

REPÈRES ET ÉTAPES DE PROGRESSIVITÉ

« AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES »

*Document réalisé par la mission EPS du Pas de Calais.
M facon Ien chargé de la mission EPS
M Deleserre, M Magniez et Mme Statnik Cpd EPS
Mme Rondeau, Cpc EPS Marquise
M Juda, Cpc EPS Boulogne 2
Mme Bernard Cpc EPS Montreuil*

UNE INTERACTION ENTRE « AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE »

A LA NAISSANCE L'ENFANT N'A PAS LA NOTION DE SON CORPS, IL EST MORCELÉ EN DIFFÉRENTES PARTIES QUI NE SONT PAS RELIÉES ENTRE-ELLES.

L'ACQUISITION DE LA MOTRICITÉ CONSISTE À APPRENDRE À UTILISER SON CORPS AFIN DE SE L'APPROPRIER POUR N'EN FAIRE QU'UN. CETTE MOTRICITÉ SERA TRAVAILLÉE À TRAVERS DES SITUATIONS LUDIQUES ET APPORTANT DU PLAISIR AUX ÉLÈVES.

« UN ENFANT QUI JOUE, QUI BOUGE, QUI PARLE, PENSE, IMAGINE, CRÉE ET COMMUNIQUE »

A.S KELLAM. PSYCHOMOTRICIENNE.

C'EST L'ACTION QUI AIDE L'INTELLIGENCE À SE CONSTRUIRE...

« LE DIALOGUE TONIQUE PRÉCÈDE LE DIALOGUE VERBAL. »

HENRI WALLON

Cette interaction s'appuie sur une progressivité tant au niveau moteur, langagier que sur ce qu'il y a à comprendre.

Agir

Sur le plan moteur :

- Il découvre une action dans la 1ère étape.
- Dans une 2ème étape, il continue d'explorer et affiner par l'apport de variables.
- Il affine, ajuste, enchaîne grâce à la construction de règles d'efficacité dans la 3ème étape.

S'exprimer

Sur le plan du langage :

Il va construire de manière progressive également un lexique de mots qu'il va utiliser pour nommer, expliciter, expliquer une tâche qu'il réalise, qu'il a déjà effectuée en salle de motricité et en classe.

Comprendre

Sur le « comprendre » :

- Le « comprendre » amène cette plus-value recherchée ; c'est bien par le croisement, l'interaction entre « agir, s'exprimer » que la démarche favorise l'apprentissage : Le quoi ? Le comment ? Le pourquoi ?
- L'organisation en séances de durée suffisante permet aux élèves de disposer d'un temps qui garantisse une véritable exploration. Cela contribue à la construction de conquêtes motrices significatives qui s'appuient sur le langage pour passer de... « l'enfant parle de... » à « l'enfant parle sur... ».
- Il s'agit d'amener l'enfant à acquérir un regard réflexif sur ses actions en situation motrice (langage d'action) et différées (langage d'évocation).

DES REPÈRES ET CONNAISSANCES POUR L'ENSEIGNANT

	Étape 1 : Autour de 2-3 ans Découvrir.	Étape 2 : Autour de 3-4 ans Explorer.	Étape 3 : Autour de 5 ans Affiner, ajuster, enchaîner Construire un projet d'actions.
Ce que l'élève est capable de faire...	Reconnaître et Accepter de se déplacer dans des espaces délimités pour atteindre une cible définie. Respecter une règle simple, connaître le but du jeu et le résultat de « son » action.	Accepter des règles de plus en plus contraignantes. Participer à l'évolution des règles. Connaître le but et le résultat de chaque équipe. Comparer les résultats Accepter de se mettre en danger, je peux me faire toucher... Découvrir la notion de partenaire et d'adversaire.	Utiliser un espace libre, varier sa vitesse, modifier sa trajectoire et mettre en place des stratégies pour éviter l'adversaire. Exercer des rôles différents. Coopérer avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui des autres. Apprécier un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Connaître et accepter les règles d'arbitrage. Mettre en place différentes solutions ou stratégies pour atteindre le but.
L'élève peut jouer à ...	Le jeu des déménageurs en tenant un rôle.	Des jeux avec interaction avec des rôles définis Lapins et chasseurs	Des jeux avec des rôles réversibles : Ballon-Capitaine

TRAVAIL SUR LE LEXIQUE.

