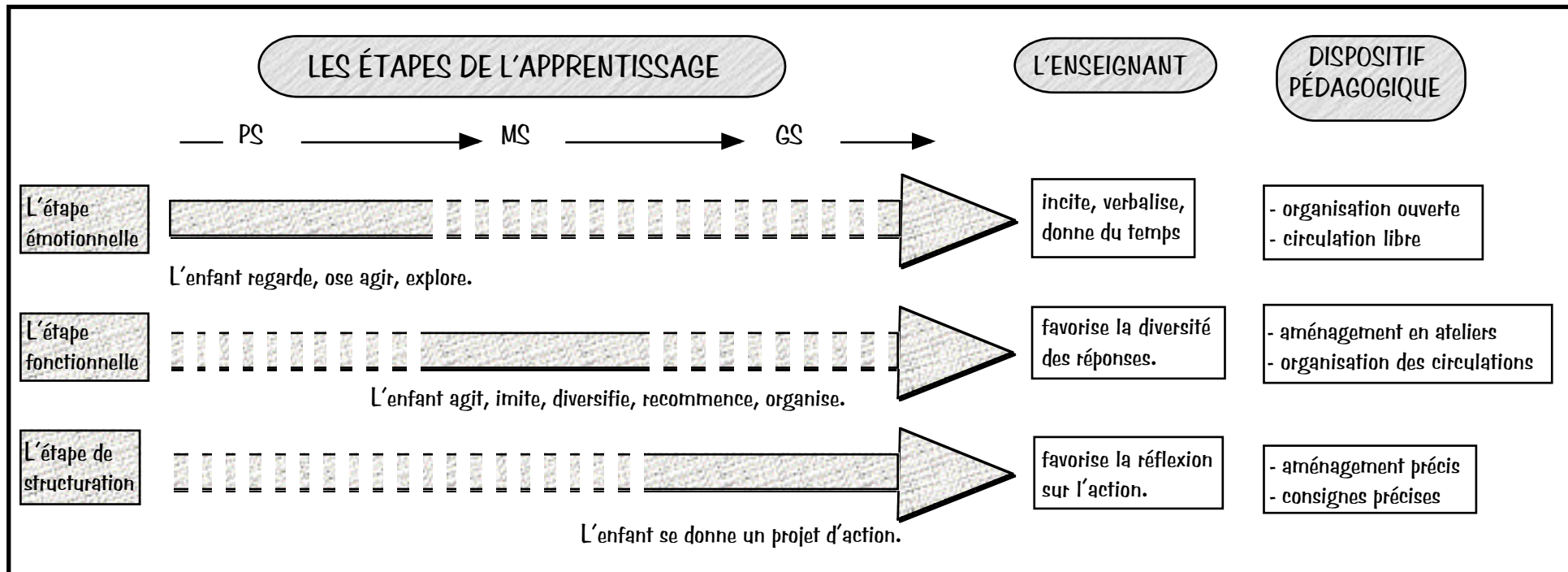
S'AJUSTER À LEURS STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE

Imiter, explorer, expérimenter, tâtonner, répéter...



DÉTERMINER UNE STRATÉGIE D'ACTION en mettant en œuvre une démarche adaptée, c'est-à-dire qui prend en compte les différentes étapes au travers desquelles l'enfant apprend dans l'action.

(document développé dans le tableau ci-après.)



- Il nous paraît important qu'aucune de ces étapes ne soit abordée avant que la précédente n'ait été pleinement vécue.
- Pour les plus grands, toute activité nouvelle peut générer un passage par l'étape émotionnelle.

ÉTAPES	Comportements des enfants	Attitude de l'enseignant	Dispositif pédagogique
ÉMOTIONNELLE	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enfant s'engage dans l'action pour comprendre et apprendre ; il ose agir. ● Ses premières appropriations passent par une exploration active du milieu. ● Il répond aux sollicitations par des jeux de type symbolique ; il est dans l'imaginaire. ● Les activités sont le plus souvent vécues seul. ● Il peut avoir besoin de s'extraire du groupe pour observer, se ressourcer... 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enseignant incite à agir et valorise les réponses des enfants. ● Il verbalise les actions et leur but avec chaque enfant. ● Il incite à la répétition, condition de l'apprentissage. ● Il laisse du temps aux enfants pour qu'ils puissent vivre "l'aventure motrice". ● Il privilégie le matériel qui offre de multiples sensations et qui favorise les émotions. ● Il admet les temps d'observation, de recul... 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'organisation permet des réponses multiples. ● Elle est très ouverte dans : <ul style="list-style-type: none"> - l'agencement et la variété du matériel - la libre circulation des enfants ● Les règles de sécurité sont précisées.
FONCTIONNELLE	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enfant s'approprie les possibilités d'action offertes par le milieu aménagé porteur de sens. ● Le but de la tâche est perçu et déclencheur de l'action. ● C'est un apprentissage par imprégnation, imitation. ● L'enfant agit avec plaisir. Il s'adapte aux situations rencontrées, transforme et enrichit ses réponses. 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enseignant incite, sécurise, aide. ● Il encourage la diversité des réponses. ● Il tente de faire accéder l'enfant à la connaissance du résultat de son action. ● Il formule et fait formuler (vocabulaire corporel, spatial...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'aménagement est lié à des objectifs de progrès. ● Il est explicite quant à l'action à produire et les buts à atteindre. ● Les circulations d'enfants s'organisent. ● Les ateliers se précisent (critères de réussite inscrits dans le dispositif). ● Les consignes passent le plus souvent par des modifications d'aménagement.
DE STRUCTURATION	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enfant se représente la tâche de façon plus pertinente avant sa réalisation. ● La connaissance du but à atteindre lui permet de varier ses modes d'action. ● Il se donne un projet d'action. ● Il entre dans une démarche de résolution de problème. ● Il agit par tâtonnement expérimental. ● Les actions sont vécues en groupes plus importants et stables. 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'enseignant observe et fait observer, formule et fait formuler en favorisant la réflexion sur l'action. ● Il permet les échanges, la confrontation. ● Il incite l'enfant à analyser, à faire des hypothèses, à organiser consciemment : <ul style="list-style-type: none"> - le pareil : reconstruire l'action de l'autre - le différent : trouver une variante - le plus difficile : hiérarchiser les actions - ... 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'aménagement et les consignes sont précis : <ul style="list-style-type: none"> - mise en évidence de situations - problèmes - ateliers rotatifs où des enchaînements d'actions sont suggérés. - parcours où l'on enchaîne plusieurs ateliers bien connus. ● Interventions non-verbales : <ul style="list-style-type: none"> - fiches d'ateliers - fiches codées pour auto-évaluation - photos, vidéos supports d'analyse



METTRE EN PLACE UNE MULTIPLICITÉ DE SITUATIONS avant de faire découvrir les activités physiques liées aux pratiques sociales.

Tout en respectant les Instructions Officielles mais en se référant à la classification fondamentale de Paillard (1980), les activités proposées aux enfants pourront s'organiser autour de trois axes :

- **motricité de locomotion**
- **motricité de manipulation**
- **motricité de communication**

Types de motricité	Intérêt pour les apprentissages	Compétences spécifiques
<p>Activités de locomotion</p> <p>L'enfant agit sur lui-même. Il adapte ses actions à un milieu aménagé ou naturel. Il joue avec son équilibre, ses déséquilibres.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Découvrir ses possibilités corporelles• Construire de nouveaux ajustements au monde qui l'entoure• Prendre des repères dans l'espace et dans le temps, apprécier les distances, réagir à un signal• Se dépasser en mesurant les risques et en modulant son énergie• Exercer ses facultés d'exploration motrice dans des environnements qui posent des problèmes spécifiques• S'adapter à un milieu inconnu	<p>Réaliser une action que l'on peut mesurer</p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p>
<p>Activités de manipulation</p> <p>L'enfant agit sur les objets. Il les met en mouvement. Il découvre, produit et reproduit les effets observés.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Explorer sensoriellement et s'appropriier des objets• Ajuster globalement ses actions en fonction des trajectoires d'objets en mouvement• Adapter ses conduites en vue de l'efficacité et de la précision du geste	<p>Réaliser une action que l'on peut mesurer</p> <p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique, expressive</p>
<p>Activités de communication et d'expression</p> <p>L'enfant agit avec les autres, pour les autres, contre les autres.</p> <p>L'activité est centrée sur les interactions sociales.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Partager avec d'autres des activités et des espaces communs• Assumer des responsabilités à sa mesure• Construire sa personnalité au travers des relations• Accepter des règles• Développer la sensibilité, l'imagination et la capacité de créer• S'exprimer par le mouvement• Approcher des notions musicales simples à travers un vécu corporel• Construire sa citoyenneté	<p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</p> <p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique, expressive</p>



PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE

S'organiser en fonction des espaces, du temps, des enseignants et de leurs compétences, des contraintes locales.



