

Motricité à la maternelle



Sommaire

	Pages
- Rappel des programmes de 2008 et présentation	1
- Dispositifs de travail	2
- Les différents aménagements possibles	3 à 5
- Les verbes d'action au regard des instructions officiels	6 à 7
- Psychomotricité	8
- Des propositions d'échauffement et de retour au calme	9 à 12
- Une trame de variance	13
- Un exemple de séance	14 à 15
<i>Vers des activités athlétiques</i>	
- Courir	16 à 20
- Lancer	21 à 29
- Sauter	30 à 33
<i>Vers des activités gymniques</i>	
- Marcher, s'équilibrer	34 à 37
- Ramper	38 à 40
- Quadrupédie	41 à 43
- Tourner, rouler	44 à 47
- Franchir avec les mains	48 à 51
- Se suspendre, se balancer	52 à 61
- Sauter pour voler	62 à 64
- Se renverser	65 à 68
<i>Vers des activités d'escalade</i>	
- Grimper	69 à 75
<i>Vers des activités de pilotage</i>	
- Piloter un engin	76 à 82
<i>S'opposer individuellement</i>	
- Tirer, pousser, porter, traîner	83 à 86
- S'opposer	87 à 89
<i>S'opposer collectivement</i>	
- Lancer, recevoir	90 à 96
<i>Vers les activités d'expression</i>	
- Danser : danse traditionnelle	97 à 113
- Danser : danse contemporaine	114 à 118
<i>Vers les activités d'orientation</i>	
- S'orienter	119 à 124

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

BO Hors série n°3 du 19 juin 2008

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels.

Elles permettent de se situer dans l'espace. L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent.

Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée de leur propre corps**. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

De nombreux ouvrages sur l'EPS à la maternelle existent déjà. Notre volonté a été de proposer un nouveau document reprenant les thèmes moteurs développés, en préservant une logique de progression et de diversité des pratiques afin d'accompagner les enseignants dans la mise en œuvre au quotidien.

Chaque verbe d'action est présenté sous la forme suivante :

- une progression de savoirs à construire
- une analyse de comportements observés
- une proposition de comportements attendus
- une liste de matériel possible à utiliser
- des propositions de situations d'apprentissages avec simplification et complexification.

De plus, cet outil propose à titre d'exemples :

- des aménagements de salles possibles
- des exercices d'échauffement et de retour au calme
- des déroulements de séances
- une trame de variance.

DISPOSITIFS DE TRAVAIL

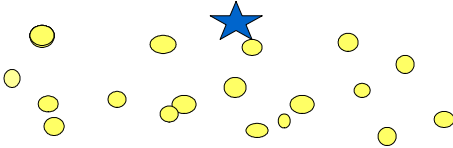
Les formes de travail dépendent : -de la situation de la séance dans la séquence d'apprentissage,
 -de l'activité choisie,
 -de la compétence de l'enseignant à mener tel ou tel type de dispositif.

Il est possible voire souhaitable dans une même séance de pratiquer l'alternance des différents dispositifs.

ORGANISATION	MISE EN OEUVRE	AVANTAGES	INCONVENIENTS
COLLECTIVE <ul style="list-style-type: none"> - Classe entière - Par vague - Par colonne - En dispersion 	-elle est identique pour la classe entière, au même moment. -elle est appréciable lors d'un échauffement ou d'une mise en activité.	-l'enseignant voit tous les élèves. -la mise en œuvre du matériel est plus facile. -les enfants agissent ensemble. -l'espace d'évolution est clairement défini. -les plus jeunes apprennent par imitation.	-le niveau de réalisation de chaque enfant est difficile à observer. -il existe un risque de collision entre les élèves (jeux collectifs, de lutte). -le but à atteindre est identique : la différenciation pédagogique est plus difficile à mettre en œuvre. -peu d'autonomie et responsabilisation.
ATELIERS de niveaux	-les conditions de réalisation sont différenciées, mais le but à atteindre est identique. - cette organisation est appréciable lors de la phase d'apprentissage.	-la tâche est adaptée à la maturation de l'élève. Homogénéité de niveau. -le temps d'activité est soutenu. -l'autonomie est privilégié. -l'enseignant peut individualiser son intervention. -motivation dans la confrontation	-l'enseignant ne voit pas l'ensemble des élèves. -incite à un partage « forts/faibles » -les enfants restent à un même atelier. -la conception et la mise en place des ateliers sont exigeantes.
ATELIERS tournants <ul style="list-style-type: none"> - Atelier différents avec rotation - Atelier principal d'apprentissage, ateliers satellites pour s'entraîner 	-un temps est affecté à chaque atelier avec rotation sur tous les ateliers. -cette organisation est appréciable lors de la phase d'apprentissage.	-les élèves passent en autonomie. -l'enseignant peut individualiser son intervention, son aide. -les enfants mémorisent les consignes.	-l'enseignant ne voit pas l'ensemble des élèves. -il doit gérer la durée du travail, la rotation des groupes. -ce mode d'organisation requiert des habitudes de travail et s'envisage à long terme.
PARCOURS <ul style="list-style-type: none"> - Unique - Parcours parallèles identiques ou de niveaux de réalisation différents 	-il porte sur une activité, ou un verbe d'action. -il porte sur plusieurs verbes d'action (ex : marcher, rouler, voler en activité gymnique).	-de multiples tâches sont enchaînées. -Il est adapté à l'évaluation ou l'organisation de rencontres sportives.	-la différenciation pédagogique est difficile. -la mise en place est longue. -le temps d'attente des élèves se prolonge (risque d'embouteillage).

Les différentes organisations possibles

Dispersé :

<p>En échauffement?</p> <p>en mobilisation segmentaire?</p>	
---	--

travail en Ateliers :

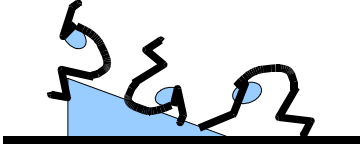
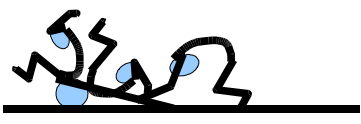
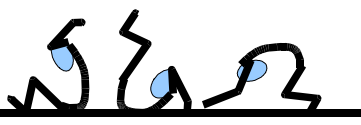
avantages : petits groupes (nombre réduit), répétitions possibles, bonne intensité (sans attente de passage)

a) difficulté Simple : de base

avec variables possibles pour :


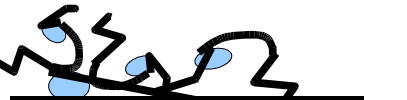

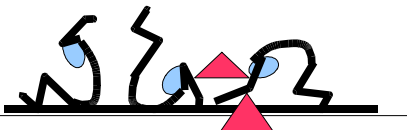
simplifier : (très facile F1, plus facile F2, facile F3) ou

complexifier de plus en plus : (c 1, c2,c3)

<p>Roulade arrière :</p>	<p>Sur un plan incliné grande hauteur F1</p>	
	<p>un plan incliné avec hauteur moindre F2</p>	
	<p>sans plan incliné F3</p>	

b) Différents niveaux

enchaînement de difficultés dans les ateliers par groupe de niveau :

Roulade arrière	Niveau 1	Atelier 1	accepter le déséquilibre arrière « culbuto »	
	Niveau 2	Atelier 1	aider à la prise de vitesse : - plan incliné	
		Atelier 2	- aide d'une personne	
	Niveau 3	Atelier 1	roulade arrière en autonomie avec contrôle de la trajectoire	

C) Enchaînements (parcours : passer d'un atelier à l'autre sans répétition))

- enchaîner des roulades en arrière sur :
- des ateliers différents :
- exemple : 1, puis 2, puis 3, puis 4 et 5.
- modification de l'enchaînement des situations :
- enchaîner : 5, puis 1, puis 2, puis 4, enfin 3
- autres modifications possibles ...

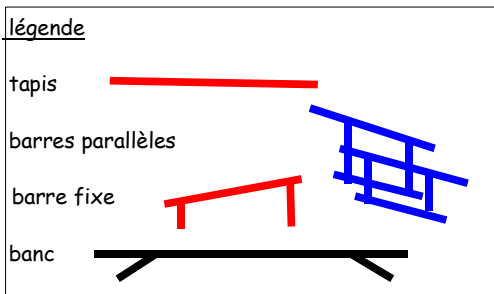
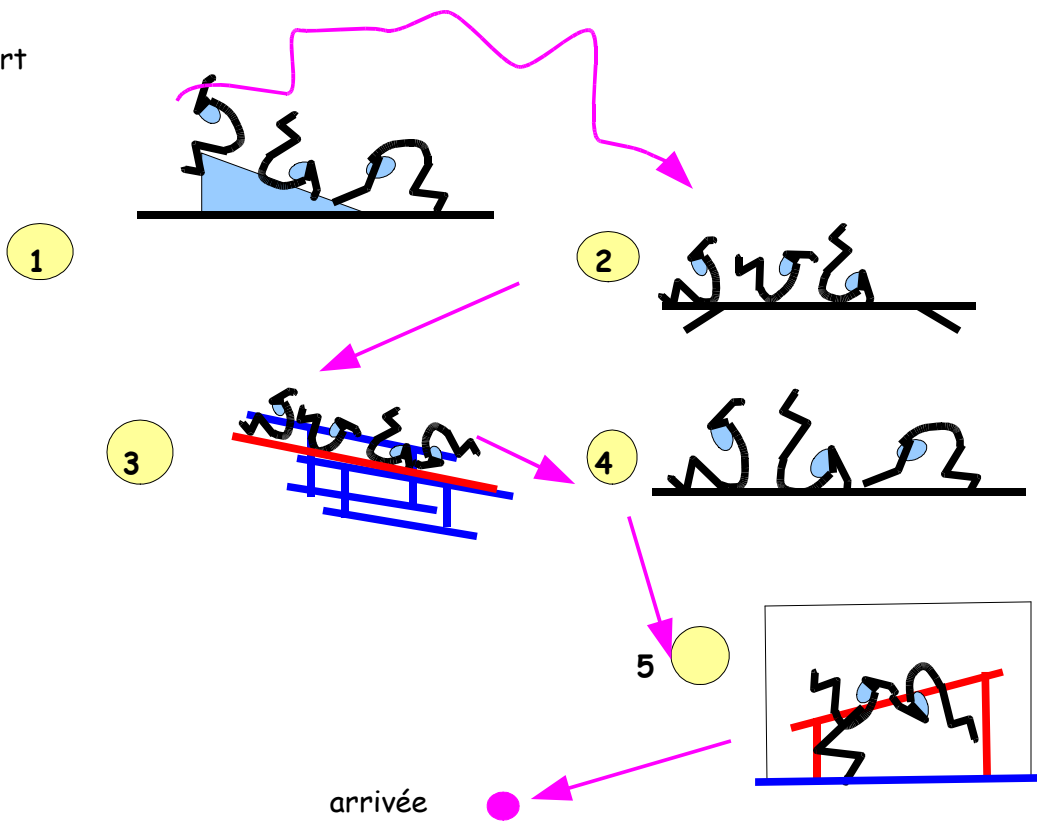
les avantages de l'enchaînement :

- niveau différent,
- intensité différente,
- vitesse différente,
- hauteur différente,
- difficulté variée,
- partenariat possible par attribution de rôle différent (être aide ou parade)

les inconvénients :

- faire attention au temps d'exécution des situations (exemple 3 et 5) pour éviter les attentes)

départ



Les verbes d'action

C1 : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées :

✓ Vers des activités **athlétiques** :

Courir
Lancer
Sauter

✓ Vers des activités **gymniques** :

Marcher, S'équilibrer
Ramper
Quadrupédie
Rouler, Tourner
Franchir avec les mains
Se suspendre, Se balancer
Sauter pour voler
Se renverser

✓ Vers des activités **d'escalade** :

Grimper

✓ Vers des activités de **pilotage** :

Piloter un engin

C2 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives :

✓ S'opposer individuellement :

Tirer, Pousser, Porter, Traîner
S'opposer

✓ S'opposer collectivement

Lancer, Recevoir
Renvoyer, Attraper

C3 : 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 :

Danser (danse traditionnelle et contemporaine)

C4 : Se repérer et se déplacer dans l'espace ; Décrire ou représenter un parcours simple

✓ Vers des activités d'orientation :

S'orienter

Décrire

Représenter

Travailler sur un plan

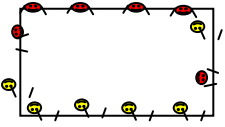
Suivre un chemin

	Organisation spatio-temporelle	Perception de soi et des autres	Coordination sensori-motrice	Equilibration
2 ans et demi	Pas de repère dans le temps Capable de suivre un sens imposé	Accepte les autres La défense devient attaque	Aligne Essaie d'escalader	Monte et descend marche à marche en mouvement continu
3 ans	Explore l'espace Capable de changement de sens (mouvement continu)	Début de socialisation: le groupe se crée	Empile Sait éviter les obstacles	Montée normale, descente marche à marche
3 ans et demi	Sait se mouvoir en mouvement continu dans tous les sens	Observe les autres par rapport à lui (fait des analogies)	Maîtrise des objets	Début de descente normale, recherche d'appui mais essaie de s'en libérer.
4 ans	Accède à la maîtrise de l'espace dans toutes les dimensions	Collabore à une œuvre commune (conscience de lui par rapport aux autres)	Capable de gestes continus Coordination dans les sauts	Bonne équilibration générale dans les situations

Répertoire des caractéristiques de l'évolution psychomotrice de l'enfant de Cycle 1 (d'après A.Gesell)

âge	<i>Ce qu'il faut privilégier en fonction de l'âge...</i>
Pour les tout-petits	<i>On privilégiera la réalisation d'actions par exploration et expérimentation sur le milieu</i>
Pour la petite section	<i>On favorisera l'émergence d'actions sous forme simple à partir des motivations adaptées à cet âge (« accepter de »)</i>
De la petite section à la moyenne section	<i>On consolidera ces actions en les enrichissant grâce à des paramètres de mouvements (espace, temps, ...) et des motivations adaptées à ces âges.</i>
De la moyenne section à la grande section	<i>On affinera ces actions en les complexifiant ou en les diversifiant grâce à des contraintes plus nombreuses</i>
De la grande section au cours préparatoire	<i>On combinera et on enchaînera des actions dans un contexte proches des logiques des activités physiques, sportives et artistiques</i>

Exemples d'échauffements et de retour au calme

ÉCHAUFFEMENT	RETOUR AU CALME
COURIR	
<p>①</p>  <p>Les hirondelles sont perchées sur un fil (l'une des lignes délimitant l'espace). Dès qu'elles entendent du bruit (frappé de mains), elles volent se percher sur une autre ligne (3 fois) Les hirondelles ne se perchent jamais au même endroit.</p> <p>②</p> <p>Courir partout en dispersion sans sortir des limites du terrain. Au signal (frappé de mains), s'arrêter. Courir fort (en faisant du bruit avec ses pieds) Courir léger (sans faire de bruit) <i>Insister sur la notion de limite du terrain.</i></p> <p>③</p> <p>Les enfants imitent l'enseignant qui marche, court, s'arrête. A chaque arrêt : la maîtresse lance un signal : - vers des repères : la porte, le mur, les fenêtres, ... - dans une direction : en marche arrière, sur les côtés, ... Progressivement, la maîtresse laisse agir les enfants. La consigne seule suffit.</p> <p>④</p> <p>Classe en dispersion : - marcher en utilisant tout l'espace de la cour - marcher, au signal, s'arrêter accroupi, ou un pied en l'air - marcher, au signal, faire une ronde - marcher, au signal, changer d'allure ou de pas - marcher, au signal, faire un moulinet à deux</p>	<p>1. Jeu d'écoute : Les élèves sont assis sur le cercle et reproduisent collectivement ou individuellement les frappés proposés par l'enseignant : frappés de mains, frappés de mains sur les cuisses, sur les épaules, ...</p> <p>2. Contraction/relâchement Comme la maîtresse, fermer très fort les yeux... relâcher. Serrer très fort les dents ... relâcher. Crisper très fort tout le visage ... relâcher. Idem avec les mains, les poings, les bras.</p> <p>3. Prendre divers objets (foulards, cordes, balles, ...) et faire comparer : plus grand que ..., plus lourd que ..., plus léger que ...</p> <p>4. Observation des couleurs qui se trouvent dans la cour, les énoncer. Observer la lumière et l'ombre des objets.</p>

LANCER

①

- Disposer dans le préau toutes d'objets de formes différentes, des objets rebondissant, roulant, ... (anneaux, cerceaux, foulards, balles, ...)
- Chacun prend un objet... laisser manipuler puis proposer de l'abandonner ou de l'échanger.

②

- Trottiner les uns derrière les autres en suivant les limites du terrain. Changer de sens quand le maître frappe dans les mains
- Marcher et faire de grands mouvements de bras
- Marcher en se grandissant le plus possible
- Trottiner à nouveau.

③

- Trottiner par 2 en se donnant la main
- Trottiner par 2 l'un derrière l'autre (changer les rôles au signal)
- S'allonger sur le dos et pédaler avec ses jambes
- Trottiner à nouveau en faisant de grands mouvements des épaules.

④

Les enfants sont placés le long d'une ligne de départ, ils ont chacun une balle molle dans la main.

Au signal, ils courent tous poser la balle dans un cerceau et reviennent le plus vite possible à la ligne de départ.

1. Regrouper les objets :

- selon qu'ils roulent
- selon qu'ils restent immobiles
Proposer de compter tous ensemble le nombre d'objets de chaque espèce.

2. Préparer une fiche de scores

Reproduire des marelles sur une fiche pour que lors de la prochaine séance, chaque élève note par un bâtonnet ses réussites
(exploitation du jeu de la marelle en situation d'apprentissage)
Rappel des règles de sécurité : lorsqu'un enfant lance un objet, il s'assure qu'il n'y a pas de camarade devant lui ... sauf quand il joue au ballon !

3. Jeu : pigeon vole

Tous les enfants sont allongés.

Le maître annonce un mot. si ce mot désigne un objet qui vole, les enfants de redressent, sinon ils restent allongés

Ex : chien vole (les enfants restent allongés)

Feuille vole (les enfants se redressent)

Penser à : ballon vole, poule vole, voleur vole

4. Les enfants assis en petits cercles, se font rouler une balle.

Le jeu consiste à désigner son camarade et à lui faire parvenir la balle.
(changer d'objet)

SAUTER

① Prendre plaisir à sauter, à « franchir » des obstacles.

S'exercer à différents sauts : **cordes** disposées au sol sur tout l'espace disponible.

- Courir partout en évitant les cordes. Au signal : On s'arrête.
- Courir partout et sauter au-dessus des cordes chaque fois qu'il y en a une sur son chemin.

② Avec des cerceaux :

- Courir entre les cerceaux en les évitant. Arrêt au signal
- Courir en passant dans les cerceaux : marquer l'arrêt dans le cerceau et repartir.

③ **Alterner courir et sauter.** Les enfants imitent l'enseignant. Progressivement, le signal suffit :

- courir
- sauter loin devant soi, sauter pour toucher le plafond, sauter sur le côté, ...
- arrêter son déplacement devant une ligne (dans le gymnase) et sauter pour la franchir.
- ne pas freiner son déplacement et enchaîner le saut et la course.

④ Différents déplacements

Enfants assis autour d'un cercle :

- trouver des déplacements en restant toujours face au grand cercle
 - Effectuer des pas de côté (ou pas chassés) autour du cercle, dans le même sens.
- Changer de sens et se déplacer en sautillant d'un pied sur l'autre.

1. Observation : nos différentes façons de sauter.

Chacun montre sa façon de sauter, l'enseignant met en mot chaque saut (pieds joints, enjamber, ...)

2. Le chef d'orchestre

Assis en cercle, un enfant sort. un chef d'orchestre est désigné. Sur une comptine chantée par toute la classe, il devra enchaîner des gestes que ses camarades imitent. A son retour, l'élève sorti doit deviner qui est le chef d'orchestre.

3. Le roi du silence

Elèves assis ;

Le roi du silence trône à 2 ou 3 mètres du groupe. Il désigne du doigt un camarade qui doit :

- se lever
- se déplacer
- venir s'asseoir à la place du roi, ...

sans le moindre petit bruit... sinon le roi le renvoie d'un geste à sa place

Idem : les yeux bandés

4. Imitation

Les élèves sont assis autour d'un cercle. Un élève au centre exécute des mouvements très lentement. Les autres l'imitent et s'immobilisent lorsque le meneur a fini sa partition.

JEUX DE BALLON

① Manipulation libre

Choisir un type de ballon (léger, plastique, mousse), qui rebondit. Un ballon par enfant.

Manipulation libre : inventorier les possibilités

Les inciter à oser lancer le ballon au risque de le perdre.

② Prévoir un ballon pour deux et laisser les élèves s'organiser :

Intervenir

- pour rappeler les espaces de jeux

- pour réguler les échanges

③ **S'entraîner à envoyer et recevoir** le ballon (en courant, en position statique)

④ L'enfant **fait rouler sa balle sur le sol** et la guide à petits coups de pied.

- Même situation, l'enfant suit la balle dans la direction donnée.

- L'enfant essaie de conduire sa balle dans un couloir (plus ou moins étroit)

1. Face à face

Disposer les enfants 2 par 2, face à face, jambes écartées, les pieds se touchent : faire rouler une balle ou un ballon de l'un à l'autre en la poussant doucement avec les mains.

