

pôle Maternelle 3 >

Guide d'aide à la scolarisation des tout petits - petits

**Découvrir le monde
et**

agir et s'exprimer avec son corps

Sommaire

Le cadre institutionnel : BO 15 janvier 2013 - J. Agrapart

Le projet de scolarisation : J. Agrapart

L'enfant de 2 ans : développement et apprentissages –

Intervention : N. Draux – Compte rendu : C. Testu – S. Richard-Feneant – V. Finkenberg

L'organisation de l'année

- **Les 3 périodes : V. Finkenberg**
- **L'emploi du temps :**

Intervention : J. Agrapart – V. Finkenberg

Compte rendu : V. Finkenberg

L'aménagement de la classe

Intervention : M. David Rami – V. Finkenberg

Compte rendu : M. David Rami

Les domaines d'activités :

➤ **Le langage**

Intervention : J. Agrapart – C. Cinelli - V. Finkenberg -

Compte rendu : I. Riolland – M. Rochette-Castel – V. Finkenberg

➤ **Devenir élève :**

Intervention : V. Finkenberg -

Compte rendu : C. Cesario

➤ **Les albums, pour quoi faire ?**

Intervention : V. Finkenberg – P. Langlais – M.P. Agrapart -

Compte rendu : S. Legret – B. Baala King - V. Finkenberg

➤ **Découvrir le monde**

Intervention : V. Finkenberg – C. Granier – C. Cinelli –

Compte rendu : V. Houdin – C. Quach – V. Finkenberg – C. Granier – C. Cinelli

➤ **Agir et s'exprimer avec son corps :**

Intervention : L. Massé – B. Malterre – L. Bacquié

Compte rendu : S. Lemoine - F. Tronchet

➤ **Graphisme et arts visuels**

Intervention : C. Waeckel Dunoyer, A. Taurinya

Compte rendu : S. Legret -

➤ **Arts visuels :**

Intervention : A. Champigny, A. Téry

Compte rendu : S. Goumarre, E. Lioret, N. Vandeputte

➤ **Ecoute et pratiques instrumentales**

Intervention : I. Magnan

Compte rendu : B. Binet

L'organisation de l'année

V. Finkenberg

Les 3 périodes

Il semble intéressant de définir 3 périodes dans l'année, qui puissent correspondre au développement du tout-petit et à son évolution dans le contexte d'une classe.

Cette organisation en 3 périodes devrait permettre d'adapter l'environnement et les modalités d'intervention aux objectifs définis

1^{ère} période : accueil et intégration

Objectif : que l'enfant se sente bien à l'école, qu'il accepte la séparation ; qu'il apprenne progressivement à connaître et reconnaître les lieux et les personnes ; qu'il participe aux activités de jeux et de manipulation proposées

2^{ème} période : adaptation à l'école et à son fonctionnement

Objectif : que l'enfant apprenne petit à petit à s'intégrer à des activités collectives ; qu'il intègre le rythme des activités proposées à l'emploi du temps ; qu'il comprenne une consigne simple

3^{ème} période : entrée dans des apprentissages structurés

Objectif : que l'enfant s'inscrive dans des activités collectives et en petit groupe ; qu'il s'intéresse et participe ; qu'il réponde à des consignes qui lui demandent de réfléchir pour agir

Si 3 périodes ont été définies, elles ne correspondent pas obligatoirement aux 3 trimestres de l'année. Il pourrait même sembler judicieux – si une grande partie des enfants qui constitue le groupe classe est prêt – de commencer la seconde période vers novembre, pour que la transition soit effectuée, lorsque les petits de janvier intégreront la classe.

On veillera, quoi qu'il en soit, à respecter le rythme de chaque enfant et à viser, dans la mesure du possible, l'individualisation de chaque parcours.

Evolution de la classe sur l'année

Véronique Finkenberg

Les périodes indiquées ne correspondent pas aux trimestres de l'année scolaire mais à l'évolution du groupe d'enfants ou aux parcours individuels constatés par des évaluations faites par observation.

	Période 1 Accueil et intégration	Période 2 : Adaptation à l'école et à son fonctionnement	Période 3 Entrée dans des apprentissages structurés
Objectifs	Se sentir bien à l'école ; dans les différents lieux S'intéresser et participer Comprendre la consigne par le matériel proposé	Suivre le rythme des activités S'intégrer aux activités collectives Comprendre une consigne simple	Participer aux activités collectives et en petit groupe Comprendre une consigne ouverte
Aménagement de la classe	L'espace- classe est assez ouvert, pour permettre aux petits de bouger Des espaces moteurs Des espaces de déambulation Des espaces de jeux Des tables de manipulation	Les espaces ou matériels moteurs sont proposés à des temps précis de la journée Quelques tables collectives sont installées, pour permettre des activités avec l'enseignante ou l'ATSEM	Les espaces ou matériels moteurs sont proposés à des temps précis de la journée Des tables collectives Des espaces jeux évolutifs, en lien avec les séquences de langage
Emploi du temps	Emploi du temps essentiellement structuré par : - les changements de lieu	L'emploi du temps se structure et se ritualise, pour donner des repères : - début et fin de demi-journée	L'emploi du temps fait apparaître les domaines d'activités Les enfants sont associés aux

	- des temps collectifs très courts : acculturation (comptines, lecture, écoute musicale...)	- activités en classe (qui se matérialisent notamment par la présence de tables et le travail mené avec l'enseignante) - temps collectifs plus longs	apprentissages en cours (visualisation)
Apprentissages	Beaucoup d'activités de manipulations : la consigne est induite par un matériel riche et varié Les situations proposées permettent d'explorer un matériel qui sera en partie repris à la seconde période Répétition de l'action pour un apprentissage par induction	Les activités de manipulations proposées s'accompagnent d'une consigne simple (souvent un verbe), qui orientent l'action de l'enfant : <i>verser, mettre dans, prendre, porter....</i>	Des situations de recherche sont régulièrement proposées ; elles s'appuient sur les manipulations mises en place dans les périodes précédentes : <i>ex. construire la tour en équilibre la plus haute, chercher avec quel récipient prendre des grains de café et les verser dans le moulin, pour qu'il tourne longtemps...</i>
Langage	Accompagnement de l'action de l'enfant Retour sur les premières productions ; correction par écho	Renforcement du langage d'action Première approche du langage d'évocation	Renforcement du langage d'action Continuité du langage d'évocation
Interventions de l'enseignant	Accompagnement de l'action interventions très individualisées	Prise en charge d'un petit groupe Durant l'activité verbalisation des actions de l'enfant	Reprise des actions et verbalisation des démarches Mise en confrontation
Actions spécifiques envers les parents	Réflexion sur le dispositif d'accueil de la première rentrée : accueil des enfants, accompagnement des parents	Communication régulière : collective : sur les projets en cours : photos, diaporamas individuelle : sur l'évolution de leur enfant	

Les domaines d'apprentissages: découvrir le monde

Corinne Cinelli , Christine Granier, Véronique Finkenberg

Une programmation sur les 3 périodes, qui prend en compte

Les champs des programmes:

Découvrir les formes et grandeurs
Découvrir les objets et la matière
Découvrir le vivant (et le corps)
Approcher les quantités et les nombres
Se repérer dans le temps
Se repérer dans l'espace

