The background features a dark blue gradient with a subtle pattern of white dots. Overlaid on this are several circular elements: a large scale on the left with numbers from 40 to 260, and several smaller circles with arrows indicating clockwise or counter-clockwise rotation. The main text is centered in white.

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

A L'ÉCOLE MATERNELLE.

MARS 2021.

PRÉSENTATION DU DOSSIER.



Document1 <u>+</u>	Document 2 <u>+</u>	Document 3 <u>+</u>
Des programmes à la construction d'une séance	Illustration de la démarche à partir du verbe « lancer »	Apports théoriques
		

Document 1 : Des programmes...à la construction d'une séance.

1-Quelle entrée choisir par rapport aux programmes? +

2-Une interaction entre « agir, s'exprimer et comprendre » +

3-Quels outils pour construire une unité d'apprentissage? +

a-Des repères et connaissances pour l'enseignant.

b- La démarche

c -Un travail sur le lexique.

d -Les indicateurs de compréhension.

4-Quels outils pour construire une séance? +

[Retour.](#)

Document 2: Illustration de la démarche à partir du verbe « lancer »

1-Objectifs et attendus par rapport aux textes. +

2-Des repères , des connaissances pour l'enseignant:+
Règles d'efficacité et développement moteur
Un point de sécurité.
La démarche

3- Un travail sur le lexique:+
Une carte mentale.
Le lexique au regard des 3 étapes

4-Les indicateurs de compréhension?+

5-Une unité d'apprentissage+

6-Un exemple de séance. + [Retour](#)

Document 3 : Apports théoriques.

1- Des connaissances sur le développement de l'enfant. [+](#)

2-Interaction entre le langage et l'action. [+](#)

3-Illustration document Eduscol. [+](#)

4-Extrait des programmes. [+](#)

5-La mémorisation et l'activité physique. [+](#) [Retour.](#)

1-QUELLE ENTRÉE CHOISIR PAR RAPPORT AUX PROGRAMMES? <

- Choix par rapport aux objectifs +
- Choix par rapport aux verbes d'action +

CHOIX PAR RAPPORT AUX OBJECTIFS.

Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3	Objectif 4
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.	Collaborer, coopérer, s'opposer
Attendus : fin d'école maternelle			
- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.	- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.	- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.	- Coopérer, exercer des rôles différents et complémentaires. - S'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. Retour

CHOIX PAR RAPPORT AUX VERBES D'ACTION.

Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3	Objectif 4
Jeux d'athlétisme.	Parcours moteur: Grimper-escalader- Ramper, sauter, s'équilibrer, franchir...	Expression et activité corporelles : S'exprimer corporellement.	Jeux d'opposition: Porter-Tirer-Pousser-saisir -Rouler-Immobiliser...
Courir longtemps.	Parcours gymnique : Rouler-Se suspendre-Se renverser.	Danse et rondes dansées: Répéter, créer, compléter une danse et/ou ronde.	Jeux collectifs : Lancer-Attraper-Renvoyer Poursuivre-Eviter-Toucher.
Courir vite et/ou en franchissant des obstacles.	Aisance aquatique: Se laisser flotter, s'immerger, flotter.	Cirque : Mimer, jongler, changer d'équilibre...	Coopérer, s'entraider...
Sauter.	Nouveaux déplacements : Découvrir et construire son équilibre sur de nouveaux engins :Echasse, draisienne, vélo...	Jeux dansés : Imiter un animal proposer un nouveau déplacement ...	
Lancer des objets.	Parcours d'orientation : Se repérer, se déplacer, identifier les éléments d'un parcours, s'orienter...		
Activités de manipulation :lancer et attraper, faire rouler.			Retour

2-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

- suite

	<p>Cette interaction à travers les 3 étapes s'appuie sur une progressivité tant au niveau moteur, langagier que sur ce qu'il y a à comprendre.</p>
Agir.	<p style="text-align: center;"><u>Sur le plan moteur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.	<p style="text-align: center;"><u>Sur le plan du langage :</u></p> <p>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.</p>
Comprendre.	<p style="text-align: center;"><u>Sur le « comprendre » :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 et contribue à la construction de conquêtes motrices significatives en s'appuyant 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). <p>Ces 3 étapes sont indiquées à titre d'information et ne doivent pas être appliquées stricto sensu. Un élève suivant son vécu, sa pratique pourra se situer dans une étape différente de celle de son âge. Retour</p>

3-QUELS OUTILS POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE? <

a- Des repères et connaissances pour l'enseignant. ±

b- La démarche ±

Généralités.