2. Allongé sur le dos

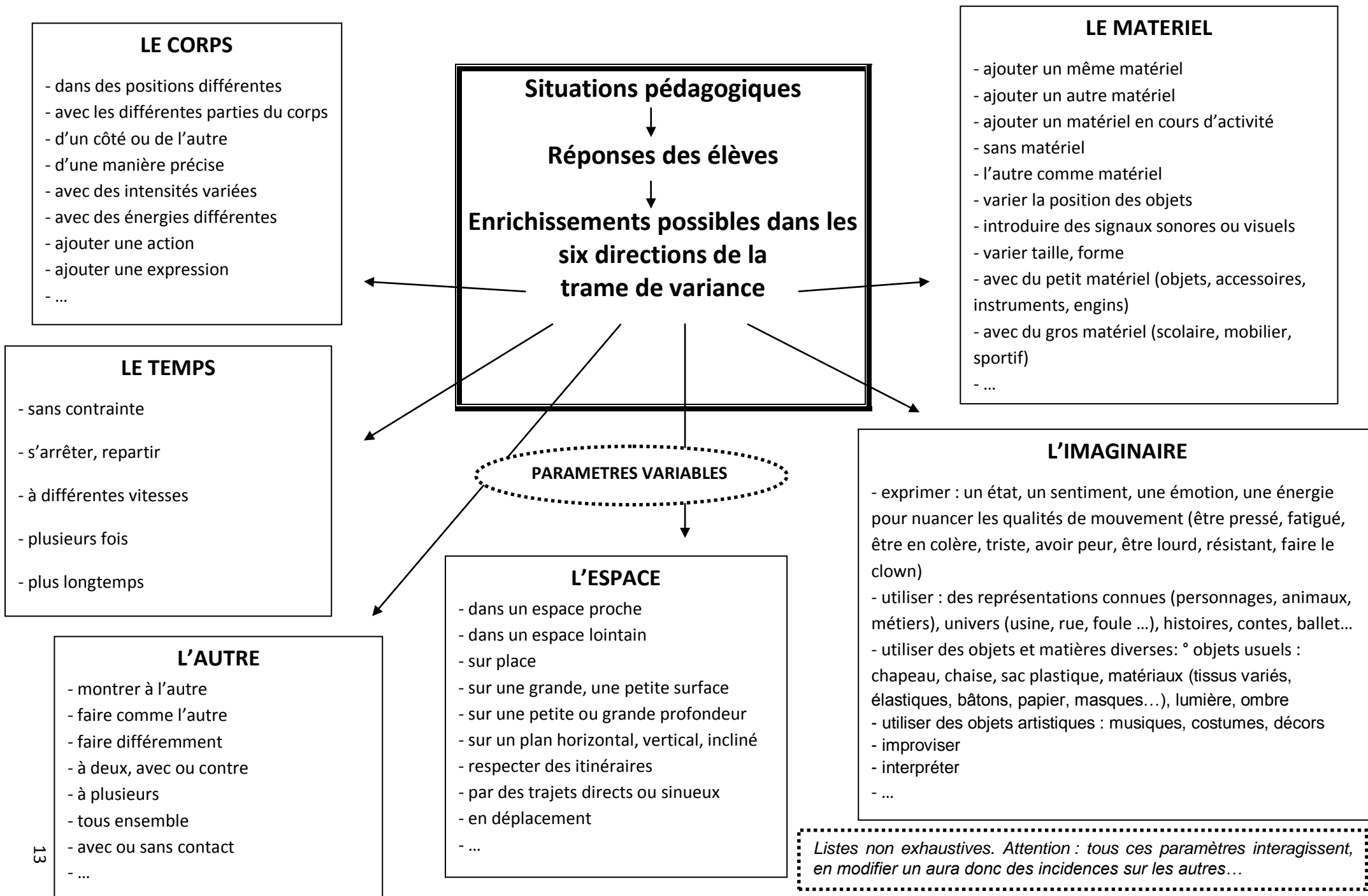
- L'enfant fait rouler sa balle à deux mains de la cuisse gauche vers la cuisse droite en passant derrière vers la tête.

- Puis il inverse : à deux mains il pose sa balle près de la cuisse droite, derrière la tête et près de la cuisse gauche.

3. Assis en cercle

Chercher des mots qui se terminent comme château (exemple) et les accompagner collectivement par des frappés

EPS : COMMENT FAIRE VARIER LES SITUATIONS ?



DEROULEMENT POSSIBLE D'UNE SEANCE SUR UN VERBE D'ACTION

« MARCHER, S'EQUILIBRER »

Savoir à construire : Conserver son équilibre en passant d'un appui à l'autre en situation inhabituelle, perçue comme risquée (tapis, banc, caisse).

Echauffement : 5 minutes

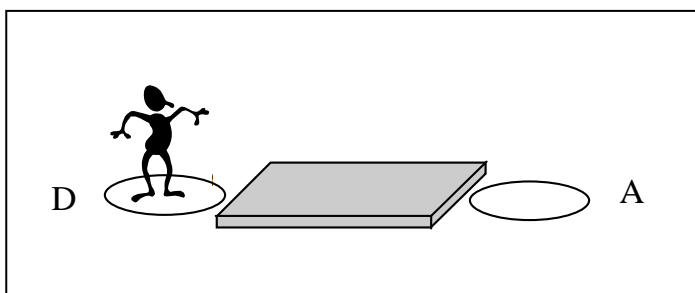
Se déplacer en marchant sans passer sur le matériel installé.

Au signal (sonore ou visuel), vous demandez aux élèves d'effectuer certaines actions comme :

- ↳ S'asseoir sur un élément, un banc, un tapis...
- ↳ Se percher sur un élément
- ↳ Se positionner à côté d'un élément
- ↳ En effectuant ces actions seul, à deux, etc.
- ↳ En respectant un rythme donné (musique, tambourin, etc.)

Apprentissages : 30 minutes

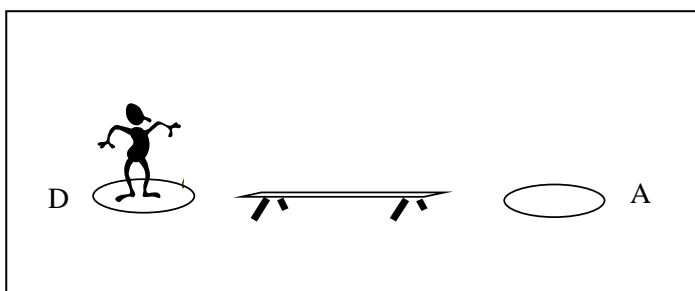
Atelier 1



Consigne : tu marches debout du point de départ au point d'arrivée en gardant ton équilibre (sans tomber)

Critère de réussite : traverse sans tomber et en restant sur la zone matérialisée

Atelier 2



Consigne : tu marches debout du point de départ au point d'arrivée en gardant ton équilibre (sans tomber)

Critère de réussite : traverse sans tomber et en restant sur la zone matérialisée

Retour au calme : 5 minutes

Mime de la douche : les élèves sont faces à la maîtresse, on mime collectivement la prise de la douche après les exercices. On met du shampoing dans sa main, on se frotte les cheveux, puis on met du savon, on se lave le visage (en insistant sur les zones comme les joues, le nez...), puis on se frotte les différentes parties du corps (épaules, bras, torse, ventre, dos, jambes, pieds...).

On peut profiter de ce moment pour verbaliser les différentes parties du corps (découverte du monde)

Verbalisation : 5 minutes

Laisser s'exprimer les élèves sur leur vécu, en insistant dans la mesure du possible sur leurs réussites

COURIR

Progression des savoirs à construire

Course longue

1. Augmenter la durée et la distance de course grâce à une allure contrôlée
2. Courir avec une allure adaptée à la contrainte (énergie modulée)

Course vitesse

1. Réagir à un signal
2. Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir (sur des distances $\leq 5s$)
3. Courir en ligne droite

L'action de courir est présente à tous les moments du développement de l'enfant.

De nombreux documents existent et montrent comment mettre en place des situations permettant aux élèves de développer les compétences spécifiques:



Réaliser une action que l'on peut mesurer:




- être capable de courir vite, avec des obstacles, longtemps, dans des espaces et avec des matériels variés, pour « battre son record ».

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

ont un déplacement qui n'est pas orienté,	ne savent pas répondre à un signal,	ne franchissent pas « rapidement » une ligne d'arrivée.
		

la





Réaliser des courses qui seront orientées dans l'espace, en mettant en place un signal et une ligne d'arrivée à franchir le plus rapidement possible.

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

s'adapte aux contraintes proposées et disposées sur le parcours (rester dans un couloir, conserver une trajectoire, franchir des obstacles bas sans ralentir)	répondre à un signal visuel et/ou sonore	franchisse la ligne d'arrivée le plus rapidement possible
---	--	---



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

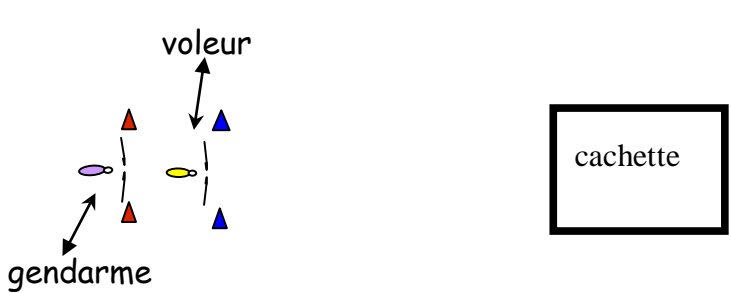
•Plots, cônes, coupelles	
•Foulards	
•Sifflet	
•Lattes	

A PARTIR DE TACHES A REALISER

a) ont un déplacement qui n'est pas orienté

<p>SITUATION : Jeu du facteur. (cinq maisons)</p> <p><u>Consigne:</u> « Vous devez distribuer le courrier dans toutes les maisons de couleur, le plus rapidement possible, en suivant les différents routes de couleur. »</p> <p><u>Critères de réussite:</u> Réussir à porter l'ensemble du courrier en respectant le tracé des chemins.</p>	
Simplifier	Complexifier
<p>Matérialiser que des «routes» en ligne droite. « Routes » larges.</p>	<p>Donner un temps à ne pas dépasser. Varier les routes: - sinueuses, - étroites - mise en place de différents obstacles: bas, haut,....</p>

b) ne savent pas répondre à un signal

<p>SITUATION : Jeu du gendarme et du voleur</p> <p><u>Consigne:</u> « Dès que vous entendez le «coup de sifflet» du gendarme, vous partez vous réfugier dans votre cachette, afin d'éviter d'être touché par le gendarme.»</p> <p><u>Schéma du dispositif:</u> (en fonction du nombre d'élèves, on mettra en place un certain nombre de portes).</p>	
	
<p><u>Critères de réussite:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le gendarme: toucher le voleur - pour le voleur: atteindre la cachette. 	
Simplifier	Complexifier
<p>Augmenter la distance entre le gendarme et le voleur. Modifier les « commandements »: attention, puis le coup de sifflet.</p>	<p>Diminuer la distance entre le gendarme et le voleur. Varier les signaux. (foulard, tactile (tape dans le dos), signal de la main, visuel, ...) Augmenter la distance porte, cachette. Le départ du voleur est donné par la mise en action du gendarme. (et inversement)</p>

c) ne franchissent pas « rapidement » une ligne d'arrivée.

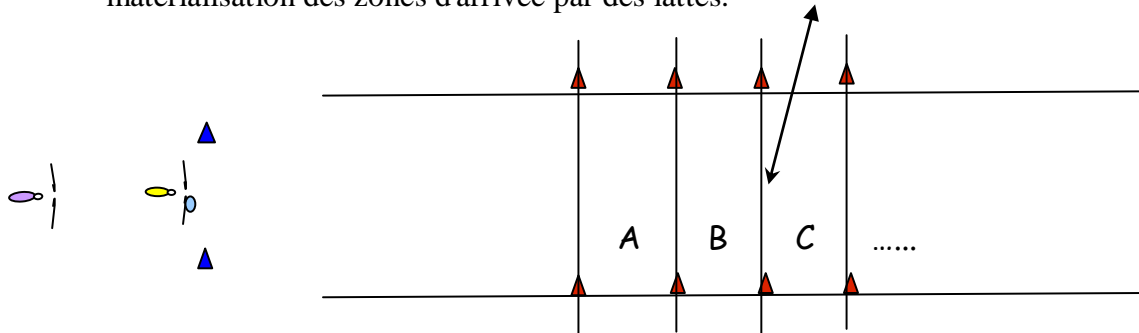
SITUATION : La course des hobbits.

Consigne: Au signal, vous courez le plus vite possible. Au coup de sifflet, vous lâchez votre anneau pour repérer la zone atteinte ». (au bout de 5 à 6 secondes)

Schéma du dispositif:

- en fonction du nombre d'élèves, on mettra en place un certain nombre de parcours en parallèle.

- matérialisation des zones d'arrivée par des lattes.



Critères de réussite:

- courir le plus loin possible.

- traverser complètement la zone « commencée ». (il doit sortir dans la zone suivante).

Critères de réussite:

Simplifier	Complexifier
	Matérialisation de l'arrivée par une ligne.

LANCER

Progression des savoirs à construire

(les données 1,2,3 correspondent à chaque fois à des comportements types observables face à la tâche).

Par rapport à l'élève :

- 1- Accepter de se séparer de l'objet, jeter
- 2- Lancer sans suivre l'objet
- 3- Lancer avec équilibre et énergie

Par rapport au geste propre à l'action :

- 1- Se débarrasser de manière aléatoire
- 2- Lancer des objets de façon variée : loin, haut, fort,...
- 3- Adapter son lancer au but à atteindre

Par rapport à la tenue de l'objet :

- 1- Saisir l'objet
- 2- Tenir et adapter son geste à l'objet
- 3- Lancer en identifiant le geste le plus efficace, en donnant une impulsion pour envoyer le plus loin possible.









Par rapport à la trajectoire :

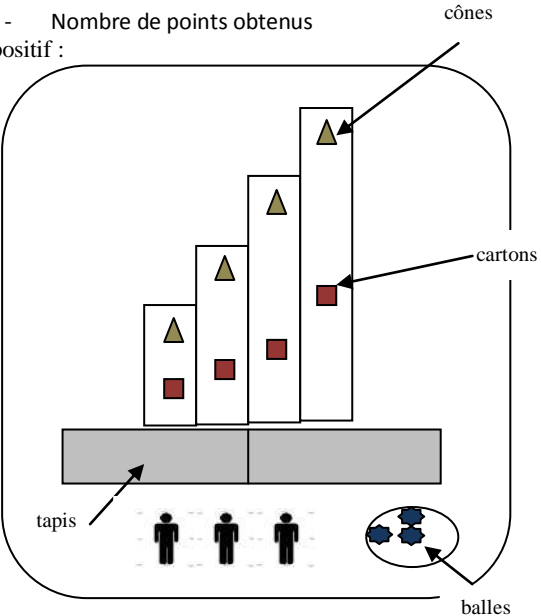
- 1- Jeter
- 2- Lancer par-dessus , loin
- 3- Lancer loin avec élan dans une direction imposée pour franchir un espace(orienter son corps).

PASSER DEA.....

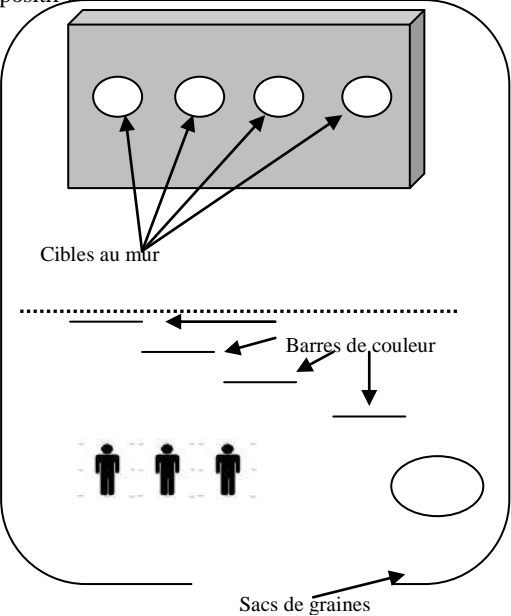
Objectifs à atteindre	Comportements observés	Comportements attendus
Tenir l'engin correctement	Tenue de l'engin crispée	Prise de l'engin en porte plume (pour le vortex) Main adaptée à l'objet (pour la balle)
Placer le corps et l'engin au moment du lancer	Le pied arrière se lève Le corps se « casse » en avant	Maintien des deux pieds au sol jusqu'au lâcher de l'engin Position équilibrée du corps et terminer « grand »
Trouver la bonne trajectoire	Trajectoire rasante	Trajectoire ascendante : angle 45°
Enchaîner la course d'élan et le lancer	Arrêt entre course d'élan et lancer Pas d'appui sur le pied avant au moment du lancer	Enchaînement de la course d'élan et du lancer sans rupture. Prise d'appui sur le pied avant pour déclencher le lancer.

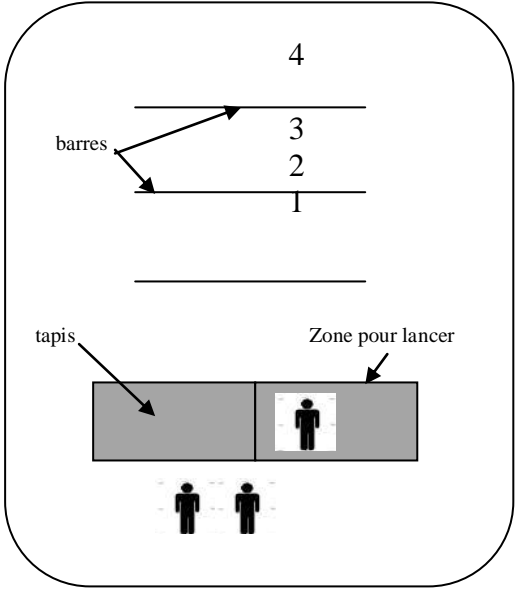
AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

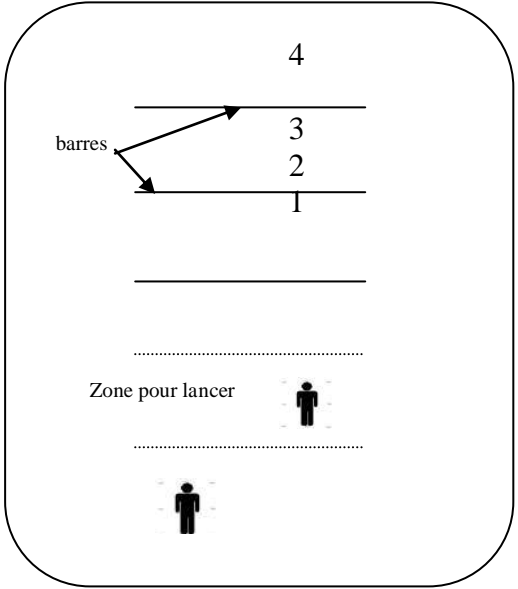
 cerceaux	Balles et ballons 	 Cônes	Sacs de graines 
 Tapis	Cartons 	Seau 	 Frisbees
 Anneau	 Coupelles	 Barres	

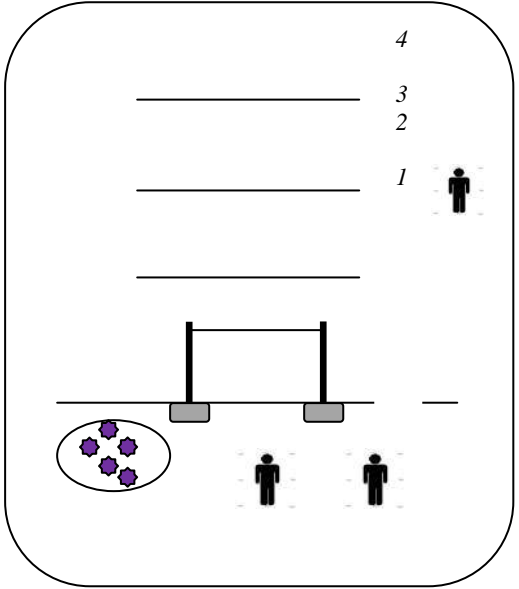
Thème	Situation proposée	Simplification	Complexification	Comportements observables /attendus
<p>Lancer fort</p> <p>Choisir un couloir Faire avancer le carton</p> <p>Matériel nécessaire : 2 tapis, 10 balles, un sceau, 4 cartons avec numéro en couleur, 4 cônes, marquage au sol pour les couloirs</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un couloir suivant son niveau - Avec les balles faire avancer le carton choisi jusqu'au cône - Se placer en dehors du tapis pour lancer - Compter le nombre de balles lancées pour réussir - Passer au couloir suivant si j'ai réussi en moins de 10 balles <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toucher le carton - Nombre de points obtenus <p>Dispositif :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire les distances - Augmenter le nombre de balles à lancer - Alourdir les balles / alléger les cartons 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter les distances - Mettre un banc à la place du tapis - Mettre un objet à pousser plus lourd - Mettre des objets en hauteur (sur une table et les faire tomber) 	<p>Observables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elève qui ne perçoit pas la nécessité de lancer (il garde, pose ou jette). - Lance mais en orientant mal le corps - Lance mais n'atteint pas la cible <p>Attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elève qui propose un geste adapté au lancer et à l'objet à lancer - Corps et regard orienté

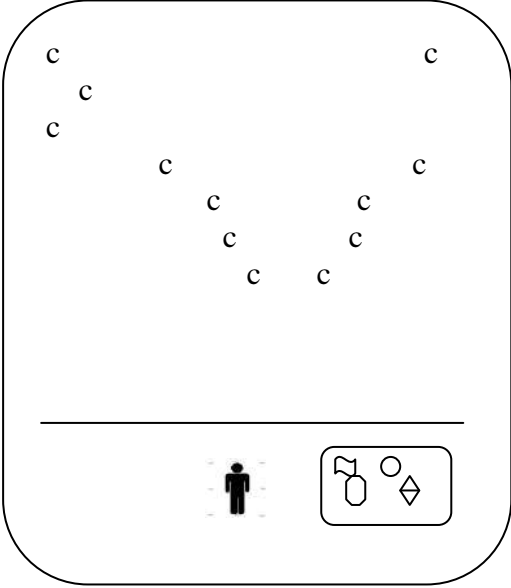
<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables /attendus</i>
<p>Lancer précis Cible horizontale</p> <p>Orienter et doser son lancer</p> <p>Matériel nécessaire : 2 cerceaux , 5 sacs de graines, tapis, barres</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les 5 sacs - Compter les points <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points obtenus <p>Dispositif :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 2 zones dedans / dehors - 3 zones - Diminuer la distance pour lancer - Se mettre en hauteur pour lancer 	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire les zones - 1 boîte pour la zone centrale - Augmenter la distance du lancer 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont tendance à vouloir déposer les anneaux et les cerceaux autour des cibles. Ils lâchent difficilement l'objet qu'ils tiennent à deux mains (même les anneaux). - Le mouvement de lancer consistant à garder les anneaux à plat (à l'horizontal) n'arrive qu'en fin de séance. Le geste qui prédomine avant consiste à jeter l'objet comme l'on jette un ballon. Le changement de mouvement a pour conséquence une plus grande réussite des enfants. - Certains élèves s'amuse à lancer fort les anneaux pour tenter de faire tomber les cônes. Le simple fait de les toucher suffit à les satisfaire.