FAIRE DES CHOIX MOTIVÉS ET ÉQUILIBRÉS, DONNER DE LA COHÉRENCE

L'équilibre souhaité entre les trois types de motricité n'est pas une simple répartition en 3/3, dans les trois sections de l'école maternelle. Il est essentiel de prendre en compte les besoins des enfants, leurs potentialités et la spécificité de leur âge.

• Chez les plus petits

Le jeune enfant recherche naturellement les activités où il exerce son équilibre nouvellement acquis, où il agit sur lui-même.

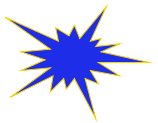
Il produit des actions souvent gratuites, pour les sensations corporelles qu'elles procurent. Il agit pour le plaisir des émotions qu'il ressent en balançant entre la peur et le plaisir.

Il a besoin de temps pour entrer dans l'action, s'en retirer, y revenir...

Il a besoin de répéter pour expérimenter, s'imprégner, réajuster et organiser son action.

Bien que petit, il a besoin d'espace.

Pour se construire et bien connaître son corps, il ne doit pas être empêché dans ses mouvements par sa tenue.

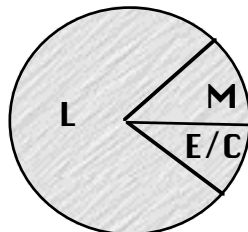


Ne pas placer un enfant dans une situation qu'il ne maîtrise pas et qu'il n'a pas choisie !

On privilégiera en petite section la motricité de locomotion.

Les manipulations de matériel, les jeux chantés, les évolutions en musique seront l'objet de séances plus brèves et plus ponctuelles qui prendront progressivement leur place au cours de l'année.

Les jeux collectifs seront proposés en fin d'année.



• **Chez les moyens**

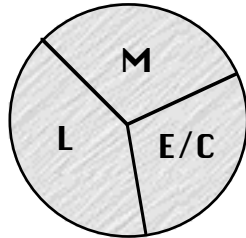
L'intensité des actions motrices doit pouvoir s'accroître.

La prise de risque s'ajuste. L'enfant doit pouvoir découvrir et évaluer ses limites.

Il lui faut du temps pour imaginer, créer, inventer afin d'enrichir ses expériences motrices.

Par la motricité, il va entrer en relation avec les autres (coopérer, s'opposer...).

Dans cette section, l'équilibre existe entre les trois axes moteurs. Toutefois, en début d'année, il est encore nécessaire de valoriser la motricité de locomotion.



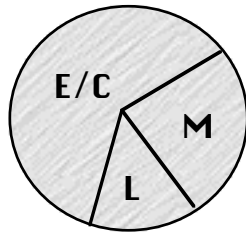
• **Chez les grands**

À cet âge, les enfants s'organisent en groupe (en bande pendant la récréation).

- Ils comprennent la nécessité de la règle pour jouer.
- Ils savent entrer en relation sous des formes variées (opposition ou coopération).
- Ils peuvent inventer, créer, **s'inscrire dans un projet.**

La motricité d'expression et de communication est dominante. Les manipulations changent de nature (faire avec / contre) mais occupent sensiblement le même temps.

La motricité de locomotion, selon les conditions locales, sera plutôt liée à l'utilisation d'installations extérieures (gymnase, piscine, etc.).



- **LES ACTIVITÉS RÉSERVÉES.**

L'équipe d'école veille à sélectionner des activités spécifiques aux différentes sections. Des choix de situations d'action se posent.

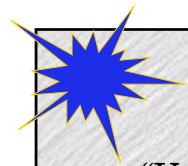
Afin de préserver l'envie d'agir, le plaisir de la découverte, la jubilation de l'exploration, il est essentiel de RÉSERVER pour tel ou tel niveau les activités les plus pertinentes en stimulant de désir de réussir et de GRANDIR.

Par exemple :

Pour les petits, l'exploration des bancs, des cartons, ...

Pour les moyens, en cours d'année, les patins à roulettes.

Pour les grands, les crosses et les raquettes, le gymnase, la patinoire, etc....



“Un sentiment de sécurité en général, de sécurité affective surtout, est nécessaire pour que l'enfant ait envie d'être actif, d'expérimenter, d'exercer ses propres mouvements, d'oser.”

A. Szanto
docteur en psychologie génétique

Exemple de Programmation de classe : tout-petits et petits

« Les premières actions du jeune enfant sont réalisées “pour le plaisir”. Il s’agit donc de le laisser jouer, c’est-à-dire éprouver son pouvoir sur le monde et les objets qui l’entourent.

Les situations qui sont proposées doivent permettre :

- des actions de déplacement qui répondent au besoin de mieux connaître son corps, d’affirmer son équilibre à peine conquis ;
- des ajustements de plus en plus fins à toutes sortes d’objets et de matériels que l’on peut manipuler ;
- des déplacements et mouvements “dansés”, des jeux d’expression...

L’enseignant permet d’abord une exploration libre des espaces et du matériel proposés sans chercher au départ une trop grande complexité dans l’aménagement du milieu.

Pendant les activités, l’enseignant doit se situer au plus près du groupe d’enfants. Il peut aider les enfants en difficulté passagère sans toutefois anticiper sur les initiatives ou substituer des réponses toutes faites aux tâtonnements.

La verbalisation par l’enseignant de ce qui est fait par les enfants joue un rôle important dans la compréhension de leurs actions. Les réponses sont d’abord recherchées de manière individuelle en leur laissant du temps pour explorer, ressentir... »

(extrait des IO 2002)

tousaint	noël	hiver	printemps
<p>Locomotion</p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir et utiliser la cour aménagée - réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés (sauter, grimper, rouler...) - utiliser des engins porteurs dans tous les espaces <p>Manipulation</p> <p>jouer avec des objets aux propriétés sensorielles variées</p>	<p>Locomotion</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés - utiliser des engins porteurs sur des circuits organisés <p>Expression</p> <p>jeux chantés</p>	<p>Locomotion</p> <p>réaliser des actions autour d’un seul verbe dans des ateliers variés (ex : sauter)</p> <p>Manipulation</p> <p>réaliser des actions variées avec des objets mobiles (lancer, faire rouler, faire glisser...)</p> <p>Expression</p> <p>chansons à danser</p>	<p>Locomotion</p> <p>réaliser des actions autour d’un seul verbe dans des ateliers variés (ex : grimper)</p> <p>Manipulation</p> <p>manipuler des objets qui volent (voiles, rubans, grands tissus,...)</p> <p>Expression</p> <p>jeux chantés</p> <p>Communication</p> <p>jeux collectifs (poursuites, transports d’objets)</p>