De la familiarisation à l'évaluation.

Quelques principes simples à retenir

c -Présentation d'un lexique. ±

d-Les indicateurs de compréhension±

A-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, de 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+

FICHES JEUX

Le déménageur	Le lapin chasseur	Ballon- capitaine
<p>2 équipes avec une réserve d'objets qu'il va falloir en un temps donné transporter au centre du terrain.</p> <p>L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné.</p>	<p>Les lapins doivent se rendre le plus vite possible d'un terrier à un autre .Sur leur chemin il rencontre un ou plusieurs chasseurs qui en les touchant les empêchent de traverser.</p>	<p>Traverser le terrain en se faisant des passes pour amener la balle de l'autre côté à un capitaine (qui se trouve à l'intérieur d'une zone)</p> <p>Si les adversaires interceptent la balle ils doivent à leur tour traverser le terrain.</p>

B-LA DÉMARCHE, GÉNÉRALITÉS. <

C'est en amenant l'élève à tester, expérimenter, essayer, se tromper, comparer, observer, imiter...que l'on parviendra à mettre en évidence les repères d'efficacité.

C'est par son action et la traduction de cette dernière que l'élève donnera du sens et donc facilitera sa compréhension.

Les élèves seront invités à verbaliser : utilisation du langage pour apprendre et du langage pour comprendre.

L'enseignant proposera des parcours, des jeux ou des ateliers afin de mettre l'élève le plus souvent possible en autonomie et d'augmenter ainsi son temps moteur.

L'enseignant devra préciser ce qu'il y a à apprendre et aménager la situations en fonctions des objectifs à atteindre. [Suite](#)

DE LA FAMILIARISATION À L'ÉVALUATION.

1^{er} temps : Découverte et familiarisation

- Il faudra prévoir un temps de découverte et d'expérimentation important voire très important en petite et moyenne section.
- Les situations devront être très variées.

2^{ème} Temps : Proposition de situation de référence

- Une situation sera proposée aux élèves en début et en fin de cycle sous forme de parcours, d'ateliers ou de jeux...
- Cette situation pourra servir d'évaluation diagnostique et/ou sommative.
- Elle sera construite en proposant un certain nombre d'incertitudes obligeant ainsi l'élève à faire des choix et de les expliquer.

3^{ème} temps : Mise en place de situations d'apprentissage mettant en évidence les règles d'efficacité.

4^{ème} temps : situation d'évaluation

- Il faudra proposer à l'élève une situation qui ressemble à ce qu'il connaît (situation de référence) mais avec des variables différentes afin de vérifier ses apprentissages. [Suite](#)

Verbe d'actions

<u>Étape 1</u> Découvrir-Explorer	<u>Étape 2</u> Explorer-Affiner	<u>Étape 3</u> Ajuster-Enchaîner
--------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------

Familiarisation longue 4-5 séances	Familiarisation Courte 2-3 Séances
---------------------------------------	---------------------------------------

Évaluation diagnostique avec Situation référence

Propositions de situations Ateliers de jeu pour apprendre	Pour Passer des attitudes observées aux attitudes attendues	Faire évoluer les gestes et attitudes
--	--	---------------------------------------

Retour à la situation de référence (changement dans les variables) pour l'évaluation.
[suite](#)

QUELQUES PRINCIPES SIMPLES À RETENIR

- Pour développer la motricité globale il faut :

Varier l'exécution du mouvement.

Varier les conditions externes.

Exécuter bilatéralement les mouvements.

Varier les informations.

Combiner les habiletés. [retour](#)

C-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
S'exprimer à partir d'un vocabulaire appris afin d'expliquer	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.
	<ul style="list-style-type: none"> - 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... 	<ul style="list-style-type: none"> - « le loup attrape le mouton » - « je ne dois pas sortir de la maison » « Le mouton évite le loup » « J'ai peur d'être attrapé » 	<ul style="list-style-type: none"> - « 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.»