<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables</i>
<p>Lancer précis Cible verticale</p> <p>Orienter son lancer Lancer suffisamment fort</p> <p>Matériel nécessaire : 4 cerceaux couleurs , 4 barres couleurs, un moyen de fixer les cerceaux au mur , 5 sacs de graines</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisir un couloir - Lancer les 5 sacs - Compter les points : <ul style="list-style-type: none"> . cerceaux verts 1 pt par cible atteinte . cerceaux bleus 2 pts par cible atteinte . cerceaux jaunes 3 pts par cible atteinte . cerceaux rouges 4 pts par cible atteinte <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points obtenus <p>Dispositif :</p>  <p>Cibles au mur</p> <p>Barres de couleur</p> <p>Sacs de graines</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Supprimer les cerceaux , juste toucher le mur - Supprimer les cerceaux , ligne au mûr, lancer au dessus de la ligne - Rapprocher les barres du mur - Mettre toutes les barres au même niveau pour simplifier la tâche 	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer la taille des cerceaux - Introduire des cibles (similaire tir à l'arc) - Eloigner les barres du mur 	<p>Lancer freesbee, tenue de l'engin trop ferme,...</p> <p>Pieds non décalés Au départ, corps face à l'aire de Lancer Seul le bras travaille Manque d'amplitude du geste Trajectoire rasante ou en cloche</p>

<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables</i>
<p>Lancer loin (vers des zones) sans élan</p> <p>Transmettre une impulsion à l'objet, avoir un geste efficace</p> <p>Matériel nécessaire : 2 tapis, 8 barres, 5 objets identiques qui ne roulent pas.</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les 5 objets - Se placer sur le tapis - Compter les points <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points obtenus <p>Dispositif :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer les zones 	<ul style="list-style-type: none"> - Agrandir les zones - Choisir des objets plus difficiles à lancer . 	<p>Tenue de l'engin crispée Le pied arrière se lève Le corps se « casse » en avant Pas d'appui sur le pied avant au moment du lancer</p>

<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables</i>
<p>Lancer loin (vers des zones) Avec élan</p> <p>Avoir une continuité élan-lancer</p> <p>Matériel nécessaire : 8 barres, 5 objets identiques qui ne roulent pas</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les 5 objets - Utiliser la zone d'élan - Compter les points <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points obtenus <p>Dispositif :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer les zones 	<ul style="list-style-type: none"> - Agrandir les zones - Choisir des objets plus difficiles à lancer . 	<p>Tenue de l'engin crispée Le pied arrière se lève Le corps se « casse » en avant Pas d'appui sur le pied avant au moment du lancer Arrêt entre course d'élan et lancer</p>

<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables</i>
<p>Lancer loin <i>Avec obstacles</i></p> <p>Obtenir une trajectoire en cloche , augmenter la puissance</p> <p>Matériel nécessaire : 10 objets identiques, marquage de zone, obstacle</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les objets par-dessus l'obstacle - Compter les points , dans la zone où tombe l'objet <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de points sur 5 lancers <p>Dispositif :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer la hauteur - Diminuer la distance entre les zones à atteindre - Préciser la bonne distance pour lancer par rapport à sa taille - Lancer sans élan - Ne pas mettre de zone à l'arrière - Mettre un écran à la place du fil (exemple gros tapis) pour donner plus envie de passer par-dessus et pour donner un critère d'évaluation plus simple (passe, ne passe pas) 	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter la hauteur - Augmenter la distance entre les zones à atteindre - Faire rechercher la bonne distance pour lancer - Lancer avec élan 	<p>Tenue de l'engin crispée</p> <p>Le pied arrière se lève</p> <p>Le corps se « casse » en avant</p> <p>Pas d'appui sur le pied avant au moment du lancer</p> <p>Arrêt entre course d'élan et lancer</p>

<i>Thème</i>	<i>Situation proposée</i>	<i>Simplification</i>	<i>Complexification</i>	<i>Comportements observables /attendus</i>
<p>Defi</p> <p>Utiliser le geste efficace par rapport à l'objet, lancer loin</p> <p>Matériel nécessaire : Une ligne au sol, 10 objets (5 de chaque sorte), des coupelles</p>	<p>Consigne :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Par deux, se lancer un défi : lancer plus loin que l'autre le même objet. - A chaque défi celui qui gagne marque un point - Une manche = 5 défis - L'objet doit tomber dans la zone définie <p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer des points - Etre capable de respecter la règle, seul <p>Dispositif :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Supprimer la zone en cône pour valider le lancer 	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire la zone de réception (en refermant l'angle du cône) - Lancer avec élan 	

SAUTER

Progression des savoirs à construire

1. Sauter dans un espace sans matériel (pieds joints, un pied, changement de direction...)
2. Sauter dans un espace avec matériel au sol (pieds joints, un pied, changement de direction...)
3. Sauter en contrebas avec matériel entraînant la perte des appuis pédestre (banc, plinths...)
4. Construction de l'impulsion
5. Différencier le sauter haut et sauter loin

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Se laissent tomber

enjambent



à

Sauter avec une impulsion orientée pour sauter haut ou sauter loin

Pour valider cette compétence, l'élève doit :

Accepter de perdre les appuis solides

Maîtriser l'impulsion (bras et jambes) pour aller haut

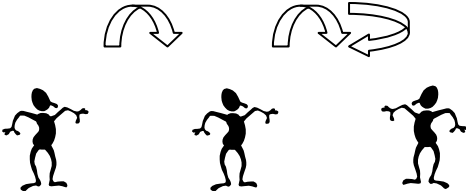
Maîtriser l'impulsion (bras et jambes) pour aller loin

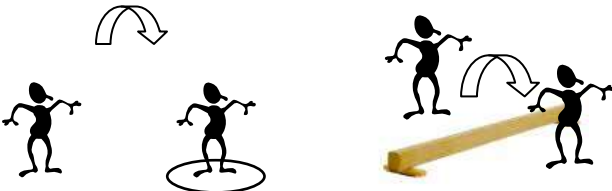



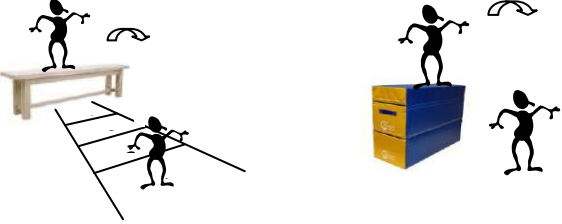
AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER


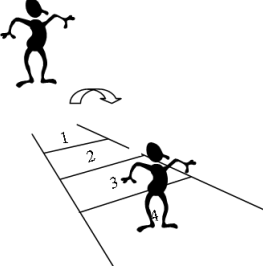

Cerceaux		Plinth	
Lattes « ASCO »		Tapis	
Cordelettes		Plan incliné	
Lattes		Bancs	
Pneus		Poutres	
Trampoline		Tables	
Tremplin		Portique	

Thème abordé : « Sauter »

Situation 1	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu sautes dans l'espace (sans matériel, pieds joints, un pied, changement de direction...)</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Départ debout 	<ul style="list-style-type: none"> Départ accroupi Différentes orientations Réception avec des positions variées (debout, 1 pied, deux pieds...) Réception avec orientation variée (1/4 de tour, 1/2 tour...) 	Décolle ses pieds du sol

Situation 2	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu sautes dans l'espace (avec matériel, pieds joints, un pied, changement de direction...)</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Avec un cerceau par élève (dedans, dehors, vers l'avant, vers l'arrière...) 	<ul style="list-style-type: none"> Avec différents matériels, franchir les obstacles rencontrés (enchaînement, choix d'itinéraire...) Imposer la manière de sauter et les réceptions (1 pied, 2 pieds...) Avec tapis, saut du lapin (bondir des pieds sur les mains, puis ramener les pieds près du corps) 	<p>Accepte de perdre les appuis solides</p> <p>Varie son impulsion pour aller loin ou haut</p>

Situation 3	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu sautes du banc ou du plinth</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> D'un banc vers un tapis 	<ul style="list-style-type: none"> D'un banc vers un tapis étalonné (avec zones de réception dessinées) D'un plinth (augmenter la hauteur) De l'espalier (choix du barreau d'où l'on va sauter) 	<p>Accepte de perdre les appuis solides et réalise une impulsion</p> <p>Accepte la chute</p>

Situation 4	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu pousses sur tes jambes pour aller le plus haut ou le plus loin possible</p> <p><u>Dispositif 1</u></p>  <p><u>Dispositif 2</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> En hauteur : Toucher un objet suspendu en partant du sol (sans course d'élan)  <ul style="list-style-type: none"> En longueur : Sauter pour traverser la rivière/ 	<ul style="list-style-type: none"> Toucher un objet suspendu en partant d'un plinth (sans course d'élan) Sauter du plinth en faisant un 1/2 tour avec réception sur deux pieds Sauter par dessus un élastique de plus en plus haut en partant d'un plinth (dur, mou) Sauter plusieurs fois de suite sur un trampoline <ul style="list-style-type: none"> Sauter pour obtenir le maximum de points (augmenter la distance avec zones de réception dessinées) Idem avec impulsion sur un tremplin 	<p>Réalise une impulsion avec l'aide des bras</p> <p>Adapte son impulsion aux différents sauts (haut ou loin)</p> <p>Contrôle sa réception</p>

MARCHER, S'ÉQUILIBRER

Progression des savoirs à construire

1. Se déplacer debout, à quatre pattes, en sollicitant du matériel à déplacer, des animaux, des personnages à imiter, des obstacles à franchir
2. Se rééquilibrer sur des appuis de natures différentes (banc, tapis)
3. Conserver son équilibre en passant d'un appui à l'autre en situation inhabituelle, perçu comme risquée (tapis, banc, caissette)
4. Libérer son regard des appuis, quelle que soit la forme de marche (avant, arrière)
5. Marcher, s'équilibrer dans les activités gymniques (enchaîner sur une poutre basse, des formes plus contraignantes : marcher avant, demi-tour, marcher arrière...).

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Ont un déplacement hésitant	Leurs appuis sont trop nombreux et rapprochés	Ils regardent leurs pieds
-----------------------------	---	---------------------------



à

Se déplacer en équilibre avec le regard horizontal

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:


Une marche maîtrisée	Une recherche de l'équilibre	Le regard à l'horizon
----------------------	------------------------------	-----------------------

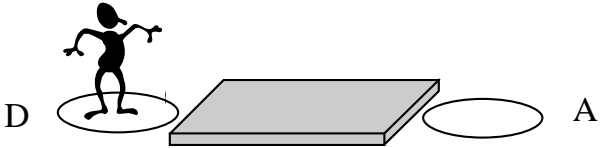
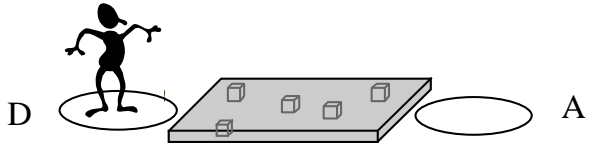



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

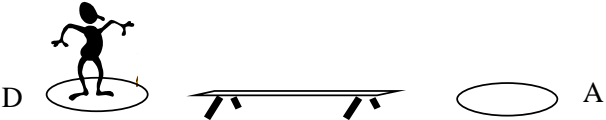

Cerceaux		Sacs lestés	
Ballons		Tapis	
Anneaux		Plan incliné	
Cordelettes		Bancs	
Foulards		Poutres	
Echasses		Tables	
Lattes		Chaises	

Thème abordé : « marcher, s'équilibrer »

Situation 1	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces du cerceau « D » au cerceau « A » en marchant entre les lignes avec un objet dans les mains</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sans objet à transporter • En quadrupédie 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours sinueux • Varier la vitesse de déplacement • Ajouter un obstacle sur le parcours • En quadrupédie jambes tendues • En marche latérale, arrière 	Ne pas sortir du chemin

Situation 2	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces du cerceau « D » au cerceau « A » en marchant sur le tapis (sans ou avec objets placés dessous)</p> <p><u>Dispositif 1</u></p>  <p><u>Dispositif 2</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • En quadrupédie 	<ul style="list-style-type: none"> • Différentes épaisseurs de tapis • Tapis légèrement incliné ou posé sur un trampoline • Avec un objet dans les mains • En marche avant, en marche arrière, latéralement • Avec des échasses 	<p>Le déplacement est maîtrisé</p> <p>L'élève conserve son équilibre</p>

Situation 3	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces du cerceau « D » au cerceau « A » en marchant sur les demi-lunes positionnées dans les deux sens</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Avec une parade • Avec l'aide des mains 	<ul style="list-style-type: none"> • Avec un objet dans les mains • En marche avant, en marche arrière, latéralement 	<p>Le déplacement est maîtrisé</p> <p>L'élève conserve son équilibre</p>

Situation 4	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces du cerceau « D » au cerceau « A » en marchant sur le banc ou sur la poutre avec un regard horizontal</p> <p><u>Dispositif 1</u></p>  <p><u>Dispositif 2</u></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Permettre de manière ponctuelle le regard aux pieds 	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer un objet à fixer pour les obliger à regarder loin devant • En marche avant, demi-tour et marche arrière • En marche arrière • Déplacement latéral • Ajouter des obstacles (plots) sur la poutre • Par deux face à face 	<p>Le déplacement est maîtrisé</p> <p>L'élève conserve son équilibre</p> <p>Le regard est horizontal</p>

RAMPER

Progression des savoirs à construire

- Passer de la quadrupédie vers le ramper.
- Evoluer sur plusieurs appuis.
- Utiliser les avant-bras, les pieds, le ventre.
- Passer des appuis pieds/genoux/mains vers des appuis plus nombreux : pieds/jambes/bassin/buste/avant-bras/mains.
- Ramper sur le ventre sur une distance de 4 m en utilisant ses appuis pour se propulser.

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

restent en quadrupédie sur des appuis pieds genoux mains.	en position de ramper n'arrivent pas à avancer	n'utilisent pas en coordination les bras et les pieds pour ramper
---	--	---



à






Accepter de se déplacer en rampant en utilisant avant-bras et pieds

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:

Une posture allongée (ventre en contact avec le sol)	Une poussée active des pieds et des avant-bras	Un déplacement de 5 m sur un temps limité
--	--	---



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none"> • Tapis 	
<ul style="list-style-type: none"> • Plots / Cônes 	
<ul style="list-style-type: none"> • Bancs ou tables basses 	
<ul style="list-style-type: none"> • Barres 	
<ul style="list-style-type: none"> • Chaises 	

Thème abordé : « RAMPER »

Situation : ramper sous des chaises	Simplification	Complexification	Critère de réussite
Consigne : « rampe sous les chaises en t'aidant des pieds de chaises pour tirer ou pousser »	Je rampe en m'aidant des pieds de chaises pour tirer et / ou pousser	Je rampe sans appui.	Se déplace en rampant sous un ensemble de 5 chaises.
Matériel : prendre des chaises et les attacher ensemble (foulards, cordes ...) sur une ligne.			



Situation : ramper en passant sous les barres	Simplification	Complexification	Critère de réussite
Consigne : « passe sous les barres »	La barre est plus haute.	La barre est de plus en plus basse	Se déplace sous les barres sans les toucher (réussite 3 barres franchies sur 4)



Situation : ramper sur un tapis	Simplification	Complexification	Critère de réussite
Consigne : « rampe comme un serpent sur le tapis »	Déplacement court (longueur d'un tapis).	Déplacement plus long (longueur supérieure à un tapis).	Se déplace en rampant sur une longueur de deux tapis.



Quadrupédie

Progression des savoirs à construire

1. Marcher à quatre pattes
2. Suivre une direction à quatre pattes
3. Se déplacer en arrière à quatre pattes
4. Se déplacer à quatre pattes sur un parcours et passer des obstacles sans les toucher
5. Se déplacer à quatre pattes sur le parcours en sauts de lapin

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Se déplacent sur les mains
et les genoux



à







Alterner les appuis mains/pieds en suivant un parcours

Pour valider cette compétence il faut que les élèves :

Passent des appuis mains/genoux aux appuis mains/pieds	Se déplacent sur un parcours et passent des obstacles sans les toucher	Alternent les appuis mains/pieds (sauts du lapin)
--	--	---



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<p>Cerceaux</p>		<p>Bancs</p>	
<p>Lattes « ASCO »</p>		<p>Tapis</p>	
<p>Cordelettes</p>		<p>Pneus</p>	
<p>Blocs mousse</p>			

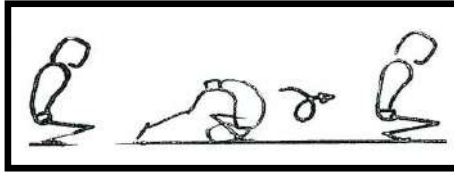
Thème abordé : « Quadrupédie »

Situation 1	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces à quatre pattes sur le parcours en passant les obstacles</p> <p><u>Dispositif</u> : Un cheminement de tapis, cordelettes Des obstacles (bancs, pneus, blocs mousse...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Passer dans un tunnel à quatre pattes • Parcours sans obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer en avant, en arrière, latéralement, courir à quatre pattes • Franchir des plans inclinés dans les deux sens • Passer les obstacles sans les toucher (déplacement mains/pieds) 	<p>Se déplacent en quadrupédie mains/pieds</p> <p>Les bras et les jambes sont tendus</p>

Situation 2	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te déplaces à quatre pattes sur le parcours en sauts de lapin</p> <p><u>Dispositif</u> : Un cheminement de tapis Des cerceaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer à quatre pattes sur le parcours en déplaçant les deux mains ensemble d'abord puis les deux pieds ensemble • Aligner plusieurs cerceaux de couleurs différentes et imposer l'alternance des appuis mains/pieds dans chaque cerceau 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer le parcours en sauts de lapin en ajoutant divers obstacles à franchir (pneus, lattes, cordelettes...) • Se déplacer sur le parcours en faisant le moins de sauts de lapin possible 	<p>Alternance mains/pieds</p> <p>Impulsion des jambes avec recherche des appuis mains le plus loin possible</p> <p>Bras tendus et tonics et montée du bassin</p> <p>Nombre de sauts effectués sur un parcours donné</p>

TOURNER, ROULER.

« Tourner, rouler, c'est: effectuer une rotation avant (ou arrière), à l'aide d'une poussée active des appuis plantaires, un placement de la tête et des mains, dans l'axe avec une arrivée maîtrisée. »

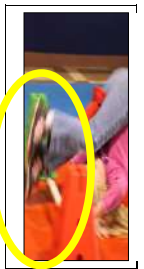


PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

ne poussent pas sur les deux pieds simultanément.	arrivent « plat dos »	ne sont pas dans l'axe (ils tournent sur une épaule)
---	-----------------------	--



à







Accepter le déséquilibre avant ou arrière et tourner dans l'axe.

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:

Une posture groupée	- enroulement de la colonne vertébrale, lors du déséquilibre avant ou arrière - placement du menton	Une poussée active des appuis plantaires	Un placement des mains au sol (écart des mains : épaules, à l'aplomb des yeux)
---------------------	--	--	--



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• Tapis	
<ul style="list-style-type: none">• Rouleau	
<ul style="list-style-type: none">• Banc	
<ul style="list-style-type: none">• Plan incliné	
<ul style="list-style-type: none">• Balle,• Paquets de mouchoirs en papier	
<ul style="list-style-type: none">• Foulard	

A PARTIR DE TACHES A REALISER

a) ne poussent pas sur les deux pieds simultanément :

<p>SITUATION : - Saut de « grenouille »</p> <p><u>Consigne</u>: Tu passes de cerceaux en cerceaux en gardant les pieds joints au départ et à l'arrivée.</p> <p><u>Critères de réussite</u>: Pose les deux pieds joints, simultanément à l'intérieur des cerceaux Réception stabilisée</p>	
Simplifier	Complexifier
Taille des cerceaux	Taille des cerceaux Écartement des cerceaux
<p>SITUATION : - Saut de « lapin »</p> <p><u>Consigne</u>: Tu passes de cerceaux en cerceaux en posant les mains et en ramenant les pieds.</p> <p><u>Critères de réussite</u>: Pose les deux mains simultanément et au même niveau à l'intérieur des cerceaux puis les pieds. Réception stabilisée.</p>	
Simplifier	Complexifier
Remplacer les cerceaux par des lattes qui permettront une meilleure gestion des zones de réception.	Écartement des cerceaux

Saut de « grenouille »



Saut de « lapin »



b) arrivent « plat dos » :

SITUATION :	
<u>Consigne:</u> Tu pousses sur les deux pieds simultanément vers l'avant en restant groupée, en gardant la balle (le paquet de mouchoirs en papier) entre le menton et la poitrine. (rotation avant)	
<u>Critères de réussite:</u>	
Posture groupée et équilibrée au départ de l'action.	
Pousse sur les deux pieds.	
Garde la balle (le paquet) entre la poitrine et le menton.	
Simplifier	Complexifier
Partir d'un plan incliné voire d'un banc (l'élève est allongé sur celui-ci et doit, en posant la tête le plus près possible des pieds, faire une rotation avant) Utilisation d'un foulard. Placer des marques pour positionner les mains.	Sur un tapis, mettre des marques plus éloignées des mains. (permet une poussée complète des jambes vers l'avant). Mettre des lattes ou un obstacle bas à franchir sans toucher.

c) ne tourne pas dans l'axe (ils tournent sur une épaule)

SITUATION :	
<u>Consigne:</u> Tu roules vers l'avant pour arriver accroupi.	
<u>Critères de réussite:</u>	
Pousse sur les deux pieds.	
Reste dans l'axe de la poussée (tracer une ligne, les élèves doivent lors de l'action rester sur celle-ci).	
Les mains sont à la même hauteur lors du départ.	
Les pieds sont au même niveau à l'arrivée.	
L'élève arrive en position accroupi	
Simplifier	Complexifier
Partir d'un plan incliné. Placer des marques pour positionner les mains. Placer une ligne au sol pour matérialiser l'axe de rotation.	Sur un tapis, mettre des marques plus éloignées pour les mains. (permet une poussée complète des jambes vers l'avant). Mettre des lattes ou un obstacle bas à franchir sans toucher. Matérialiser un couloir à ne pas dépasser. Enchaîner des rotations avant.