Des compétences transversales devant être travaillées en complémentarité:

Développer les capacités sensorielles
Développer la pensée logique (catégoriser, ranger...)
Enrichir le lexique (mettre en mots pour s'approprier le monde)

Une évolution des démarches et activités

Période 1	Période 2	Période 3
Des activités de manipulation et d'exploration libres ; une observation des actions mises en jeu et des effets obtenus (accompagnement de l'enseignant) Des propositions de matériel et de situations riches et variées	Des activités de manipulation et d'exploration avec une intention et une observation des effets obtenus Des situations déjà vécues en première période servent de support à des situations plus cadrées	Des activités où il faut réfléchir et agir, pour répondre à la consigne Appui sur les expériences antérieures

DECOUVRIR LE MONDE : Programmation TPS/PS

Découvrir le monde et la matière

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	Découvrir différentes matières Découvrir différents matériaux Découvrir des objets	Comprendre un vocabulaire spécifique : objets, matériaux, outils, verbes d'action.... Répondre à une consigne en développant ses habiletés motrices Développer des gestes techniques : à partir d'un outil Découvrir des objets familiers : les objets culinaires les outils de bricolage les outils du jardinier, les objets qui roulent...	Apparier des objets Connaître la fonction d'un outil ou d'un objet Nommer les objets Nommer les actions
Intentions pédagogiques	<u>Offrir le maximum de matières, matériaux et objets pour permettre la manipulation et l'exploration</u> <u>Les matières :</u> Terre, pâtes : à sel, à bois, à modeler Semoule, graines, coques, farine, sable Fluides : eau, encres, peinture... <u>Les matériaux</u> Papier, carton, carton ondulé, buvard, papier de soie, de verre.... Tissu, feutrine, moquette Laine, coton, ... <u>Les objets :</u> cubes, briques...	<u>Programmer des situations permettant des actions sur les matières et matériaux et avec les objets</u> Un outil (objet technique) sélectionné <u>Mettre en place des projets d'apprentissage</u> <u>Programmer des situations nécessitant l'utilisation d'objets familiers</u>	<u>Mettre en place des situations problèmes</u>
Activités des élèves/actions mises en jeu	Manipuler, explorer	Empiler, emboîter, encastrer Froisser, déchirer, couper, coller, Modeler, malaxer, étaler, mouler, tamiser, faire des colombins Souffler, pomper, projeter, asperger Verser, vider, transvaser, faire couler, faire flotter Balayer, frotter, laisser des traces, faire des empreintes, gratter Visser, dévisser, ouvrir, fermer... Pincer Apprendre en situation à faire fonctionner les objets techniques	<u>Activités qui demandent d'agir avec une intention et/ ou d'anticiper le résultat</u> Ex d'appariement : bouchons / bouteilles Choisir l'outil, l'objet qui va permettre de : étaler de la terre, faire des petits morceaux, faire des bulles... Choisir l'objet familier qui va permettre de : jardiner, dévisser, râper Elaborer un projet : construire la tour la plus haute, faire entrer des objets dans une boîte... <u>Classer, trier</u> : suivant leurs qualités et leurs usages

Développer les capacités sensorielles

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	Découvrir en utilisant un des cinq sens : - écouter - observer - toucher - goûter - sentir Apprendre à exprimer ce qu'on ressent : gestes, mots.	Reconnaître et discriminer Exprimer ce qu'on ressent avec un langage spécifique en situation	Comparer Catégoriser
Intentions pédagogiques	Offrir le maximum de situations : intégrer ces compétences dans les autres champs Accompagner par un langage en situation	Programmer des situations spécifiques aux différents sens Solliciter un langage spécifique en situation	Faire émerger des propriétés Solliciter un langage spécifique en situation
Activités des élèves/actions mises en jeu	Situations dans la vie courante qui sollicitent un ou plusieurs sens Lien avec les séquences de langage	Matériel pour reconnaître et discriminer : - boîte à toucher - loto des odeurs - parcours tactile - jeu d'écoute - kaléidoscope - lunettes colorées - loupe	Tri, classement des matières, des objets, des instruments, des aliments, des odeurs....en fonction d'une ou plusieurs propriétés

Découvrir le vivant

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	a. b. c. Découvrir quelques règles d'hygiène simples avec l'aide de l'adulte d. Accepter l'intervention de l'adulte pour éviter les situations de danger liées à l'école (objets, comportements)	a. A partir de situations vécues, découvrir quelques animaux et des végétaux de l'environnement proche b. Appliquer certaines règles d'hygiène avec l'aide de l'adulte c. Reconnaître différentes parties de son corps (bras, mains, tête, jambes, pieds, ventre) et les montrer d. Repérer et prendre conscience avec l'aide de l'adulte des dangers liés à l'école (objets, comportements)	a. Observer et nommer des animaux et des végétaux de l'environnement proche S'intéresser à certaines fonctions simples : locomotion, nutrition b. Identifier certaines règles d'hygiène simples et les appliquer seul c. Reconnaître différentes parties du corps d'un pair d. Identifier un danger lié aux activités scolaires
Intentions pédagogiques	Investir les temps éducatifs et de vie de classe c. Faire l'inventaire des règles d'hygiène d. Faire l'inventaire des dangers à chaque lieu fréquenté	a. Programmer quelques projets de vie : apport d'un animal, sortie dans la cour b. favoriser l'autonomie de l'enfant dans les règles d'hygiène c. Programmer des séquences en motricité en lien avec des séquences de langage de vie scolaire Programmer des comptines en séquences d. Utiliser des situations de vie scolaire pour intervenir sur la notion de danger.	a, b, c et d. Programmer des projets d'apprentissage en lien avec des séquences de langage
Activités des élèves/actions mises en jeu	c. Actions de la vie quotidienne : se laver les mains, utiliser un mouchoir, la poubelle... Affichage : photos	a. Observer un animal apporté, les arbres dans la cour, la neige, les feuilles... b. Situations liées au temps éducatif : exprimer ses besoins. c. Répéter le vocabulaire du corps, des actions, des observations c. Participer : comptines, jeux mimés...	Observer et décrire des actions : a. l'animal qui mange ou se déplace a, b et c : la toilette, l'habillage, le déguisement