	Étape 1 ; Autour de 2-3 ans Découvrir.	Étape 2 : Autour de 3-4 ans Explorer	Étape 3 : Autour de 5 ans Affiner, ajuster, enchaîner Construire un projet d'actions
	Construire un lexique lié à l'action et à son environnement.	Construire un lexique lié aux actions menées par les uns et les autres.	Construire un lexique lié à une interaction : action, environnement, acteurs.
S'exprimer à partir d'un vocabulaire appris afin d'expliquer	-Par rapport à l'action : je, Pierre, il porte, je transporte, je marche, je cours... -Par rapport aux objets : balle, anneaux... -Par rapport à la cible : vers, dans...	- « le loup attrape le mouton » - « je ne dois pas sortir de la maison » « Le mouton évite le loup » « J'ai peur d'être attrapé »	- « j'évite le loup en courant vite, en changeant de direction » - « je me lance, j'ose et j'essaie de ne pas être attrapé en allant dans un espace libre » - « nous, les moutons partons tous ensemble en groupe et avant de rencontrer le loup, on se sépare.»

LES INDICATEURS DE COMPRÉHENSION

	Étape 1 : Autour de 2-3 ans Découvrir	Étape 2 : Autour de 3-4 ans Explorer	Étape 3 : Autour de 5 ans Affiner, ajuster, enchaîner Construire un projet d'actions
Comprendre. Quoi ?	L'élève applique une règle par rapport à l'espace qui est délimité et par rapport à l'action qu'il doit réaliser .	Son ou ses rôles (loup, mouton...)	Je mets en place des stratégies individuelles puis collectives pour atteindre un but précis.
Ce qu'il dit et/ou ce qu'il fait.	Je transporte un objet d'un camp à un autre.	Moi mouton je réussis à éviter le loup	Je propose à mon groupe de moutons de partir groupé vers le loup puis de s'écartier au dernier moment pour ne pas se faire toucher.



Programme de l'école maternelle 2021 Tableau des jalons de progressivité

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES			
3 ans	4 ans	5 ans	
<p>À leur arrivée à l'école maternelle, tous les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur. Ils n'ont pas réalisé les mêmes expériences corporelles et celles-ci ont pris des sens différents en fonction des contextes dans lesquels elles se sont déroulées.</p>			
<p>Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.</p>			



Programme de l'école maternelle 2021

Tableau des jalons de progressivité

2 ans-3 ans	4 ans	5 ans
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets		
Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées.		En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux, etc.), l'enfant en expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler, etc.), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements. Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.

LA DÉMARCHE.

ILLUSTRATION « LE LANCER »

- L'OBJECTIF EST DE FAIRE ÉMERGER DES SAVOIRS À PARTIR DE POINTS DE COMPARAISON. NOUS NOUS SERVIRONS DES CRITÈRES D'OBSERVATION, D'ANALYSE DES RÉSULTATS POUR GUIDER LES ÉLÈVES.
- CETTE DÉMARCHE EST MISE EN PLACE SUR LES ÉTAPES 2 ET 3 « PUISQUE L'ÉTAPE 1 RESTE UNE ÉTAPE DE DÉCOUVERTE DU LIEU, DES OBJETS... »

Etape 2

« Une gestuelle adaptée à l'engin »

Lancer d'une balle (dans un premier temps)

Une aire de réception découpée en 4 zones rapportant de 1 à 4 points.

Prise et comparaison de performance : Pierre a lancé dans la zone qui lui rapporte deux points en lançant à la cuillère.

L'enseignant proposera 4 types de lancer :

à la cuillère, bras tendu, à 2 mains et avec le bras cassé.

L'objectif est de faire découvrir à l'élève le geste le plus adapté en le laissant tester, comparer les résultats, observer. on variera les engins.

Etape 3

« Viser,, doser son geste et affiner la posture : pieds décalés »

Même dispositif que pour l'étape 2 ; L'enseignant apportera des indicateurs d'observation supplémentaires

Les élèves testeront toutes les possibilités:

- lancer sans viser, lancer en se servant du bras libre comme viseur...

- Lancer avec un bras tendu, lancer avec un bras mou...