FRANCHIR AVEC LES MAINS

Progression des savoirs à construire

1. Accepter de se déséquilibrer pour franchir un obstacle à l'aide des mains avec un appui plantaire (avec appui sur l'obstacle)
2. Franchir un obstacle en acceptant le déséquilibre du corps par appui sur les mains en acceptant de perdre les appuis plantaires
3. Créer la propulsion ; franchir un obstacle avec une propulsion et un rééquilibrage à pieds joints (sans appui sur l'obstacle)

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

s'assoient sur l'obstacle et le franchissent sans poussée des mains.



franchissent avec appuis manuels et des membres inférieurs sur l'obstacle



franchissent avec appuis plantaires sur l'obstacle, sans propulsion



↳

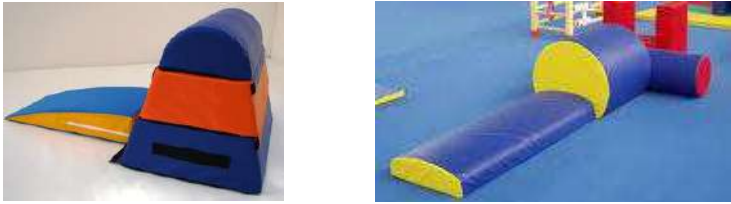





Transférer le poids du corps sur les mains pour se propulser et franchir l'obstacle.

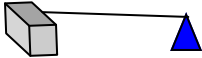
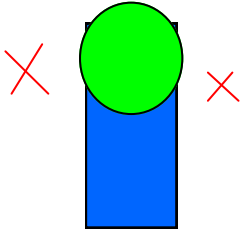
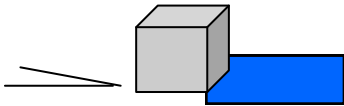
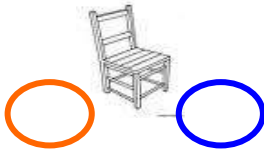
Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:

<p>Des appuis manuels en décalage par rapport au corps, pour orienter le franchissement</p>	<p>Une poussée active des appuis plantaires (impulsion avec élévation du bassin : transfert du poids du corps sur les appuis manuels)</p>	<p>Une coordination des appuis manuels et plantaires pour franchir l'obstacle en acceptant le déséquilibre</p>
---	---	--



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none"> • Tapis (d'épaisseur différente) 	
<ul style="list-style-type: none"> • Lattes 	
<ul style="list-style-type: none"> • Banc • Chaise • Ponts • tunnels 	
<ul style="list-style-type: none"> • cube en mousse 	
<ul style="list-style-type: none"> • Tremplin • Trampoline 	
<ul style="list-style-type: none"> • matériel pour franchir en largeur/en hauteur : • briques • pneus 	

Comportement observé	Situation proposée	Simplification	Complexification
L'élève s'assoie sur l'obstacle et le franchit sans poussée des mains.	<p><u>Schéma</u> Latte, élastique, plots</p>  <p><u>Consigne</u> Franchir la latte avec appuis manuels sur le plot sans faire tomber l'obstacle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire la hauteur des obstacles - Varier la forme, la largeur de l'obstacle : élastique, lattes plus ou moins larges, baguette 	Augmenter la hauteur des obstacles, la largeur de franchissement.
L'élève franchit avec appuis des mains et des membres inférieurs sur l'obstacle	<p><u>Schéma</u> Gros ballon de gym, tapis</p>  <p><u>Consigne</u> Prendre appui avec les mains sur le ballon pour franchir le tapis</p>	Réduire la largeur du tapis Remplacer le ballon par un obstacle plus stable (objet en mousse, cylindre, cube, chaise, banc)	Augmenter la largeur du tapis Ajouter un obstacle plus ou moins haut sur le tapis pour induire une hauteur de franchissement.
L'élève franchit avec appuis plantaires sur l'obstacle, sans propulsion	<p><u>Schéma</u></p>  <p><u>Consigne</u> Franchir un obstacle (plinth, ...) avec impulsion sur le trampoline ou le tremplin et se réceptionner sur le tapis.</p>	Réduire la hauteur/ largeur de l'obstacle Possibilité de rebondir plusieurs fois avant le franchissement.	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter la hauteur/largeur de l'obstacle - Modifier sa stabilité (mousse, ...) - Ajouter une zone interdite derrière l'obstacle, sur le tapis. - Retirer le trampoline et proposer des situations qui vont induire l'impulsion : <p><u>Situation 1</u> : passer d'un cerceau à l'autre en prenant appui sur la chaise</p>  <p><u>Situation 2</u> : Saute-mouton <u>Situation 3</u> : Mise en place d'un relais 2 équipes doivent franchir le même nombre d'obstacles (rencontrés lors des séances précédentes) le plus vite possible.</p>

Se suspendre, se balancer

Progression des savoirs à construire

SE SUSPENDRE

1. L'élève se suspend de manière brève et subie
2. Il se suspend de manière active permettant un déplacement à l'aide des mains

SE BALANCER

1. Ses appuis manuels sont fragiles
2. Il accepte de transférer le poids du corps sur les mains pour se renverser

PASSER DE

Comportements observés :

SE SUSPENDRE

Ne se suspend pas	Glisse le long de la corde	Manque de tonicité et de coordination
-------------------	----------------------------	---------------------------------------

à

Se déplace en suspension quadrupédique (plan incliné)	Se déplace en suspension manuelle
---	-----------------------------------

SE BALANCER

Ne s'accroche pas	Ne démarre pas le balancer	Manque de tonicité et de coordination
-------------------	----------------------------	---------------------------------------

à

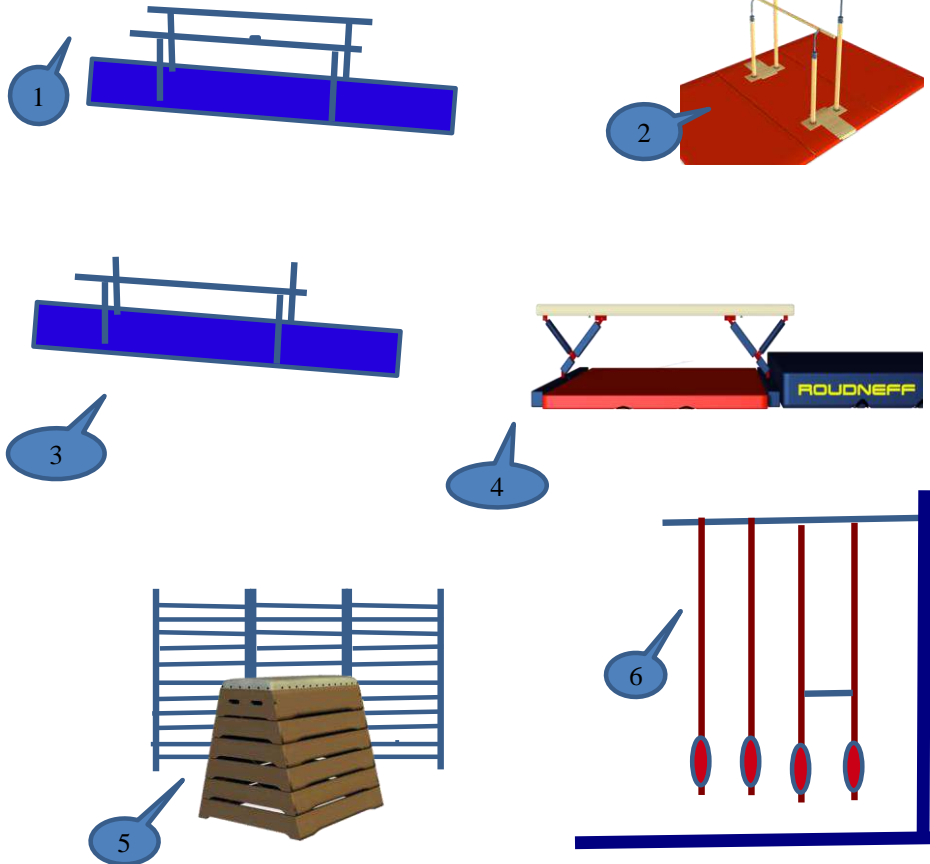
Se suspend et balance son corps	Coordonne ses gestes
---------------------------------	----------------------

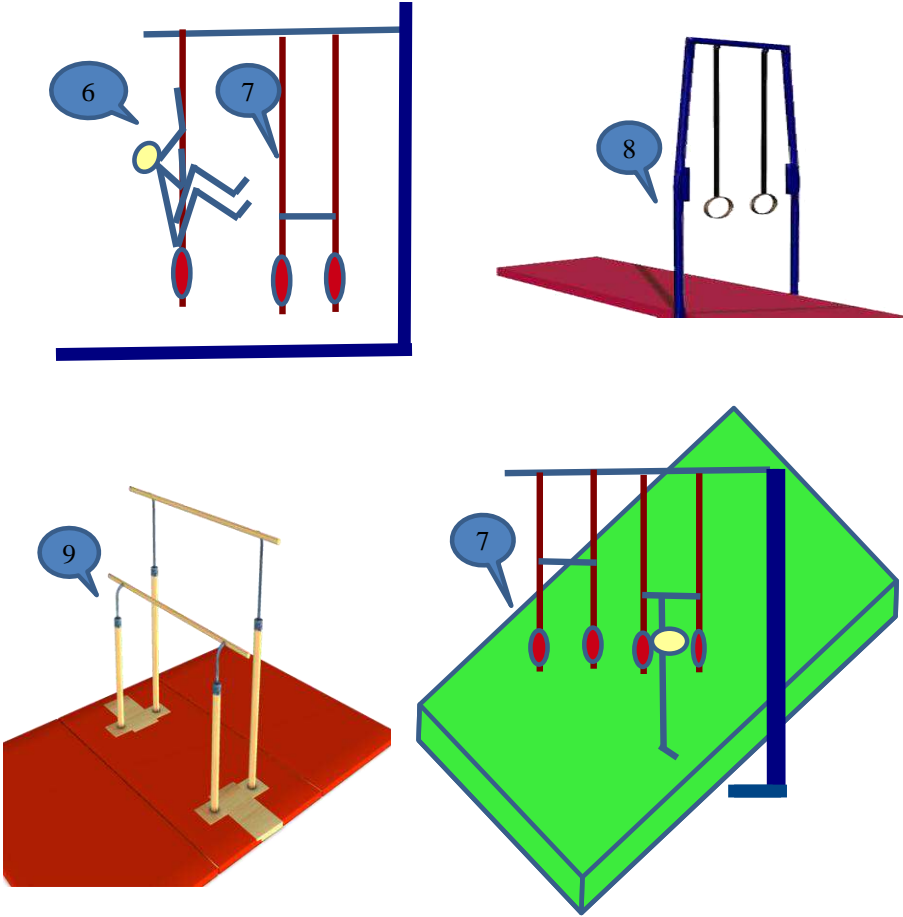
PROGRESSION À L'ÉCOLE MATERNELLE						
COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE	ÊTRE CAPABLE DE ...	ACTIVITÉ SUPPORT	2 ANS	PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
D I F F É R A D R E A P N T T S R T S Y P E S À S D É P L A C E M E N T S D É P L A C E M E N T S	SE DÉPLACER DANS DES FORMES D'ACTION INHABITUELLES METTANT EN CAUSE L'ÉQUILIBRE	ACTIVITÉS GYMNIQUES	► SE SUSPENDRE : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>	► SE SUSPENDRE : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>	► SE SUSPENDRE : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>	► SE SUSPENDRE : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>
			comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination
			À : <i>suspension active permettant un déplacement du corps</i> Et <i>une impulsion manuelle</i> <u>Aucune suspension ???</u>	À : <i>suspension active permettant un déplacement du corps</i> Et <i>une impulsion manuelle</i> <i>se déplacer en suspension quadrupédique (plan incliné)</i>	À : <i>suspension active permettant un déplacement du corps</i> Et <i>une impulsion manuelle</i> <i>se déplacer en suspension manuelle</i>	À : <i>suspension a</i>

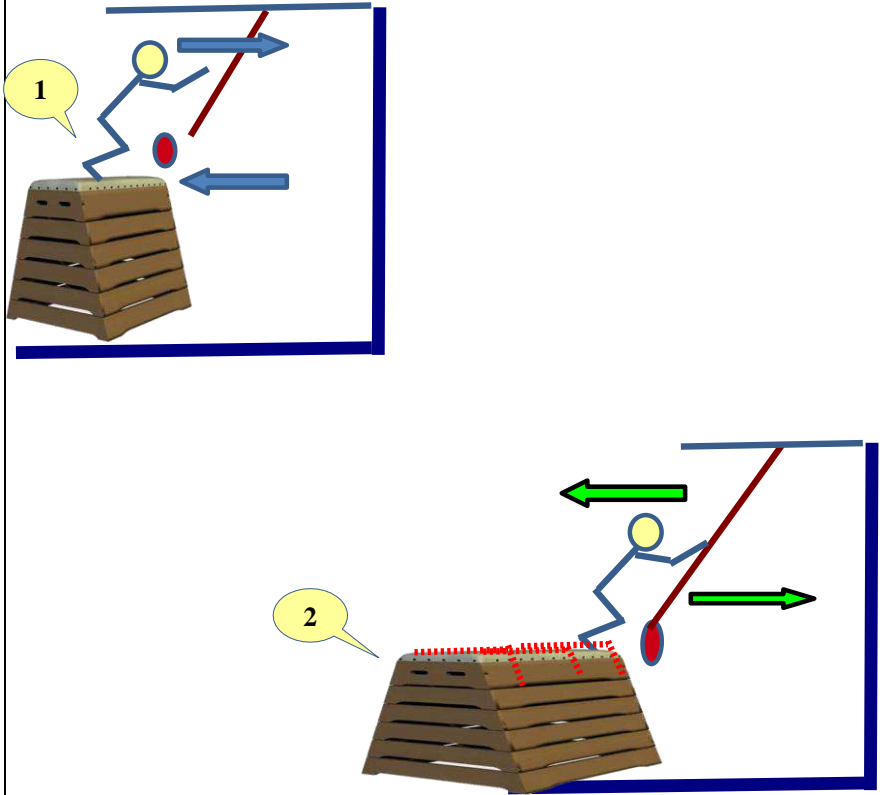
PROGRESSION À L'ÉCOLE MATERNELLE						
COMPÉTENCE SPÉCIFIQUE	ÊTRE CAPABLE DE ...	ACTIVITÉ SUPPORT	2 ANS	PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
D I F F É R E A D R E P A N T T E S R T S Y P E S E S À D É P L A C E M E N T S E M E N T	SE DÉPLACER DANS DES FORMES D'ACTION INHABITUELLES METTANT EN CAUSE L'ÉQUILIBRE	ACTIVITÉS GYMNIQUES	► SE BALANCER : PASSER DE : <i>Un balancé unique lié par le poids du corps</i>	► SE BALANCER : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>	► SE BALANCER : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>	► SE BALANCER : PASSER DE : <i>une suspension brève et subie</i>
			comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • décroche pendant le balancé • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • ne s'accroche pas • ne se suspend pas • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	comportements observés : <ul style="list-style-type: none"> • se suspend très peu de temps • glisse le long de la corde • baisse du centre de gravité • ne démarre pas le balancer • le poids du corps assure le balancer sur courte distance • lance le balancer par décalage d'une jambe • déséquilibre à l'arrivée • pas de tonicité et de coordination 	<i>Production d'un lâché</i>
			À : <i>suspension active permettant un déplacement du corps</i>	À : <i>suspension active permettant un déplacement du corps</i> Et <i>coordination gestuelle</i>	À : <i>suspension ac</i>	À : <i>suspension ac</i>

MATERNELLE					
THÈME VERBE D'ACTION	objectif	action	SIMPLIFICATION	COMPLEXIFICATION	CRITÈRES DE RÉUSSITE
se suspendre	découvrir « se suspendre - s'accrocher »	se suspendre par les mains sur matériels divers : <ul style="list-style-type: none"> • barres parallèles • barres asymétriques • poutre • barre fixe • anneaux • espaliers • échelles horizontales • plinth • trapèze-cordes • cordes à grimper ... 	sur un seul matériel	même action sur plusieurs matériels	<ul style="list-style-type: none"> • prise en pronation (sécurité) • tonicité corporelle • regard détaché des prises manuelles
DISPOSITIF – MARÉRIEL			<p>. Que veut dire : s'accrocher ? Comment fait le corps du maternelle pour s'accrocher ? Comment fait-on pour s'accrocher sur chaque matériel ?</p> <p>. Que veut dire : se suspendre ? Comment fait le corps du maternelle pour se suspendre ? Comment fait-on pour se suspendre sur chaque matériel ?</p>		

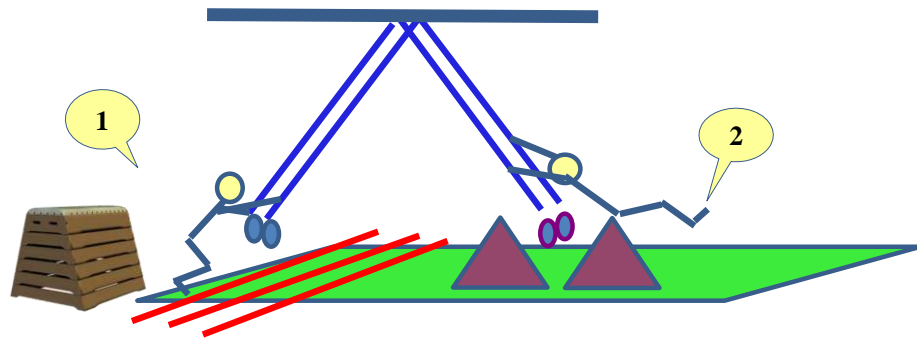
<p>se suspendre – s'accrocher</p>	<p>découvrir « se suspendre - s'accrocher »</p>	<p>se suspendre par les genoux avec matériels divers :</p> <ul style="list-style-type: none"> • barres parallèles • barres asymétriques • poutre • barre fixe • cordes à grimper liées • trapèze ... • cage à écureuil • plinth 	<ul style="list-style-type: none"> • aide au renversement • maintien du train inférieur • hauteur moindre • renversement progressif : une main, l'autre... • ouverture incomplète épaules-genoux • repère visuel en avant même si le M1 part en arrière 	<ul style="list-style-type: none"> • lâcher les 2 mains • ouverture maximale : épaules-genoux • assurance et vitesse d'exécution 	<ul style="list-style-type: none"> • renversement arrière • aisance du lâcher des mains • tonicité corporelle • ouverture maximale : épaules-genoux • perte de la vision horizontale
<p>DISPOSITIF – MARÉRIEL</p>		<ul style="list-style-type: none"> -1- barres parallèles « cochon pendu » <ul style="list-style-type: none"> • se suspendre par les genoux : <ul style="list-style-type: none"> ▪ barre basse ▪ entre les barres (un genou sur chaque barre) -2- barres asymétriques <ul style="list-style-type: none"> • se suspendre par les genoux : <ul style="list-style-type: none"> ▪ barre basse -3- barre fixe « cochon pendu » Avec aide extérieure -4- poutre « cochon pendu » Avec aide extérieure -5- plinth « cochon pendu » Les pieds sont tenus par l'espalier aide extérieure -6- trapèze-cordes « cochon pendu » 	<ul style="list-style-type: none"> -1- barres parallèles « cochon pendu » <ul style="list-style-type: none"> • se suspendre par les genoux <ul style="list-style-type: none"> ▪ barre basse ▪ entre les barres (un genou sur chaque barre) -2- barres asymétriques <ul style="list-style-type: none"> • se suspendre par les genoux : <ul style="list-style-type: none"> ▪ barre basse ▪ barre supérieure aide barre supérieure -3- barre fixe « cochon pendu » -4- poutre « cochon pendu » -5- plinth « cochon pendu » Les pieds sont tenus par l'espalier -6- trapèze-cordes « cochon pendu » 	<ul style="list-style-type: none"> • renversement arrière • aisance du lâcher des mains • tonicité corporelle • ouverture maximale : épaules-genoux • aisance équilibre visuel 	



se balancer	renforcement musculaire <ul style="list-style-type: none"> • traction des mains • traction des épaules • gainage • tonicité 	« se » créer de l'élan et entretenir le balancé	se laisser balancer	Le fouetter du corps pendant le balancerentretenir le balancer	gainage des ceintures : épaules, bassin Tonicité générale
DISPOSITIF – MARÉRIEL 			<p>-6- cordes</p> <ul style="list-style-type: none"> • balancé assis sur le nœud de la corde <p>-6- -7- trapèze-cordes</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ et arrivée proches de la verticale • balancé par « son » propre poids du corps <p>-8- anneaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ et arrivée proches de la verticale • balancé par « son » propre poids du corps <p>-9- barres asymétriques</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur barre inférieure 	<p>-6- cordes</p> <ul style="list-style-type: none"> • balancer assis sur le nœud de la corde • plusieurs balancés <p>-6- -7- trapèze-cordes</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ de plus plus lancé • balancés plus amples • action du corps (fouetté) pendant le balancé <p>-8- anneaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ de plus plus lancé • balancés plus amples • action du corps (fouetté) pendant le balancé <p>-9- barres asymétriques</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur barres supérieure et inférieure <p>enchaîner plusieurs appareils</p>	<ul style="list-style-type: none"> • gainage des ceintures : épaules, bassin • tonicité générale • accepte le balancé