Exemple de programmation de classe : Moyens

	tousaint	noël	hiver	printemps	
<p>Compétence n°1</p> <p>Réaliser une action que l'on peut mesurer</p>	<ul style="list-style-type: none"> •jeux de course <i>(jeux de poursuite)</i> •ateliers de lancer •ateliers de saut <i>(sauter en contre-bas)</i> 		<ul style="list-style-type: none"> •jeux de course <i>(transport d'objet)</i> •ateliers de lancer •ateliers de saut <i>(sauter en contre-bas)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> •jeux de course <i>(relais-navette)</i> •ateliers de lancer •ateliers de saut <i>(en av. et vers le haut)</i> 	<p>parcours pour faire circuler des objets</p> <p>(crosses, bâtons, palets, balles, ...)</p>
<p>Compétence n°2</p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnements</p>	<p>ateliers à partir de verbes d'action :</p> <p style="padding-left: 40px;">grimper rouler ramper se renverser ...</p>	<p>ateliers à partir de verbes d'action :</p> <p style="padding-left: 40px;">grimper rouler ramper se renverser ...</p>	<p>ateliers à partir de verbes d'action :</p> <p style="padding-left: 40px;">grimper rouler ramper se renverser ...</p>	<p>activités de roule :</p> <p style="padding-left: 40px;">tricycles trottinettes</p>	<p>activités de roule :</p> <p style="padding-left: 40px;">tricycles trottinettes</p>
<p>Compétence n°3</p> <p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement</p>		jeux de coopération	jeux collectifs	jeux collectifs	jeux d'opposition
<p>Compétence n°4</p> <p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</p>	rondes et jeux chantés	chansons à danser avec support disque		<p>danser</p> <p>(faire émerger les actions de base) avec musique</p>	

Exemple de programmation de classe : Grands

	tousaint	noël	hiver	printemps
Compétence n°1 Réaliser une action que l'on peut mesurer	vers les activités athlétiques : <i>courir (en variant les rythmes de course)</i>	vers les activités athlétiques : <i>sauter (en avant et vers le haut)</i> lancer loin		manipulation d'objets en combinant différents matériels (crosses, bâtons, raquettes...) vers les activités athlétiques (en extérieur) : <i>courir (en franchissant des obstacles)</i> sauter lancer loin et précis
Compétence n°2* Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	activités de roule et de glisse : patins vélos	vers les activités gymniques : se déplacer en milieu aménagé (gymnase) : tourner, voler...	vers les activités gymniques en gymnase : enchaîner des actions	jeux d'orientation
Compétence n°3 Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	jeux collectifs		jeux d'opposition	jeux de lutte jeux collectifs
Compétence n°4 Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive		rondes et jeux dansés et chantés	vers la GR ou les activités de cirque : manipuler rubans, voiles, cerceaux, cordes, baudruches... <i>(vers une organisation sur une musique)</i>	danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical

* La natation contribue à l'acquisition de cette compétence.

PROGRESSIONS

LANCER

PS

MS

GS

Manipuler des objets
à lancer différents.

Lancer des objets
différents.

Lancer dans un lieu
aménagé très diversifié.

Lancer des objets différents
sur des cibles variées.

Rechercher l'ajustement
de l'engin à la cible.

Ajuster le geste
à l'engin et à la cible.

Utiliser un engin
pour propulser
envoyer.

OBJETS de formes, de poids,
de densités, de textures différents :

- balles
- sacs de graines
- anneaux
- ballons
- frisbees (mousse)
- cerceaux
- cordelettes
- indiakas
- ...

CIBLES :

- horizontales
- verticales
- obliques
- au sol
- surélevées
- mobiles / fixes
- de surfaces différentes
- pleines / évidées
- ...

LE MATÉRIEL

*Objets aux propriétés dif.
(nature, forme, densité, volume)*

balles
ballons
anneaux
comètes
sacs de graines
petits cerceaux
volants
indiakas
palets
raquettes
"chope-balles" ...

Matériel facilitant l'aménagement

cerceaux (cibles)
élastique de saut
cordes
cartons
quilles
cônes
bancs
lattes

LES AUTRES

- seul
- à un autre
- contre l'autre
- comme l'autre
- différemment de l'autre

TRAME DE VARIANCE

L'ESPACE

- loin / près
- vers le haut, le bas
- à l'intérieur
- au dessus, en dessous
- entre, sur
- vers

LE TEMPS

- geste + ou - rapide
- en même temps
- avant
- après

LANCER

FACTEURS CORPORELS

POSITIONS

- debout
- assis
- accroupi

PARTIES DU CORPS

- différentes orientations du corps
- corps face à la cible
- d'une main, de l'autre, des 2 mains
- au pied
- avec la tête

ACTIONS

- sans élan
- avec élan
- en enchaînant des actions
- en se déplaçant

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres.)

Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer

Activité : Activités athlétiques (lancer)

Objectif de séance(s) : Lancer dans des espaces et avec des matériels variés (lancer précis)

Niveau : MS

ATELIER 1 :

Lancer des **sacs de graines** à l'intérieur de cibles verticales (**cerceaux**) placées à 3 hauteurs différentes à partir de zones matérialisées au sol par des lattes.

ATELIER 2 :

Lancer des **anneaux** sur des **cônes** à partir de zones matérialisées au sol par des lattes.

ATELIER 3 :

Lancer des **balles** et des petits **ballons** dans un **carton** et dans un **baril** posés au sol à partir de zones matérialisées au sol par des lattes.

ATELIER 4 :

“Chamboule tout” : Renverser à l'aide de **balles de tennis** des **barils** vides posés au sol à partir d'une zone limitée par un banc.

ATELIER 5 :

Lancer un **ballon** léger à un **camarade** par-dessus un **fil** tendu.

FAIRE ROULER

PS

MS

GS

Manipuler des **objets**
différents qui roulent.

Faire rouler

- 1 dans des espaces variés
- 2 en utilisant différentes parties du corps
- 3 dans un espace aménagé très diversifié : passer sous, entre, ...
- 4 en utilisant un objet pour en faire rouler un autre

