

# CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE.

« Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques ».

Janvier 2019.

Collectif des conseillers pédagogiques. Mission  
départementale EPS-DSDEN 62.



**1-Quelques définitions.**

**2- La démarche.**

**3-Des connaissances à posséder.**

**4-Les liens avec les textes.**

**5-Des exemples de situations en petite,  
moyenne et grande section.**

-Des tableaux reprenant les 4 objectifs et traitant un ou plusieurs items.

-Des exemples de fiches de jeux illustrant quelques items.

## 1-Quelques définitions...

« C'est l'action qui aide l'intelligence à se construire...Le dialogue tonique précède le dialogue verbal... »

Henri Wallon.

-La motricité globale se construit lors des six premières années de la vie de l'enfant.

-Elle se traduit par les facteurs suivants :

l'équilibre, la dissociation, la coordination, la force, la souplesse, la vitesse, la prise d'informations, la gestion de ses émotions, l'endurance, le rapport à l'autre, l'explication, l'utilisation du langage.

-Elle se décline à travers ces verbes :

S'asseoir, se tenir debout, ramper, marcher à 4 pattes, grimper, marcher, courir, sautiller, sauter, tirer, pousser, lancer, se suspendre, se renverser, se balancer, porter, traîner, s'opposer, recevoir, renvoyer, attraper, s'orienter, danser et franchir.

-La coordination motrice n'est pas innée, elle s'acquière par l'apprentissage.

-Il faut développer la motricité générale avant la motricité spécifique.

## 2-La démarche.

-Une situation de référence sera proposée aux élèves en début et en fin de cycle sous forme de parcours, ateliers ou jeux...

-Cette situation pourra servir d'évaluation diagnostique et/ou sommative.

-Elle sera construite en proposant un certain nombre d'incertitudes obligeant l'élève à faire des choix en fonction de ses objectifs, de sa connaissance de soi...

-Il faudra prévoir un temps d'exploration et d'expérimentation important voire très important en petite et moyenne section.

-Les situations devront être très variées.

-Il faudra proposer à l'élève différents dispositifs afin de l'amener à se tester, à essayer dans un environnement de plus en plus complexe.

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

-L'enseignant proposera des parcours, des jeux et ou des ateliers afin de mettre les élèves le plus souvent en autonomie.

-L'enseignant devra préciser ce qu'il y a à apprendre et aménager la situation en fonction des objectifs à atteindre.

En résumé pour développer la motricité globale il faut :

- Varier l'exécution du mouvement.
- Varier les conditions externes.
- Exécuter bilatéralement les mouvements.
- Varier les informations.
- Combiner les habiletés.

### 3-Des connaissances à posséder...

#### Quelques repères.

-A la naissance, l'enfant n'a pas la notion de son corps, il est morcelé en différentes parties qui ne sont pas reliées entre-elles.

-L'acquisition de la motricité consiste à apprendre à utiliser son corps afin de se l'approprier pour n'en faire qu'un. Cette motricité sera travaillée à travers des situations ludiques apportant du plaisir aux élèves.

« Un enfant qui joue, qui bouge, qui parle, pense, imagine, crée et communique. »

« Le vécu et le ressenti sont deux éléments majeurs. »

A.S Kellam (Psychomotricienne.)

-A l'école maternelle, il faut savoir observer l'enfant au niveau de la motricité, de la préhension, du langage et de la compréhension.

-La progressivité dans les apprentissages.

Elle est traduite dans les textes en terme de tranches d'âge.

Pour chaque tranche d'âge un mode de fonctionnement est préconisé :

-Étape 1 : 2 ans et demi-3 ans. On met en avant le plaisir, la découverte.

-Étape 2 : 4 ans. On explore davantage à partir de variables. On diversifie.

-Étape 3 : 5 ans. On ajuste, on enchaîne les actions et on réinvestit dans un autre contexte.

-Nous avons privilégié l'entrée par les thèmes. Suivant son vécu, la pratique d'un enfant pourra se situer dans une étape différente de celle de son âge.

Les indicateurs de progressivité.			
	Étape 1 : Découvrir.	Étape 2 : Explorer et affiner.	Étape 3 : Ajuster et/ou enchaîner ses actions. Construire un projet d'actions.
Conditions de mise en situation.	Il pratique avec plaisir. Il joue.	Il réagit à un environnement inhabituel.	Il transforme sa motricité et combine différentes actions/ à l'environnement et en fonction du projet.
Agir.	Il essaye tous les possibles.	Il vit les effets des variables et il répète son geste.	Il adapte son geste.
S'exprimer par le langage.	Il décrit les actions, le matériel et son ressenti. Il peut nommer les objets.	Il identifie les causes et les effets des variables. Il peut expliquer le jeu.	Il justifie son projet d'ac- tions. Il peut expliquer ce qu'il fait et ce qu'il va faire.