D-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.
Vignette pour valider			

4-QUELS OUTILS POUR CONSTRUIRE UNE SÉANCE? <

- Généralités.±
- Rituel d'échauffement.
- Corps de la séance.
- Fin de séance.
- Après la séance.

Généralités	Echauffement	Corps de la séance	Fin de séance	Après la séance
<p>Faire un lien avec ce qui a été vu précédemment(en classe ou dans la salle de motricité) pour préparer la séance, activer la mémoire(vocabulaire, situations, aménagement) se remémorer pour mieux entrer dans l'activité</p>	<p>En lien avec le verbe travaillé. L'échauffement doit être :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ludique (je marche comme un canard) -Monter en intensité cardiaque (tout dépend de l'âge), - répondre à un besoin de dépense physique, rentrer dans un retour à une forme de concentration. -Préparer ce qui va être travaillé par la suite, ex le jeu de l'épervier pour l'activité « courir » 	<p>En fonction de l'objectif, cela peut-être une situation problème, d'apprentissage, de réinvestissement ,d'évaluation.</p> <p>Des temps de langage en situation permettent à l'élève de prendre conscience de. Ses actions ou de celles de son camarade, d'identifier des règles d'efficacité.</p> <p>Privilégier le temps moteur</p>	<p>Retour au calme</p> <p>Bilan sur se qui a été fait</p> <p>Expression des ressentis collectifs et individuels</p>	<p>Retour sur la séance en classe : langage d'évocation, langage oral et écrit pour comprendre et mémoriser (photo, maquette...) et se projeter sur la prochaine séance.</p> <p>retour</p>

1-OBJECTIFS ET ATTENDUS PAR RAPPORT AUX TEXTES

Objectif 1 : Agir dans l'espace , dans la durée et sur les objets.

Attendus :Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Ajuster et enchaîner ses actions en fonctions de la trajectoire d'objets sur laquelle agir.

« Je lance la balle à bras cassé car elle va plus loin que si je lance à bras tendu »

2-DES REPÈRES ET CONNAISSANCES POUR L'ENSEIGNANT. <

- Règles d'efficacité et développement moteur. +
- Un point de sécurité. +
- La démarche+

RÈGLES D'EFFICACITÉ ET DÉVELOPPEMENT MOTEUR EN LIEN AVEC LES 3 ÉTAPES.

	Etape 1	Etape 2	Etape 3
AGIR Des repères pour l'enseignant	<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. <p>≤</p>

UN POINT DE SÉCURITÉ.

- Bien organiser l'espace pour assurer la sécurité en matérialisant la zone de lancer, la zone d'attente et la zone d'observation.
- Demander aux élèves de lancer en même temps.
- Matérialiser la zone de réception avec des couleurs différentes .
- Demander aux élèves d'aller rechercher les différents engins en même temps au signal de l'enseignant..<