Se repérer dans l'espace

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	Découvrir l'environnement proche Organiser librement dans l'espace un ensemble limité d'objets (en les manipulant)	Se repérer dans l'espace proche Nommer, décrire un environnement ou un chemin Suivre un chemin donné par l'enseignant Organiser dans l'espace un ensemble limité d'objets (en les manipulant)	Suivre un parcours décrit oralement (pas à pas), décrire ou représenter un parcours simple (en manipulant des objets) Comprendre une consigne orale utilisant un indicateur spatial : pour se déplacer, pour trouver un objet Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets (en les manipulant, en les représentant) Distinguer l'espace page du support utilisé (mur, plan incliné, tableau, table)
Intentions pédagogiques	Investir les temps éducatifs pour situer les différents lieux : coins dans la classe lieux de vie dans l'école Donner des objets pour créer des empilements, des emboîtements, des figures planes.... Elaborer des progressions autour des consignes de rangement Différencier les espaces personnels	Programmer des situations de déplacements dans l'école. Programmer des situations d'organisation d'objets : emboîtements, encastrement, jeux Introduire un vocabulaire spatial dans l'action Utiliser des différents plans de l'espace pour organiser situations de manipulation d'objets	Programmer des activités motrices : parcours (itinéraires) Programmer des situations avec des consignes utilisant un vocabulaire spatial Programmer des projets d'apprentissage sur l'organisation d'un ensemble d'objets dans l'espace Programmer des projets d'apprentissage pour découvrir les supports d'écrits (feuille) et leur organisation
Activités des élèves/actions mises en jeu	Rangement spontané et rangement en triant Espaces personnels : porte-manteau, casiers... Espaces collectifs : meubles de rangement, coins jeux. Reconnaître et nommer les lieux de vie scolaire : en actions et avec des photos Manipuler librement : des cubes, des Clipo, des cartes pouvant reconstituer une image, des boîtes à encastrement, des objets gigognes....	Suivre les indications données par l'enseignant Se diriger, à la demande de l'enseignant, dans le lieu indiqué. Construire une signalétique, la repérer Comprendre la signalétique, dire ce qu'elle signifie Peindre sur une feuille posée sur différents supports : verticalement sur un chevalet, horizontalement sur une table ; utiliser différents formats et formes de feuilles	Utiliser des maquettes de parcours pour déplacer un personnage et dire ce qu'il fait Jeu « Petit Poucet » Jeu de « cache-cache » Jeux de cartes (prénoms, doudous...) Activités autour des positions : en rangs, 2 par 2, file indienne, ronde... Se disperser, se regrouper : notion de loin / près. Se déplacer sur un jeu de piste Reconnaître et décrire des agencements d'objets. Les comparer à d'autres Reconnaître sur une photo une organisation d'objets réalisée précédemment Encastrement, puzzles

Se repérer dans le temps

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	Prendre quelques repères dans chaque demi-journée	Reconnaître le caractère cyclique ou répétitif de l'alternance jour/nuit Etablir un lien entre 2 évènements (ex : je mets mon manteau, je vais en récréation)	Prendre et utiliser des repères dans la journée Situer l'évènement présent dans la journée
Intentions pédagogiques	Construire des repères pour le déroulement de la demi-journée	Programmer des lectures d'albums Construire les liens entre les événements de la journée	Programmer des projets d'apprentissage en lien avec des séquences de langage
Activités des élèves /actions mises en jeu	Dire si on est à l'école aujourd'hui, mettre sa photo Dire où l'on est, ce que l'on fait, au moment de l'activité	Lecture d'albums : le coucher, le lever... Emploi du temps organisé : dire où on est, où on va Répéter le vocabulaire apporté par l'enseignant	Utiliser l'éphéméride pour comprendre le jour qui passe Situer des événements particuliers (fêtes, anniversaires) Emploi du temps : dire où on est, où on va, ce qu'on fait, ce qu'on va faire (à l'aide de photos)

Découvrir les formes et les grandeurs

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences	Apparier des objets selon leur forme Différencier différentes figures	Trier des objets (c'est, ce n'est pas)	Classer Ordonner des objets Réaliser une suite d'objets Reconnaître la représentation d'une figure Différencier différents solides géométriques Comparer des solides géométriques simples
Intentions pédagogiques	Développer la pensée logique		
	Apporter le maximum d'objets pour faciliter le repérage de propriétés Apporter le vocabulaire spécifique : « comme, pareil, couleur, forme,... »	Solliciter l'utilisation du langage spécifique entendu en période 1 Programmer des situations permettant des actions de tri en fonction des propriétés : couleur, forme, taille	Programmer des situations permettant des actions des classements Mettre en place des situations problèmes : faire émerger des propriétés
Activités des élèves/actions mises en jeu	Privilégier la manipulation. Discriminer des couleurs Discriminer des objets ayant la même caractéristique tactile Retrouver le même objet, la même figure, la même image. Retrouver le même objet en fonction d'une propriété Manipulation des objets dans les espaces jeux La main dans la boîte (activité de toucher) Association empreintes/objets Manipulation de formes 3	Réaliser un tri d'objets en fonction d'une propriété donnée Trier des solides selon leur forme Trier des objets selon leur taille Comparer des figures géométriques Utiliser un langage spécifique en situation	Comparaison de grandeurs : boîtes gigognes Classement d'objets Ranger des objets (de 1 à 3) selon leur hauteur, longueur Reproduire avec modèle une suite finie d'objets (3) Jeux de pavages simplifiés Exemples de situations problèmes : comment ranger dans les coins jeux ? Comment construire la tour la plus grande ? Aller chercher un récipient pour avoir, un peu, beaucoup d'eau. Aller chercher l'objet le plus lourd. Exemple d'activités autour d'une forme : le rond Lien avec la motricité : manipuler des objets ronds ; Repérer les objets qui roulent, faire rouler Reconnaître des objets ronds au toucher ; trier Reconnaître des objets ronds représentés

Approcher les quantités et les nombres

	Période 1	Période 2	Période 3
Compétences		Dénombrer des petites quantités (1,2 et 3) Mémoriser la suite des nombres jusque 5 (réciter la comptine) Estimer une collection (beaucoup / pas beaucoup) Constituer une collection Enumérer une collection	Associer différentes représentations des nombres (1,2 et 3) Comparer globalement des quantités en utilisant les notions beaucoup/pas beaucoup ; trop / pas assez ; plus, moins Comparer deux collections (plus/moins) Comparer visuellement des quantités – anticiper Constituer une collection, la mémoriser (1, 2,3) Constituer une collection équipotente (1,2, 3) Compléter une collection
Intentions pédagogiques		Programmation de situations pour dénombrer, estimer, constituer une collection, énumérer. Programmation de comptines et de livres à compter	Programmation de comptines et de livres à compter Mettre en place des situations problèmes : installation de procédures
Activités des élèves/actions mises en jeu		Mettre en correspondance un objet avec un objet Mémoriser des comptines numériques Collections à constituer, à énumérer : les coins jeux, d'une activité (cf : guide nombre Pôle maternelle)	Réaliser un comptage terme à terme Mettre en correspondance un objet et un nombre Utiliser les doigts pour compter : 1, 2, 3 Utiliser les doigts et constellations pour compter : 1, 2, 3 Réaliser une distribution (anniversaires, matériel pour l'activité) Comptines numériques Albums à compter, albums

Les domaines d'apprentissage: agir et s'exprimer avec son corps

Laurent Massé, Blandine Malterre, Lucile Bacquié, Véronique Finkenberg

L'intervention vise essentiellement le champ des compétences motrices, qui sont notamment travaillées dans le dispositif des parcours

Sitographie :

DSDEN 37 – mission départementale EPS (outils mis en ligne après chaque animation pédagogique ; boîte à outils TNI).

- pôle maternelle.

Site EPS du Maine-et-Loire (idées de rituels corporels pour recentrer les enfants).

Ce qui interroge ... en termes de mots-clés ...

- développement ...

- corps ...
- habileté(s) ...
- langage(s) ...
- exploration(s) ...
- expérimentation(s) ...
- moi et les autres ...

Concernant la motricité

Deux ans

✕ Il monte et descend l'escalier seul sans alterner les pieds (pose a priori les deux pieds sur chaque marche).
✕ Il court « vite » (l'équilibre est meilleur), tourne en cercle, sautille, grimpe, danse, ...
✕ Il tape dans un ballon avec une certaine précision et l'équilibre associé.