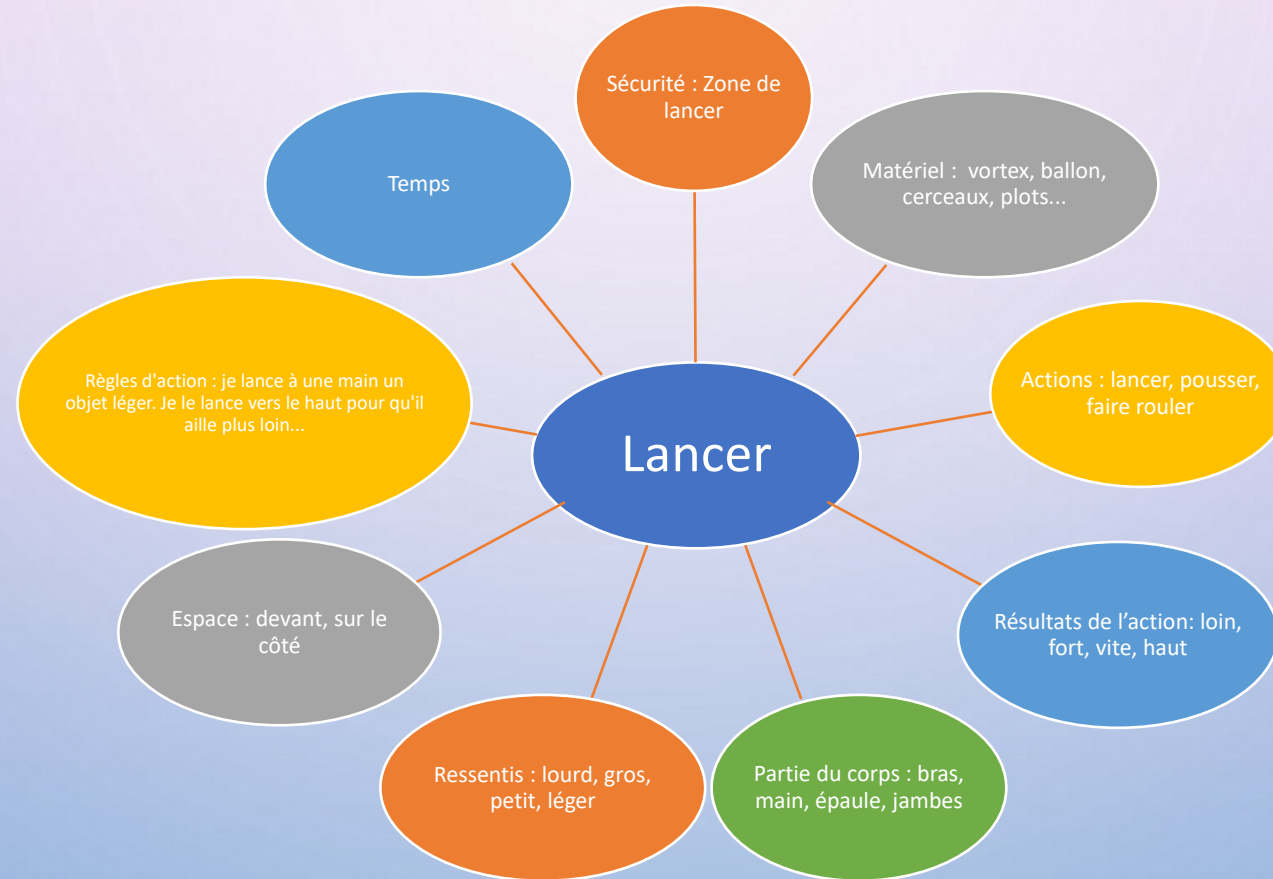
- Lancer avec les deux pieds devant, lancer en décalant les pieds (bras lanceur et pied opposé...)

Les élèves testeront toutes ses possibilités et établiront des règles d'efficacité.