#### 4-Les liens avec les textes.

#### Domaine 5 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques.


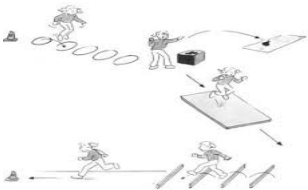
Objectifs	Ce qui est à construire...	Attendus de fin de cycle.
<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construire des modes d'actions sur et avec les objets , apprécier des trajectoires (sauter, lancer)</li> <li>-Élargir et affiner des modes de déplacements.</li> <li>-Percevoir des relations entre l'espace et le temps.</li> <li>-Considérer l'autre comme un partenaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles ou de trajectoires d'objets sur lesquels agir. S'orienter, tirer, trainer, pousser, porter, lancer, franchir.</li> </ul>
<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Favoriser la réalisation d'actions motrices.(acrobaties)</li> <li>-Construire des déplacements dans des espaces aménagés.</li> <li>-Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.</li> <li>-Construire des espaces orientés.</li> <li>-Explorer avec plaisir le milieu aquatique.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels divers dans un but précis.</li> <li>-Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</li> <li>-S'asseoir, se tenir debout, ramper, marcher à quatre pattes, rouler, grimper, marcher, courir, sautiller, sauter, tourner, se suspendre, se renverser, se balancer.</li> </ul>
<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés.</li> <li>-Construire l'espace de déplacement.</li> <li>-Explorer le paramètre du temps du mouvement.</li> <li>-Varier l'énergie du mouvement.</li> <li>-Explorer les possibilités de l'espace corporel proche.</li> <li>-Établir une relation à l'autre danseur.</li> <li>-Construire son regard de spectateur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</li> <li>-Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. Danser.</li> </ul>
<p>Collaborer, coopérer, s'opposer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Construire la notion d'action collective de rôles.</li> <li>-Construire la notion d'espace.</li> <li>-Construire la notion de règles.</li> <li>-Construire la notion de gain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</li> <li>S'opposer, recevoir, renvoyer, attraper.</li> </ul>

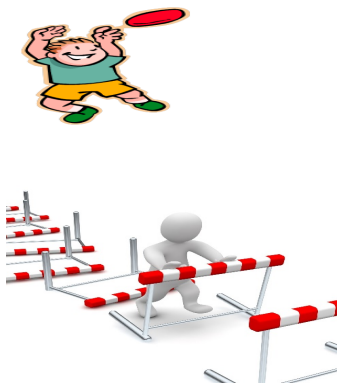
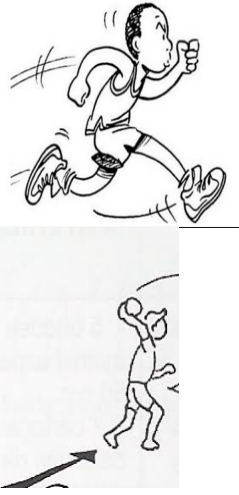
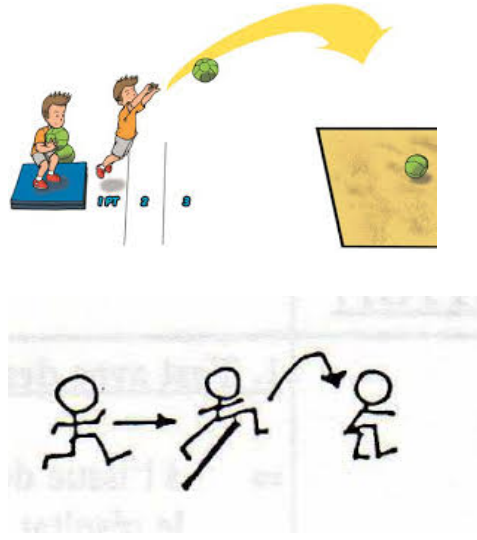

## 5-Des exemples de situations en petite, moyenne et grande section.

- Des tableaux reprenant les 4 objectifs et traitant un ou plusieurs items.
- Des exemples de fiches de Jeux.