Trois ans

✕ Il monte et descend les escaliers comme un adulte (donc en alterné).
✕ Il saute la dernière marche de l'escalier (par jeu).
✕ Il saute sur un pied et peut maintenir l'équilibre sur un pied quelques secondes (à la demande).
✕ Il conduit un tricycle.

Du point de vue moteur :

L'enfant se perfectionne et acquiert davantage d'aisance dans ses déplacements.

Il est suffisamment stable pour commencer à courir correctement.

L'enfant maîtrise de mieux en mieux son corps et coordonne davantage ses jambes et ses bras.

L'enfant grandit et sa musculature se renforce.

Il prend conscience de ses possibilités mais également de ses limites.

Alors que quelques mois plus tôt, il avait besoin de toute son énergie pour faire un pas, à partir de deux ans, il sait et parvient à : accélérer, ralentir, freiner, s'arrêter ...

L'enfant développe les acquisitions fondamentales comme la marche, la course ou le saut.

Il améliore leur maîtrise, affine ses gestes et découvre comment coordonner et combiner les différents mouvements.

C'est le début d'un véritable projet moteur.

Il réfléchit avant d'agir.

LES APPRENTISSAGES

L'enseignant

programme, organise et régule l'appropriation d'habiletés motrices dans des séquences : parcours « moteurs »

programme

Une programmation qui prend en compte le développement moteur de l'enfant

Une programmation qui s'appuie sur les différents verbes d'action

organise

Mise en place de séquences pour travailler un verbe d'action ou la combinaison de plusieurs

Définition de projets d'apprentissages avec les élèves

Choix d'un dispositif : parcours, ateliers, jeux.....

Choix d'un matériel adapté à l'âge de l'enfant et aux objectifs

→ il semble donc difficile d'avoir un même parcours de la PS à la GS

régule

Observation des réponses motrices des élèves

Régulation par le matériel ou la consigne

Différenciation

Evaluation et auto évaluation par les élèves (aide de la trace écrite du projet d'apprentissage)

L'élève

Développe des habiletés motrices et de préhension

S'approprie un répertoire de conduites motrices et de gestes, en lien avec les situations proposées

Se déplacer

dans des formes d'actions inhabituelles, remettant en cause l'équilibre, telles que:

franchir, sauter, grimper, rouler, ramper, glisser, se renverser, se déplacer à quatre pattes, se balancer, ...

Agir sur les objets

Tourner, faire tourner, lancer, faire glisser....

LE MATERIEL

Des paramètres à prendre en compte

- **un matériel adapté** : cf catalogues spécialisés (exemples de références : Casal sport, Camif collectivités...)

- **La diversité** :

Il demeure intéressant de permettre à l'enfant d'utiliser des objets très variés, dont les caractéristiques très différentes (forme, grandeur, grosseur, poids, matière, rigidité, couleur, ...) permettent une activité motrice plus riche et plus motivante.

- **La quantité** :

La quantité de matériel mis à la disposition des enfants constitue un élément déterminant pour la richesse des réponses obtenues.

Il peut y avoir autant, plus, moins d'objets que d'enfants, cette seule variable modifiant à elle seule la structure des jeux des enfants.

Le nombre d'objets proposés doit toujours permettre une activité suffisante (voire motivante) des enfants.

Trame de variance formes / objets

Formes :	Objets :
sphérique	balles de chiffon, billes, ballons de baudruche, ballons, boules, balles, balles lestées, ...
plate	tapis, nattes individuelles, palets, ...
ronde	cerceaux, anneaux, pneus, ...
épaisse	caissettes, briques, emballage, palets de bois, barils de lessive, échasses, ...
longue	bâtons, tubes de carton, lattes, bambous, cordes, crosses, raquettes, ...
formes diverses	massues, bouteilles de plastique, pots de yaourt, comètes, cageots, cartons, blocs de mousse, ...
déformable	tissus, rubans, foulards, écharpes, cordelettes, élastiques, ...
sonore	tambourins, claves, triangles, grelots, cloches, maracas, , ...
gros	bancs, tables, chaises, coffres, matériel « éduc gym », ...

PROGRAMMATION DES ACTIVITES MOTRICES EN MATERNELLE
 ⇔ **VERS LES ACTIVITES ATHLETIQUES ET GYMNIQUES**

➤ **Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles, remettant en cause l'équilibre, telles : sauter, grimper, rouler, se renverser, se déplacer à quatre pattes, se balancer...**

Cette programmation de verbes d'action n'est pas exhaustive. Ont été privilégiés dans cette progression les verbes d'action qui ne sont pas travaillés de façon systématique

VERBES D'ACTION	TPS	PS	MS	GS
FRANCHIR enjamber, escalader, « désescalader »,	➤ Passer d'un objet bas à un autre plus haut / plus bas avec / sans aide de l'adulte avec / sans appui des mains ➤ Enchaîner plusieurs actions identiques	➤ Enjamber un obstacle plus ou moins haut. ➤ Franchir un espace vide entre deux éléments bas ➤ Sauter par-dessus un obstacle plat (anneau, marquages au sol...).	➤ Enjamber un obstacle haut. ➤ Franchir un espace vide entre deux éléments hauts ➤ Grimper et passer par-dessus (plint bas, ...). ➤ Grimper un plan incliné ➤ Grimper à l'horizontale (espaliers)	➤ Passer par-dessus des plints élevés ➤ Grimper à l'horizontale, la verticale. ➤ Adapter ses franchissements à l'autre (s'aider, se croiser, s'éviter, ...).
SAUTER : en bas, en haut, de plus en plus loin enchaîner plusieurs sauts	➤ Sauter en contrebas (faible hauteur) ➤ Sauter plusieurs fois dans un parcours	➤ Sauter en contrebas (petite hauteur). ➤ Sauter pour monter sur un élément de faible hauteur ➤ Sauter par-dessus un petit obstacle. ➤ Enchaîner plusieurs sauts (sans marquage)	➤ Sauter en contre bas (hauteur plus forte et légers contre-haut) ➤ Sauter pour monter sur un élément de plus en plus haut ➤ Sauter et toucher un objet. ➤ Sauter et frapper dans les mains. ➤ En chaîner plusieurs sauts dans des espaces définis	➤ Enchaîner différentes formes de sauts en s'arrêtant sans s'arrêter
SE DEPLACER en QUADRUPEDIE, RAMPER se déplacer à quatre pattes, en avant, en arrière, latéralement sur le ventre, le dos ... :	➤ Avancer en rampant / « quatre pattes ». ➤ Ramper dans un espace ouvert / couvert	➤ Ramper en prenant conscience des membres inférieurs (sous des bancs en poussant un objet : sac de graines, anneau...).	➤ Ramper en poussant un ballon ou objet moins stable ➤ Ramper en prenant conscience des membres supérieurs	➤ Ramper en coordonnant membres inférieurs et supérieurs. ➤ Ramper de plus en plus efficacement (rapidement, respect de