RÈGLES D'EFFICACITÉ ET DÉVELOPPEMENT MOTEUR EN LIEN AVEC LES 3 ÉTAPES. ILLUSTRATION « LE LANCER »

	Etape1	Etape 2	Etape 3
<p>AGIR</p> <p>Des repères pour l'enseignant</p>	<p>C'est se séparer de l'objet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer de « se débarrasser à jeter puis lancer = avoir une intention par rapport à une cible. 	<p>C'est adapter son geste à l'engin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer à bras cassé à 1 main avec des engins de type : balle, vortex, javelot mousse... - Lancer en rotation à 1 main pour les cerceaux, les anneaux... - Lancer en poussée à 2 mains avec un gros ballon - Lancer à la cuillère pour les sacs de graines ou pour un lancer précis et proche avec une petite balle. 	<p>C'est adapter son geste par rapport à l'engin, à la distance et à la taille de la cible :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geste adapté à l'engin et à la cible. - Intensité du geste en fonction de la distance. - Viser la cible. - Lancer avec les pieds décalés.

UNE CARTE MENTALE POUR CONSTRUIRE LE LEXIQUE



LE LEXIQUE AU REGARD DES 3 ÉTAPES

	Étape 1 ; Autour de 2-3 ans Découvrir/ explorer	Étape 2 : Autour de 3-4 ans Explorer/ affiner	Étape 3 : Autour de 5 ans Affiner, ajuster, enchaîner Construire un projet d'actions
S'exprimer à partir d'un vocabulaire appris et l'utiliser pour expliquer	Un lexique lié au lancer :	Un lexique reprenant les différentes formes de lancer	Un lexique mettant en avant l'interaction
	Savoir nommer des engins: un vortex, un cerceau... Savoir nommer une action: lancer, jeter Savoir nommer une cible : Carton, quille...	Savoir nommer les formes de lancer: A bras cassé En poussant En rotation A la cuillère	Savoir identifier les effets de mon action en prenant en compte la manière de lancer, l'engin, la distance et la cible.
	« je lance un vortex dans un carton... »	« Je lance en poussant à 2 mains un gros ballon dans un carton ».	« Je lance la balle à bras cassé car elle va plus loin que si je lance avec un bras tendu et je vise mieux.».

Les indicateurs de « compréhension »

	Etape 1	Etape 2	Etape 3
Comprendre. Quoi ?	<p>L'élève sait expliquer le jeu et le dispositif à l'aide de phrases simples. Il sait également exprimer ses émotions.</p> <p>cf. lexique Le quoi ?</p>	<p>Il a compris qu'il existe d'autres gestes adaptés à un engin et à une cible et il sait l'expliquer en développant des phrases de plus en plus riches pour décrire ses actions et expliquer ses émotions.</p> <p>Cf./ lexique Le comment ?</p>	<p>L'élève a compris l'intérêt d'utiliser un geste en fonction d'une cible, d'une distance et d'un engin.</p> <p>Il construit des phrases complexes pour décrire des enchaînements d'actions et expliquer comment il fait.</p> <p>Cf : lexique</p>
La réussite est accompagnée d'une vignette ou d'une photo dans le cahier multimédias (EPS : je deviens un champion)	Je fais (qui traduit je réponds à la consigne, je m'engage, je réalise)	J'adapte mon geste en fonction de l'engin	Je sais comment lancer loin, précis...

UNE PROPOSITION D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE

- POUR L'ÉTAPE 1
- POUR L'ÉTAPE 2
- POUR L'ÉTAPE 3



ETAPE 1 :SITUATION DE DÉCOUVERTE ET DE FAMILIARISATION

Étape 1 (2 /3 ans)

Situations de découverte de familiarisation Objectif : se séparer de l'engin, lancer à distance