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




Item : Construire des modes d'actions sur et avec les objets ,  
Apprécier des trajectoires (sauter, lancer)

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
<p>Agir : s'exprimer par le corps.</p>	<p>Lancer différents engins : anneaux, sacs de sable, balles...dans des contextes variés (lancer sur des cibles placées verticalement, dans des cartons...)</p>  <p>De même franchir des obstacles variés et adaptés à l'âge (lattes, ficelles, cerceaux...avec des intervalles différents)</p>	<p>Poursuivre ce travail d'exploration en adaptant son geste à l'engin et à la cible.</p> <p>Proposer des parcours en variant la hauteur, la longueur des obstacles.</p> <p>Proposer des parcours en variant le cheminement (zigzag, ligne droite...)</p> <p>Rechercher une certaine continuité dans les actions.</p>	<p>1.Explorer la coordination de plusieurs actions : Ajouter un élan court pour le lancer et proposer des courses avec intervalles réguliers pour rechercher une autre forme d'ajustement et d'enchaînement.</p> <p>2.Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un parcours avec des lancers différents, des courses et des franchissements d'obstacles variés.</li> <li>- En fonction de la performance réalisée, l'élève va remporter des bouchons. (ex je lance dans la zone 3= 3 bouchons.)</li> </ul> <p>.L'élève choisit son parcours, son engin en fonction de ses capacités.</p> 
<p>S'exprimer par le langage pour apprendre.</p>	<p>Il va nommer les engins, les obstacles et décrire les actions « je lance loin, près, en bas, en haut... » « Je passe au-dessus, je franchis une latte... »</p>	<p>Il va expliquer avec ses mots :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comment utiliser tel ou tel engin...On est sur des formes de lancer différentes( je lance une balle avec un bras cassé, je pousse avec mes deux mains vers l'avant et le haut...)</li> <li>-Comment réaliser sa course pour s'adapter aux différents obstacles proposés.</li> </ul>	<p>Il va exprimer avec ses propres mots les principes simples fondamentaux pour lancer loin, précis (ex : pied droit-main gauche, le grandissement du corps, l'adaptation du geste en fonction de l'engin...) et pour la course (la réactivité au départ, la concentration, courir en ligne droite, franchir la ligne d'arrivée en courant...)</p>




<p>S'exprimer par le langage pour comprendre.</p>	<p>Comprendre les consignes : « lancer un anneau dans le carton... » et aborder l'analyse de son geste en fonction de l'engin, et de la direction à lui donner. (Haut, loin, près...) Pour franchir je dois percevoir l'obstacle pour m'adapter</p>	<p>Lancer : Les gestes à réaliser en fonction : .de l'engin .de l'emplacement de la cible. .de l'intensité et de la forme du geste (lancer en rotation, bras cassé...) Franchir : L'état au départ de la course : « Être prêt = réagir à un signal » Courir en s'adaptant aux obstacles (plus ou moins hauts, plus ou moins larges...)</p>	<p>Faire émerger les nouveaux principes fondamentaux pour améliorer sa performance. Pour lancer loin, précis (ex : pied droit-main gauche, le grandissement du corps, l'adaptation du geste en fonction de l'engin...) et pour la course ( la réactivité au départ, la concentration, courir en ligne droite, franchir la ligne d'arrivée en courant...)</p>
<p>Vignette de réussite.</p>	<p>Je fais (qui traduit je réponds à la consigne, je m'engage, je réalise)</p> 	<p>J'adapte mon geste en fonction de l'engin et je cours en continuité.</p> 	<p>Je sais comment lancer loin, précis... Je sais comment courir vite en franchissant des obstacles. Je connais mon niveau en lancer de balle »</p> 
<p>Éléments de progressivité</p>	<p>(Un catalogue d'actions) : Je lâche l'objet Je lance avec l'intention d'atteindre la cible. Je lance et atteins la cible. Je cours et franchis les obstacles avec plus ou moins de continuité dans l'action.</p>	<p>Lancer : J'adapte mon geste en fonction de l'engin en direction de différentes cibles. J'atteins la cible. Franchir : Je réalise la course et franchis les obstacles sans m'arrêter.</p> <p>Je vais de plus en plus vite pour réaliser ma course d'obstacles.</p>	<p>J'améliore mes performances car j'augmente mon nombre de réussite = nombre de bouchons obtenus)</p> 



Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets .  
 Item : Percevoir des relations entre l'espace et le temps.