		➤ Ramper sur le dos, le ventre, latéralement ➤ Ramper en avant, en arrière	(coincer un objet avec les jambes, lier les deux pieds...) ➤ Ramper sur le dos, le côté, ... : de plus en plus vite	trajectoire, ...).
PIVOTER, TOURNER, ROULER	➤ Pivoter, tourner : debout, assis sur un pied, sur l'autre ➤ Rouler latéralement sur un plan légèrement incliné et mou	➤ Pivoter, tourner : selon différents plans ➤ Effectuer des tonneaux (trajectoires «libres»).	➤ Pivoter, tourner autour d'un point fixe : varier les articulations ➤ Effectuer des tonneaux (trajectoire imposée). ➤ Rouler an avant sur un tapis mou et plus ou moins incliné ➤ Rouler en se posant sur un obstacle : gros ballon, gros cylindre...	➤ Effectuer des tonneaux : sans poser la tête, les pieds ➤ Rouler en avant ➤ Rouler en arrière sur plan incliné
GLISSER, FAIRE GLISSER	➤ Glisser sur plan incliné. inclinaison légère.	➤ Glisser sur plan incliné (inclinaison plus forte). ➤ Glisser sur les pieds, les fesses, le dos ➤ Glisser avec un objet à un pied (patinette)	➤ Glisser sur plan incliné (inclinaison plus forte, longueur plus importante, ...) et varier les postures ➤ Glisser avec un objet à chaque pied	➤ Glisser sur différents supports et dans différents milieux (natation) ➤ Mettre en œuvre des postures très variées (tête en avant, sur le dos, le ventre, le côté, ...) ➤ Glisser avec un objet à chaque pied : de plus en plus vite, en respectant une trajectoire
SE RENVERSER faire des sauts de lapin, s'équilibrer la tête en bas		➤ Poser les mains au sol et monter les pieds au mur	➤ Poser les mains au sol et monter les pieds (espalier, escalier de caissettes, espalier...) ➤ Se déplacer latéralement (buste en contre –bas, en	➤ Effectuer des sauts de lapin (alterner mains / pieds) ➤ Passer par dessus un banc en prenant comme seul appui les mains

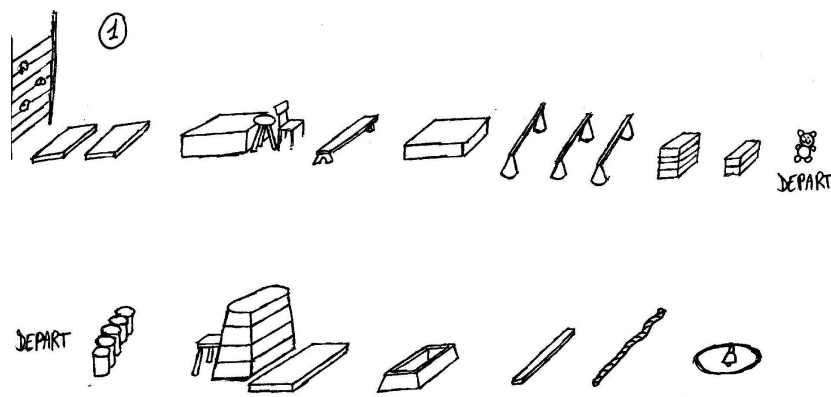
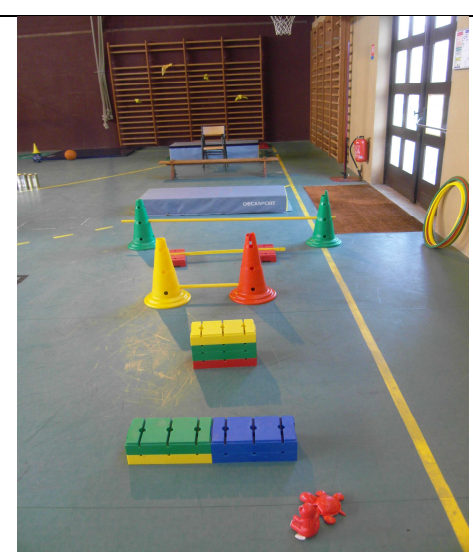
				alternant mains / pieds).
SE BALANCER		➤ Se balancer sans lâcher.	➤ Se balancer sur une corde, lâcher à un moment donné ➤ Se balancer pour franchir un espace	➤ Se balancer pour franchir un obstacle ➤ Se balancer pour toucher quelque chose ➤ Se balancer avec appuis manuels et avancer. ➤ Se balancer d'un point à l'autre (varier les hauteurs)
ENCHAINER	➤ Enchaîner plusieurs actions identiques Passer d'un élément à un autre	➤ Enchaîner plusieurs actions identiques Passer d'un élément à un autre en s'arrêtant de moins en moins	➤ Combiner des actions ex. : glisser en tournant ➤ Enchaîner des actions différentes (ex. franchir et marcher)	➤ Combiner des actions : complexifier les actions à combiner ➤ Enchaîner des actions différentes (ex. courir et sauter)

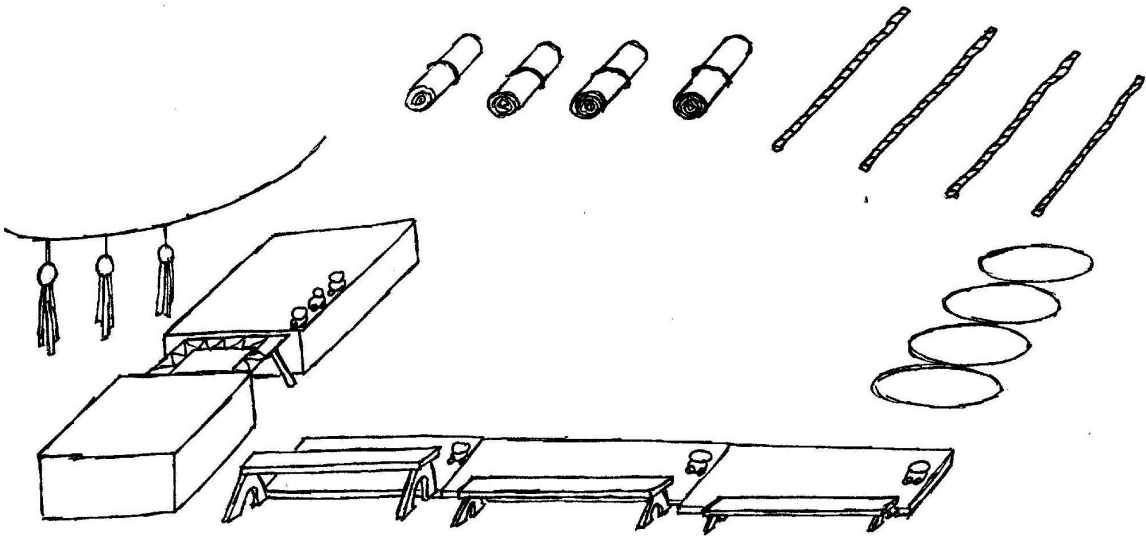
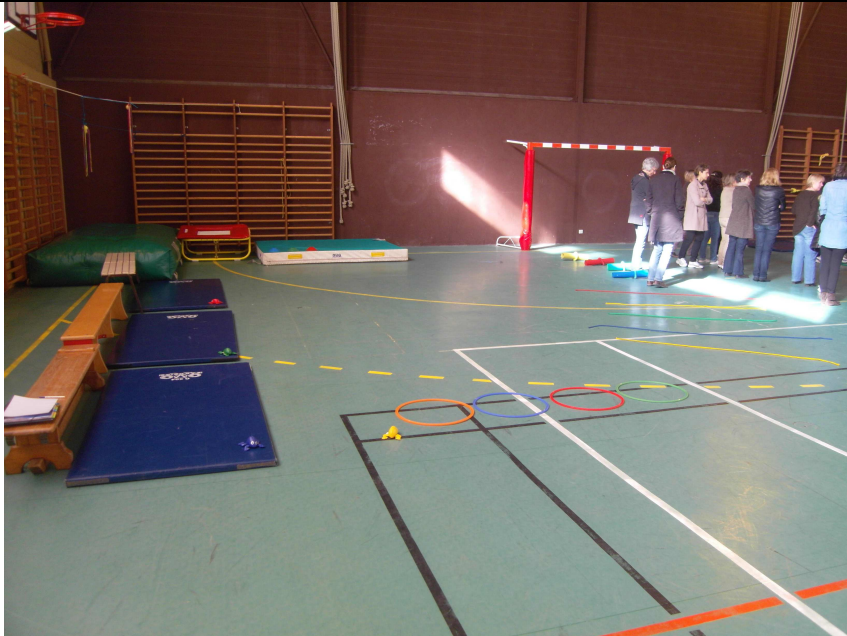
EXEMPLES DE PARCOURS