<p>Mon ballon</p> <p>Faire découvrir un engin à travers différentes actions</p>	<p><u>But</u> : découvrir les actions possibles sur le ballon : le faire rouler, le jeter contre un mur, se promener avec...le mettre dans un carton.</p> <p><u>Critère de réalisation</u> : libre</p>	<p>On peut le faire avec d'autres objets</p>	<p>Ballon, anneaux...</p>
<p>Le jeu des déménageurs</p> <p>Poursuivre le travail de découverte et amener l'élève à lancer l'engin.</p>	<p><u>But</u> : vider une réserve d'objets (engins) pour les déposer ou les lancer dans une zone le plus vite possible.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : le jeu s'arrête quand la réserve est vide</p> <p><u>Critère de réalisation</u> : libre</p>	<p>Changer les zones de réception: plus loin, plus grande...</p>	<p>Des projectiles divers : ballon, balle, cerceau...</p>
<p>Les balles brûlantes</p> <p>Amener l'élève à lancer l'engin</p>	<p><u>But</u> : lancer au-delà d'un banc. Une réserve de balles placée d'un côté du banc et le plus vite possible passer toutes les balles de l'autre côté du banc.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : lancer toutes les balles le plus vite possible</p>	<p>Varié les engins, les objets.</p>	<p>Balles mousse et un banc;</p>
<p>Varié les cibles</p> <p>Amener l'élève à lancer de différentes façons.</p>	<p><u>But</u> : Atteindre les différentes cibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - « le jeu de quilles » avec un ballon - « le jeu de massacre » avec des boîtes de conserves - « le lancer de balles » cerceaux placés en hauteur. <p><u>Critère de réussite</u> : Abattre et/ou atteindre les cibles</p>	<p>Varié les zones de lancer, les distances...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quilles - Boîtes de conserve - Cerceaux - ≤



ETAPE 2: DÉCOUVRIR ET MAÎTRISER LE GESTE ADAPTÉ À UN ENGINE

SITUATION DE FAMILIARISATION

SITUATION DE RÉFÉRENCE

SITUATION D'APPRENTISSAGE

SITUATION D'ÉVALUATION

Situations de familiarisation

Il est possible de reprendre des situations de l'étape 1

Objectif : Stabiliser les actions travaillées lors de la 1^{ère} étape

Le chasseur et les lapins	<p><u>But :</u> Un chasseur muni d'un javelot mousse va essayer d'éliminer les « lapins » qui eux tentent d'échapper au chasseur en courant à l'intérieur d'un espace délimité. La partie dure : 30''</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Ne pas se faire toucher pour les lapins ou toucher pour les chasseurs.</p> <p><u>Critère de réalisation :</u> Lancer le javelot à une main en visant l'adversaire.</p>	<ul style="list-style-type: none">- la durée de la partie- le nombre de chasseurs- l'espace de jeu	Des javelots ou des balles mousse
Le ballon chronomètre	<p><u>But :</u> Pour les joueurs placés dans le cercle : réaliser le maximum de tours en se passant le ballon.</p> <p>Pour les autres joueurs placés en file indienne courir le plus vite possible autour du cercle en se relayant.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> faire le maximum de tour pendant le déplacement des coureurs.</p> <p><u>Critère de réalisation :</u> faire des passes dans les mains de son partenaire</p>	<ul style="list-style-type: none">- Varier le nombre de manches- Varier la distance entre les joueurs.- Varier la distance de course	Un ballon

Situation de référence

Objectif : Identifier des niveaux d'habiletés

« Le « Quadrathlon » »

But :

Atteindre la cible à l'aide d'un engin.

Dispositif :

4 engins différents : un gros ballon, un cerceau, un vortex et une petite balle (tennis).

4 cibles :

Un carton, une cible au mur, un piquet, une zone atteindre derrière un élastique haut (1,5 mètre environ)

Critère de réussite :

atteindre la cible.

Critère de réalisation :

Forme de lancer proposée par les élèves

Les élèves vont se tester sur différents engins et sur différentes cibles.

L'enseignant observe et note avec les élèves les formes de lancer utilisées.

Situation d'apprentissage

Objectif : Identifier des niveaux d'habiletés.