LA DÉMARCHE. <

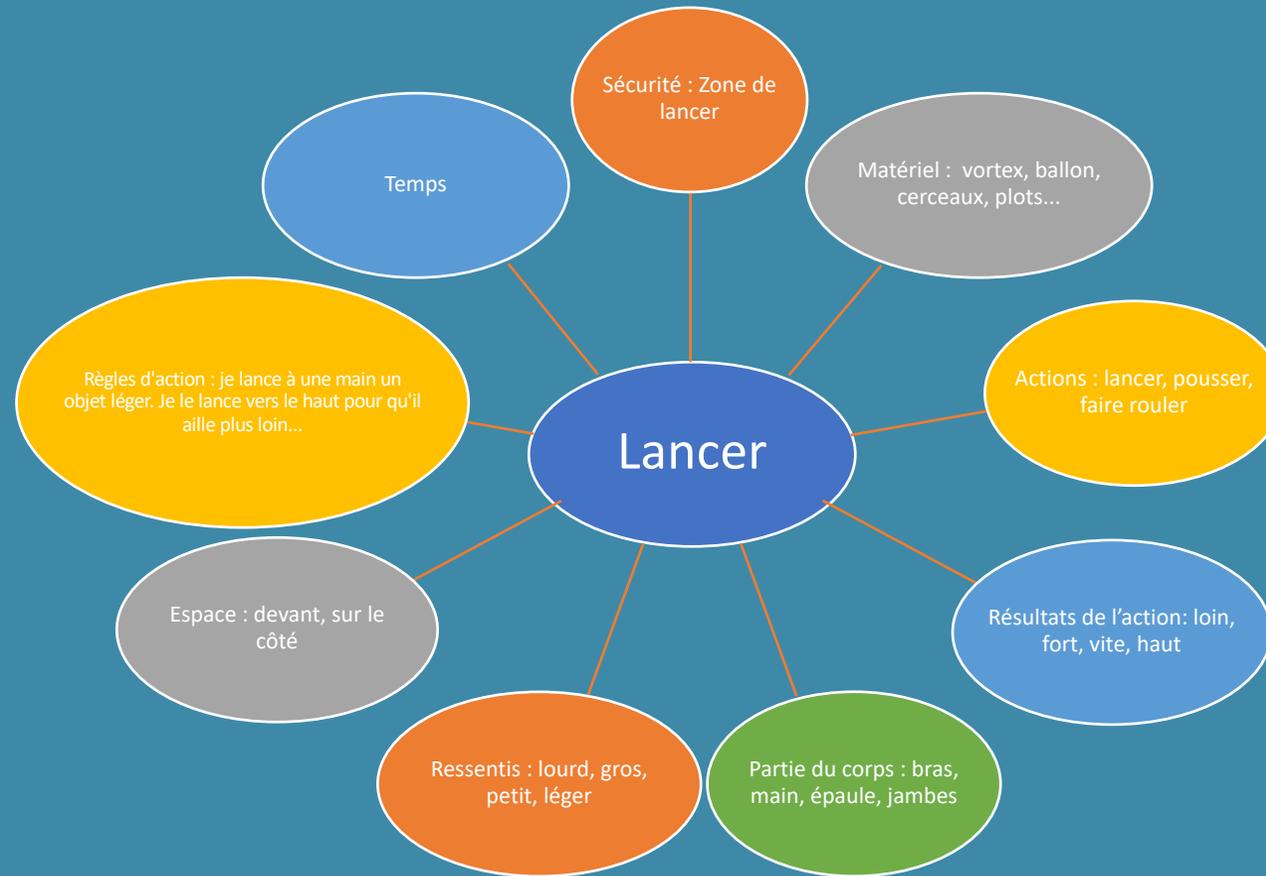
- L'objectif est de faire émerger des savoirs à partir de points de comparaison. Nous nous servons des critères d'observation, d'analyse des résultats pour guider les élèves.
- Cette démarche est mise en place sur les étapes 2 et 3 « puisque l'étape 1 reste une étape de découverte du lieu, des objets...

Etape 2 « Une gestuelle adaptée à l'engin »	Etape 3 « Viser,, doser son geste et affiner la posture :pieds décalés »
<p>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.</p>	<p>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.</p>

3-UN TRAVAIL SUR LE LEXIQUE.<

- Une carte mentale.<
- Illustration d'un lexique au regard des 3 étapes <

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
	Un lexique lié au lancer :	Un lexique reprenant les différentes formes de lancer	Un lexique mettant en avant l'interaction
S'exprimer à partir d'un vocabulaire appris et l'utiliser pour expliquer	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.».

	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>
<p>La réussite est accompagnée d'une vignette ou d'une photo dans le cahier multimédias (EPS : je deviens un champion)</p>	<p>Je fais (qui traduit je réponds à la consigne, je m'engage, je réalise)</p> 	<p>J'adapte mon geste en fonction de l'engin</p>	<p>Je sais comment lancer loin, précis...</p>

5- UNE PROPOSITION D'UNITÉ D'APPRENTISSAGE

- Pour l'étape 1 
- Pour l'étape 2 
- Pour l'étape 3 

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.</p> <p>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 boîte 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 engin. +

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

<p>Le chasseur et les lapins</p>	<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'' <u>Critères de réussite</u> : Ne pas se faire toucher pour les lapins ou toucher pour les chasseurs. <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	<p>Des javelots ou des balles mousse</p>
<p>Le ballon chronomètre</p>	<p><u>But</u> : Pour les joueurs placés dans le cercle : réaliser le maximum de tours en se passant le ballon. Pour les autres joueurs placés en file indienne courir le plus vite possible autour du cercle en se relayant. <u>Critère de réussite</u> : faire le maximum de tour pendant le déplacement des coureurs. <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	<p>Un ballon</p> <p>suite</p>

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 à 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.

suite

Situation d'apprentissage

Objectif : Identifier des niveaux d'habiletés.