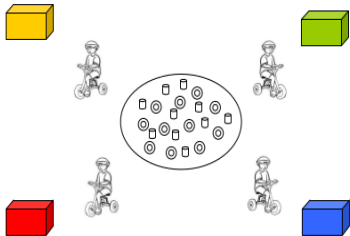
	Étape 1 :	Étape 2 :	Étape 3 :
Agir s'exprimer par le corps.	A partir du jeu des déménageurs, transporter des objets dans son camp (constitution de groupes) sur une comptine qui donne la durée du jeu	Variables : - mode de déplacement : marcher, courir - la distance : proche, loin - la durée : 1 comptine ou 2 ou 1 sablier ou 2 sabliers	Même situation à vivre de manière plus aisée, avec enchaînement. Réinvestir la même problématique dans un dispositif autre : Sur 2 circuits, 1 grand, 1 petit ; à partir de modes de déplacement : marche, course, proposer un contrat de course (se projeter). Après avoir tester les différentes possibilités et noter ce que « j'ai réalisé » sur le grand tour en marchant puis en courant...renseigner un tableau du type : « combien je pense réaliser ? »
s'exprimer par le langage pour apprendre	En lien avec : -La règle : prendre un objet à la fois, se déplacer jusque « sa maison » - L'action : « Je le transporte. » -Le nom des objets et des actions menées.	Dénombrer les objets. Décrire la tâche à réaliser en fonction de la règle (de la variable proposée)	Planification d'un projet. A partir d'un nouveau dispositif : l'élève est capable de donner le nombre de tours qu'il pense réaliser.
S'exprimer par le langage pour comprendre	- la règle du jeu - le mode de déplacement. -Le comment « bien tenir les objets »	l'incidence des variables sur le résultat. Utilisation d'outils : sablier, tableau à double entrée....pour les amener à dire : « plus le temps est long, si le mode de déplacement est courir, la distance à parcourir courte...je pourrai déposer plus d'objets que dans d'autres conditions.	« Plus le parcours est long moins je fais de tour » « Plus le parcours est long et plus je dois courir vite pour faire le même nombre de tours. » Savoir se projeter en prenant en compte la problématique du 1 <sup>er</sup> dispositif
Vignette de réussite .	 J'ai compris la règle du jeu et j'agis	 J'ai compris les effets des variables sur le résultat de mes actions (distance, durée et modes de déplacement.)	 Je sais prévoir mes actions.

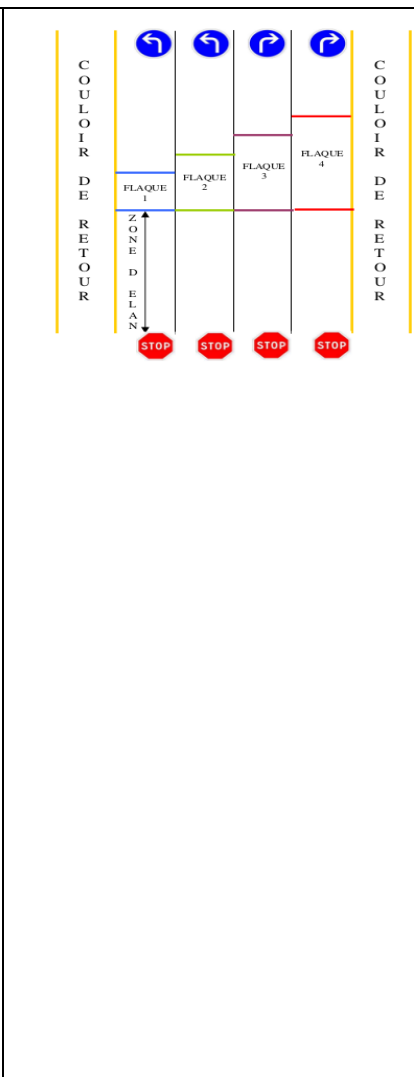
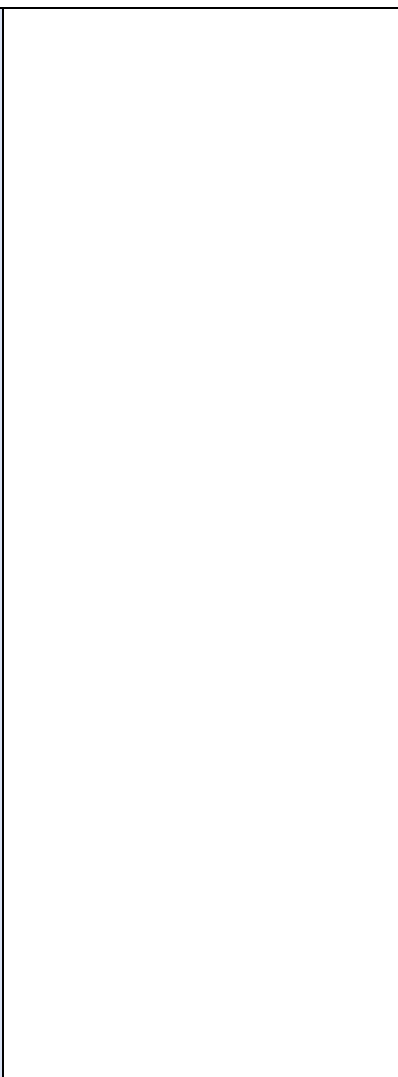
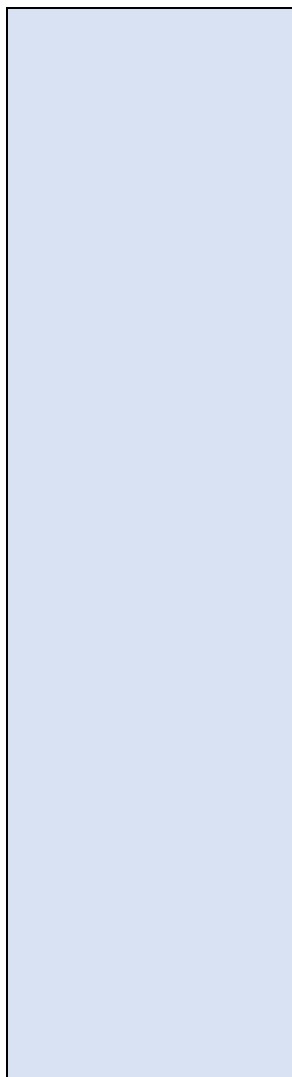
Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.  
Item : Construire des déplacements dans des espaces aménagés.