Guillaume 1	<p><u>But</u> : Atteindre la cible la plus éloignée. Dispositif : 4 zones rectangulaires alignées servant de cibles numérotées de 1 à 4 ; la zone 1 étant la plus proche et rapporte un point. Type d'engin : sacs de graines <u>Critère de réussite</u> : lancer le plus loin possible <u>Critère de réalisation</u> : Utiliser le lancer à la cuillère</p>	Varier les engins avec le même dispositif	Sacs de graines, anneaux, cerceaux, balles... Des plots pour délimiter les espaces.
Guillaume 2	<p><u>But</u> : Atteindre les cibles</p> <p><u>Dispositif</u> : Des cerceaux et des cibles accrochés au mur.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Atteindre les cibles. <u>Critères de réalisation</u> : Adapter son geste à l'engin</p>	<p>Varier les zones de tir . Varier Les engins Diminuer la taille des cibles.</p>	Sacs de graines et toutes sortes d'engin.
Les balles brûlantes	<p><u>But</u> : Lancer le plus de balles au-dessus d'un élastique placé en hauteur. Une réserve de balles placée de chaque côté de l'élastique. Au signal, les élèves placés de chaque côté de l'élastique doivent lancer les balles au-dessus de celui-ci ; A la fin du jeu, on compte le nombre de balles dans chaque camp. <u>Critère de réussite</u> : Avoir le moins de balle possible dans son camp. <u>Critère de réalisation</u> : Lancer à bras cassé.</p>	<p>Varier la hauteur de l'élastique. Placer une zone interdite dans chaque camp.</p>	Balles mousse
Varier les cibles	<p><u>But</u> : Atteindre les cibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'« jeu de quilles » avec un ballon - « le jeu de massacre » avec des boîte de conserves - lancer dans des cerceaux fixés à un montant du but. <p><u>Critère de réussite</u> : atteindre les cibles. <u>Critère de réalisation</u> : Utiliser différents gestes en fonction des engins.</p>	<p>Varier les zones de lancer, les distances... Varier les engins.</p>	<p>Quilles Boîtes de conserve Cerceaux</p>

Situation d'évaluation.

Objectif : Valider la maîtrise des gestes en relation avec les engins.
Reprise de la situation de référence avec l'apport d'une nouvelle contrainte.

« Les 3 lancers »

But :

Atteindre la cible .

Dispositif :

3 engins sont proposés aux élèves:

Une balle de tennis face à une cible haute et éloignée

Un cerceau face à un piquet (à entourer) placé à 2-3 mètres

Un gros ballon à envoyer dans un carton à 2-3 mètres

Ils doivent atteindre la cible et l'enseignant valide le geste

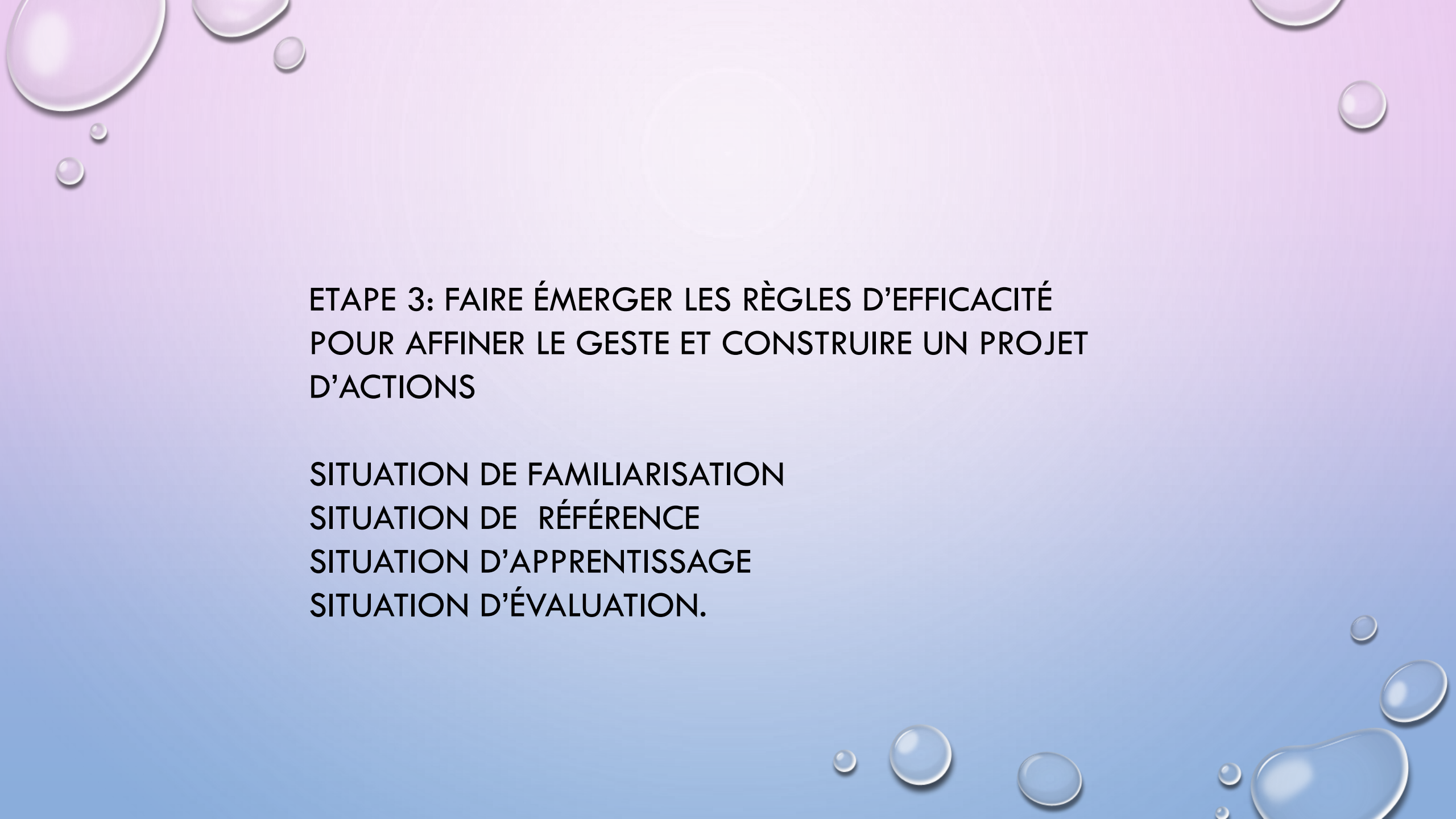
Ex bras cassé pour un lancer avec une balle de tennis sur une cible haute