Faire rouler en

- poussant
- guidant
- frappant

Rechercher l'adéquation des 2 objets

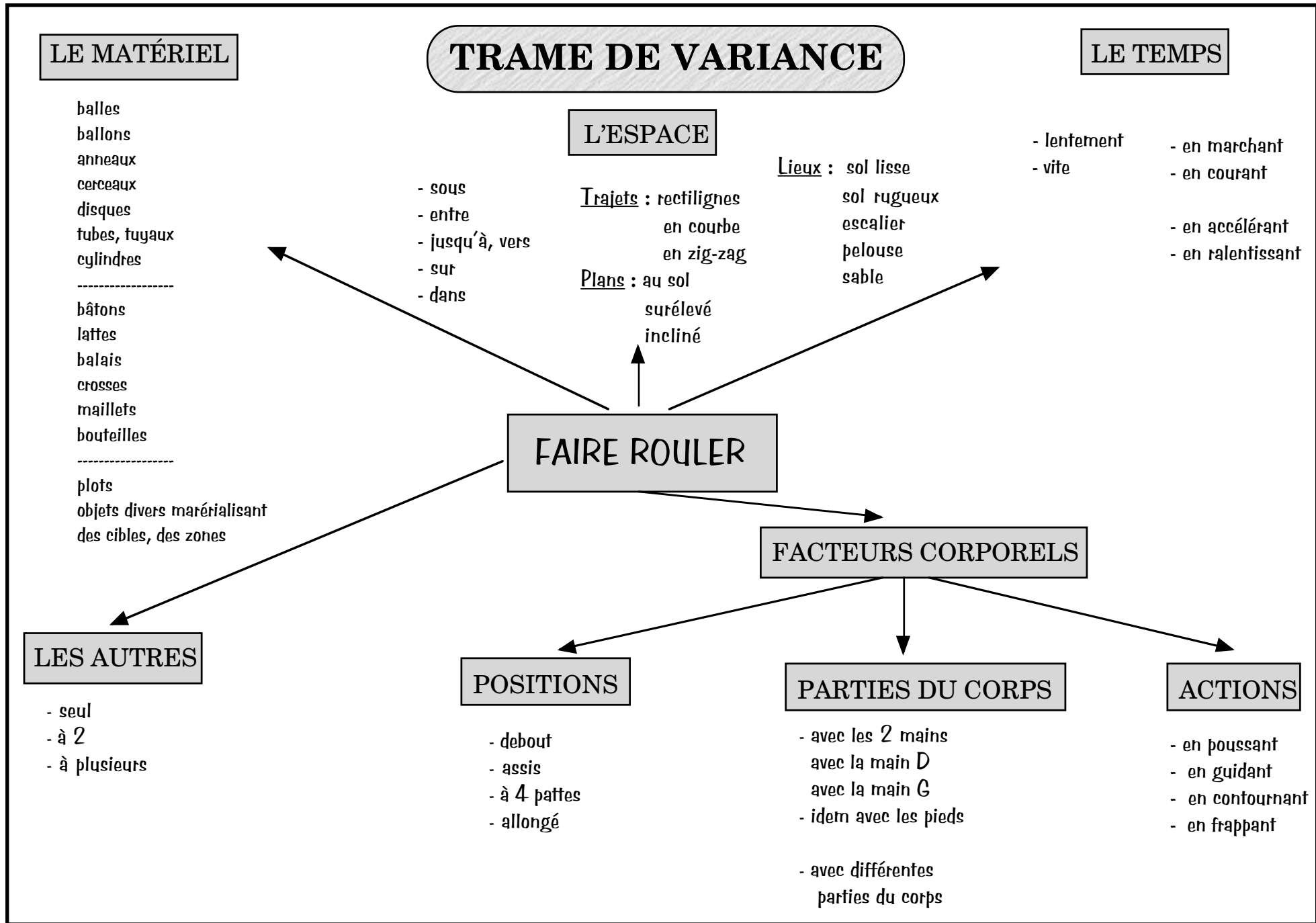
Faire rouler pour

- slalomer
- faire toucher
- contourner
- remplir
- s'arrêter à un endroit précis (s'approcher)

- s'échanger à deux
- à plusieurs

Faire rouler dans un jeu collectif

- balles brûlantes
- vider le panier
- course aux galets
- ...



EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres)

Niveau : GS

Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIF : Faire rouler des objets différents pour les envoyer à un camarade.

ATELIER 1 :

Faire rouler une **balle de tennis** à l'intérieur d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

ATELIER 2 :

Frapper un **ballon** à l'aide d'une **crosse** pour le faire rouler à l'intérieur d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

ATELIER 3 :

Envoyer un **cerceau** à un camarade situé à des distances variées.

OBJECTIF : Faire rouler des objets en les guidant de différentes manières.

ATELIER 1 : Guider une **balle de tennis** à l'aide d'une **crosse** en se déplaçant sur des **tapis**.

ATELIER 2 :

Pousser un **ballon en mousse** avec la **tête** en avançant à **quatre pattes** sur un **banc**.

SAUTER en contre-bas

PS

MS

GS

Varier les hauteurs

Varier les supports de départ

Se décentrer :
- toucher un objet
- franchir un élastique

Se réceptionner
zones étalonnées
repères au sol

Combiner, enchaîner :
sauter et rouler
courir et sauter

Imiter
Faire différemment
Faire ensemble en respectant un contrat

SUPPORTS

- large / étroit
- horizontal / oblique
- bas / haut
- plein / ajouré
- stable / instable
- dur / mou

LE MATÉRIEL

Depuis :

- un matériel fixe : plinth, banc, bahut, poutre, planche, espalier...
- un matériel mobile : tremplin, trampoline, planche mobile, tas de pneus, de tapis...

Au-dessus de :

élastique, cordelettes, lattes, caissettes, cageots, tapis...

Avec : cordelettes, cerceaux

* veiller à la qualité de l'aire de réception.

TRAME DE VARIANCE

L'ESPACE

- en hauteur, longueur...
- en contrebas, contre-haut
- à l'intérieur d'une cible horizontale, verticale, de dif. tailles, à dif. hauteurs
- dans dif. positions

LE TEMPS

- enchaînement de sauts rythmés
- en cadence sur dif. tempi
- sur une structure rythmique
- à un moment précis
- avec la notion de durée
- en simultanéité avec ...
- en alternance avec ...

SAUTER

FACTEURS CORPORELS

LES AUTRES

- seul
- à 2,3...

POSITIONS

- départ : debout, accroupi, dif. orientations
- en l'air : positions dif. en fonction des actions
- réceptions : orientations variées

PARTIES DU CORPS

- impulsions : 1 pied, 2 pieds
- franchir : avec ou sans appuis manuels
- réception : 1 pied, 2 pieds

ACTIONS

- avec ou sans élan
- pendant le saut : tourner, rouler...
- enchaîner des actions variées avant et après le saut

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres)

Niveau : PS/MS

Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Objectif : Sauter en contre-bas

Atelier :

Sauter d'un **plinth** sur un tapis étalonné (zones de réception dessinées)

Niveau : GS

Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer

Objectif : Sauter haut

Atelier 1 :

Sauter par-dessus des **lattes** posées sur des **caissettes** (*varier la position des caissettes*)

Atelier 2 :

Sauter pour toucher des **objets** suspendus à différentes **hauteurs** (*ballons de baudruche, foulards, bandes de papier, grelots, tambourins...*)

Niveau : GS

Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Objectif : Sauter en contre-bas

Atelier 1 :

Sauter par-dessus un **élastique** (*prévoir plusieurs hauteurs*)

Atelier 2 :

Sauter d'un plan incliné (**banc**) en choisissant sa hauteur

Atelier 3 :

- Grimper sur un **espalier**
- Choisir le barreau d'où l'on va sauter

Niveau : GS

Compétence : Réaliser une action que l'on peut mesurer

Objectif : Enchaîner des impulsions

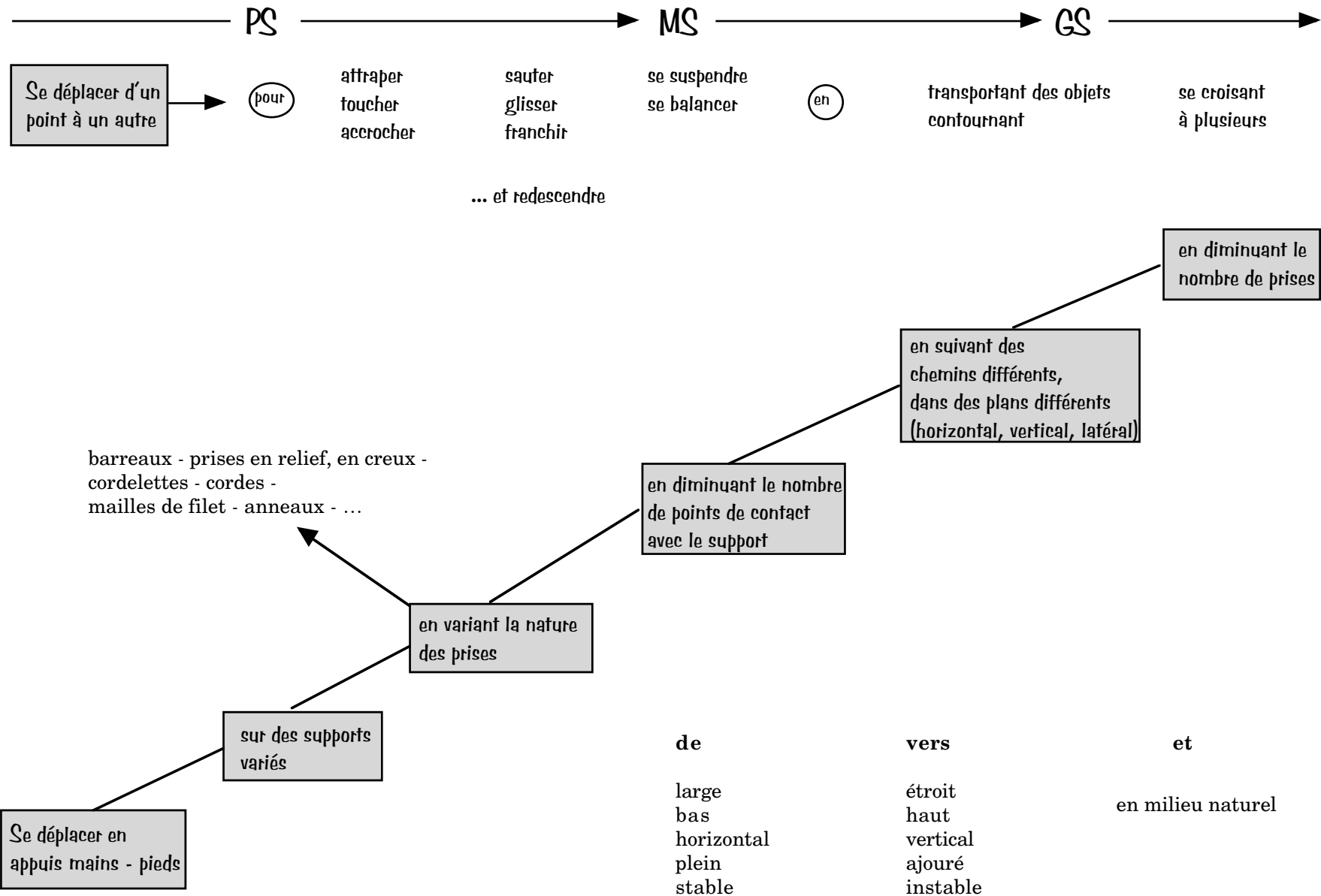
Atelier 1 :