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Agir s'exprimer par le corps.	Présenter une situation aménagée et/ou ateliers pour tester l'élève sur 5 déplacements différents. Tourner, s'équilibrer, monter, descendre, ramper	A partir de différents ateliers, l'élève va s'essayer sur des parcours de difficultés croissantes. (Hauteur, surface de réception différentes...) Des ateliers évolutifs avec des variables. Roulade avant à partir d'un plan incliné ou sur des tapis.	A partir d'un parcours imposé par l'enseignant reprenant les différentes actions travaillées au cours de l'UA, l'élève devra, après l'avoir testé, choisir son parcours en fonction de ses possibilités et le réussir (ne pas tomber et le terminer en moins de 4 minutes ou deux sabliers....)
S'exprimer par le langage pour apprendre.	Décrire le matériel. Il va nommer ses actions	Il va expliquer pourquoi il est facile et /ou difficile en utilisant car...donc... Mettre en relation en verbalisant les actions et les effets obtenus.	Il va expliquer son choix « je ne sais pas faire une roulade sur un tapis j'ai besoin du plan incliné. » Placer ses actions en fonction du parcours « sur l'échelle j'utilise mes mains et mes bras... »
S'exprimer par le langage pour comprendre	Faire le lien entre mes actions et le matériel. Pour passer dans le tunnel il faut ramper	Prendre conscience progressivement de ce qui se joue dans l'action. Repérer et identifier les difficultés d'une situation.	Identifier ses réussites (en terme d'actions) et les commenter. Se remémorer et réinvestir pour choisir son parcours.
Vignette de réussite .	 J'adapte mon action au matériel.	 J'adapte mon action aux variables.	 Je choisis mon parcours en fonction de ce que je sais faire.

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.

Item : Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents. (cyclo...)