Critère de réussite :

Atteindre la cible .

Critère de réalisation :

Utiliser le bon geste



ETAPE 3: FAIRE ÉMERGER LES RÈGLES D'EFFICACITÉ POUR AFFINER LE GESTE ET CONSTRUIRE UN PROJET D' ACTIONS

SITUATION DE FAMILIARISATION
SITUATION DE RÉFÉRENCE
SITUATION D' APPRENTISSAGE
SITUATION D'ÉVALUATION.

Situation de familiarisation

Objectif : stabiliser les actions travaillées lors de l'étape 2

<p>Biathlon</p> <p>Adapter son geste et atteindre la cible</p>	<p><u>But</u> : Toucher les cibles</p> <p><u>Dispositif</u> : Deux équipes s'affrontent chacune leur tour .</p> <p>Les élèves en relais doivent durant 3 minutes enchaîner une course autour d'un circuit et un tir sur cible. Chaque plot touché rapporte un point.</p> <p>A la fin des 3 minutes on comptabilise le nombre de point, l'équipe suivante doit tenter de battre ce score.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Marquer le maximum de points.</p> <p><u>Critère de réalisation (attendu)</u> : Utiliser le lancer à bras cassé</p>	<ul style="list-style-type: none">- Des plots à 1 point, des plots à 2 points selon la distance- Un circuit plus ou moins long	<p>Plots et balles en mousse</p>
<p>Balles brûlantes</p> <p>Adapter son geste.</p>	<p><u>But</u> : Se débarrasser de toutes les balles dans un temps imparti</p> <p><u>Dispositif</u> : Même principe que pour l'étape 1 mais on varie les engins et on comptabilise le nombre d'engins à la fin de la partie.</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Avoir le moins d'engin dans son camp.</p> <p><u>Critère de réalisation (attendu)</u> : adapter son geste à l'engin.</p>	<ul style="list-style-type: none">- les zones de lancer, les engins- varier la hauteur de l'élastique et imposer une zone de tir interdite pour imposer un lancer loin	<p>Différents engins</p>

Situation de référence

Objectif : Identifier les niveaux d'habiletés

« Le quadrathlon »

But :

Atteindre la cible à l'aide d'un engin.

Dispositif :

4 engins différents : un gros ballon, un cerceau, un vortex et une petite balle (tennis).

4 cibles :

Un carton, une cible au mur, un piquet, une zone à atteindre derrière un élastique haut (1,5 mètre environ)

Les cibles sont placées et les engins sont mis à disposition des élèves

Critère de réussite :

atteindre la cible.

Critère de réalisation :

Forme de lancer adaptée.

Les élèves vont choisir l'engin en fonction de la cible à atteindre
L'enseignant observe et note avec les élèves les choix effectués.