Objectifs :

Construire, explorer et s'approprier des **parcours** de motricité selon les **verbes d'actions choisis**.

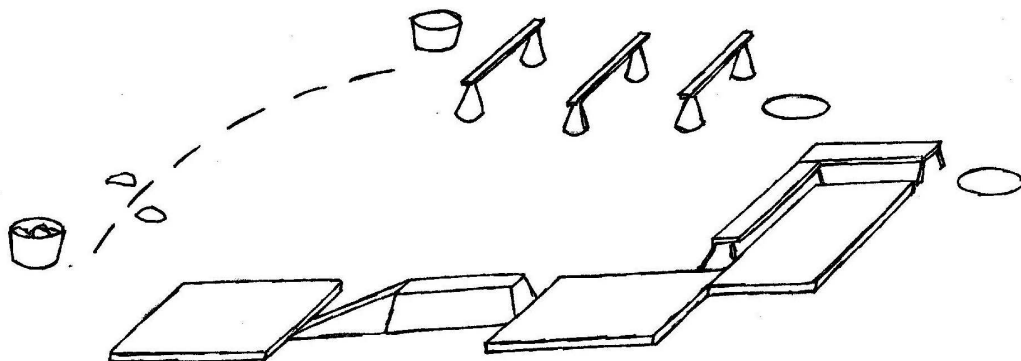
REMARQUE : ces parcours ont été montés dans une salle de sports, où le matériel à disposition est sensiblement différent de celui que l'on peut trouver en école maternelle et pas toujours adapté aux Petits (ex. plinthes). Il conviendra donc de les adapter.

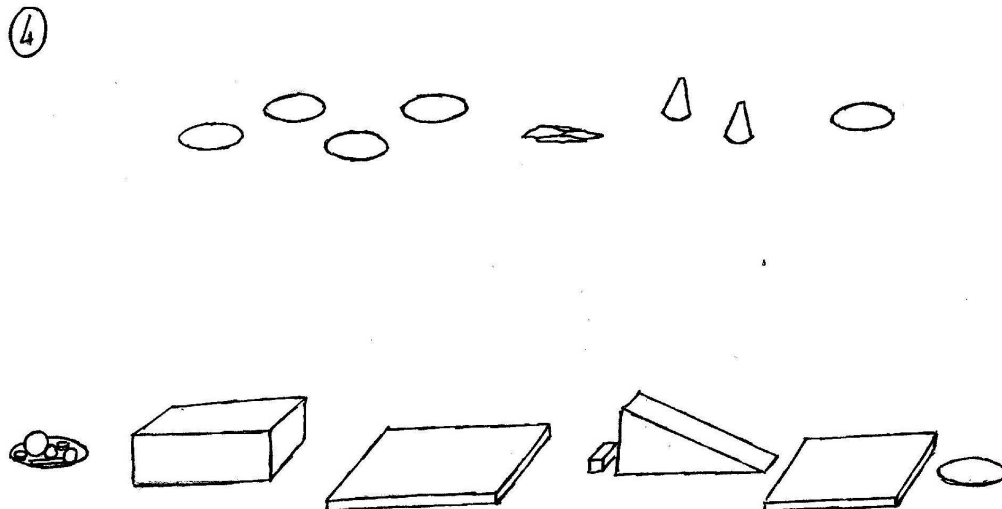
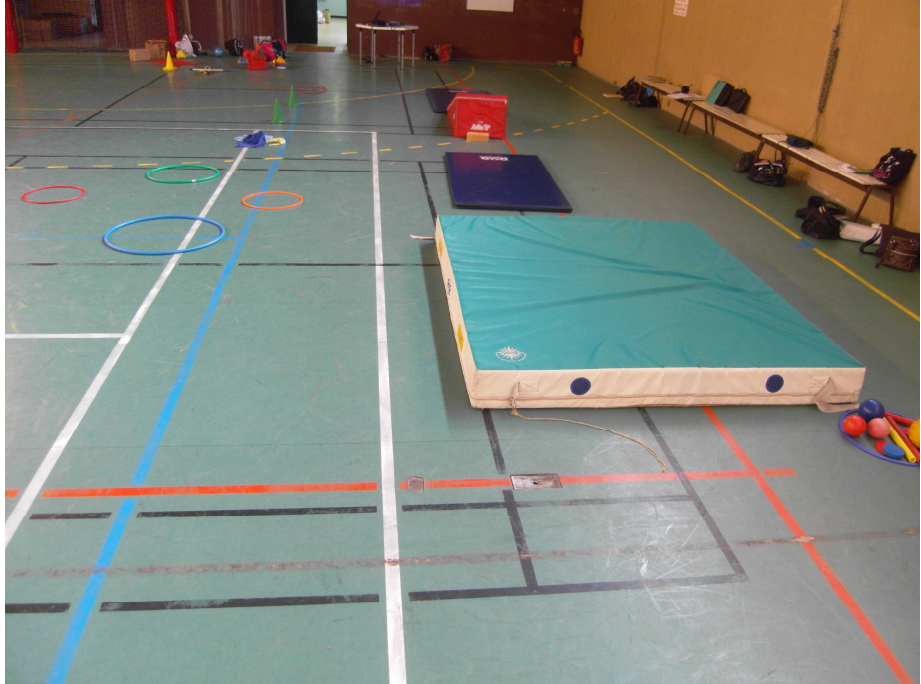
Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
FRANCHIR : enjamber, escalader, monter, descendre	Matériel de faible hauteur : briques, blocs mousse, ... Lattes, cordes... Matériel avec hauteur : plinthes, bancs... Matériel de différentes largeurs : Blocs, tapis... Matériel à enjamber : chaises, lattes sur plots, plots Matériel à escalader : escalier, souricière..	Jouer sur les hauteurs et les largeurs des objets Jouer la répétition d'un même élément (systématiser l'action, enchaîner,/ rythmer l'enchaînement) Jouer aussi sur les espaces vides entre deux éléments (plus ou moins serrés, plus ou moins hauts) à franchir (oser / prise de risque)
		