<p>se balancer et revenir au point de départ</p>	<p>renforcement musculaire</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ traction des mains ▪ traction des épaules ▪ gainage ▪ tonicité 	<p>« se » créer de l'élan et entretenir le balancé</p>	<p>-1-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier en hauteur du départ - varier en largeur du départ - effectuer un seul balancé avant de revenir 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier l'éloignement du départ - varier la zone du retour - varier le nombre de balancés 	<ul style="list-style-type: none"> - le fouetté du corps pendant le balancé - la tonicité – gainage du corps
<p>DISPOSITIF – MATÉRIEL</p> 			<p>-1-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier en hauteur du départ (plinth, banc, cerceau) - varier la largeur du départ (plinth en large ou en long) - varier le nombre de balancés 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - points de repères sur le plinth pour éloigner le point de départ - mettre des points de repères sur le plinth pour éloigner la réception - augmenter le nombre de balancés avant la réception 	<ul style="list-style-type: none"> - la tonicité – gainage du corps - comprendre le corps passif et actif (balancé)

<p>se balancer pour franchir l'obstacle</p>	<p>renforcement musculaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • traction des mains • traction des épaules • gainage • tonicité <p>Intérioriser et faire le choix de l'action corporelle la plus efficace</p>	<p>créer l'élan et entretenir le balancé le plus efficace pour soulever les pieds</p>	<p>-1- - varier en hauteur du départ - varier de la distance du départ - varier le nombre d'obstacles</p>	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier l'éloignement du départ - varier le nombre de balancés - varier le nombre d'obstacles 	<ul style="list-style-type: none"> - qualité du fouetté du corps pendant le balancé - la tonicité – gainage du corps - intérioriser le meilleur balancé - faire le choix au bon moment
<p>DISPOSITIF – MARÉRIEL</p>			<p>-1-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier en hauteur du départ (plinth, banc) - varier la largeur du départ (plinth en large) - varier le nombre de balancés ou le nombre d'obstacles 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer sur l'écart entre la zone de départ et la zone de réception - ajouter des obstacles - varier le nombre de balancés 	<ul style="list-style-type: none"> - qualité de l'action du corps pendant le balancé - la tonicité – gainage du corps - intérioriser le meilleur balancé - faire le choix du bon moment

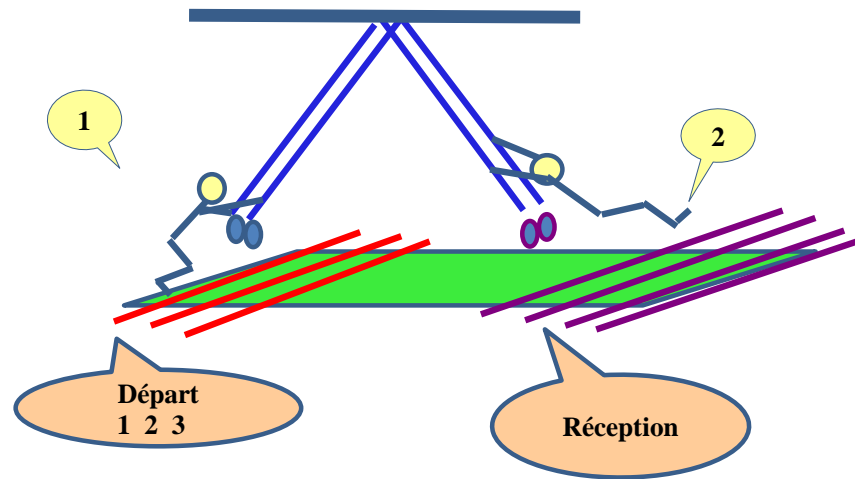


<p>se déplacer en suspension</p>	<p>renforcement musculaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • traction des mains • traction des épaules • gainage • tonicité • coordination d'actions 	<p>se suspendre par les mains sur matériels divers et trouver un déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • barres parallèles • barres asymétriques • barre fixe • espaliers • échelles horizontales 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> • aide extérieure • simplifier la longueur du déplacement • assurer plusieurs déplacements sur 2 matériels différents • assurer plusieurs déplacements : avant, arrière, latéralement 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> • sans aide extérieure • varier la longueur du déplacement • enchaîner plusieurs déplacements sur matériels différents • enchaîner plusieurs déplacements : avant, arrière, latéralement 	<ul style="list-style-type: none"> • qualité du gainage pour libérer les appuis • coordination des actions • enchaînement des actions
<p>DISPOSITIF – MARÉRIEL</p>		<p>-1- espalier</p> <ul style="list-style-type: none"> • avec aide extérieure • assurer un seul côté de déplacement • diminuer la hauteur • franchir les montants des espaliers <p>-2- barre fixe</p> <ul style="list-style-type: none"> • petit déplacement • même prises sécurité <p>-3- échelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise simultanée (2 prises sur chaque barreau) <p>-4- -5- barres parallèles et asymétriques</p> <ul style="list-style-type: none"> - régularité du déplacement - les prises mains sur même barre : déplacement costal - hauteur des barres 	<p>-1- espalier</p> <ul style="list-style-type: none"> • varier la hauteur du déplacement • enchaîner déplacements vers la droite et gauche • franchir un, deux, ou trois raccords des espaliers <p>-2- barre fixe</p> <ul style="list-style-type: none"> • régularité du déplacement • alterner les prises • ajouter une position des jambes dans le déplacement <p>-3- échelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise alternative (1 prise sur chaque barreau) - déplacement arrière <p>-4- -5- barres parallèles et asymétriques</p> <ul style="list-style-type: none"> • régularité du déplacement • varier les sens • enchaîner les deux barres 	<p>-1-2-3-4-5-6-</p> <ul style="list-style-type: none"> • regard à l'horizontale • pas d'arrêt dans le déplacement • prise sécurité • coordination ligne d'épaules et bassin • traction des épaules • gainage • coordination force vitesse • enchaînement des actions 	

SITUATION DE RÉFÉRENCE

<p>se balancer pour se réceptionner le plus loin possible</p>	<p>renforcement musculaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • traction des mains • traction des épaules • gainage • tonicité <p>Intérioriser et faire le choix de l'action corporelle la plus efficace</p>	<p>Créer l'élan et entretenir le balancé le plus efficace pour se réceptionner loin</p>	<p>-1-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier le départ MP et MM MG - sans balancé 	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'éloignement du départ maximal MG - compétition pour zone de réception - plusieurs balancés 	<ul style="list-style-type: none"> - qualité du fouetté du corps pendant le balancé (corps actif et passif) - la tonicité – gainage du corps
--	--	--	--	--	--

DISPOSITIF – MARÉRIEL



<p>-1-</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier le départ pour les MP et MM et MG <p>- compétition pour zone de réception</p>	<p>-2-</p> <ul style="list-style-type: none"> - éloignement maximal du point de départ pour les MG - varier le nombre de balancés pour les MG - compétition pour zone de réception 	<ul style="list-style-type: none"> - qualité de l'action du corps pendant le balancé - la tonicité – gainage du corps
--	--	---

Sauter pour voler

Progression des savoirs à construire

1. Sauter en contrebas et se réceptionner
2. Sauter en contrebas, effectuer une figure durant le temps de vol et se réceptionner
3. Effectuer une figure en l'air après une course d'élan et un saut sur le mini trampoline

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Sauter en contre bas	En contre bas, effectuer une figure le temps de vol	Effectuer une figure en l'air
Sautent départ assis et se réceptionnent sans équilibre	Sautent sans impulsion Pas de changement de posture durant le temps de vol	N'enchaînent pas la course d'élan et l'impulsion Sautent pieds joints sans impulsion sur le mini trampoline



à







Effectuer une figure en vol avec une impulsion orientée vers le haut

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Sauter en contre bas	En contrebas, effectuer une figure le temps de vol	Effectuer une figure en l'air
Sautent départ debout avec une réception équilibrée sur les pieds	Dissocient le temps d'impulsion, de vol, de réception Impulsion pieds joints Changement de posture durant le temps de vol	Enchaînent une course d'élan et un appel pieds joints sur le mini trampoline Orientent son impulsion vers le haut Dissocient le temps de vol et de réception



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

Tapis de réception		Plinth	
Tremplin		Potence	
Mini trampoline		Objets à accrocher	

Thème abordé : « Sauter en contrebas »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu te mets debout sur le plinth. Tu sautes en contre bas et tu te réceptionnes sur le gros tapis.</p> <p><u>Dispositif</u> : 1 plinth / 1 tapis de réception / 1 potence avec un objet suspendu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Départ assis et saut en contre bas Départ accroupi et saut en contre bas 	<ul style="list-style-type: none"> Départ debout, saut en contre bas en touchant un objet suspendu (varier la hauteur de l'objet) Effectuer des figures de formes variées (tendu, fléchi, écart, groupé, en utilisant les bras, en tournant ...) Réception en équilibre pieds joints 	<p>Accepter le saut</p> <p>Utiliser une impulsion des deux jambes pour voler</p> <p>Se réceptionner en équilibre</p> <p>Effectuer la figure souhaitée en vol</p>

Thème abordé : « Effectuer une figure en l'air »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu cours, tu prends ton élan sur le mini trampoline et tu effectues une figure en l'air</p> <p><u>Dispositif</u> : 1 tremplin / 1 mini trampoline / 1 tapis de réception / 1 potence avec un objet suspendu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sans prise d'élan avec un tremplin Sans prise d'élan avec le mini trampoline 	<ul style="list-style-type: none"> Représenter une zone sur le tremplin ou le mini trampoline pour y faire un appel deux pieds Enchaîner une course d'élan et une impulsion sur le tremplin ou le mini trampoline Départ, course d'élan, impulsion orientée vers le haut sur le tremplin ou le mini trampoline pour toucher un objet suspendu (varier la hauteur de l'objet) Effectuer des figures de formes variées (tendu, fléchi, écart, groupé, en utilisant les bras, en tournant ...) 	<p>Accepter le saut</p> <p>Utiliser une impulsion des deux jambes pour voler</p> <p>Effectuer la figure souhaitée en vol</p> <p>Enchaîner course d'élan, impulsion et saut</p>

SE RENVERSER

Progression des savoirs à construire

- Se propulser au sol grâce à une coordination des appuis manuels et plantaires.
- Construire des appuis manuels efficaces dans des situations inhabituelles.
- Accepter de se renverser : appui tendu renversé

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Ont peur de positionner la tête vers le bas.	Se propulsent sans coordination des appuis plantaires et manuels
--	--









à

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:


Transféré le poids du corps sur les mains pour se propulser	Transféré le poids du corps sur les mains pour se renverser
---	---







AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• Tapis	
<ul style="list-style-type: none">• Plots / Cônes	
<ul style="list-style-type: none">• Bancs	
<ul style="list-style-type: none">• Plan incliné	
<ul style="list-style-type: none">• Cerceaux	
<ul style="list-style-type: none">• Espalier	

Thème abordé : « SE RENVERSER »

Situation 1 : « l'éléphant »	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> :</p> <p>« Tu te déplaces comme un éléphant de cerceau en cerceau en utilisant tes mains et tes pieds ».</p> 	<p>Les cerceaux sont rapprochés.</p>	<p>On éloigne les cerceaux.</p>	<p>Les genoux ne touchent pas le sol.</p>

Situation 2 : « le lapin »	Simplification	Complexification	<u>Critère de réussite:</u>
<p><u>Consigne</u> :</p> <p>« Accroupis-toi puis saute au dessus de l'obstacle comme un lapin sans l'aide de tes mains »</p> 	<p>Diminuer la hauteur des obstacles</p>	<p>Augmenter la hauteur des obstacles</p>	<p>L'élève effectue un bond au-dessus de l'obstacle à la manière du lapin.</p>

Situation 3 : «La chauve souris » ➤ l'appui tendu renversé	Simplification	Complexification	<u>Critère de réussite:</u>
<p><u>Consigne :</u> « Tu te places comme la chauve souris, la tête en bas et les pieds en haut »</p> 	<p>On éloigne les mains de l'espalier.</p> 	<p>On rapproche le plus possible ses mains de l'espalier</p> 	<p>L'élève réussit l'appui tendu renversé.</p>

Grimper

Compétences des programmes :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Progression des savoirs à construire

- 1 . Accepter de quitter le sol en se perchait sur des supports variés
2. Faire ressentir le besoin d'une complémentarité mains/pieds dans le déplacement
- 3 . Aborder le grimper en coordonnant les actions mains/pieds
- 4 . Associer grimper, équilibration et déplacement aux supports proposés (horizontal, vertical, oblique avec différents degrés d'inclinaison).

1 Accepter de quitter le sol en se perchait sur des supports variés :

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève

Refuse d'être positionné en hauteur	Refuse de monter sur les aménagements	Accepte de se percher ou de rester uniquement sur des supports bas et stables
-------------------------------------	---------------------------------------	---







à

accepte de se percher sur des supports plus étroits , plus hauts et plus instables

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

	Dépasse l'aspect émotionnel vis-à-vis de la notion de hauteur	Accepte d'adapter ses appuis	Adopte un comportement sécurisé par rapport à l'aménagement
--	---	------------------------------	---

AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• plinths	
<ul style="list-style-type: none">• bancs	
<ul style="list-style-type: none">• blocs asco	
<ul style="list-style-type: none">• poutre	
<ul style="list-style-type: none">• table basse	
<ul style="list-style-type: none">• éléments des structures de salle de motricité	

2. Faire ressentir le besoin d'une complémentarité mains/pieds dans le déplacement

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève

Cherche, sans réussite, à franchir les aménagements uniquement en appuis pédestres



à

se déplacer grâce à une complémentarité des mains et des pieds

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Accepte de s'engager dans l'action	Utilise ses propres appuis pour provoquer un déplacement	Soit capable d'utiliser d'autres appuis que pédestres	Accepter la perte temporaire d'appui
------------------------------------	--	---	--------------------------------------

3. Aborder le grimper en coordonnant les actions mains/pieds .

PASSER DE

Comportements observés :

Passer d'un mouvement saccadé, haché (alternance mains pieds) non structuré

à

un mouvement fluide coordonné et sécuritaire.

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Accepte de s'engager dans l'action	S'équilibre et se sécurise avant un changement d'appui	Utilise ses propres appuis pour provoquer un déplacement	Accepte la perte d'appui temporaire
------------------------------------	--	--	-------------------------------------

4. Associer grimper, équilibration et déplacement aux supports proposés (horizontal, vertical, oblique avec différents degrés d'inclinaison).

PASSER DE

Comportements observés :

Des élèves ayant acquis les compétences précédentes mais ne proposant pas la réponse motrice la mieux adaptée pour assurer une progression quelque soit l'environnement proposé .

à

adapter ses actions motrices pour un déplacement efficace quelque soit l'environnement proposé

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Accepte de s'engager dans l'action	S'équilibre et se sécurise avant un changement d'appui	Anticipe et adapte son déplacement	Enchaîne des appuis variés
------------------------------------	--	------------------------------------	----------------------------

Thème abordé : Accepter de quitter le sol en se perchant sur des supports variés Faire ressentir le besoin d'une complémentarité mains/pieds dans le déplacement

Situation proposée	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p>Jeu : «Les écureuils dans la forêt ».</p> <p>Dispositif : Supports stables de différentes hauteurs, largeurs et avec tapis de réception. Possibilité d'utiliser des traces mains et pieds pour imposer des parties du corps à placer sur l'obstacle.</p> <p>Consignes : « Vous vous promenez dans la forêt. Au signal, vous vous perchez sur des arbres différents à chaque étape ».</p> <p>Evolution possible de la consigne selon complexification : « Vous vous promenez dans la forêt au signal, vous vous perchez pour ne pas vous faire attraper par le renard, à chaque fois sur des arbres différents »</p> <p>.</p>	<p>Grand nombre de supports (de différentes hauteurs et largeurs).</p> <p>Présence de zone type tapis où on peut se réfugier sans devoir grimper (obstacles qui seront supprimés au fur et à mesure de la progression des élèves).</p>	<p>Se déplacer en bipède ou en quadrupédie (pour favoriser l'utilisation de l'équilibre mains /pieds)</p> <p>Présence d'un élément adverse (le renard).</p> <p>Evolution des supports /zone de perchoir : mise en place de plans inclinés. En augmentant l'inclinaison, on favorise l'utilisation de la complémentarité des appuis mains / pieds.</p>	<p>Echapper au renard</p>

Thème abordé : Aborder le grimper en coordonnant les actions mains/pieds

Travail en ateliers sur structure de motricité (espalier, échelle, structure, plinth, plan incliné, mûr d'escalade, échelle de cordes).

On ajoute des éléments qui obligent à « franchir », « donner de l'amplitude ».

Utilisation de zones de couleur. Consigne associée : « tu ne peux mettre qu'un appui par zone ».

Thème abordé : Associer grimper, équilibration et déplacement aux supports proposés (horizontal, vertical, oblique avec différents degrés d'inclinaison).

Structure en ateliers. Mettre en place un scénario où il faut aller chercher des objets en hauteur par rapport à une histoire.

- Utilisation d'un critère temporel : une comptine par exemple (le parcours doit être terminé avant la fin) « Promenons nous dans les bois ».
- Principe du « 1,2,3 soleil » → travail de décompte des appuis.
- Fonctionnement en relais.

Piloter un engin

Compétences des programmes :

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Progression des savoirs à construire

1. Se familiariser avec les différents engins possibles par la manipulation.
2. Accepter de quitter ses appuis terrestres pour se déplacer sur l'engin.
3. Maîtriser l'engin : adaptation motrice (notions d'équilibre, de vitesse, de coordination des mouvements).
4. Piloter un engin sur un parcours donné .

1 Se familiariser avec les différents engins :

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève

Refuse d'approcher des engins	Manipule l'objet mais refuse de monter dessus	Adopte une attitude non adaptée à l'engin
-------------------------------	---	---



à







avoir une attitude adaptée aux engins proposés

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Ait conscience de l'aspect physique, mécanique de l'engin	Dépasse l'aspect émotionnel vis-à-vis des engins	Accepte d'associer l'engin à son propre déplacement	Adopte un comportement sécurisé par rapport à l'engin proposé.
---	--	---	--

AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• Porteur ou draisienne	
<ul style="list-style-type: none">• Trottinette	
<ul style="list-style-type: none">• Tricycle	 <p><small>Jouets - Voitures - Poussettes.com WebSummum</small></p>
<ul style="list-style-type: none">• Vélo avec ou sans stabilisateurs	

2 .Accepter de quitter ses appuis terrestres pour se déplacer sur l'engin.

1- Le porteur / la draisienne

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève

Reste immobile sur l'engin ou attend d'être poussé	Utilise la locomotion de piéton en étant sur l'engin	porteur : impulsion unique
--	--	----------------------------



à

se déplacer grâce à une propulsion régulière adaptée.

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Accepte de s'engager dans l'action	Accepte la sensation de déplacement (y compris par poussée).	Utilise ses propres appuis pour provoquer un déplacement	Se déplace de façon adaptée à l'engin
------------------------------------	---	--	---------------------------------------

2- Le tricycle:

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève

Reste immobile sur l'engin ou attend d'être poussé	Utilise le tricycle avec une motricité de piéton	Utilise le tricycle comme un porteur pour se propulser	Pose ses pieds sur les pédales sans parvenir à les utiliser
--	--	--	---



à

.se déplace en pédalant.

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Accepte de s'engager dans l'action	Utilise ses propres appuis pour provoquer un déplacement (difficulté liée au pédalage)	Sache pédaler régulièrement.
------------------------------------	---	------------------------------

3. Maîtriser l'engin : adaptation motrice (notions d'équilibre, de vitesse, de coordination des mouvements).

PASSER DE

Comportements observés :

L'élève dévie de sa trajectoire initiale

à

maîtriser la trajectoire réalisée.

Thème abordé : se familiariser avec différents engins possibles par la manipulation

Situation proposée	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p>Situation de repérage du comportement des élèves :</p> <p>L'ensemble des engins (porteurs, draisiennes, tricycles) est réparti sur l'espace d'évolution dans différentes positions (renversé, à l'envers, ...). Consigne : « Choisis un engin et joue avec ».</p> <p>Au signal, les élèves choisissent un engin et doivent le ramener vers une zone de garage .</p>	<p>Proposer des aménagements incitant l'élève à s'approcher de l'engin (placer un doudou sur l'engin)</p> <p>Orienter le choix de l'engin pour les élèves en difficulté motrice.</p>	<p>Favoriser les échanges d'engins. Faire évoluer le simple jeu vers une notion de déplacement.</p> <p>Coder les zones de garage par rapport aux engins. Jouer sur la distance de parcours à effectuer. Orienter le choix de l'engin.</p>	<p>L'élève entre dans l'activité et se déplace sur ou avec l'engin.</p>

Activité à répéter pour que les élèves essayent tous les engins.

Thème abordé : accepter de quitter ses appuis terrestres pour se déplacer sur l'engin.

