

L'éducation physique en maternelle



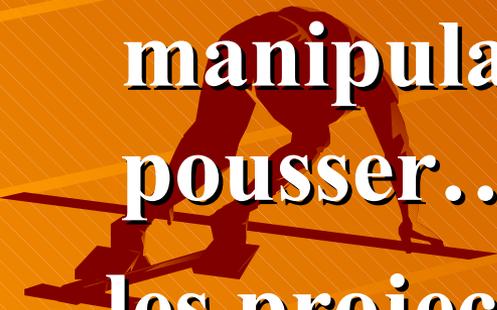
Trois objectifs

- ✦ favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotions, équilibres, manipulations...)
- ✦ permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques (pratiques sociales de référence)
- ✦ faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé



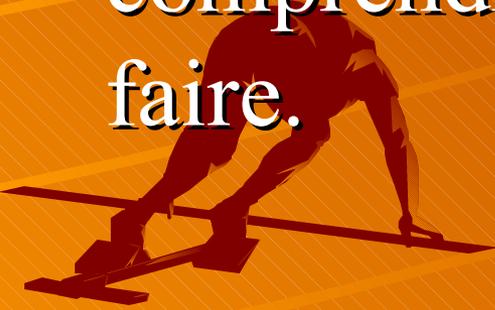
les patrons moteurs de base

- les locomotions (ou déplacements):
marcher, courir, sauter, grimper, rouler,
glisser...
- les équilibres (attitudes stabilisées) et les
manipulations : saisir, agiter, tirer,
pousser...
- les projections et réceptions d'objets :
lancer, recevoir...



Expériences corporelles et langage

- ✦ L'action physique procure des sensations, des émotions. Les exprimer verbalement, c'est pouvoir mettre des mots sur ces émotions, échanger des impressions, mieux comprendre ce qui a été vécu et ce qu'il faut faire.



- ✦ Il faut donc offrir aux enfants l'occasion de parler de leur activité

Trois questions à poser à l'élève :

- ✦ - Qu'est-ce que tu dois faire ?
(but, formulation, explicitation, explication, compréhension)
- ✦ - Est-ce que tu sais à quoi tu es arrivé ?
(le résultat)
- ✦ - Est ce que tu sais comment tu as fait ?
(critères)



COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES LIÉES AUX DIFFÉRENTES ACTIVITÉS (programmes 2007)

- ✦ Réaliser une action que l'on peut mesurer
- ✦ Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- ✦ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- ✦ Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive



AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

(programmes 2008)

- ✦ Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés
- ✦ Par la pratique d'activités qui comportent des règles
- ✦ Les activités d'expression à visée artistique
- ✦ Acquisition d'une image orientée de leur propre corps



À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de (2008):

- ✦ adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- ✦ coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- ✦ s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- ✦ se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- ✦ décrire ou représenter un parcours simple



Les outils de la démarche :

- ✦ Inscrire et organiser les activités dans la durée (par cycle d'1 ou 2 périodes ou sur l'année)

Séance journalière	Période 1 Septembre - Toussaint	Période 2 Toussaint - Noël	Période 3 Janvier – Vac. d'hiver	Période 4 Vac. d'hiver – Pâques	Période 5 Pâques - Eté
Réaliser une action que l'on peut mesurer	<u>Activité dominante</u> - Jeux de course (poursuite) - Jeux de lancers (objets et cibles variés)			- Ateliers de sauts (contrebas, avant, haut) - Jeux de course (transport d'objets, relais)	<u>Activité dominante</u> Vers les activités athlétiques (courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer fort et loin)
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements		Ateliers de locomotion : - Grimper - Tourner, rouler - Se balancer	Jeux de neige	Activités d'équilibre : grimper, rouler, se balancer, glisser, se renverser (sur différents matériel)	Jeux d'orientation (avec photos) Jeux d'orientation (jeux de collecte, explorer, trouver)
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Jeux de coopération (les déménageurs...) S'opposer à des adversaires dans un jeu collectif (transporter, lancer des objets, courir pour attraper/se sauver...)		<u>Activité dominante</u> Jeux de coopération avec manipulation d'objets (crosses, palets) Jeux d'opposition (tirer, pousser, immobiliser, saisir ...)		
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et / ou expressive		<u>Activité dominante</u> Jeux de manipulation avec musique ou petit matériel (vers la gym. rythmique avec rubans, foulards ou vers le cirque)	Vers les activités gymniques : - Tourner, voler, se renverser, se déplacer - enchaînements d'actions	<u>Activité dominante</u> Rondes et jeux dansés (dances) Exprimer corporellement des images, des états, des émotions, des sentiments ... (vers le mime)	

- ✦ Organiser des séances quotidiennes

Les outils de la démarche :

✦ Organiser les activités pour permettre un temps d'action suffisant:

- Si ateliers, privilégier plusieurs entrées différenciées ou niveaux de difficulté (éviter les files, pas un menu mais une carte)
- Si parcours, privilégier plusieurs entrées possibles

✦ Plus il y a de temps de passage ... plus il faut faire court ou plus il faut multiplier les ateliers

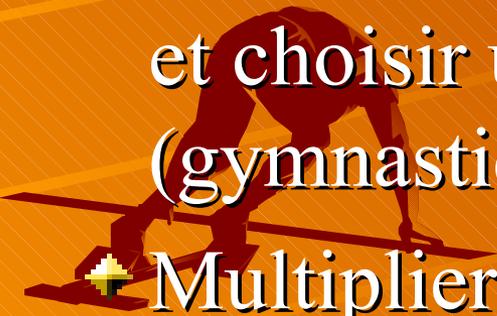
✦ Plus le temps de passage est court ... plus il faut multiplier les ateliers et plus il faut proposer des évolutions ou des niveaux de difficulté

✦ Il faut une réelle dose de dépense d'énergie ou une rotation rapide

✦ Mettre à disposition du matériel en quantité suffisante (un matériel par élève, plusieurs tapis, plusieurs couloirs, ...)