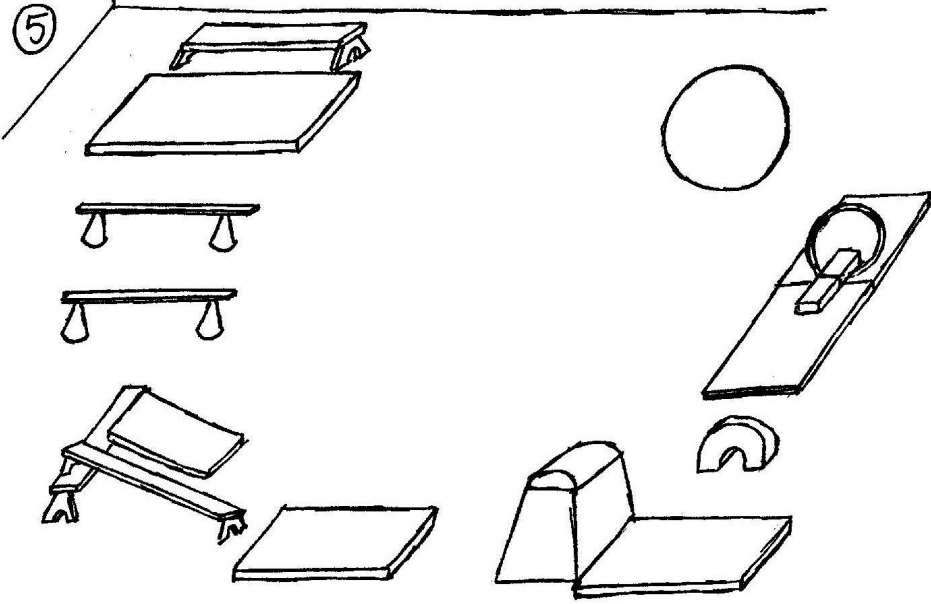
Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
SAUTER	Matériel de hauteurs différentes : bancs, blocs mousse ... Zones de réception : sans / avec marquage Éléments suscitant les répétitions d'actions: Éléments répétés : cerceaux, cordes, lattes... Escaliers Trampolines Éléments accrochés : rubans, objets sonores	Sauter de haut en bas – jouer sur les hauteurs et les espaces de réception (forme, densité) Sauter de bas en haut – jouer sur les hauteurs ; la précision de la réception Sauter de plus en plus loin (jouer sur l'espace de réception) Sauter un pied, pieds joints Enchaîner des sauts
② 		

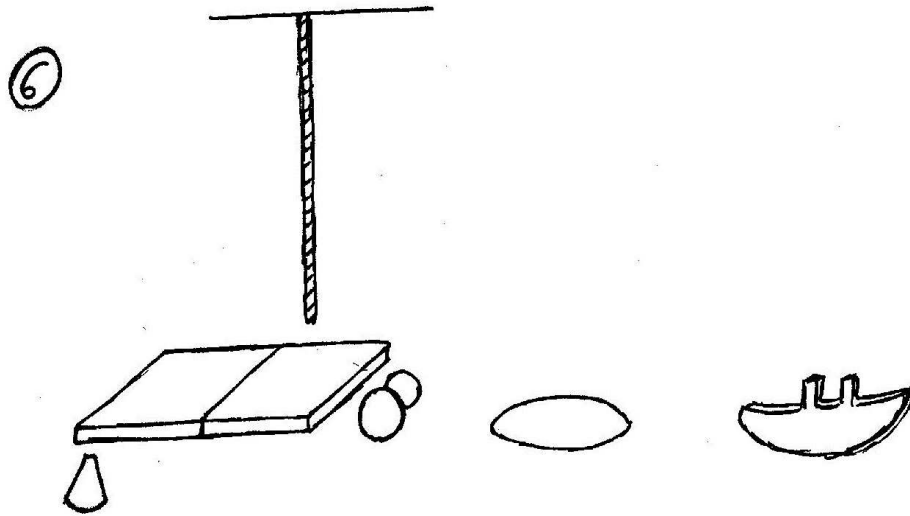
Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
RAMPER, SE DEPLACER à 4 pattes, GLISSER	Plans horizontaux, inclinés Largeur des espaces : tapis, bancs... Espaces rectilignes, avec virages Hauteur et longueur des espaces sous lesquels passer : plots avec lattes, bancs... Espaces occultés : drap, tunnel..	Formes de déplacements : à quatre pattes, en rampant, en glissant en avant / en arrière... Variété des espaces proposés Avec un matériel à transporter, faire glisser : sac de graines, caisse...

③



Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
ROULER, TOURNER, PIVOTER	Tapis, lignes de direction, plans horizontaux, inclinés Espaces circulaires : cerceaux...	Séances pouvant être mise en lien : Avec des séances avec objets ronds : faire tourner Avec des séances de graphisme : rond
④ 		

Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
SE RENVERSER (C'est-à-dire quand le buste descend au dessous de l'horizontal).	Gros ballons Plans inclinés Hauteurs différentes Eléments arrondis, facilitant le passage sur le dos : arceau, tapis roulé	En avant, en arrière
⑤ 		

Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
SE BALANCER, S'EQUILIBRER	Cordes Bilbo Plan avec bascule Bascules Gros ballons Aménagements extérieurs	Avec / sans appui Dispositif d'ateliers avec situations inductrices Utilisation de comptines ou jeux dansés
		

Verbe d'action / actions	Matériel	Variables didactiques / consignes / situations
ENCHAINER, COMBINER DES ACTIONS		Enchaîner la même action : ex. sauter plusieurs fois Enchaîner deux actions différentes : ex. : enjamber puis marcher sur... Combiner des actions : réaliser deux actions de façon simultanée et associée

Les projets d'apprentissage en EPS

Dans le domaine « Agir et s'exprimer avec son corps » comme dans les autres domaines, l'apprentissage passe par le vécu et la manipulation. Mais l'expérimentation de situations matérielles différentes ne suffit pas. C'est bien la prise de conscience de la position de son corps dans l'espace, du geste efficace... qui va permettre à l'élève de progresser et développer ses habiletés motrices.

En classe de TPS/PS, on privilégiera d'abord d'enrichir l'expérience par un grand nombre de situations matérielles offrant des combinaisons différentes de matériel, pour progressivement proposer des situations plus cadrées permettant de travailler une habileté motrice.