Situation proposée	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p>Les élèves sont en possession d'un engin. Ils doivent monter dessus et le ramener vers une zone de garage. Consigne : « Monter sur l'engin et le ramener au garage ».</p>	<p>Activité par binôme : un « conducteur » /un « moteur ».</p>	<p>Coder les zones de garage. Associer un critère de temps à la réalisation de l'activité.</p>	<p>L'élève se déplace seul sur l'engin.</p>

Thème abordé : Maîtriser l'engin . Adaptation motrice (notions d'équilibre, de vitesse, de coordination des mouvements)

Situation proposée	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p>Engins disponibles : tricycle ou vélo. (porteurs disponibles dans un premier temps)</p> <p>Porteur : Se déplacer sur l'engin avec un minimum d'appuis (pieds au sol).</p> <p>Vélo/tricycle : Se déplacer sur le vélo sans mettre les pieds au sol.</p>	<p>Par deux : un élève pousse ou tire l'élève qui est sur l'engin. Consigne : « L'enfant qui est sur l'engin ne peut pas poser les pieds au sol et se laisse tracter ou pousser »</p> <p>Par deux : un élève pousse ou tire l'élève qui est sur le vélo. Consigne : « L'enfant qui est sur l'engin ne peut pas poser les pieds au sol et se laisse tracter ou pousser »</p>	<p>Introduire les notions de parcours et de vitesse.</p> <p>Les pieds doivent être posés sur les pédales . Réaliser l'activité seul. Etre capable de contourner des obstacles, suivre un parcours simple.</p>	<p>Avoir la propulsion la plus efficace seul.</p> <p>Se déplacer en pédalant de façon régulière et continue.</p> <p>Rouler parmi les autres.</p>

Tirer, pousser, porter, traîner

Progression des savoirs à construire

1. Traîner : - l'élève déplace l'objet au sol en marchant
Tirer : - il tire l'objet en coordonnant l'action des bras et des jambes
2. Pousser : - l'élève pousse des deux mains en utilisant uniquement les jambes
- il pousse en utilisant les jambes et différents appuis
3. Porter : - l'élève porte seul l'objet en le serrant devant lui
- il porte l'objet seul ou à plusieurs, facilement avec la vue dégagée

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Traîner	Pousser	Porter
Déplacent un objet sans le regarder en marchant passivement : il le traîne	Déplacent un objet en le poussant des deux mains sans appuis efficaces des pieds	Déplacent un objet en le tenant devant lui serré contre son corps



à


Tirer, pousser, porter en mobilisant les parties du corps de manière appropriée

Pour valider cette compétence il faut que les élèves :

Tirer	Pousser	Porter
Déplacent un objet en le regardant, à reculons, en utilisant bras et jambes : il le tire	Déplacent un objet en s'aidant de la force des jambes et de différentes surfaces d'appuis	Déplacent un objet en s'adaptant à sa forme, sa masse, sa taille



AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

Cartons de différentes tailles		Matelas du dortoir	
Sacs		Sacs à dos	
Tous les objets de la salle de motricité		Couverture, nattes, tissus	
Cordes		Bancs	

Thème abordé : « Traîner, tirer »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Un camarade est assis sur la couverture. Tu dois le déplacer de la maison « A » à la maison « B ».</p> <p><u>Dispositif</u> : Utiliser des histoires comme support de la consigne (ex : comme les rennes du Père-Noël, tu dois tirer le traineau...)</p> <p>1 couverture pour deux élèves. 1 transporteur et un transporté Des plots pour identifier les maisons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer une caisse à l'aide d'une corde qui lui est reliée (tenue par la main, attachée à la taille...) • A l'aide de la couverture, déplacer des peluches 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser la tâche le plus rapidement possible sans s'arrêter • La réaliser à plusieurs transporteurs • Suivre un parcours tracé au sol pour effectuer le déplacement 	<p>Accepter le déséquilibre pour faciliter l'action</p> <p>Traction des bras et poussée des jambes</p> <p>Orienter son regard vers l'objet à déplacer et non seulement sur la destination</p> <p>Savoir s'organiser à plusieurs</p>

Thème abordé : « Pousser »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu pousses le (grand) carton de la maison « A » à la maison « B ».</p> <p><u>Dispositif</u> : Utiliser des histoires comme support de la consigne (ex : tu dois aider le petit chaperon rouge à amener son cadeau à sa mère-grand...)</p> <p>Des cartons plus grands que les élèves Des plots pour identifier les maisons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pousser des objets de tailles différentes • Déplacer un (grand) carton posé sur des roulettes 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser la tâche le plus rapidement possible sans s'arrêter • Suivre un parcours (chemin délimité par des plots, tracé à la craie, mémorisé) pour effectuer le déplacement (différentes distances ou trajectoires) • Réaliser la tâche à plusieurs • Utiliser différentes parties du corps pour pousser • Augmenter la masse des objets à déplacer 	<p>Accepter le déséquilibre pour faciliter l'action</p> <p>Poussée des bras et des jambes</p> <p>Savoir s'organiser à plusieurs</p> <p>Orienter le déplacement de l'objet</p> <p>Trouver le bon point d'appui sur l'objet à déplacer</p>

Thème abordé : « Porter »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu portes les cartons de la maison « A » à la maison « B »</p> <p><u>Dispositif</u> : Utiliser des histoires comme support de la consigne (ex : tu dois aider le petit chaperon rouge à amener ses gros cadeaux à sa mère-grand...)</p> <p>Des cartons plus grands que les élèves Des plots pour identifier les maisons</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer les cartons par d'autres objets plus petits (peluches, briques Asco, cerceaux, ballons, sacs...) • Porter deux ou plusieurs objets à la fois 	<ul style="list-style-type: none"> • Remplacer les cartons par d'autres objets plus volumineux ou plus complexes à porter (lattes, gros ballon...) • Suivre un parcours (chemin délimité par des plots, tracé à la craie, mémorisé) pour effectuer le déplacement (différentes distances ou trajectoires) • Réaliser la tâche à plusieurs 	<p>Orienter le regard vers la direction à atteindre</p> <p>Adapter la préhension à la forme de l'objet à transporter</p> <p>Savoir s'organiser à plusieurs</p>

S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT

Progression des savoirs à construire

- Passer de : d'un contact distant à un contact rapproché
- Varier les actions : toucher, tirer, pousser, porter, soulever et retourner.
- Mobiliser le corps et les sens pour attaquer et défendre.
- Accepter les contacts et les déséquilibres.
- Rechercher des saisies et se protéger.

Les jeux d'opposition de la maternelle au CM2 (conseillers pédagogiques du Haut Rhin)

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:



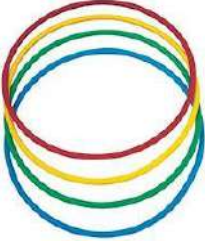

N'osent pas avoir un contact rapproché.	Ont des difficultés à tirer, pousser...	Ne s'engagent pas dans le corps à corps
à 		

Accepter d'entrer en contact rapproché (corps à corps) et utiliser des actions variées (tirer, pousser, retourner)

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:

tirer 	pousser 	retourner 
--	--	--

AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• Tapis	
<ul style="list-style-type: none">• Foulards	
<ul style="list-style-type: none">• Cerceaux	
<ul style="list-style-type: none">• Pinces à linge	

Jeux d'opposition : Arrêter les fourmis		C2
Objectif : Accepter le corps à corps		
CE QUI EST A APPRENDRE - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens plus efficaces. - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal.		
CONSIGNES : Au signal les chasseurs entrent dans l'espace de jeu pour fixer au sol les fourmis. (les empêcher de se déplacer).		
MATERIEL : tapis lutte.		
Organisation du groupe classe : les enfants sont répartis en groupes de 5 à 6 : 6 fourmis à 4 pattes/ 1 groupe de chasseurs à 4 pattes. Les autres groupes observent puis alternance des rôles.		
Echauffement adapté indispensable: DISPOSITIF : Sur l'espace tapis au complet. Les enfants évoluent sur l'espace. Règles du jeu : 1/Empêcher les fourmis de se déplacer. Immobilisées 10 s. (Les enfants comptent jusqu'à 10.) la fourmi reste au sol et ne peut plus jouer. Fin du jeu quand toutes les fourmis sont immobilisées ou sur un temps de 1M 30 de jeu et l'on compte le nombre de fourmis immobilisées. 2/ immobiliser et retourner les fourmis 10S épaulées au sol (les enfants comptent jusqu'à 10), la fourmi ne joue plus. JEU sur 2M.		
CRITERES DE REUSSITE :		
- bloquer toutes les fourmis. -immobiliser la fourmi qui ne se déplace plus. - pour la fourmi réussir à se débloquer avant les 10s.		
SIMPLIFICATION		COMPLEXIFICATION
- Jouer sur le nombre de fourmis ou d'attaquants si l'on veut faciliter le rôle de l'un ou de l'autre. - Les attaquants ont le droit d'être debout. (déplacement plus rapide). - réduire la surface de jeu.		-plusieurs attaquants peuvent bloquer une fourmi.

LANCER - RECEVOIR

Progression des savoirs à construire

1. Accepter de se séparer d'un objet en vue de le rattraper
2. Lancer un objet, le rattraper seul puis en binôme
3. Concevoir puis maîtriser des trajectoires seul puis avec un binôme
4. Manipuler des objets avec une visée artistique (vers le passing)


Compétence des programmes :

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin.

PASSER D'UN LANCER ALEATOIRE AVEC UNE RECEPTION DIFFICILE ET UN DEPLACEMENT NON MAITRISE ...

Comportements observés :




Les élèves:

<p>Lancent un engin qui chute à chaque manipulation, avec une mauvaise posture</p>	<p>Lancent un engin sans maîtriser la trajectoire (le bras est tendu ou trop près du corps), la réception n'est pas maîtrisée,</p>	<p>Lancent un engin avec une posture correcte, mais ne contrôlent pas la trajectoire et la réception est difficile</p>
		

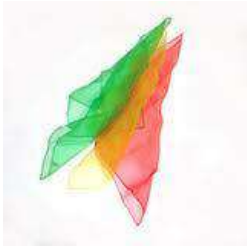


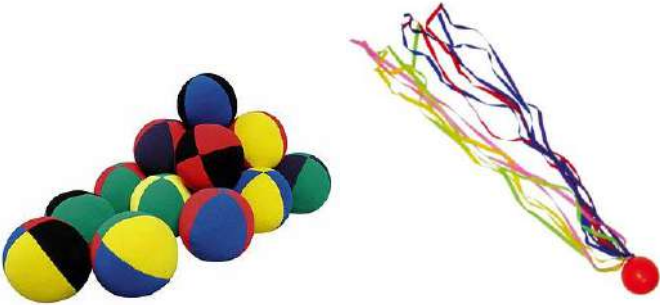

à

LANCER UN OBJET ET LE RATTRAPER, AVEC UNE TRAJECTOIRE VERTICALE MAITRISEE,

Pour valider cette compétence il faut que l'élève ait:

<p>Un lancer avec une trajectoire moins aléatoire, et une posture convenable</p>	<p>Un lancer avec une trajectoire mieux maîtrisée mais qui l'oblige à se déplacer pour réceptionner</p>	<p>Un lancer avec une trajectoire contrôlée et une chute occasionnelle de l'objet</p>
		

AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<ul style="list-style-type: none">• Foulards• sacs plastique,• plumes,• tissus de différentes tailles et poids	
<ul style="list-style-type: none">• Ballons de baudruche	
<ul style="list-style-type: none">• Anneaux	
<ul style="list-style-type: none">• Balles• Comètes	
<ul style="list-style-type: none">• Assiettes chinoises	

Tout objet non dangereux peut servir au jonglage.

SITUATIONS POSSIBLES AU REGARD DES COMPORTEMENTS

Comportements observés Les élèves ...	Situation proposée	Simplification	Complexification
<p>Lancent un engin qui chute à chaque manipulation, avec une mauvaise posture</p>	<p><u>Travail sur la posture :</u> -Rechercher la mise en équilibre dynamique d'un objet sur son corps, en variant les engins (ballon de baudruche, plume, balle en mousse...)</p> <p><u>Travail seul</u> -Position des bras et paumes, lancer pour soi avec une faible hauteur et une faible amplitude du geste - Avec un foulard : le lancer de la main droite puis de la main gauche. -Envoyer le foulard vers le haut, le rattraper avec la même main, en cours de descente, le rattraper par le centre autant que possible. -Idem avec d'autres objets</p> <p><u>Travail par deux : lancer à 2 mains</u> -Pour chaque duo, avec un objet, trouver plusieurs manières d'échanger cet objet (ballon de baudruche, foulard, balle en mousse, anneau)</p>	<p>-Avec un foulard : lancer le foulard vers le haut, le regarder tomber au sol. -Faire voler son ballon et le laisser retomber par terre.</p> <p>-Augmenter la taille des balles. -Varier la hauteur, la longueur du lancer, à diminuer dans un premier temps,</p> <p>-Utiliser des balles comètes qui permettent de suivre la trajectoire de la balle</p>	<p>-Dans un espace imposé (sur 1 ligne, à l'intérieur d'un cercle...) -Dans des positions imposées (assis, à genoux..)</p> <p>Dans des positions imposées (côte à côte, face à face...): -varier les manipulations avant les lancers: mettre en équilibre l'objet sur différentes parties du corps, poser, tourner, faire rouler....sur place, en déplacement varier la taille de l'engin en la diminuant</p>

<p>Lancent un engin sans maîtriser la trajectoire (le bras est tendu ou trop près du corps), la réception n'est pas maîtrisée,</p>	<p><u>Travail seul</u> -Travail avec foulard, ballon de baudruche (objets sans inertie et avec une retombée lente à observer quant à la trajectoire) -Aller vers une Réception à hauteur de l'abdomen -Idem avec d'autres objets comme les anneaux qui facilitent la préhension.</p>	<p>-Pour soi même, lancer jusqu'à hauteur des yeux -Utiliser des balles comètes qui permettent de suivre la trajectoire de la balle -Lancer l'anneau (ou autre objet) et le rattraper à deux mains.</p>	<p>-Diminuer la taille de l'objet -Envoyer l'objet d'une main à l'autre, devant soi : lancer latéral</p>
<p>Lancent un engin avec une posture correcte, mais ne contrôlent pas la trajectoire et la réception est difficile</p>	<p><u>Travail seul</u> -lancer un objet et le regarder chuter, (observer la trajectoire), -lancer l'objet pour qu'il retombe dans une cible -lancer l'objet pour qu'il retombe dans la paume ou le dos de la main,</p>	<p>-Utiliser des balles comètes qui permettent de suivre la trajectoire de la balle -Attraper à deux mains</p>	<p>-Faire une autre action après le lancer et avant de rattraper le foulard : frapper dans les mains, faire un tour sur soi, toucher le sol... -Envoyer la balle d'une main à l'autre, en hauteur : lancer en cloche.</p>
<p>Sont en situations de passing</p>	<p><u>Situation 1 :</u> -passing : 1 balle pour deux, se passer la balle sans déplacement -idem avec self : passe à soi même d'abord puis au partenaire -idem avec deux objets : 1 balle et 1 anneau -idem avec des passes croisées ou décroisées</p> <p><u>Situation 2 :</u> -idem mais par 4 ; 2 par 2 en croisant les passes, avec tir en dessous puis au dessus</p> <p><u>Situation 3 :</u> -1 foulard chacun, le groupe est organisé en ronde, debout, lancer son foulard à la verticale et rattraper celui de son partenaire placé à sa gauche -idem avec le partenaire situé en face de soi (avec traversée du cercle) -idem mais l'échange se fait en marchant</p>		

SITUATIONS POSSIBLES EN FONCTION DES OBJETS

Objets	Situation proposée	Simplification	Complexification
Foulard	<p>Seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lancer un foulard et le rattraper au dessus de soi. -Rattraper sur une partie du corps (coude, genou, tête...). -Lancer sous la jambe, dans le dos -Lancer le foulard de la main droite puis de la main gauche. -Suivre le rythme d'un support musical. <p>A deux : lancer et rattraper le foulard sans le faire tomber.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer le foulard des deux mains et le rattraper des deux mains. -Avec un foulard : lancer le foulard vers le haut, le regarder tomber au sol. -Lancer le foulard avec une main sans préciser laquelle et le rattraper à deux mains. 	<ul style="list-style-type: none"> -Faire 1 autre action après le lancer et avant de rattraper le foulard : frapper dans les mains, faire un tour sur soi, toucher le sol... -Lancer 2 foulards simultanément. -Lancer 2 foulards alternativement (le point de départ du 2nd lancer est donné par le point «le + haut » du 1^{er} objet, s'accompagner d'un rythme chanté). -Côte à côte, lancer le foulard à son partenaire en faisant passer le foulard devant soi. -A deux : face à face, lancer le foulard à son partenaire, le rattraper.
Ballon baudruche	<ul style="list-style-type: none"> -Faire voler le ballon de baudruche pendant toute la durée de la musique (30 secondes), sans qu'il tombe par terre, et de façon à ce qu'il s'arrête le moins possible. 	<ul style="list-style-type: none"> -Faire voler son ballon et le laisser retomber par terre. 	<ul style="list-style-type: none"> -Durée de la musique plus longue. -Varier la façon de relancer le ballon (une main, deux doigts, la tête). -Sautiller, se mettre à 4 pattes. -Se déplacer intentionnellement.
Anneau	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer l'anneau en l'air avec une main et le rattraper avec la même main. -Lancer l'anneau en l'air avec une main, le rattraper avec l'autre main. -Faire rouler l'anneau au sol. 	<ul style="list-style-type: none"> -Poser l'anneau sur le poignet, le faire tourner autour du poignet. -Lancer l'anneau et le rattraper à deux mains. 	<ul style="list-style-type: none"> -Rattraper l'anneau avec la tête.

<p>Balle</p>	<p>Lancer :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lancer la balle d'une main, la rattraper de l'autre main. -Lancer la balle (pas très haut) et la rattraper sur le dos de la main. -Lancer la balle vers le haut (toujours paume vers le haut), la rattraper avec la même main. <p>Faire rouler :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La faire rouler depuis l'épaule le long du bras. -Placer et stabiliser la balle dans le creux du cou, dos légèrement incliné vers l'avant. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer la balle des deux mains et la rattraper des deux mains. -Lancer la balle vers le haut, la regarder tomber au sol. -Lancer la balle avec une main sans préciser laquelle et la rattraper à deux mains. 	<ul style="list-style-type: none"> -Envoyer la balle d'une main à l'autre, devant soi : lancer latéral. -Envoyer la balle d'une main à l'autre, en hauteur : lancer en cloche. -Lancer la balle vers le haut, faire un tour sur soi-même et la rattraper. <ul style="list-style-type: none"> -Sur le dos, jambes pliées, pieds vers le haut. Placer la balle au niveau des chevilles, la faire rouler entre les deux jambes en inclinant les jambes puis les incliner vers l'autre sens pour faire rouler la balle vers les pieds.
<p>Assiette chinoise</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Tenir la baguette en posant l'index le long de la baguette. -Garder la baguette bien verticale. -Poser la pointe de la baguette contre le rebord du dessous de l'assiette. -Faire tourner l'assiette en accélérant progressivement le mouvement du poignet, pour qu'elle s'oriente à l'horizontale. 	<ul style="list-style-type: none"> -Sans l'assiette, faire tourner une « assiette invisible » en imprimant un mouvement de rotation à l'aide du poignet (« mayonnaise »). 	<ul style="list-style-type: none"> -A vitesse maximale, arrêter brusquement la rotation du poignet : la baguette se positionne automatiquement au centre de l'assiette, qui tourne très vite. -Entretenir la rotation à l'aide du poignet dès que l'assiette ralentit et perd son horizontalité.

DANSER : danse traditionnelle

Progression des savoirs à construire

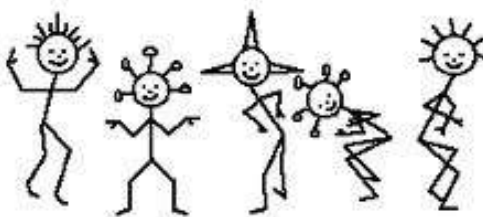
1. Se déplacer en dispersion en suivant la comptine.
2. Respecter la gestuelle imposée par la comptine, s'approprier des pas de danse.
3. Danser en binôme.
4. Danser en petite ronde.
5. Danser en grande ronde ou avec des organisations spatiales différentes (en ligne, face à face, ronde dans l'autre...)

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Évoluent individuellement en dispersion	Ne sont pas en adéquation avec la comptine	Ne tiennent pas compte des autres
---	--	-----------------------------------



à

Se déplacer en rythme et en relation avec l'autre

Pour valider cette compétence il faut que l'élève :

Se repèrent et occupent l'espace	Suivent le rythme et la gestuelle de la comptine	Composent avec les autres
----------------------------------	--	---------------------------



TITRE DU JEU DANSE : **Jean petit qui danse**

origine : Provence

SIMPLIFICATION 2 TPS	SIMPLIFICATION 1 PS	Texte Chanté MS	COMPLEXIFICATION 1 GS
<p>- <i>En dispersion</i></p> <p>-En dispersion, marche et arrêt pour montrer les parties du corps.</p> <p>Donner le signal avec l'aide d'un son d'instrument (tambourin...)</p>	<p>- <i>Ronde</i></p> <p>- Ronde simple sans aller vers le centre</p> <p>- Ne pas tourner à la fin</p>	<p><i>Jean petit qui danse</i> <i>Jean petit qui danse</i> <i>Avec le doigt, il danse</i> <i>Avec le doigt, il danse</i> <i>Avec le doigt, doigt, doigt,</i> <i>Ainsi danse Jean petit</i></p> <p><i>Jean petit qui danse</i> <i>Jean petit qui danse</i> <i>Avec la main, il danse</i> <i>Avec la main, il danse</i> <i>Avec la main, main, main</i> <i>Avec le doigt, doigt, doigt,</i> <i>Ainsi danse Jean petit</i></p> <p><i>Ajouter une partie du corps à chaque fois (pied, tête, etc)</i></p> <p>Les enfants avancent vers le centre puis reculent, ils se donnent la main.</p> <p>A chaque couplet, les enfants s'arrêtent pour exécuter les gestes demandés</p> <p>A "ainsi danse Jean petit", les enfants frappent dans leurs mains.</p>	<p>- <i>Organiser 2 rondes d'enfants face à face</i></p> <p>- Les enfants avancent puis reculent</p> <p>- A chaque couplet, les enfants s'arrêtent pour exécuter les gestes demandés</p> <p>- A « Ainsi danse Jean Petit », les enfants qui se situent sur la ronde extérieure frappent des mains alors que ceux situés sur la ronde intérieure tournent et changent de partenaire.</p> <p>- Possible de faire par 4 ou 6 et de changer de ronde</p>

TITRE DU JEU DANSE : **Tous les legumes**

SIMPLIFICATION 3

TPS/PS

- *En dispersion,*

- **Tu marches et tu t'arrêtes sur la dernière syllabe marquée d'un coup de tambourin**

- **Tu mimes les actions prononcées.**

SIMPLIFICATION 2

MS

- *En dispersion,*

- **Tu marches**
- **Tu frappes dans les mains sur la dernière syllabe**

- **Tu mimes les actions prononcées.**

SIMPLIFICATION 1

début GS

- *en ronde*

- **Les enfants sont en ronde et frappent du pied sur la dernière syllabe**

- **Sur le dernier vers, faire 4 pas lents en arrière.**

Texte Chanté

GS

1. *Tous les légumes*
2. *Au clair de lune*
3. *Avaient envie de s'amuser-"zé"*
4. *Ils s'amusaient "zé"*
5. *Comme ils pouvaient-"vé"*
6. *Et les passants les regardaient.*

Un potiron

Tournait en rond

Un salsifis se faisait tout petit

Un artichaut sautait très haut

Et le chou fleur se dandinait avec ardeur.