Franchir une succession de haies basses (**lattes** sur cônes)

Atelier 2 :

Marelles

GRIMPER



LE MATÉRIEL

- tables, chaises, bancs, planches
- petits meubles, bahuts, échelles...
- gros matériel au gymnase, espaliers... agrès, Minigym, modules mousse
- structures évolutives
- murs à grimper
- jeux d'extérieur
- éléments naturels (arbres, rochers, murets...)

TRAME DE VARIANCE

L'ESPACE

- se déplacer sur des inclinaisons différentes
- passer sur des plans différents
- du bas vers le haut
- plus ou moins haut
- latéralement
- suivre un cheminement
- intérieur (salle, gymnase)
- extérieur (cour, stade, parcs, espaces naturels)

LE TEMPS

- Chacun à son rythme
- le plus rapidement
- lentement

GRIMPER ESCALADER

FACTEURS CORPORELS

LES AUTRES

- avec un autre
- comme un autre
- différent

POSITIONS

- éloignement du support
- points de contact avec le support
- en traction
 - répulsion
 - appuis
 - reptation
 - suspension

PARTIES DU CORPS

- tout le corps
- mains, pieds, genoux
- mains, pieds
- mains seulement
- pieds seulement

ACTIONS

Pour... attraper, toucher, accrocher, sauter, glisser, franchir, se suspendre, s'élever, se balancer, transporter, etc...

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres)

Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

PETITE SECTION

Objectif : Se déplacer en appuis mains/pieds sur des supports variés.

ATELIER 1

Sur un **filet à grimper** incliné, se déplacer dans toutes les directions.

ATELIER 2

Grimper en appuis **mains/pieds** sur un **banc** incliné, appuyé à un **espalier**, pour aller **toucher** un ballon de baudruche, et redescendre.

ATELIER 3

Se déplacer à **4 pattes** sur un **caisson** à barreaux posé au sol, et sauter.

GRANDE SECTION

Objectif : Se déplacer en suivant des chemins différents, dans un plan vertical.

ATELIER

Sur les barreaux d'un **espalier**, des repères de couleur sont accrochés.

Grimper en posant les **pieds** sur les repères bleus, les **mains** sur les repères rouges.

Suivre des trajets différents à chaque passage.

GRANDE SECTION

Objectif : Se déplacer en utilisant des prises différentes et en s'éloignant du support fixe.

ATELIER

Grimper en utilisant les prises de mains sur des **cordelettes** attachées aux barreaux d'un **espalier**.

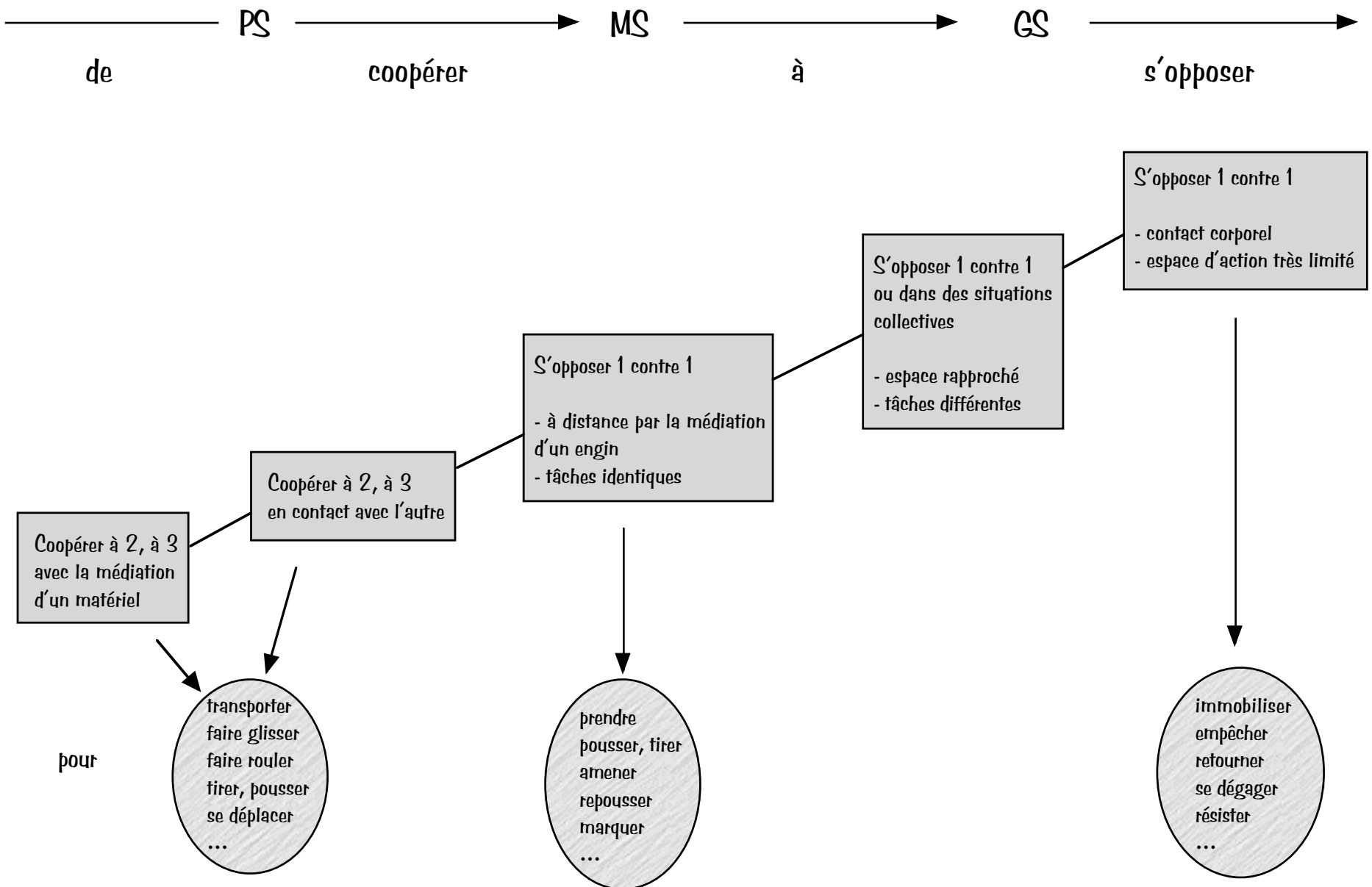
JEUX COLLECTIFS

- Les jeux proposés en petite et moyenne sections peuvent être repris en GS, en les complexifiant.
- Les règles de ces jeux sont dans : "48 fiches de jeux" et "Des jeux à la carte" - Revue EPS 1