<p>Guillaume 1</p>	<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>	<p>Variation des engins avec le même dispositif</p>	<p>Sacs de graines, anneaux, cerceaux, balles... Des plots pour délimiter les espaces.</p>
<p>Guillaume 2</p>	<p><u>But</u> : Atteindre les cibles <u>Dispositif</u> : Des cerceaux et des cibles accrochés au mur. <u>Critère de réussite</u> : Atteindre les cibles. <u>Critères de réalisation</u> : Adapter son geste à l'engin</p>	<p>Variation des zones de tir . Variation des engins Diminuer la taille des cibles.</p>	<p>Sacs de graines et toutes sortes d'engin.</p>
<p>Les balles brûlantes</p>	<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>Variation de la hauteur de l'élastique. Placer une zone interdite dans chaque camp.</p>	<p>Balles mousse</p>
<p>Variation des cibles</p>	<p><u>But</u> : Atteindre les cibles - l'« jeu de quilles » avec un ballon - « le jeu de massacre » avec des boîtes de conserves - lancer dans des cerceaux fixés à un montant du but. <u>Critère de réussite</u> : atteindre les cibles. <u>Critère de réalisation</u> : Utiliser différents gestes en fonction des engins.</p>	<p>Variation des zones de lancer, les distances... Variation des engins.</p>	<p>Quilles Boîtes de conserve Cerceaux suite</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 suite

Situation de référence

Situation d'apprentissage

Situation d'évaluation.

Situation de familiarisation

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

<p style="text-align: center;">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 . 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. 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 style="text-align: center;">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> <p>suite</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.

suite

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...

[suite](#)

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

Variation des engins, la distance et la zone de tir.
Balles ,sacs de graines, vortex, ballon...

[suite](#)

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

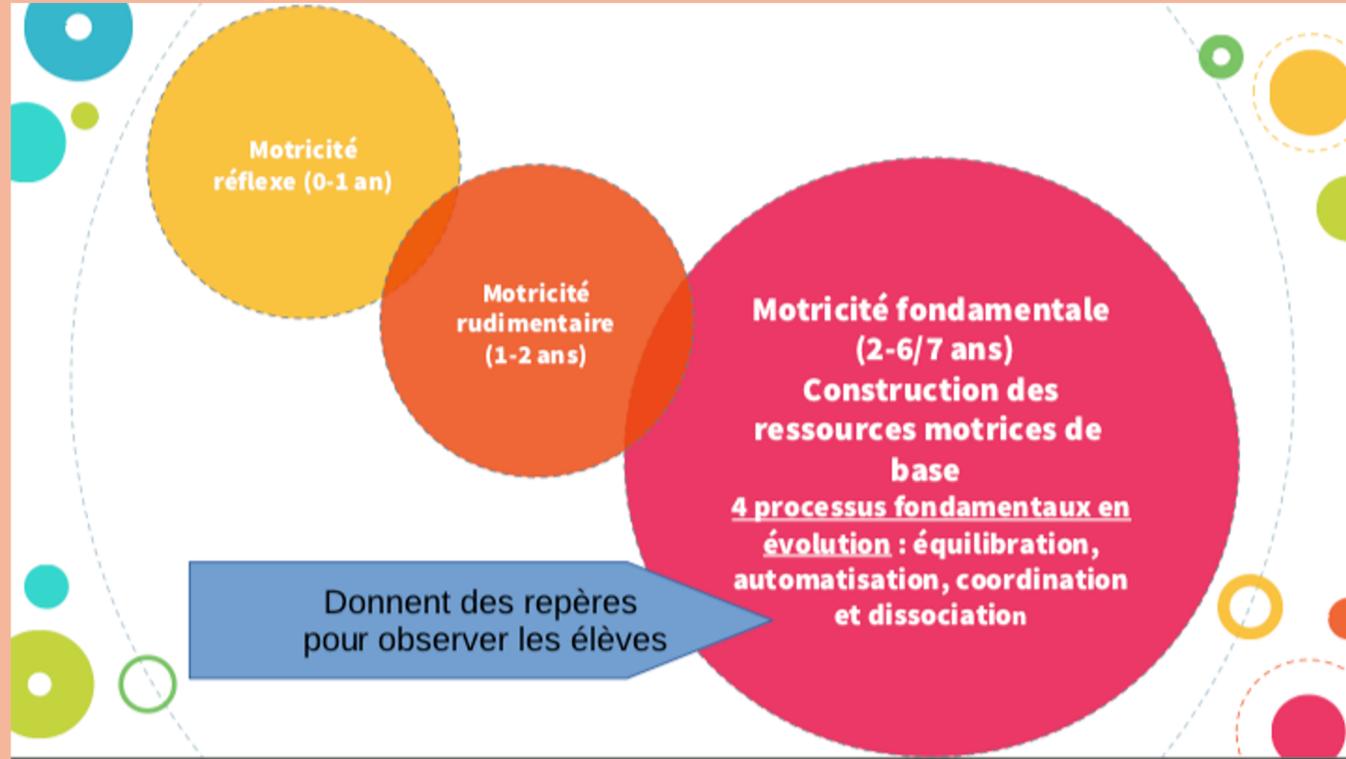
(Cf. critères de réalisation)