Figures : Pas marchés, sauter pied joints sur place sur la dernière syllabe. Sur « regardaient » : Arrêt de la ronde, face au centre, mains en visière on regarde tout autour.

Formations Ronde en se prenant la main. Sur «regardaient» : Arrêt de la ronde, face au centre , mains en visière on regarde tout autour.

Sur "un potiron" : Faire un tour sur soi-même en mimant un gros ventre avec les bras. Sur "un salsifis" : descendre tout doucement accroupi.

Sur "sauter très haut" : sauter en l'air bras levés. Sur ".le chou fleur" : mains sur les hanches, remuer les fesses.

COMPLEXIFICATION 1

GS-fin d'année.

- *Organiser 2 rondes d'enfants face à face qui tournent en sens inverse*

- **Sauter sur les syllabes répétées.**

- **Un rôle de légume par enfant qui mime son légume au bon moment du chant. (on peut signaler par des foulards de couleurs différentes, les différents légumes)**

- **Tout le monde chante**

- **Mémoriser son rôle sans l'aide du foulard.**

TITRE DU JEU DANSE : La toumba

Danse à énumération corporelle

<u>SIMPLIFICATION 3</u> TPS	<u>SIMPLIFICATION 2</u> PS	<u>SIMPLIFICATION 1</u> MS	<u>Texte Chanté</u> GS	<u>COMPLEXIFICATION 1</u> GS
<p>- <i>En dispersion,</i></p> <p>- Seul, l'élève se déplace dans un sens, au signal, change de sens, puis gestuelle.</p>	<p>- <i>par deux,</i></p> <p>- Par deux, tournent dans un sens, puis au signal tournent de l'autre</p> <p>- Se lâchent pour la gestuelle</p> <p>- Cela induit un travail pouce droit, pouce gauche, mettre un repère visuel sur le poignet droit pour aider.</p>	<p>- <i>par deux,</i></p> <p>- Les enfants sont par deux une main sur l'épaule; Ils tournent dans un sens, au signal, ils changent de sens, puis ils se lâchent pour faire la gestuelle.</p> <p>- Mettre un repère à la main droite.</p>	<p><i>En ronde</i></p> <p>1. <i>Et oui c'est comme ça Qu'on danse la toumba</i> 2. <i>Et oui c'est comme ça Qu'on danse la toumba</i> <i>Bis</i> <i>A...vec le pouce gauche</i> <i>Et oui c'est comme ça Qu'on danse la toumba</i> <i>Et oui c'est comme ça Qu'on danse la toumba</i> <i>Bis</i></p> <p><i>A...vec le pouce gauche, a...vec le pouce droit</i> <u><i>(A chaque couplet, reprendre les éléments précédents et ajouter un nouveau) etc...</i></u></p> <p>Figures 1- Les enfants se déplacent sur la ronde 2- La ronde change de sens Bis 1. Les enfants avancent vers le centre Bis 2. Les enfants reculent 3- Les enfants mobilisent le segment annoncé</p>	<p>- Bras dessous dessus, ils tournent</p> <p>- Ils changent de sens après le bis (on peut commencer par mettre un signal sonore, pour aider)</p> <p>Ils se lâchent pour la gestuelle.</p>

TITRE DU JEU DANSE : Savez vous planter les choux ?

Danse à énumération corporelle

<u>SIMPLIFICATION 2</u> TPS	<u>SIMPLIFICATION 1</u> PS	<u>Texte Chanté</u> MS	<u>COMPLEXIFICATION 1</u> MS	<u>COMPLEXIFICATION 2</u> GS
<p>- <i>En dispersion,</i></p> <p>- Seul, l'élève se déplace avec signal sonore.</p> <p>- Sur place, en ronde, sur le refrain, taper dans les mains ou se balancer et faire les gestes sur les couplets.</p> <p>- Faire chanter</p>	<p>- <i>En dispersion,</i></p> <p>les élèves se promènent sur le refrain et s'arrêtent pour faire les gestes</p> <p>- <i>En ronde</i></p> <p>- Faire une ronde (petite) et tourner dans un sens.</p> <p>- Il faut séparer la classe en plusieurs petites rondes</p> <p>- Savoir la chanson</p>	<p>1- Savez vous planter les choux ? A la mode, à la mode,</p> <p>2- Savez vous planter les choux ? À la mode de chez nous.</p> <p>3- On les plante avec le doigt à la mode, à la mode</p> <p>On les plante avec le doigt À la mode de chez nous.</p> <p>• <u>..(idem avec le pied, coude, parties du corps)</u></p> <p>Figures :</p> <p>- Les enfants se déplacent en ronde</p> <p>- Les enfants changent de sens (pour les plus grands)</p> <p>- Les enfants réagissent à la consigne (miment sur place le geste de planter)</p>	<p>- <i>En ronde</i></p> <p>Changer de sens dans la ronde sur la deuxième phrase du refrain n° 1 et 2</p>	<p>- <i>En ronde</i></p> <p>Tourner sur la 1^{ère} phrase et taper dans les mains sur la 2^{ème} phrase du refrain.</p>

TITRE DU JEU DANSE : J'ai un pied qui remue

Danse à énumération corporelle

<u>SIMPLIFICATION 2</u> TPS	<u>SIMPLIFICATION 1</u> PS	<u>Texte Chanté</u> MS	<u>COMPLEXIFICATION 1</u> MS
<p>- <i>En dispersion,</i></p> <p>- Lever un pied</p> <p>- Reposer le pied</p> <p>- Reprise de 1) Faire bouger un pied (flexion extension circumduction)</p> <p>- Cf 2)Même chose deux fois avec le même pied</p> <p>- 4 et 5 frapper des mains</p>	<p>- <i>En ronde</i></p> <p>- 1) Faire bouger un pied (flexion extension circumduction)</p> <p>- 2) Même chose avec l'autre pied</p>	<p>- <i>En ronde</i></p> <p>1- <i>J'ai un pied qui remue</i></p> <p>2- <i>Et l'autre qui ne va guère</i></p> <p>3- <i>J'ai un pied qui remue</i></p> <p>4- <i>Et l'autre qui ne va plus, ah!</i></p> <p>5- <i>La la la la la la la la .</i></p> <p>6- <i>La la la la la la la la</i></p> <p>Figures :</p> <p>1) Faire bouger un pied (flexion extension circumduction)</p> <p>2) Même chose avec l'autre pied</p> <p>3) Reprise de 1</p> <p>4) Reprise de 2, sur «Ah» se mettre fléchi les mains sur les genoux.</p> <p>5) 2 frappés sur cuisses, un frappé dans les mains, un claquement des doigts</p> <p>6) bis.</p>	<p>- <i>En ronde</i></p> <p>- prendre la version d'origine et faire lever le pied sans le faire bouger car il ne va plus</p>

TITRE DU JEU DANSE : **Danse du limousin**

Danse à énumération corporelle

<u>SIMPLIFICATION 3</u>	<u>SIMPLIFICATION 2</u>	<u>SIMPLIFICATION 1</u>	<u>Texte Chanté</u>	<u>COMPLEXIFICATION 1</u>
<p>TPS/PS</p> <p>- <i>seuls</i></p> <p>-Seul, l'élève se déplace et chante</p> <p>- <i>par deux</i></p> <p>-Pour les PS, par deux et chant</p>	<p>PS/MS</p> <p>- <i>en colonne</i></p> <p>-En colonne par petit train de 6 élèves</p> <p>Faire chanter</p>	<p>MS</p> <p>- <i>en colonne</i></p> <p>- on peut envisager que le meneur de la colonne se place derrière à chaque changement de couplet</p>	<p>MS</p> <p><i>Et nous allons danser La danse du Limousin Et nous allons danser la danse du Limousin (Bis)</i></p> <p><i>L'enseignant commande successivement :</i> <i>Le petit Limousin a dit « Mains sur l'épaula » Le petit Limousin a dit « Mains sur la hancha » Le petit Limousin a dit « Mains sur la genouilla » Le petit Limousin a dit « Mains sur la chevilla » etc (à l'initiative de l'enseignant)</i></p> <p>FORMATION en colonne les uns derrière les autres Les enfants en colonne derrière le meneur de jeu, mains sur les épaules de celui qui le précède, se déplacent en pas marchés autour de la salle en effectuant des trajets sinueux. Ils s'arrêtent à la fin de la mélodie.</p> <p>Chaque enfant met sa main droite sur l'épaule (sur « épaula ») de celui qui est devant et le groupe se déplace à nouveau en colonne sur la mélodie, etc...</p>	<p>GS</p> <p>- <i>en colonne</i></p> <p>- Faire un demi-tour à chaque couplet.</p>

SIMPLIFICATION 3

TPS

- *En dispersion par deux*

Se limiter au premier couplet “on se prend par la main” à répéter trois fois

SIMPLIFICATION 2

PS

- *En dispersion par deux*

- Au départ, les filles frappent des mains puis c'est au tour des garçons

- les enfants se prennent par les deux mains, et tourne en rond

- idem avec les bras, puis les épaules (et non le cou)

SIMPLIFICATION 1

MS

x x x x x x (garçons)

o o o o o o (filles)

- A : garçons ⇒ avancent et miment

- B : filles ⇒ avancent et miment sur la phrase « oui, Monsieur... »

puis les élèves se prennent par les mains et tournent dans un sens

- idem avec les bras, puis les épaules (et non le cou)

Texte Chanté

GS

A. Mad'moiselle voulez-vous, que je danse que je danse

B. Mad'moiselle voulez-vous que je danse avec vous

A et B : Les enfants placés à l'extérieur chantent et miment, les autres frappent dans leur mains

A. Oui, Monsieur je veux bien que l'on danse, que l'on danse

*B. Oui, Monsieur je veux bien, **donnez-moi votre main***

A : Les enfants placés à l'intérieur miment

B : les enfants placés à l'extérieur donnent la main à leur partenaire

A. On se prend par la main et l'on danse et l'on danse

B. On se prend par la main et l'on danse très bien

A : les enfants exécutent la figure

B : ils changent de sens

... donnez-moi votre bras

A. On se prend par le bras, et l'on danse et l'on danse

B. On se prend par le bras et l'on danse comme ça

... donnez-moi votre cou

A. On se prend par le cou, et l'on danse et l'on danse

B. On se prend par le cou et l'on danse beaucoup

TITRE DU JEU DANSE : **Sur le plancher**

SIMPLIFICATION 1

TPS

- *En dispersion*

Se limiter à des gestes mimés simples

Texte Chanté

PS

en ronde

Sur le plancher

- **montrer le sol**

Une araignée

Se tricotait

Des bottes

- **une main qui marche, 2 index tricotent, montrer ses pieds**

Dans un flacon

Un limaçon

Enfilait sa culotte

- **Mimer la forme d'un flacon avec les 2 mains ondulantes, mimer enfiler son pantalon**

J'ai vu dans le ciel

Une mouche à miel

Pincer sa guitare

- **Montrer le ciel, voleter avec les mains, faire des gestes de jouer la guitare**

Les rats tout confus

Sonnaient l'angélus

Au son de la fanfare

- **Croiser mains sur les cuisses en baissant la tête, tirer une corde en l'air, trompette avec les mains**

COMPLEXIFICATION 1

MS

formation en ronde (par 2 face à face)

- **jeu de scie**

- **1 enfant ondule, l'autre mime la forme du flacon autour, geste d'enfiler le pantalon**

- **mimer la mouche en tournant sur soi-même, mimer la guitare**

- **tous les enfants se dirigent vers le centre en levant les bras**

TITRE DU JEU DANSE : **La fille du coupeur de paille**

SIMPLIFICATION 3

TPS

- *En dispersion, seuls.*

Sur le refrain (signalé par un coup de tambourin), balancer les bras pour imiter le coupeur de paille

SIMPLIFICATION 2

PS

En dispersion par deux,

font juste les ciseaux lors du refrain

SIMPLIFICATION 1

MS

Par deux toujours et en ligne bras croisés (ciseaux)

A, B, C, D : ils se déplacent en couple dans un sens

E, F : les couples font demi-tour et reviennent

Texte Chanté

GS

A : Sur mon chemin, j'ai rencontré

B : la fille du coupeur de paille

C : Sur mon chemin, j'ai rencontré

D : la fille du coupeur de blé

E : Oui, oui, j'ai rencontré la fille du coupeur de paille

F : Oui, oui, j'ai rencontré la fille du coupeur de blé

Formation : deux lignes

A : ils se déplacent (les garçons en avant et les filles en reculant)

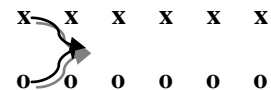
B : ils balancent les bras sur place

C : retour des couples

D : ils balancent les bras sur place

E : les couples se séparent pour former deux lignes face à face en se donnant la main pour former un tunnel. Le premier couple se déplace en pas chassés pour venir se placer au bout du couloir

F : idem pour le deuxième couple



TITRE DU JEU DANSE : Le fermier dans son pré

Texte chanté

PS

*Le fermier dans son pré, le fermier dans son pré,
Ohé, Ohé, Ohé le fermier dans son pré.*

*Le fermier prend sa femme (bis)
Ohé, Ohé, Ohé le fermier prend sa femme*

- La femme prend son enfant
- L'enfant prend la nourrice
- La nourrice prend le chat
- Le chat prend la souris
- la souris prend le fromage

*le fromage est battu, le fromage est battu
Tout cru, lustucru, chapeau pointu*

Formation : ronde

La ronde tourne toujours dans le même sens, un enfant au milieu tourne en sens inverse : il choisit un partenaire qui le suit en se donnant la main pour le 2^{ème} couplet et ainsi de suite.

Ainsi 7 enfants seront choisis.

Au « fromage est battu », tous les enfants au centre miment la scène en tapotant sur le dos de « l'enfant-fromage »

COMPLEXIFICATION 1

MS

Ronde

Changement de sens à chaque personnage

COMPLEXIFICATION 2

GS

Ronde

Changement de sens à chaque personnage

Les personnages choisis font le train en respectant le rythme de la chanson.

Le dernier choisi va devant conduire le train

COMPLEXIFICATION

TITRE DU JEU DANSE : **Bonjour Guillaume**

<p><u>SIMPLIFICATION 3</u> TPS</p>	<p><u>SIMPLIFICATION 2</u> PS</p>	<p><u>SIMPLIFICATION 1</u> MS</p>	<p><u>Texte chanté</u> GS</p>	<p><u>COMPLEXIFICATION 1</u> GS</p>
<p><i>En ronde</i></p> <p>La ronde tourne en chantant et à chaque fin de deux phrases, arrêt et changement de sens</p>	<p><i>En ronde</i></p> <p>A : La ronde tourne en chantant, Guillaume est au milieu B : Guillaume répond C : La ronde s'arrête D : Guillaume choisit un enfant pour le remplacer</p>	<p><i>En ronde</i></p> <p>A : La ronde avance vers Guillaume B : Guillaume répond et la ronde recule C, D : La ronde tourne en chantant</p>	<p><i>A : Bonjour Guillaume, as-tu bien déjeuné ? B : Mais oui madame, j'ai mangé du pâté C : Du pâté d'alouette, Guillaume, Guillaumette D : Chacun s'embrassera, et Guillaume restera</i></p> <p>Formation : un nombre impair de joueurs, un enfant, Guillaume, se trouve au milieu de la ronde</p> <p>A : La ronde tourne en chantant B : Guillaume répond pendant que la ronde s'arrête C : La ronde tourne en chantant D : Les enfants se retrouvent en couple en cherchant « loin » un partenaire. L'enfant qui n'a pas trouvé de partenaire devient Guillaume et la ronde reprend.</p>	<p>Formation :</p> <p>Former plusieurs rondes et désigner un Guillaume dans chacune</p> <p>Former une grande ronde et désigner plusieurs Guillaume</p>

TITRE DU JEU DANSE : **J'ai vu le loup, le renard et la belette**

SIMPLIFICATION 3

TPS/PS

En dispersion

- A : déplacement libre**
- B : déplacement libre**
- C : on tape du pied sur place**
- D : déplacement libre**
- E : on tape du pied sur place**
- F : tourner sur soi-même**

SIMPLIFICATION 2

MS

En binômes éparpillés dans la salle (éviter le problème de la ligne)

- A : on tourne en binôme**
- B : idem**
- C : taper du pied**
- D : crochette bras droit**
- E : taper du pied**
- F : crochette bras gauche**

SIMPLIFICATION 1

GS

En ronde

Former une grande ronde et désigner plusieurs Guillaume

- A : ronde dans un sens**
- B : ronde dans l'autre sens**
- C : taper du pied**
- D : on avance vers le centre**
- E : taper du pied**
- F : on recule**

Texte chanté

GS

- A : J'ai vu le loup, le renard et la belette*
- B : J'ai vu le loup et le renard danser (2 fois)*
- C : J'les ai vu taper du pied*
- D : J'ai vu le loup, le renard et la belette*
- E : J'les ai vu taper du pied*
- F : j'ai vu le loup, le renard danser*

Formation : les enfants sont en deux lignes face à face et se tiennent les deux mains

Pas marchés, pas sautillés

- A : avancer**
- B : reculer**
- C : taper du pied**
- D : crochette bras droit**
- E : taper du pied**
- F : crochette bras gauche**

TITRE DU JEU DANSE : Et quand serons-nous sages ?

SIMPLIFICATION 1

TPS/PS

En dispersion

Couplet 1 :

A1 : avec l'index droit (menaçant)

B1 : avec l'index droit (dénégation)

A2 : avec l'index gauche (menaçant)

B2 : avec l'index gauche (dénégation)

Refrain : pas marché

Couplet 2 : l'enfant identifié par une couronne (ou autre) choisit et embrasse quelqu'un

Texte chanté

MS/GS

*Formation : en ronde, les enfants se donnent les mains.
Un enfant désigné reste à l'extérieur*

1er couplet

A1 : Et quand serons-nous sages ?

B1 : Jamais, jamais, jamais

A2 : Et quand serons-nous sages ?

B2 : Jamais, jamais, jamais

Refrain

La terre nourrit tout, La terre nourrit tout

Les sages, les sages

La terre nourrit tout, La terre nourrit tout

Les sages et les fous

2^{ème} couplet

Mam'zelle entrez en danse

Faites ici votre choix

Fait' nous la révérence

Et embrassez en trois

Couplet 1 :

A1 : en ronde, pas marché vers la gauche

B1 : Les enfants s'arrêtent et font un signe du doigt droit (dénégation)

A2 : la ronde reprend en sens inverse

B2 : comme B , avec le doigt gauche

Refrain : Les enfants évoluent sur le cercle en pas chassés latéraux

Ils effectuent un changement de sens à la reprise

Couplet 2 : la ronde s'arrête, les enfants lèvent les bras pour laisser entrer le joueur désigné

Celui-ci exécute une révérence devant trois danseurs placés sur le cercle, les embrasse. Le dernier embrassé sort de la danse pour la reprise

COMPLEXIFICATION 1

GS

En binômes, face à face, sur une ronde

Couplet 1 :

A1 : 1 frappé main gauche (sur quand), un frappé main droite (sur sage)

B1 : frappé des deux mains (sur jamais)

A2 : 1 frappé main gauche (sur quand), un frappé main droite (sur sage)

B2 : frappé des deux mains (sur jamais)

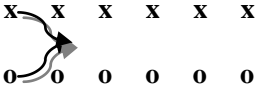
Refrain : par binôme, tourner bras dessus, bras dessous, dans un sens et puis dans l'autre

Couplet 2 : reconstituer une grande ronde, les enfants lèvent les bras pour laisser entrer le joueur désigné

Celui-ci exécute une révérence devant trois danseurs placés sur le cercle, les embrasse.