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
<p>Agir : s'exprimer par le corps.</p>	<p>Se familiariser avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques</p> <p><b>Organisation de la classe :</b> chaque élève possède un engin roulant. S'il y a peu d'engins roulants, dans chaque équipe, certains élèves resteront à côté de la maison et pourront effectuer une construction à l'aide des objets apportés par les rouleurs : tour, construction en lego...</p> <p><b>But de la tâche :</b> Se propulser pour prendre des objets dans une caisse centrale et les amener dans sa maison.</p> <p>Consignes pour les rouleurs : vous devez vous propulser pour aller jusqu'à la caisse centrale, prendre un seul objet, le placer dans votre barquette et le ramener rapidement dans votre maison.</p> <p>Vous repartez ensuite chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse centrale.</p>	<p>Piloter un engin sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.</p> <p><b>But de la tâche :</b> traverser les flaques sans pédaler ou sans mettre les pieds dans l'eau.</p> <p>Consignes pour les rouleurs : « vous devez prendre de l'élan dans la première zone pour pouvoir traverser la flaque d'eau sans pédaler ou poser le pied par terre ».</p>	<p>Maîtriser des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.</p> <p><b>But de la tâche :</b> les élèves doivent freiner pour s'arrêter dans la zone 3</p>
<p>S'exprimer par le langage pour apprendre.</p>		<p>Consignes pour les observateurs (en GS) : 1 observateur par flaque qui indique au rouleur s'il a réussi à la franchir correctement</p> <p>Variation : Partir à deux, placer des piétons dans la zone 3, utiliser des panneaux signalétiques. Varier les engins utilisés (vélo, trottinette ...)</p>	<p><b>Consignes pour les rouleurs :</b> Vous devez prendre de l'élan dans la zone blanche. Quand vous êtes dans la zone bleue, vous vous laissez rouler (Sans pédaler, sans poser le pied au sol et sans freiner) vous devez vous arrêter dans la zone rouge.</p> <p><b>Consignes pour les piétons :</b> Vous devez traverser les couloirs de retour et les routes sur les passages piétons en faisant bien attention aux engins roulants. »</p> <p><b>Consignes pour les observateurs (GS) :</b> Pour l'observateur de la zone 2 :</p>



« tu vérifies que le rouleur ne pédale pas, ne pose pas le pied par terre et ne freine pas. »  
 Pour l'observateur de la zone 3 :  
 « tu vérifies que le rouleur s'arrête dans cette zone. »

COULOIR DE RETOUR	5M ZONE OU L'ELEVE FREINE	5M ZONE OU L'ELEVE FREINE	5M ZONE OU L'ELEVE FREINE	5M ZONE OU L'ELEVE FREINE	COULOIR DE RETOUR
5M ZONE OU L'ELEVE ROULE	5M ZONE OU L'ELEVE ROULE	5M ZONE OU L'ELEVE ROULE	5M ZONE OU L'ELEVE ROULE	5M ZONE OU L'ELEVE ROULE	5M ZONE OU L'ELEVE ROULE
5M ZONE D'ELAN	5M ZONE D'ELAN	5M ZONE D'ELAN	5M ZONE D'ELAN	5M ZONE D'ELAN	5M ZONE D'ELAN

zone 2.Complexifier : ajouter des zones pour prendre de l'élan, freiner pour ralentir, pédaler pour accélérer et freiner pour s'arrêter. Mettre un obstacle dans la zone d'arrêt sans le toucher...  
 Ajouter des contraintes : entonnoir, slalom, objets à déplacer, dénivelé, obstacle sur le parcours, passer sous un tunnel...

S'exprimer par le langage pour comprendre.

Langage en Action : « il dit ce qu'il fait... »  
 Pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler, rouler, avancer ,plus vite, plus lentement ...et nomme les engins qu'il utilise et leurs éléments : roue, guidon, pédales...

Langage d'action :  
 L'élève décrit ce qu'il doit faire...  
 Monter descendre tourner contourner  
 prendre de l'élan, de la vitesse, s'arrêter...

Langage d'action et de topologie :  
 Pédaler, prendre de la vitesse, mettre pied à terre, freiner, s'arrêter, franchir  
 Description de son parcours en fonction des obstacles proposés et des zones...  
 Description des différents éléments des engins (roue, pédales...)

Vignette de réussite.

Pour avancer je dois pousser sur mes pieds ou sur les pédales (sur pédale haute)  
 Je me déplace avec un engin roulant.

Pour prendre de l'élan je dois aller vite = pousser fort sur mes pieds.  
 Pour franchir la flaque je dois arrêter de pousser. Pour m'arrêter , je dois ralentir (je dois bloquer les pédales..) poser mes pieds au sol. Assurer mon équilibre (planche à roulettes, patins à roulettes, draisiennne, vélo...) me propulser de manière à maîtriser ma vitesse et ma trajectoire.

Pour aller vite je pousse plus fort sur mes pieds, pour ralentir j'arrête ou je diminue la poussée. Maîtriser l'arrêt : utiliser les mains, les pieds et évaluer la distance.  
 Pour réaliser toutes ces actions je dois prendre des informations visuelles et/ou auditives pour anticiper :  
 -sur la distance  
 -sur l'obstacle  
 -sur la trajectoire  
 -sur le revêtement...et donc je suis obligé de regarder devant moi.