≤

6-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> <p>-Aux objets : cerceau, anneau, fusée en mousse, cibles, carton, mur...</p> <p>-Aux verbes : lancer, jeter.</p> <p>-Aux « petits mots utilisés »: sur, dans, vers...</p> <p>Fixer le lexique, la syntaxe à partir des « Oralbums », 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> <p>-verbalisation: lien entre le lexique et l'action pour comprendre.</p> <p>-travail de relaxation</p>	<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. 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> <p>retour</p>

UNE MOTRICITÉ QUI ÉVOLUE <



La coordination motrice n'est pas innée, elle s'acquiert par l'apprentissage. Il faut développer la motricité fondamentale avant la motricité spécifique. [suite](#)

DES REPÈRES CONCRETS À CONNAITRE

Étape 1 : autour de 2/3 ans	Étape 2 : autour de 3-4 ans	Étape 3 : Autour de 4-5 ans
<p>Il peut :</p> <ul style="list-style-type: none">-Participer à des activités de groupe qui nécessitent de courir, sauter, rouler, ramper, tourner sur lui-même.-Marcher au moins 4 pas sur une surface de 20 cm.-Ralentir lorsqu'il court ou descend une pente.-Monter sur une échelle, glissoire ou autres structures de jeu.-Monter les escaliers en prenant appui un pied sur chaque marche.-Attraper un gros ballon en s'aidant de tout son corps.	<p>Il court avec aisance et peut :</p> <ul style="list-style-type: none">-Partir, s'arrêter et changer de direction en bougeant les bras en alternance.-Lancer et attraper un ballon sans perdre l'équilibre.-Grimper, glisser, monter une échelle et se balancer sur le matériel.-S'accroupir et se relever sans aide, monter les escaliers sans se tenir à la rampe.-sauter sur une jambe en se déplaçant vers l'avant.-Se tenir en équilibre sur un pied au moins 5 secondes.	<p>Il fait du tricycle sans se cogner contre les choses.</p> <p>Il lance, attrape et fait rebondir un ballon avec plus d'aisance.</p> <p>Il peut :</p> <ul style="list-style-type: none">-Marcher sur une ligne droite en avançant et en reculant talon collé contre les orteils.-Marcher 10 pas sur ses talons.-Sauter devant et derrière sur de courtes distances.-sauter de différentes façons en alternance. (Marelle)-Sauter en tournant sur lui-même (demi-tour) <u>suite</u>