(Grille à compléter)	PS	MS	GS
Jeux où l'enfant est impliqué seul dans un groupe	<ul style="list-style-type: none"> • Les petits taquins • Les lapins dans leur terrier • Les bons petits chiens 	<ul style="list-style-type: none"> • Les écureuils gourmands • Les lutins • Sur la rive 	<ul style="list-style-type: none"> • Le passage du gué • 1 2 3 soleil
Jeux où les enfants coopèrent		<ul style="list-style-type: none"> • Le mille-pattes • Les déménageurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Les régates • Vis à vis • Ballon vole • La chaîne des pompiers • Les brochettes
Jeux où les enfants s'opposent Jeux d'opposition un contre un	<ul style="list-style-type: none"> • Minuit dans la bergerie • Quand le chat dort 	<ul style="list-style-type: none"> • Les sorciers • Les belettes • Chats, poules et poussins • Le filet du pêcheur • Vider le panier • Le renard dans la basse cour • Les lapins dans la clairière • Caracaca • La chasse aux couleurs • La pince à linge • Prise de foulards (2 queues valent mieux qu'une) 	<ul style="list-style-type: none"> • Famille lapins • Marcher sur le poisson • Qui attrape ? • La rivière aux crocodiles • L'araignée et les mouches • Les hérissons • Manchot, maître chez lui • Retourner la tortue • Lion / gazelle • Combat de coqs • Je n'irai pas chez toi
Jeux où les enfants coopèrent et s'opposent		<ul style="list-style-type: none"> • Tir à la corde 	<ul style="list-style-type: none"> • Abattre les quilles • Les balles brûlantes • Les sorciers avec délivrance • Les moutons dans le parc • La locomotive • Loup, berger, agneau

VERS LES JEUX D'OPPOSITION DUELLE

La démarche proposée part de jeux de coopération (reconnaître l'autre comme un partenaire) pour aller vers des jeux d'opposition à distance (objet ou territoire à conquérir), puis vers le corps à corps (l'autre devient un adversaire).



LUTTER

Les capacités d'ordres moteur, cognitif, affectif et relationnel mises en jeu nous conduisent à ne proposer l'activité "lutte" qu'aux plus grands de l'école maternelle. Cette progression propose des objectifs pour mettre en place des situations qui pourraient prolonger celles que les enfants auront vécues précédemment.

Accepter les contacts corporels.

Varié les saisies du corps.

Maintenir son équilibre.

Entrer dans la zone de l'adversaire.
S'engager dans la lutte de plus en plus près de l'adversaire.

Différencier les rôles et les actions.

Conquérir un objet.

Varié les actions.
Chercher d'autres prises que les bras.

Accepter les chutes.

S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire.
Esquiver, feinter

Créer le déséquilibre de l'adversaire, en profiter.

Lutter au sol,
Contrôler et agir sur l'adversaire au sol.

TRAME DE VARIANCE

LE MATÉRIEL

- tatami de judo
- tapis de gymnastique

- cerceaux
- lattes
- plots
- cordes
- cordelettes
- ballons
- anneaux
- foulards
- pincés à linge
- bâtons
- craies

LE TEMPS

- Notion de durée :
le plus rapidement
le plus longtemps
- Temps limité ou non

L'ESPACE

- Espace d'affrontement : délimité
(carré, rectangle, couloir, cercle, lignes)
- Espace/relation à l'autre : de l'espace éloigné à
l'espace proche (contact)

LUTTER

FACTEURS CORPORELS

LES AUTRES

- 1 avec 1
- 1 contre 1
- à 2 contre 1
- à plusieurs contre...
- (situations collectives)

POSITIONS

- assis
- couché
- à genoux
- à 4 pattes
- debout

- face à face
- dos à dos

PARTIES DU CORPS

- toutes (sauf le cou et la tête)
- Utilisées pour...
(mains, dos, épaules...)
- "Ciblées", "repérées"
(pieds, genoux, différents niveaux du corps)

ACTIONS

- Même tâche ou tâches différentes*
- toucher, saisir
- s'emparer
- tirer, pousser
- résister, se dégager
- immobiliser, rouler
- (se) retourner

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres.)

Compétence : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Activité : LUTTER

Niveau : MS

Objectifs : Coopérer - Prendre conscience du poids du corps de l'autre

- deux déménageurs doivent transporter, dans un temps donné, des meubles d'une maison à une autre.
- L'enfant qui représente le mobilier se laisse transporter.

Niveau : MS

Objectif : Maintenir son équilibre

- deux **lignes** au sol, distantes de **2m**
 - un attaquant et un défenseur derrière une des deux lignes
 - l'attaquant tire le défenseur qui résiste, pour lui faire franchir les deux lignes.
- (tâches différentes)

Niveau : GS

Objectif : S'engager vers différentes parties du corps de son adversaire

- par 2, dans un espace de **2x2m**
 - un des deux enfants a 6 à 8 **pinces à linge** accrochées à ses vêtements (**manches, taille, jambes, devant, derrière**)
 - attraper le plus de pinces à linge dans **un temps donné**.
- (tâches identiques)

Niveau : GS

Objectif : Accepter les contacts corporels

- un groupe de fourmis à **quatre pattes** sur le **tapis (4x4m)**
 - deux groupes pour arrêter les fourmis
 - les fourmis se déplacent à quatre pattes, les autres doivent les **immobiliser**.
- (tâches différentes)

DANSER

Nous laissons le soin au lecteur de trouver son cheminement...



Évoluer pour le plaisir

Faire émerger les fondamentaux du mouvement
(marcher, courir, sauter, tourner, ...)

Entrer en relation avec les autres

SUPPORTS

- Comptines
- Jeux chantés
- Supports sonores variés
- Musiques

Mobiliser différentes parties du corps

- Explorer
- Coordonner
- Dissocier

Accorder le geste et la musique

Diversifier l'exploration des espaces

Distinguer et maîtriser les déplacements fondamentaux

Enchaîner plusieurs actions

Réagir aux différentes composantes de la musique

Variation des modes de communication

Adapter sa gestualité à son intention

Composer
Construire
Improviser

TRAME DE VARIANCE

LE TEMPS

Régularité : pulsation, tempo, cadence
Vitesse : vite, lent, accéléré, décéléré
Phrasé
Organisation temporelle : accents, silences, structures rythmiques

Agir : - à l'unisson
 - en alternance
 - en succession
 - en canon

L'ESPACE

Espace de déplacement
 - tracés
 - directions
 - trajectoires

Formes de regroupement
 - lignes
 - files
 - tunnel
 - rondes
 - arches

Espace corporel
 - amplitude
 - différents niveaux

DANSER

FACTEURS CORPORELS

POSITIONS

- debout
 - assis
 - allongé
 etc...

PARTIES DU CORPS

- explorer les différentes parties du corps
 - coordonner / dissocier des actions
 - enchaîner

ACTIONS

- marcher
 - courir
 - sauter, sautiller
 - tourner
 - chuter
 - se balancer
 - frapper, etc...

LE MATÉRIEL

- voiles
 - tissus
 - élastiques
 - rubans
 - baudruches
 - cerceaux
 - cartons
 - chapeaux
 - parapluies
 - chaises
 etc ...

LES AUTRES

- **Regroupements** :
 - seul
 - à 2, à 3, ...
 - grand groupe
- **Modes de communication : rôles**
 - choisir
 - meneur - mené
 - imiter (miroir)
 - faire le contraire
 - être complémentaire

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

(les items mis en œuvre dans les différents ateliers sont en gras dans les cadres)

Compétence : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

SITUATION 1

Niveau : GS

Objectif : Établir un rapport contrasté entre mouvement et musique.

Situation :

Sur une musique **lente** (*"Prière"*- Aubry), **se déplacer rapidement** en utilisant **différents chemins**, en faisant **voler son voile**.

SITUATION 2

Niveau : MS

Objectif : Mobiliser le haut du corps, dans une situation duelle de miroir.

Situation :

Deux enfants sont assis, face à face ; l'un est miroir de l'autre.