<p>Éléments de progressivité.</p>	<p>se déplacer à pied en tenant son engin roulant</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- savoir monter et descendre de son engin sans tomber</li> <li>- savoir démarrer et s'arrêter</li> <li>- garder son équilibre en étant poussé ou tiré</li> <li>- rouler le plus longtemps possible après une impulsion</li> <li>- rouler en libérant des appuis ( main(s) , pied(s))</li> <li>- rouler en changeant de position ( s'abaisser, se lever )</li> <li>-...</li> </ul>	<p>maîtriser ses déplacements avec les autres</p> <p>être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de rouler en respectant les autres , en les évitant</li> <li>- rouler en file, en ligne, en respectant une distance</li> <li>- suivre un meneur</li> </ul> <p>Passer, éviter des obstacles fixes ou mobiles:</p> <p>être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contourner</li> <li>- doubler</li> <li>- franchir</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de freiner ou d'accélérer en fonction de l'obstacle</li> </ul>	<p>savoir rouler sur des revêtements différents</p> <p>avec des dénivellations différentes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- maîtriser ses trajectoires, suivre des trajectoires différentes</li> <li>- passer, contourner des obstacles</li> <li>- maîtriser sa vitesse : aller vite, aller très lentement, ralentir, accélérer, freiner.</li> </ul> <p>se décentrer de son engin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réagir à un signal sonore, visuel</li> <li>- respecter des signaux écrits</li> </ul>
-----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés.  
Item : Construire des espaces orientés.

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Agir : s'exprimer par le corps.	<p>Je découvre l'espace proposé et les repères qui s'y trouvent. (aller chercher et/ou déposer un objet sur un banc, à côté d'un plot...)</p> <p>Parcours mémoire</p> <p>« Vous allez me suivre et bien mémoriser le chemin. Je cite les repères par lesquels nous allons passer et vous répétez après moi »</p> <p>Parcours Binôme : Ils doivent réaliser le même chemin.</p> <p>Éviter de mettre deux élèves « petits parleurs » ensemble.</p>	<p>« Je regarde le parcours réalisé par mon partenaire et je décris ce qu'il fait (je passe devant le cerceau ..) »</p> <p>-Par Trois :</p> <p>L'élève 1 réalise le parcours, l'élève 2 observe le parcours et pour « raconter » le parcours sélectionne les repères parmi un lot de photos et les ordonne chronologiquement .</p> <p>L'élève 3 écoute le message, regarde les photos et réalise le parcours.</p> <p>L'élève 1 valide parcours.</p> <p>On change les rôles. Codage -Décodage.</p> <p>Variables : Complexifier ou simplifier le parcours en jouant sur le nombre de repères, en utilisant ou pas l'aide des photos.</p> <p>Réaliser le parcours le plus vite possible.</p>	<p>Réaliser un parcours en binôme en récupérant des objets ou en poinçonnant des fiches de route à partir de médias différents (chemins tracés, dessins, schémas, plan figuratif...)</p> <p>L'élève 1 place l'objet et utilise le support de son choix puis donne une information à l'élève 2 pour que celui-ci aille rechercher l'objet.</p> <p>Les élèves sont guides puis chercheurs. Les informations sont codées et décodées.</p> <p>Les élèves choisissent le support qu'ils préfèrent dans un premier temps et doivent transmettre l'information par le langage oral.</p> <p>Variables : nombre de repères proposés (un seul , deux à la fois...), utilisation du support ou non pour communiquer les informations. Multiplier les objets posés dans un espace restreint.</p>
S'exprimer par le langage pour apprendre.	<p>Langage de situation :</p> <p>-Nommer les éléments remarquables (banc, cerceau...)</p> <p>-Nommer les indicateurs de latéralisation je passe au -dessus...</p>	<p>Langage de situation :</p> <p>L'élève décrit un enchaînement d'actions en utilisant des indicateurs spatiaux-temporels (je me dirige vers.....à côté...sous....entre...sur. Devant-derrrière...d'abord-après )</p>	<p>Langage décontextualisé:</p> <p>Décrire, expliquer , raconter, questionner , proposer des solutions . Mise en relation carte-terrain.</p> <p>Lien entre le réel et l'abstrait.</p>
S'exprimer par le langage pour comprendre... (pour réussir)	<p>J'ai compris comment était structuré l'espace par l'utilisation des repères.</p> <p>Espace vécu : Explorer l'espace, le mémoriser et utiliser les repères.</p>	<p>J'ai compris qu'il fallait :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• faire le lien entre ce qui est vu et qui est dit...</li> <li>• utiliser un langage précis.</li> <li>• mémoriser un enchaînement d'actions.</li> </ul> <p>Espace vécu et perçu :décoder-coder des informations à partir d'un parcours observé.</p>	<p>Je fais le lien entre un espace réel et un espace représenté</p> <p>J'ai compris qu'il fallait orienter mes schémas, mes plans pour pouvoir me diriger.</p> <p>Espace représenté : chemins tracés, dessins, schémas, plan figuratif ...</p>
Vignette de ré-ussite.	<p>Je dois me souvenir du circuit pour pouvoir le refaire seul et /ou</p>	<p>Je suis capable de mémoriser un parcours simple pour le répéter à mon camarade.</p>	<p>Je suis capable de placer des balises et/ou objets à partir de médias divers.</p>

le répéter sur une maquette construite ensemble.