LE TABLEAU D'AGNÈS FLORIN. <

Age	Moteur	Social et affectif	Cognitif	Langage
2-3 ans	Il monte et descend les escaliers., saute à pieds joints , tourne les pages d'un livre et utilise des ciseaux.	Les attachements sont multiples. il se reconnaît dans un miroir et utilise les jeux symboliques.	Il identifie les objets par l'usage, prend en compte le point de vue d'autrui et oriente un objet pour que l'adulte le voit.	Il modifie les demandes selon les interlocuteurs, produit 200 à 300 mots et comprend les demandes directes et indirectes
3-4 ans	Il court avec aisance, tape du pied dans un ballon et fait du tricycle.	Acquisition de concepts d'espace, de temps et de quantité. Utilisation des principes du comptage.	Il utilise plusieurs parties du corps, attend son tour, aime aider les autres et critique autrui.	Extension du vocabulaire et phrase courte. Il peut suivre une conversation, comprendre les promesses et s'amuser des jeux de langage.
4-5 ans	Il monte à l'échelle, marche en arrière et tient un papier d'une main tout en écrivant de l'autre	Il comprend l'état mental d'autrui et joue à des jeux de compétitions. Il se reconnaît garçon – fille (Stabilité du genre.)	Il est attentif à sa performance et capable de classification et de sériation.	Il produit des demandes indirectes et des justifications et comprend le comparatif, l'identité et la différence.
5-6 ans	Il fait du vélo sans roulette et lace ses chaussures.	Il sait se contrôler, choisir ses amis et négocier avec l'adulte.	Début de la conversation. Il comprend que la grandeur d'une collection reste la même quelque soit la manière dont elle est présentée. Il dessine un bonhomme et écrit son prénom.	Il produit des énoncés de 5 à 6 mots, est capable de répondre au téléphone. C'est le début de lecture logographique. Il identifie des rimes et comprend environ 2500 mots.

<p>A v a n t</p>	<p>Langage pour mémoriser: Acquisition du lexique</p> <p>Langage d'évocation: Se remémorer</p> <p>Langage pour communiquer</p>	<p>Anticiper le corpus de vocabulaire au niveau de la 1ère séance notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les règles de sécurité rappelées à toutes les séances -Rappel de la séance précédente à l'aide de photos, vidéos, maquettes, dessins, récits d'enfants - Échanger sur les ateliers, les réactions, les actions, les ressentis
<p>p e n d a n t</p>	<p>Langage pour questionner, expliquer ,observer, confronter, comparer.</p> <p>Langage pour conclure :bilan à chaud Langage en réception</p>	<p>Anticiper le corpus de vocabulaire au niveau de la 1ère séance notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les règles de sécurité rappelées à toutes les séances -Rappel de la séance précédente à l'aide de photos, vidéos, maquettes, dessins, récits d'enfants - Échanger sur les ateliers, les réactions, les actions, les ressentis
<p>A p r è s</p>	<p>Langage d'évocation : bilan à froid. Langage pour mémoriser.</p> <p>Langage pour évaluer</p>	<p>Revenir sur les ateliers pour rappeler les actions efficaces, le vocabulaire et faire accéder progressivement les élèves à la compréhension de leurs actions motrices puis aux effets qu'elles génèrent (ressentis, efficacité)</p> <p>Pistes de travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> - créer une maquette des ateliers pour y faire jouer des petites figurines -Produire des images et jeux pour manipuler le vocabulaire (verbes d'action, connecteurs) - Produire un écrit (papier, ENT, ...) pour se souvenir des règles d'efficacité, des actions réalisées, pour raconter à la maison, partager, ... - Créer une trace des réussites des élèves pour mettre en valeur les progrès (cahier multimédia : "je deviens un champion") ≤

Des outils pour travailler le langage

Le tableau des émotions

La carte mentale

Une banque d'images

Une piste de jeu

Un cahier multimédia: reconnaissance
du travail. Mots de la tortue

Séance de langage autour des actions
motrices: Mots du déménageur

Album sur le thème du déménagement.



Stimulus
Auditif



*Lie les
stimuli*

Hippocampe
Stockage



Aire spécifique : lobe pariétal

Stimulus
visuel