Le premier fait danser ses **bras**, ses **mains**, sa **tête** en suivant le **support sonore** (*"Apocalypse des animaux"*- Vangelis).

Le second enfant suit **en miroir** les gestes du premier.

SITUATION 3

Niveau : PS

Objectif : Faire émerger les fondamentaux du mouvement

Situation :

Proposer 2 musiques **successives** contrastées (*"Valse pour le liseron"*- Ramus / *"Tournevire"*- Bosso) et demander aux enfants de rechercher et de reproduire **l'action** que suggère la musique.

(exemple : musique 1 : **se balancer** / musique 2 : **galoper**)

Rondes et jeux chantés et dansés

Ref : "Chantons, dansons" - "50 rondes et jeux chantés" - Revue EPS 1

* Le Père Castor

PS

MS

GS

Jeux où l'enfant est impliqué seul	Pimpé Les fêtes Les menottes Ma commère La toumba	Carrez-vous mignonne Un éléphant, ça trompe Les petits oiseaux du bois Ainsi font, font, font...	Rock gouzy J'ai un pied qui r'mue		La girafe Yolica Banjo Si tu as de la joie au coeur	A Paris, à Paris* Venez chanter
Jeux à deux ou à plusieurs	Bateau sur l'eau* Bonjour Marie- Madeleine		Donnez-nous un peu de lait Mon papa est cordonnier Melle, voulez-vous ? Va sous la porte du paradis Je veux une petite maison	Scions du bois* Sainte Maritaine* La queue du chat Mon petit poney	La meunière Le petit chien Oh Thomas Balalin, balalan Mon père m'a donné	La ferme de Mac Dougald Sur la place du marché Allons chercher l'herbette Quand on fait des crêpes Orléans, Beaugency Quand trois poules*
Jeux en grand groupe	Dansons la capucine* Savez-vous planter les choux ?* Pied Petitou Picoulet Petit escargot Le beau bateau Jean Petit qui danse* Au rondeau du maillot		Lou Branle Allons à la noce La danse du limousin Roulez chemin de fer Meunier, tu dors* En revenant C'est bon de tourner en rond	V'la le métro* Les pyrénées	Hani Kouni A mon peloton Bonhomme Secoue-toi Bonjour ma cousine* Enfilons les aiguilles* La fille du coupeur de paille* Au jardin de mon père	Tous en rond dansez Le bois fleuri Pour passer le Rhône*
Jeux à choix (grand groupe)	Mon petit lapin Catherine à la fête J'ai un petit nid de lièvre Monsieur l'ours Train d'balai Promenons-nous dans les bois*		Viendras-tu dans mon bateau ? C'est Gugus avec son violon Et digue dongue daine Les rosiers sont plein de roses Embrassez tous vos amours Voilà Colin Maillard J'ai des poules à vendre Les pigeons sont blancs*		Le rosier Les lutins Rintintin Le train Petit oiseau La bonne galette Les olivettes Cousins, cousines Petit Arlequin Le petit cordonnier L'alouette	Nous sommes 3 frères Passez pompons La petite hirondelle J'ai perdu mon page Jean le fils de la meunière Ramène tes moutons Et quand serons-nous sages ? Laquelle est-ce qui danse le mieux ? Ah laissez passez les alouettes Cueillons la rose* Oh grand Guillaume*

Ces rondes et jeux chantés peuvent être aménagés au niveau des enfants soit en les simplifiant, soit en les complexifiant.

LE MATÉRIEL

Balles
Ballons
Cordes individuelles
ou collectives

TRAME DE VARIANCE

LE TEMPS

Cadence (accentuée par un geste)
Phrase musicale
Organisation gestuelle au sein de la phrase
Intériorisation d'une durée
Structures accentuées (rythmiques)
Moment précis
Alternance de chanteurs, de danseurs
Chronologie : succession d'éléments
Variation de tempi

L'ESPACE

Ronde Cortège
File Moulin
Ligne Farandole...
Ordre dispersé
Tunnel
Arche

Rondes et jeux
chantés et dansés

FACTEURS CORPORELS

LES AUTRES

Seul
À 2
En petit groupe
En grand groupe

Choix de partenaire
Changement de partenaire

Entrée en danse / rôle particulier

POSITIONS

Debout
Assis
S'accroupir, se relever

PARTIES DU CORPS

Se prendre les mains
Frapper des mains
Frapper des pieds
Mobiliser différents segments

ACTIONS

Formes fondamentales : marcher, galoper,
sauter, sautiller, courir

Formes dérivées : marche latérale, marche
croisée, pas chassés

Se retourner, faire demi-tour
Tourner sur soi-même
Se balancer

EXEMPLE D'UTILISATION DE LA TRAME DE VARIANCE

Compétence : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

TITRE : Pimpé

Niveau : PS

Caractéristiques :

- mobiliser différents segments
- marche en ordre dispersé
- respect de la cadence

TITRE : Rock Gouzy

Niveau : MS

Caractéristiques :

- tourner sur soi-même
- mobiliser différents segments orientés
- en rond
- organisation gestuelle sur la phrase musicale
- récapitulation

TITRE : Et quand serons-nous sages ?

Niveau : GS

Caractéristiques :

- sautiller, galops latéraux
- ronde collective
- variation de tempi
- choix d'un partenaire
- entrée en danse différée

TITRE : Balalin, balalan

Niveau : GS

Caractéristiques :

- échanger
- un ballon, par rebond
- par 2, face à face
- sans déplacement
- moment précis
- premier temps de la phrase musicale

BIBLIOGRAPHIE COMMENTÉE

 Pour une pratique quotidienne

 Éditions Revue EPS

- **L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE MATERNELLE**
(Essai de réponse)

- Comportement des enfants
- Des séances pratiques
- Un répertoire de jeux, rondes et jeux chantés

- **L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE (de la maternelle au CM2)**

Des modules d'apprentissage dans toutes les activités physiques des programmes (certains modules sont "à trous" pour donner la parole aux enseignants)

- **ÉDUCATION PHYSIQUE POUR LES MOINS DE 5 ANS**

En accord avec les nouveaux programmes, une aide à la programmation des activités à partir des compétences spécifiques et 65 fiches pour mettre en œuvre les activités physiques à l'école maternelle.

- **QUATRE ACTIVITÉS D'EPS POUR LES 3-12 ANS**

La notion de progression des activités.

- **L'E. P. À L'ÉCOLE MATERNELLE : 10 ACTIVITÉS**

Des fiches-situations très lisibles ; à replacer dans votre progression.



- **LE PETIT MATÉRIEL À L'ÉCOLE : de la manipulation à la GRS**

Un contenu riche et une démarche pédagogique présentée sous forme de modules d'apprentissage. (*Activités proposées du C1 au C3*)

- **PARCOURS AMÉNAGÉS**

- Des parcours à thèmes avec progression
- Proposition de programmation de la PS à la GS

- **REVUE EPS 1 (5 numéros par an)**

L'actualité de l'EPS pour les enfants de 3 à 11 ans.
Des articles de fond et des outils pédagogiques
pour les trois cycles.

- **44 FICHES : cycle 1 (épuisé)**

- **48 FICHES JEUX POUR L'ÉCOLE MATERNELLE**

- **DES JEUX À LA CARTE : 200 JEUX**

- **50 RONDES ET JEUX CHANTÉS (CD ou K7 + fascicule)**

- **CHANTONS, DANSONS : Rondes et jeux chantés n°2 (CD ou K7 + fascicule)**

- **HISTORIETTES MUSICALES (un CD et un livret)**

3 aventures en musique dans l'univers de la forêt, de la mer et du cirque.

- **ACTIVITÉS CORPORELLES D'EXPRESSION À L'ÉCOLE MATERNELLE ET À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE**

- **JEUX D'EXPRESSION CORPORELLE À L'ÉCOLE**

- **PATINAGE À ROULETTES**

- **ACTIVITÉ AQUATIQUE À L'ÉCOLE MATERNELLE**

- **50 JEUX DE LUTTE**

Ce répertoire proposé pour l'école élémentaire est structuré en jeux de coopération et jeux d'opposition qui peuvent être mis en oeuvre à l'école maternelle.