Le dernier embrassé sort de la danse pour la reprise

TITRE DU JEU DANSE : Un éléphant ça trompe

<p><u>Texte chanté</u> TPS</p>	<p><u>COMPLEXIFICATION 1</u> PS</p>	<p><u>COMPLEXIFICATION 2</u> MS</p>	<p><u>COMPLEXIFICATION 3</u> GS</p>	<p><u>COMPLEXIFICATION 4</u> GS</p>
<p><i>Un éléphant, ça trompe, ça trompe</i> <i>Un éléphant, ça trompe énormément</i> La la la la la la la lère La la la la la la <i>Un p'tit moineau sautille, sautille</i> <i>Un p'tit moineau sautille énormément</i> Refrain <i>Un kangourou, ça saute, ça saute</i> <i>Un kangourou ça saute énormément</i> Refrain <i>Un p'tit cheval galope, galope</i> <i>Un p'tit cheval galope énormément</i> Refrain <i>Une p'tite souris trottine, trottine</i> <i>Une p'tite souris trottine énormément</i> Refrain <i>Un p'tit enfant ça danse, ça danse</i> <i>Un p'tit enfant ça danse énormément</i></p> <p>Formation : En dispersion</p> <p>Les couplets se chantent immobiles Les refrains (sur « la la la ... ») se font en évolution libre utilisant des déplacements suggérés par les verbes.</p>	<p><i>En ronde, sans se donner la main</i></p> <p>Couplet chanté et mimé sur place</p> <p>Refrain Frapper de main sur place sur (La la la la la la la lère) Les enfants se donnent la main, avancent vers le centre puis reculent sur (La la la la la la la)</p>	<p><i>En ligne face à face</i></p> <p>Couplet : déplacement mimé</p> <p>Refrain Les enfants avancent puis reculent</p>	<p><i>En ligne face à face</i></p> <p>Couplet : déplacement mimé</p> <p>Refrain Danse par deux bras dessus, bras dessous en changeant de sens</p>	<p><i>En ligne face à face</i></p> <p>Couplet : déplacement mimé</p> <p>Refrain Déplacement par deux, bras croisés devant (ou derrière) et passent entre les deux rangées d'enfants</p> 

TITRE DU JEU DANSE : **Dansons la capucine**

<u>SIMPLIFICATION 2</u> TPS	<u>SIMPLIFICATION 1</u> PS	<u>Texte chanté</u> MS	<u>COMPLEXIFICATION 1</u> GS	<u>COMPLEXIFICATION 2</u> GS
<p><i>En dispersion</i></p> <p>Mains sur les hanches, déplacement en marchant, on s'accroupi sur le « You »</p> <p>Variante : on saute sur le « You »</p>	<p><i>En ronde</i></p> <p>Les enfants tournent en ronde Les enfants lâchent les mains et s'accroupissent sur « You »</p>	<p><i>Dansons la capucine, Y'a pas de pain chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous. You !</i></p> <p><i>Dansons la capucine, Y'a pas de vin chez nous Y'en a chez la voisine Mais ce n'est pas pour nous. You !</i></p> <p><i>Dansons la capucine, Y'a du plaisir chez nous On pleure chez la voisine On rit toujours chez nous. You !</i></p> <p><u>Formation</u> : en ronde</p> <p>Les enfants tournent en ronde La ronde change de sens Les enfants s'accroupissent sur « You »</p>	<p><i>En binômes, face à face, sur une ronde</i></p> <p>Les enfants tournent par 2 en pas sautillés (changement de sens dans le couplet) Les enfants sautent et s'accroupissent sur « You »</p>	<p><i>Les enfants sont par 4 en petites rondes (mains sur les hanches)</i></p> <p>1^{ère} phrase : 2 et 3 avancent et reculent</p> <p>2^{ème} phrase : 1 et 4 avancent et reculent</p> <p>3^{ème} phrase : tout le monde avance et recule</p> <p>Les enfants s'accroupissent sur « You »</p> <p>Variante : 1 enfant sur 2 a un foulard, celui qui a le foulard s'accroupit et l'autre saute en levant les bras en l'air sur « You »</p>

TITRE DU JEU DANSE : **Mon petit lapin**

<u>SIMPLIFICATION 2</u> TPS	<u>SIMPLIFICATION 1</u> PS	<u>Texte chanté</u> PS	<u>COMPLEXIFICATION 1</u> MS	<u>COMPLEXIFICATION 2</u> GS
<p><i>En dispersion</i></p> <p>Tous les enfants sont des lapins, la maîtresse donne le rythme en frappant des mains ou avec un instrument</p>	<p><i>En plusieurs petites rondes</i></p> <p>Le lapin est accroupi au milieu de la ronde et il est triste</p> <p>A : les rondes tournent B : Arrêt C : les enfants frappent dans leurs mains et les petits lapins sautent</p>	<p><i>A : Mon petit lapin a bien du chagrin</i> <i>B : Il ne saute plus dans son p'tit jardin</i></p> <p><i>C : Saute, saute, saute mon petit lapin !</i> <i>Saute, saute, saute dans ton p'tit jardin</i></p> <p><u>Formation</u> : en ronde</p> <p>Le lapin est accroupi au milieu de la ronde et il est triste</p> <p>A : la ronde tourne B : Arrêt C : les enfants frappent dans leurs mains et le petit lapin saute</p>	<p><i>En ronde</i></p> <p>A : la ronde tourne B : Arrêt C : tous les enfants sautent vers le centre et reviennent en sautant pour reconstituer la ronde</p>	<p><i>Deux rondes l'une dans l'autre face à face</i></p> <p>A : les rondes tournent en sens inverse B : Arrêt C : les enfants sautent avant/arrière sur place sur (Saute, saute, saute mon petit lapin !) Les enfants tournent en pas chassés (sens des aiguilles d'une montre) sur (saute, saute, saute dans ton p'tit jardin)</p>

DANSER : danse contemporaine

Progression des savoirs à construire

1. Se déplacer, en se suivant, sans trajectoire, sans équilibrer la scène, sur le même rythme, sans tenir compte des autres avec un comportement pauvre ou une imitation gestuelle, sans expression.
2. Traverser l'espace scénique avec une intention de déplacements réfléchis (trajectoire, direction) et occuper tout l'espace.
3. Utiliser toutes les parties du corps, savoir les dissocier, modifier le tonus en fonction des intentions.
4. Agir en concordance avec la musique (vitesse, énergie, dynamisme), danser à l'unisson, dissocié, opposé..., entrer en relation avec les autres (danse collective, en binôme).
5. Chercher à émouvoir, surprendre, séduire le public.
6. Construire une composition chorégraphique (dessiner et mémoriser des phrases de danse élaborées collectivement).

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Ont une mauvaise occupation de l'espace	Ne sont pas en adéquation avec la musique	N'utilisent pas toutes les parties du corps	N'entrent pas en relation avec les autres	N'expriment pas d'intentions
---	---	---	---	------------------------------



à











Transmettre une émotion, une intention avec des gestes originaux

Pour valider cette compétence il faut que les élèves :

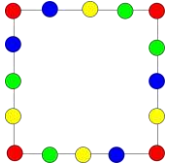
Se repèrent et occupent l'espace	Suivent le rythme de la musique	S'expriment avec toutes les parties du corps	Tiennent compte du ou des partenaires	Proposent des formes motrices significatives pour émouvoir
----------------------------------	---------------------------------	--	---------------------------------------	--



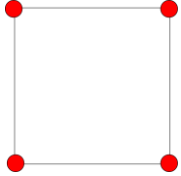
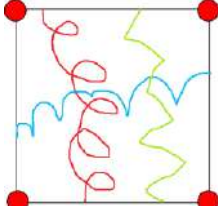
AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<p align="center">Sac plastique</p>		<p align="center">Ballons de boudruche</p>	
<p align="center">Rubans</p>		<p align="center">Supports musicaux variés, contrastés</p>	
<p align="center">Cartons</p>		<p align="center">Plots</p>	
<p align="center">Chaises</p>		<p align="center">Voilages</p>	
<p align="center">Bancs</p>		<p align="center">Peluches</p>	

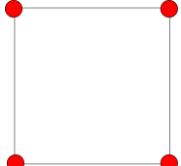
Thème abordé : « Espace : les directions »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu choisis une couleur, tu dances en traversant l'espace en allant vers les plots de la couleur choisie</p> <p><u>Dispositif</u> : 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique. Des plots de couleurs disposés autour de cet espace</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Traverser l'espace en marchant, en courant, en sautant, en trottinant, en pas chassés 	<ul style="list-style-type: none"> En avant, en arrière, sur le côté Ajouter un support sonore et suivre son rythme 	<p>Accepter d'élargir l'espace investi et orienter son regard.</p> <p>Marquer le début et la fin du déplacement.</p>

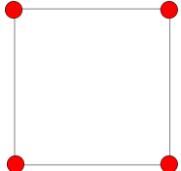
Thème abordé : « Espace : les trajectoires »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu dances en traversant l'espace en réalisant une trajectoire inventée</p> <p><u>Dispositif</u> : 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Traverser l'espace en marchant, en courant, en sautant, en trottinant, en pas chassés sur les trajectoires tracées au sol de couleurs différentes 	<ul style="list-style-type: none"> En avant, en arrière, sur le côté Ajouter un support sonore et suivre son rythme Lire une trajectoire sur papier, la mémoriser et la réaliser dans l'espace 	<p>Réaliser des trajectoires différentes en traversant l'espace scénique</p>

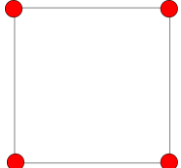
Thème abordé : « Relation avec la musique »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu dances en adaptant un rythme de déplacement différent en relation ou en opposition avec le support sonore</p> <p><u>Dispositif</u> : 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Commencer à danser quand la musique démarre et s'arrêter quand la musique s'arrête 	<ul style="list-style-type: none"> Mémoriser la phrase gestuelle et la répéter La présenter au public 	<p>Les actions sont variées en fonction du support musical</p> <p>L'élève est capable de répéter la phrase gestuelle qu'il a mémorisée</p> <p>Il est capable d'être avec l'autre et avec la musique</p>

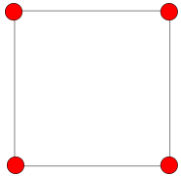
Thème abordé : « mettre en mouvement les différentes parties de son corps »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu dances en bougeant toutes les parties de ton corps</p> <p><u>Dispositif</u> 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Faire évoluer les élèves dans l'espace avec différents objets (foulard, sac plastique, ruban, foulards, peluche...) en respectant différents verbes d'action (glisser, sauter, rouler, ramper, tomber...) Par exemple, expérimenter différents sauts (du banc, de la chaise, au dessus d'une corde...) Déplacement au sol, tours, sauts, chutes, arrêts... 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire une même gestuelle sans l'objet Respecter des consignes précises en mobilisant certaines parties du corps (imposer une main au sol, bouger les bras, les mains, les épaules... sur la pointe des pieds, sur les talons...) ou en s'appuyant sur différentes parties du corps (genoux, dos, ventre...) Reproduire les différents sauts, à l'identique, sans utiliser le matériel 	<p>Utilise toutes les parties de son corps pour s'exprimer</p> <p>Est capable d'utiliser les différentes parties du corps en les dissociant</p>

Thème abordé : « la relation avec les autres » (l'élève peut être danseur, spectateur ou chorégraphe)

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu dances en reproduisant le même mouvement que ton camarade ou tes camarades</p> <p>Le spectateur ou chorégraphe joue le rôle de conseil ou de juge</p> <p><u>Dispositif</u> 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Faire évoluer les élèves dans l'espace avec un contact obligatoire (se donner la main, les deux mains, le bras, épaule contre épaule, dos à dos...) 	<ul style="list-style-type: none"> Traverser l'espace scénique en se rencontrant, en se séparant, immobile, face à face, en se suivant... Reproduire le même mouvement en binôme (à l'unisson, en canon, décalé, en se répondant, en miroir, dans des temps différents...) puis augmenter le nombre de danseurs 	<p>Est capable de reproduire le même élément que l'autre ou les autres</p> <p>Il est ensemble avec les autres et avec la musique</p> <p>Il danse devant un groupe de spectateurs</p> <p>Le spectateur ou chorégraphe vérifie que la consigne est appliquée</p>

Thème abordé : « exprimer des intentions »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Consigne</u> : Tu dances en faisant comme...</p> <p><u>Dispositif</u> 4 plots rouges pour délimiter l'espace scénique.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> En classe, prévoir une culture en adéquation avec des thèmes précis (images, dessins animés, documentaires par exemple sur les animaux...) Faire évoluer les élèves en s'appuyant sur ces représentations (danser comme une abeille, un ours, une girafe...) Accepter que les élèves s'aident en produisant des bruits (grognement...) 	<ul style="list-style-type: none"> Prévoir des temps d'arrêts, d'immobilité pour permettre à l'élève de regarder l'autre Introduire des jeux de mimes qui facilitent l'utilisation du visage, du regard pour amplifier les intentions (gonflement des joues pour exprimer un gros ours...) 	<p>Est capable de danser en exprimant les intentions contenues dans la consigne</p> <p>L'évolution doit être lisible par le spectateur</p>

S'orienter

Progression des savoirs à construire

1. Se déplacer ou bouger un objet dans un environnement familier, visible à partir d'informations orales simples
2. Se déplacer sur un parcours identifié et identifier des repères placés sur le parcours
3. Se déplacer vers des lieux identifiables et retrouver un indice positionné
4. Se déplacer sur un chemin tracé et y retrouver des balises
5. Réaliser un circuit à l'aide de photographies avec ou sans le support
6. Se déplacer à l'aide d'un plan dans un milieu moins connu

PASSER DE

Comportements observés :

Les élèves:

Appréhendent le déplacement	Se déplacent de manière hasardeuse	Ne prennent pas d'indices
-----------------------------	------------------------------------	---------------------------












à

Pour valider cette compétence il faut que les élèves :

Se déplacent dans un milieu non connu	Se déplacent de manière réfléchie	Prennent des repères
---------------------------------------	-----------------------------------	----------------------




AVEC UN MATERIEL POSSIBLE A UTILISER

<p>Ficelles de couleurs</p>		<p>Doudous ou peluches</p>	
<p>Photos des espaces</p>		<p>Bancs</p>	
<p>Feutres</p>		<p>Chaises</p>	
<p>Photos d'objets et objets divers</p>		<p>Arcades</p>	
<p>Sifflet ou instrument</p>		<p>Plots</p>	

Thème abordé : « Se déplacer ou bouger un objet »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> : D'un point de départ identifié (base), demander aux élèves individuellement d'aller chercher un objet (poupée...) ou du matériel (feutres...) dans un espace précis de la classe</p> <p><u>Dispositif</u> : Utiliser l'espace classe pour y effectuer des déplacements</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des objets communs aux élèves (doudou...) Réaliser le déplacement avec l'aide de l'adulte 	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser le déplacement le plus rapidement possible (utiliser le cheminement le plus approprié) Accepter de se rendre dans les coins jeux (perte de vue de la base et des autres) 	<p>Se déplace sans appréhension (accepte l'éloignement)</p> <p>Se rend à l'endroit indiqué en utilisant le cheminement le plus simple</p>

Thème abordé : « Parcours mémoire : l'objet perdu »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite						
<p><u>Mise en œuvre</u> : Effectuer un parcours dans un espace défini Les élèves aperçoivent 6 objets disposés Après le premier passage, on enlève un objet (les élèves ne regardent pas) Faire refaire le parcours par les élèves en observant les objets Cocher sur la fiche la case de l'objet qui a disparu</p> <p><u>Dispositif</u> : Un espace aménagé avec des bancs, chaises, arcades... 6 objets différents (voitures, poupées, ...) Des planches plastifiées avec les photos des objets (objets en haut, cases vides dessous) feutres « véléda »</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 16.6%;"></td> <td style="width: 16.6%;"></td> <td style="width: 16.6%;"></td> <td style="width: 16.6%;"></td> <td style="width: 16.6%;"></td> <td style="width: 16.6%;"></td> </tr> </table> </div>							<ul style="list-style-type: none"> Nombre, complexification et longueur du parcours du parcours Nombre d'objets placés sur les parcours Travail en groupe 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre, complexification et longueur du parcours du parcours Nombre d'objets placés sur les parcours Nombre d'objets manquants Travail seul 	<p>Mémorisation du trajet seul ou en groupe</p> <p>Mémorisation des objets rencontrés pour retrouver le ou les objets perdus</p>

Thème abordé : « Le fil d'Ariane »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <p>Séparer le groupe en deux</p> <p>Le numéro 1 du binôme se déplace le long d'un fil d'Ariane (sans consigne particulière)</p> <p>De retour au point de départ, demander à l'élève la liste des espaces traversés (photos)</p> <p>Retrouver parmi les photos celles des objets (3 ou 4) qu'il a rencontrés le long du parcours</p> <p>Le numéro 2 du binôme part ensuite avec les photos choisies par le binôme 1 pour vérifier les indications portées</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>Différents fils d'Ariane (ficelles de 6 couleurs) déroulés pour représenter des parcours différents</p> <p>Objets à placer le long du parcours (objets des coins jeu : voitures, poupées...)</p> <p>Des photos des objets placés sur les parcours et des photos d'autres objets (intrus)</p> <p>Feutres des 6 couleurs du parcours</p> <p>Photos des espaces traversés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre, complexification et longueur du parcours du parcours • Nombre d'objets placés sur les parcours • Taille et couleurs des objets • Supprimer les intrus 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre, complexification et longueur du parcours du parcours • Nombre d'objets placés sur les parcours • Taille et couleurs des objets • Différents formats de photos (échelle, noir et blanc, silhouette des objets...) 	<p>Se déplace en suivant la ficelle de la bonne couleur</p> <p>Identifie les objets du parcours et élimine les intrus</p> <p>Identifie les photos des espaces traversés</p> <p>Valider le parcours de son binôme</p>

Thème abordé : « Positionner des doudous »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> : En grand groupe, les élèves décrivent et nomment les photos. Puis se déplacent pour essayer de trouver où ont été prises les photos (reconnaissance de l'espace).</p> <p>Chaque binôme aura deux photos et devra aller déposer deux doudous aux points caractéristiques.</p> <p>Ramassage des doudous et validation de la tâche avec l'enseignant et les autres élèves</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>Espace école (intérieur) ou cour (extérieur)</p> <p>Repérer des espaces caractéristiques et les photographier</p> <p>10 peluches ou « doudous »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de doudous sur l'espace. • Une photo à la fois • Limites de l'espace • Aide de l'adulte (consigne ou accompagnement) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de doudous sur l'espace. • Nombre de photos ou de trajets (parcours étoile ou plusieurs photos à la fois) • Limites de l'espace • Trajets à effectuer seul 	<p>Identifie les différents lieux (lien entre la photo et l'espace vécu)</p> <p>Positionne correctement les doudous</p> <p>Est capable de valider le positionnement des doudous des camarades et de justifier</p>





Thème abordé : « Parcours mémoire »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> : Des parcours prévus par l'enseignant avec un départ et une arrivée (exemple : se diriger vers un banc, le contourner, aller vers une chaise, la contourner et franchir la ligne d'arrivée). On effectue en groupes le chemin avec l'enseignant, on le mémorise et chacun doit le refaire (seul ou par deux). Les observateurs contrôlent.</p> <p><u>Dispositif</u> : Espace école (intérieur) ou cour (extérieur) Prévoir des parcours avec objets spécifiques (banc, plot, chaise, table...) Matérialiser les points de départ et d'arrivée</p>	<ul style="list-style-type: none"> Type d'objets choisis (des objets plus affectifs) Nombre réduit d'objets sur le parcours Simplicité du cheminement parmi les objets Longueur du parcours Nombre d'enfants (petits groupes) 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre d'objets sur le parcours Complexité du cheminement parmi les objets (passer entre, contourner, zigzaguer, franchir...) Notion de rapidité (le plus vite possible) Nombre d'enfants (de petit groupe à seul) 	<p>Mémorise le parcours à effectuer</p> <p>Mémorise les contournements prévus des objets</p> <p>Observer et valider les parcours des autres</p>

Thème abordé : « Je pose... je retrouve / je pose... tu retrouves »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> :</p> <p>« Je pose... je retrouve » aller déposer un objet, bien repérer où il est déposé, revenir et repartir le chercher au signal de la maîtresse.</p> <p>« Je pose... tu retrouves » aller déposer un objet, bien repérer où il est déposé, revenir, expliquer à un camarade où l'objet a été déposé pour qu'il aille le rechercher</p> <p><u>Dispositif</u> : Espace école (intérieur) ou cour (extérieur) Prévoir des objets spécifiques par élève (avec leur photo ou leur nom) Un sifflet ou instrument pour le signal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Choix du lieu (intérieur/extérieur et réduction du champ d'action) Temps entre le retour et le signal (bref) Choix du lieu (intérieur/extérieur et réduction du champ d'action) Faciliter le terrain en disposant des repères caractéristiques connus de l'élève (il doit savoir les nommer) 	<ul style="list-style-type: none"> Choix du lieu (intérieur/extérieur et augmentation du champ d'action) Temps entre le retour et le signal (plus ou moins long) Choix du lieu (intérieur/extérieur et réduction du champ d'action) Aller déposer l'objet à l'endroit décrit par une photo ou un plan simplifié 	<p>Retrouve son objet (3 fois sur 5) en changeant de lieu à chaque fois</p> <p>Retrouve l'objet (3 fois sur 5) en changeant de lieu à chaque fois</p> <p>Capacité à expliciter où se trouve l'objet déposé</p>

Thème abordé : « Parcours tracé »

Situation	Simplification	Complexification	Critère de réussite
<p><u>Mise en œuvre</u> : Sur des cartes ou des plans, des parcours ont été tracés (1 par carte) de façon très précise. L'élève doit suivre son parcours et noter sur la bande les balises qu'il rencontre sur son chemin. Au retour, on vérifie le parcours avec la bande correctrice. Si une case est fautive, on la barre. Si c'est juste, changer de parcours et si c'est faux, refaire le parcours pour corriger les erreurs.</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>Espace école (intérieur) ou cour (extérieur) Prévoir des cartes avec des parcours différents</p>  <p>Des balises codées </p> <p>Bandes de passage / Bandes autocorrectives</p>   <p>Des crayons</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de balises sur le terrain ■ Nombre réduit de balises sur la carte ■ Simplicité du cheminement ■ Longueur du parcours ■ Nombre d'enfants (petits groupes) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nombre de balises sur le terrain ■ Nombre de balises sur la carte ■ Complexité du cheminement ■ Longueur du parcours ■ Nombre d'enfants (de petit groupe à seul) 	<p>Lire correctement le parcours à effectuer</p> <p>Ne prend que les balises qui sont sur le parcours tracé</p> <p>Savoir vérifier avec la bande autocorrective</p> <p>Nombre de balises justes</p>

Document élaboré par les Conseillers Pédagogiques EPS du Pas de Calais en 2013