Situation d'apprentissage

Affiner le geste en variant l'angle d'envol pour construire une trajectoire

But : Lancer loin au-dessus ou en dessous des obstacles.

Dispositif :

La même zone de tir pour les 3 lancers .

4 zones de réception du plus près au plus éloignées (1 point, 2 points, 3 points et 4 points).

- 3 obstacles différents :

Lancer au-dessus du but de football

Lancer au-dessus de l'élastique haut (45°)

Lancer en dessous de l'élastique

Critère de réussite : réussir à lancer le plus loin en passant au dessus de l'élastique.

Critère de réalisation (attendu) : lancer à bras cassé à 45 °

Un élastique

Un but de football.

Balles ; sacs de graines...

Situation d'apprentissage

Affiner le geste : Construction d'un lancer avec pieds décalés.

« Bon pied , bon œil »

But :Lancer le plus loin possible

Dispositif :3 façons de lancer:

- Les 2 pieds sur le même plan
- Bras et pied du même côté.
- Bras et pied opposé.

Critère de réussite:

Atteindre la cible

Critère de réalisation:

Adopter le geste bras et pied opposé

Varier les engins, la distance et la zone de tir.
Balles ,sacs de graines, vortex, ballon...

Situation d'évaluation

Objectif : Faire émerger les règles d'efficacité pour affiner le geste et construire un projet d'actions.

« Défi lancer »

But : Marquer le plus de points par équipe.

Dispositif : Equipes de 4 constituées par l'enseignant, elles doivent être homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein.

Chaque équipe a à sa disposition 4 engins.

Les cibles sont installées :

Un carton à 2 mètres-Un carton à 3 mètres

Un piquet à 2 mètres et un piquet à 3 mètres

Une cible haute à 2 mètres et une à 3 mètres.

Les cibles proches rapportent deux points et les cibles éloignées rapportent 3 points.

Critère de réussite : Marquer le plus de points possible pour l'équipe.

Critères de réalisation : Adapter son geste à l'engin, pieds décalés et trajectoire haute.

Les élèves vont choisir l'engin en fonction de la cible à atteindre

L'enseignant observe et note avec les élèves les choix effectués et le respect des règles d'efficacité

(Cf. critères de réalisation)

Une séance à l' étape 2

Travail en classe.	Echauffement	Corps de la séance	Fin de séance	Après la séance
<p>Construire un lexique de mots liés :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aux objets : cerceau, anneau, fusée en mousse, cibles, carton, mur... -Aux verbes : lancer, jeter. -Aux « petits mots utilisés »: sur, dans, vers... <p>Fixer le lexique, la syntaxe à partir des carnets de motricité.</p>	<p>Situation 1 : Le chasseur et les lapins</p> <p>Un chasseur muni d'un javelot mousse va essayer d'éliminer les « lapins » qui eux tentent d'échapper au chasseur en courant à l'intérieur d'un espace délimité. La partie dure : 30''</p>	<p>But : Faire découvrir le lancer à la cuillère.</p> <p>Dispositif : 4 zones rectangulaires alignées numérotées de 4 à 1 ; la zone 1 étant la plus proche.</p> <p><u>Type d'engin</u> : sacs de graines</p> <p><u>Critère de réussite</u> : lancer le plus loin possible</p> <p><u>Critère de réalisation</u> : faire expérimenter, tester différents gestes et faire découvrir le Lancer à la cuillère.</p>	<p>Retour au calme.</p> <ul style="list-style-type: none"> -verbalisation: lien entre le lexique et l'action pour comprendre. -travail de relaxation 	<p>On mémorise ce lexique: utilisation du langage d'évocation,</p> <p>On enrichit ce lexique, en utilisant des photos prises pendant la séance de motricité.</p> <p>On montre une photo et un élève commente ce que l'autre réalise.</p> <p>On donne une phrase, un élève doit rechercher la photo correspondante.</p> <p>On construit un parcours moteur avec du matériel « Asco » et l'élève indique les tâches à réaliser et décrit celles qui restent à faire.</p> <p>L'enseignant valide à l'aide de vignette, photo, image ce que l'élève a compris.</p>



Document extrait de :

« agir, s'exprimer , comprendre à travers les activités physiques à l'école maternelle Juin 2021 »