- **APPRENDRE À FAIRE DU VÉLO DÈS LA MATERNELLE**

Deux unités d'apprentissage.

 Éditions ACCES


- **AGIR DANS LE MONDE** (équipe de CPC)

Neuf verbes d'action illustrés pour aider les enseignants à établir une progression dans les activités.

 Éditions NATHAN

- **NOUVELLES ACTIVITÉS EN EPS** (Chantal Cabus)

Le patinage à roulettes, l'escalade et la gymnastique vertigineuse : des situations concrètes avec prise de risques.

 CRDP Languedoc-Roussillon

- **100 HEURES D'EPS POUR CHAQUE CLASSE DE L'ÉCOLE MATERNELLE** (équipe de CPC)

En conformité avec les programmes de 2002, cet ouvrage présente les moyens de croiser les compétences et les activités pour programmer l'éducation physique. Des modules complets sont décrits de façon détaillée pour chaque section.

Pour approfondir la réflexion

- **LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT, tome 1** - Éd. Revue EPS

Ouvrage de référence.

- Programmes, compétences, programmation, progressions
- Développement de l'enfant
- Aide au projet et à la mise en oeuvre

- **QUESTIONS À L'ESSAI SUR L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE MATERNELLE** - Éd. Revue EPS

- Connaissance de l'enfant (données neuro-biologiques)
- Questions portant sur la pédagogie

- **FAIRE L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE MATERNELLE**

(Nicole Lamouroux) - Éd. ISTR

- Un regard sur l'évolution des idées en matière d'éducation physique
- L'éducation physique-support d'apprentissages (démarche, situations d'apprentissage, évaluation)
- Les pratiques d'éducation physique à l'école maternelle

- **CYCLES, COMPÉTENCES, ÉVALUATION** (J.P. Piednoir) - CRDP Pays de la Loire

(Travail de réflexion d'un collectif d'enseignants à partir de la Nouvelle Politique pour l'École)

Cet ouvrage met l'accent sur les compétences, les méthodes à faire acquérir, l'évaluation et leurs différentes articulations.

- **LE JEU ENJEU** (Jean Epstein) - Éd. Colin/Bourrelier

Un ouvrage plein de fantaisie et d'humour qui nous permet de porter un regard différent sur le jeune enfant et les adultes qui l'entourent.



- **Le courrier des Maternelles n°100**

Synthèse de plus de dix ans de réflexions sur l'école maternelle au sein de l'AGIEM.

- **LES CHEMINS DES SAVOIRS EN MATERNELLE** (M. Libratti, C. Passerieux) - Éd. Chronique Sociale

Ce livre propose de partager des pistes de réflexion, des pratiques pédagogiques et éducatives avec les enseignants et l'ensemble des acteurs sociaux concernés par la réussite scolaire, dès la maternelle.

- **PREMIÈRE ÉCOLE, PREMIERS ENJEUX** (Anne-Marie Gioux) - Éd. Hachette Éducation

Comment créer à l'école maternelle des espaces et des lieux d'inventivité pédagogique et didactique au service des élèves, respectant le jeune âge et les besoins fondamentaux des enfants concernés...

- **ENSEIGNER À L'ÉCOLE MATERNELLE AUJOURD'HUI** (M.C. Rolland) - Éd. Éclipse

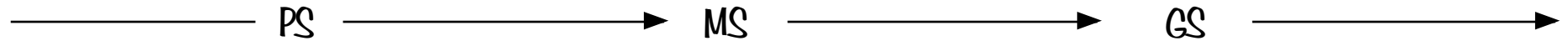
Un regard très complet sur les tâches et les rôles des enseignants.

- **LÖCZY : SE MOUVOIR EN LIBERTÉ DÈS LE PREMIER ÂGE**
LÖCZY OU LE MATERNAGE INSOLITE

(Ouvrages en vente à : Association Pikler-Löczy, 20 rue de Dantzig, 75015 Paris)

Löczy : une maison pour grandir, les valeurs de l'activité autonome, d'une relation affective privilégiée. Des ouvrages de nature à stimuler la réflexion et l'imagination.

ANNEXES

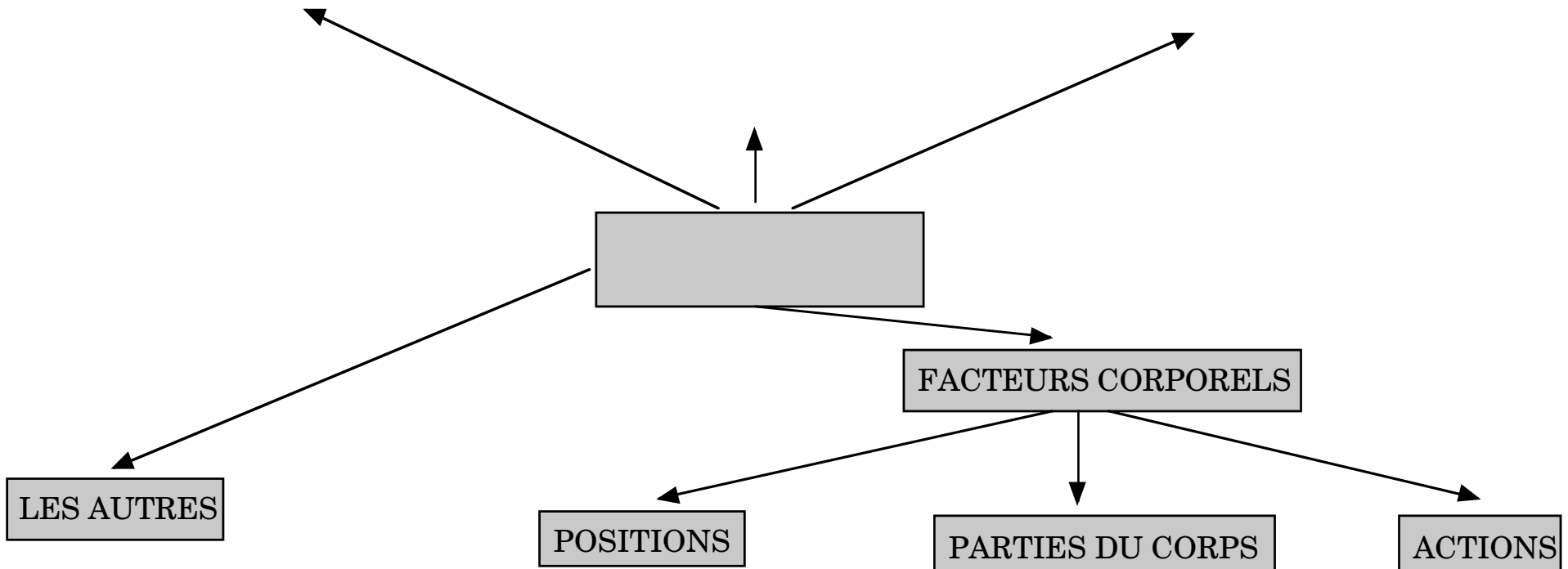


LE MATÉRIEL

TRAME DE VARIANCE

LE TEMPS

L'ESPACE



ATELIERS

Verbe d'action :

Programmation de classe :

	toussaint	noël	hiver	printemps
Compétence n°1 Réaliser une action que l'on peut mesurer				
Compétence n°2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnements				
Compétence n°3 Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement				
Compétence n°4 Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive				

Agir et s'exprimer avec son corps • Programmation d'école

(Éducation physique à l'école maternelle)

		Périodes				
		toussaint	noël	hiver	printemps	
Compétence n°1 Réaliser une action que l'on peut mesurer	P					
	M					
	G					
Compétence n°2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	P					
	M					
	G					
Compétence n°3 Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	P					
	M					
	G					
Compétence n°4 Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	P					
	M					
	G					