Agir et s'exprimer avec son corps	Période 1 Accueil et intégration	Période 2 : Adaptation à l'école et à son fonctionnement	Période 3 Entrée dans des apprentissages structurés
Objectifs	Développer les expériences motrices, en offrant un grand nombre de situations variées	Développer ses habiletés motrices, en explorant les différentes composantes d'un verbe d'action	Renforcer ses habiletés motrices en prenant conscience des différents niveaux de performance à atteindre
Nature des séquences	Séquences courtes (2 à 3 jours) Pas de consigne précise, ni d'agencement de matériel pré établi, pour laisser les enfants s'approprier le matériel	Séquences plus longues (3 à 4 jours) permettant aux élèves de s'inscrire dans un apprentissage Consigne sous forme d'un verbe d'action	Séquences d'apprentissage Consigne plus précise
Rôle de l'enseignant	Répertorie le matériel, pour en programmer différentes combinaisons En cours de séquence, l'enseignante observe les réponses des élèves et propose quelques aménagements	Propose des aménagements permettant de mettre en œuvre le verbe d'action Fait identifier aux élèves le verbe d'action mis en jeu	Met en œuvre des projets d'apprentissage liés à un verbe d'action Différencie, notamment dans les propositions d'installations
Langage	Accompagne par des mots l'action des élèves	Aide les élèves à identifier les actions mises en jeu	Aide les élèves à identifier les actions mises en jeu et à repérer les parties du corps sollicitées (aide de la photo ou tablette numérique)

Exemple de projet d'apprentissage : verbe d'action « sauter »

Agir et s'exprimer avec son corps : sauter

Période 1

Accueil et intégration

Objectifs

Développer les expériences motrices, en offrant un grand nombre de situations variées

Séquence

Programmation de quelques séances avec des dispositifs matériels qui incitent à sauter

Matériel à associer suivant différentes combinaisons :

Matériel avec hauteurs différentes : bancs, petites tables, blocs mousse, caissettes, lattes et plots

Matériel plat permettant la répétition d'actions : cerceaux, lattes, cordelettes...

Matériel spécifique : trampoline,...

Matériel de réception : tapis de différentes grosseurs et grandeurs

Au cours des séances et à partir de l'observation des élèves, l'enseignant va commencer à proposer quelques chemins de cerceaux ou cordes, des alternances bancs / tapis...

Période 2 :				
Adaptation à l'école et à son fonctionnement				
Objectifs	Développer ses habiletés motrices, en explorant les différentes composantes du verbe d'action : sauter Sauter de haut en bas / de bas en haut Sauter loin Sauter plusieurs fois			
Séquence	Séance 1 Appropriation du matériel Mise en évidence du verbe d'action mis en jeu	Séance 2 Expérimenter différentes formes de « sauter »	Séance 3 Expérimenter et identifier différentes formes de « sauter »	Séance 4 Expérimenter et identifier différentes formes de « sauter »
	Matériel : Eléments de parcours disposés dans la salle (reprise d'éléments mise en place lors de la séquence période 1)	Matériel : Eléments agencés en parcours associant différentes formes de sauter	Matériel : Eléments de parcours ciblant particulièrement une ou deux formes de sauter	Matériel : Eléments de parcours ciblant particulièrement une ou deux formes de sauter
	Déroulement 1 - Les élèves s'approprient le matériel à leur guise ; ils peuvent le déplacer 2 – L'enseignante observe les réponses motrices et porte l'attention des élèves sur les actions liées au « sauter » 3 – Elle modifie l'aménagement pour inciter les élèves à sauter	Déroulement 1 – Les élèves s'approprient le matériel sans le déplacer, les actions liées au sauter sont valorisées 2 – La consigne sauter est donnée 3 – Confrontation orientée de 2 ou 3 productions Les différentes formes de sauter sont identifiées et commentées : sauter loin, sauter en bas, vers le haut, sauter plusieurs fois	Déroulement 1 – Rappel de l'objectif de la séquence : sauter (cf. trace écrite photos) 2 – Les élèves s'approprient le matériel sans le déplacer, les actions liées au sauter sont valorisées 3 – Confrontation orientée de 2 ou 3 productions Les formes spécifiques de sauter sont identifiées	Déroulement 1 – Rappel de l'objectif de la séquence : sauter (cf. trace écrite photos) 2 – Les élèves s'approprient le matériel sans le déplacer, les actions liées au sauter sont valorisées 3 – Confrontation orientée de 2 ou 3 productions Les formes spécifiques de sauter sont identifiées
	Trace écrite Photos : « sauter »	Trace écrite : projet d'apprentissage Photos des différentes formes de sauter	Trace écrite : projet d'apprentissage A compléter avec les photos de différents dispositifs matériels	Trace écrite : projet d'apprentissage A compléter avec les photos de différents dispositifs matériels

Période 3				
Entrée dans des apprentissages structurés				
Objectifs	Renforcer ses habiletés motrices en prenant conscience des différents niveaux de performance à atteindre Cf. projets d'apprentissage			
Séquence	Séance 1 Expérimenter et identifier le verbe d'action sauter	Séance 2 Développer une habileté motrice	Séance 3 et 4 Développer une habileté motrice	Séances 5 et 6 Différencier
	Matériel : Eléments agencés en parcours associant différentes formes de sauter	Matériel : Eléments de parcours ciblant particulièrement une forme de sauter : sauter en contrebas	Matériel : Eléments de parcours ciblant particulièrement une forme de sauter : sauter en contrebas	Matériel : Eléments de parcours différenciés ciblant particulièrement une forme de sauter : sauter en contrebas
	Déroulement 1 – Les élèves s'approprient le matériel sans le déplacer, les actions liées au sauter sont valorisées 2 – La consigne sauter est donnée 3 – Les différentes formes de sauter sont identifiées et commentées : sauter loin, sauter en bas, vers le haut, sauter plusieurs fois	Déroulement 1 – Les élèves s'approprient le matériel et retrouvent l'objectif 2 – Confrontation orientée : observation et mise en évidence de 2 ou 3 procédures pour sauter : les élèves désignés sont invités à refaire l'action qui est commentée par l'enseignante	Déroulement 1 – Les élèves s'approprient le matériel et retrouvent l'objectif 2 – Confrontation orientée : observation et mise en évidence de 2 ou 3 procédures pour sauter : les élèves désignés sont invités à refaire l'action qui est commentée par l'enseignante	Déroulement 1 – Les élèves s'approprient le matériel et retrouvent l'objectif 2 – Confrontation orientée : observation et mise en évidence de 2 ou 3 procédures pour sauter : les élèves désignés sont invités à refaire l'action qui est commentée par l'enseignante
	Trace écrite Reprise de la trace séquence période 2	Trace écrite Projet d'apprentissage : l'objectif est identifié puis complété avec les niveaux de performance	Trace écrite Ex de niveaux de performance : sauter avec l'aide de l'adulte sans tenir la main de l'adulte	Trace écrite : à compléter Sans tenir la main et plus ou moins haut

Autres exemples de projets d'apprentissages

Les situations que vivent les élèves en EPS peuvent aussi être des supports d'apprentissages pour les autres domaines d'activités, comme le graphisme ou découvrir le monde. Vivre avec son corps le rond, la ligne, l'espace ouvert/fermé, la notion de grandeur est un mode d'entrée intéressant, qui doit être proposé en complémentarité des activités de manipulation.

Projet d'apprentissage en graphisme : le rond

Situations en motricité

1 – Manipuler des objets ronds de différentes tailles : ballons, balles, anneaux, cerceaux

➔ y associer les actions : faire rouler, faire pivoter

2 – Suivre des chemins qui tracent des cercles : tourner autour

Les traces écrites

Nature des traces	Objectifs
Photos, tablette numérique (application photo ou vidéo)	Langage : identifier le verbe d'action ; identifier les parties du corps sollicitées Apprendre : constituer une première trace du vécu d'apprentissage Communiquer : affiche, cahier
Images de matériel de motricité découpées dans les catalogues	Langage : vocabulaire : nommer, mémoriser les noms du matériel EPS
Traces écrites des projets d'apprentissage	Identifier l'apprentissage en jeu Identifier les niveaux de performance