Les outils de la démarche :

- ✦ Donner la possibilité d'explorer librement
- ✦ Commencer par des séances de découverte et non par une évaluation « diagnostique » (contrôle : arrêt sur image).
- ✦ Travailler par thème moteur (verbes d'actions) et choisir un domaine d'activité sportive (gymnastique, athlétisme, ...)
- ✦ Multiplier les variables et les niveaux de difficulté mais pas les situations



Les outils de la démarche :

- ✦ Donner du sens aux activités – vers une finalité (rencontre, livret, carnet de parcours, carte d'identité de jeux,...).
- ✦ Placer les élèves en situation de projet
- ✦ Organiser les situations sous une forme ludique, en s'appuyant sur l'imaginaire
- ✦ Utiliser des modes représentations (dessins, maquettes, affiches, cartes d'identité, photos)

Les outils de la démarche :

- ✦ Matérialiser les espaces (départ, retour, sens, attente, zones de réussite,...).
- ✦ Utiliser un code couleur commun. Utiliser des objets pour matérialiser la réussite (peluches, grelots,...)
- ✦ Sensibiliser les élèves à l'utilisation du matériel (le nommer, le respecter, le ranger, le remettre si il est tombé)
- ✦ Pratiquer en extérieur à chaque fois que cela est possible
- ✦ Valoriser les élèves: « Valoriser pour développer l'estime de soi. » MAIS préciser les critères de réussite

Quelles activités ?

✦ Pour adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés, se repérer et se déplacer dans l'espace :

✦ Athlétisme:

– Courir, Sauter, Lancer

✦ Gymnastique:

– Marcher, S'équilibrer, Sauter (pour voler), Franchir, Rouler, Tourner (autour de), Se balancer, Se suspendre, Se déplacer à 4 pattes, Se renverser, Grimper, Descendre, Modifier des appuis

✦ Orientation:

– Marcher, Courir, Suivre un parcours, Se repérer, Franchir

✦ Activités de roule:

– S'équilibrer, Rouler (en ligne droite, en slalomant), Diriger, Virer, Accélérer, Ralentir, Freiner, S'arrêter

✦ Pour coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives:

✦ Jeux de coopération et d'opposition: Tirer, Pousser, Saisir, Immobiliser, Manipuler, Renverser, Porter, Tomber, Esquiver, S'opposer, Courir, Ramper, Marcher de différentes façons, Lancer, Viser, Rattraper, Renvoyer, Réagir, Maîtriser et utiliser un objet

✦ Jeux de coopération et jeux collectifs: Courir, Lancer, Attraper, Porter, Viser, S'opposer, Réagir, Transporter, Maîtriser et utiliser un objet, Jouer un rôle, Respecter les règles

✦ Pour s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement :

✦ Rondes et jeux dansés : Se déplacer (sur une ronde, en farandole, en train, par deux,...), Bouger en variant la vitesse, la direction les parties du corps, avec une intention, S'équilibrer pour tenir une posture, Donner du mouvement à du matériel, Mimer, Imiter, Jouer avec sa voix, Se repérer dans l'espace.

Présentation d'un module

✦ phase de découverte (4/5 séances)

✦ phase de référence (2/3 séances)

✦ phase d'entraînement (4 séances)

✦ phase de bilan (2 séances)



phase de découverte

- ✦ - : 4 ou 5 séances: s'approprier le dispositif, connaître tous les éléments (vocabulaire précis), les actions à identifier (pictogrammes)
- ✦ - avant: sollicitation - rappel de la tâche
- ✦ - pendant: actions nombreuses. *Découvrez ce qu'il est possible de faire. Respecter les règles (n'être qu'un sur un élément, si vous renversez un élément vous le remettez...).*
- ✦ Donner un sentiment de compétence.
- ✦ Une maquette en classe permet de nommer les éléments du dispositif 1 plinthe, 1 cylindre. Donner le vrai vocabulaire.
- ✦ - après: bilan

phase de référence

- ✦ : on pose un **problème** aux élèves : dispositif organisé (2, 3 séances) - contrat: réussir au moins une fois chaque parcours (2, 3 séances)
- ✦ Présentation des dispositifs matériel et humain, explication, des règles de fonctionnement et de la connaissance du résultat.
- ✦ Chemins de différentes couleurs.
- ✦ Evaluation pour l'élève (gommettes de réussite)
- ✦ Activités en classe : comptage, classement, collage.
- ✦ Fiche individuelle avec les différents ateliers.

phase d'entraînement

- ✦ - (4 séances) Les contraintes et les critères de réalisation sont spécifiés (hauteur, forme du déplacement, zone de départ,...)
- ✦ Donner des repères (ex : placer des lattes ou du scotch, pour apprendre à tourner droit)
- ✦ Connaissance du dispositif

phase de bilan

✦ - (2 séances):

3 chemins, facile, moyen, difficile:
lecture collective de tous les chemins
(nommer les éléments)

Connaissance et lecture du dispositif.