Je suis capable de coder l'information verbalement.  
Je suis capable de décoder une information verbale.



Éléments de progressivité

Je répète les noms des repères et suis capable d'utiliser des éléments de topologie simple (à côté, devant, derrière...)  
Je reconnais des repères nommés.  
Je refais le parcours après avoir entendu la liste des choses à faire et ou repérer avec plusieurs photos puis des dessins figuratifs...

Je mémorise un parcours simple et je l'explique à mon camarade :

- Avec deux ou trois repères
- Avec plus de repères
- Avec l'aide des photos
  - Sans les photos
- Avec un vocabulaire spatial et temporel précis

J'utilise comme média :


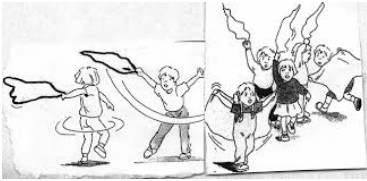

- Le dessin
- Le chemin tracé
- Le plan figuratif
  - Le plan

Je communique à l'aide

- Du support et du langage.
- Du langage uniquement.

Objectif 3 :-Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

Item : -Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés.


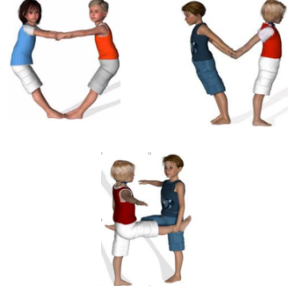
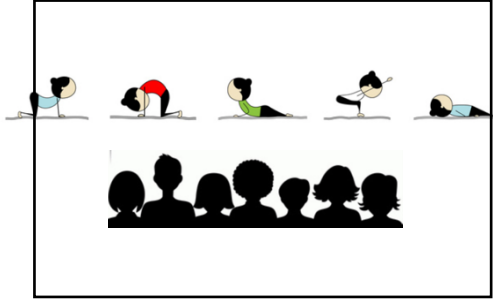
	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Agir : S'exprimer par le corps.	Découvrir à partir d'inducteurs variés les actions motrices globales : découverte de l'action motrice globale -Seul ou par imitation. -A travers différents modes d'actions possibles -Pour agir sur des objets de tailles et de formes variées -En utilisant différentes parties du corps. -En mobilisant son imaginaire. Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir ses différents possibles	Explorer les variables possibles de l'action motrice et du mouvement, avec ou sans objet : Expérimentation des effets multiples sur un même objet (le faire glisser, le faire tourner...) Explorer des mouvements à partir des verbes d'actions (fondre, exploser...) Mobiliser l'imaginaire. Percevoir ses possibilités corporelles.	Construire et conserver une séquence d'actions pour favoriser la création à partir de variables (espace, temps, imaginaire, énergie, corps et relation aux autres.)  Composer à deux ou plusieurs une phrase corporelle dansée et la mémoriser pour la présenter. (Spectateurs)
S'exprimer par le langage pour apprendre.	Les élèves décrivent les inducteurs (objets) et les actions réalisées. L'enseignant étaye et verbalise les expérimentations qui partent du geste spontané pour le rendre « poétique » et construire une motricité progressivement porteuse d'intention.	Les élèves décrivent l'effet de leur action sur les objets et sur le résultat obtenu.	-La situation problème : Faire des choix de combinaisons de mouvements à partir du répertoire corporel exploré et de l'intention. -Les élèves justifient leurs choix en fonction des propositions des autres et de l'effet produit. -Ils observent et s'impliquent dans la production de leurs camarades, ils l'a commentent et font des propositions pour la transformer. -Ils expriment leur ressenti, leur émotion.
S'exprimer par le langage pour comprendre	l'action de son corps sur un objet puis l'action de son corps sans objet.	l'incidence de son action sur le résultat obtenu. Gestuelle quotidienne en gestuelle symbolique. Le mouvement va s'enrichir grâce à l'utilisation d'actions variées sur l'objet.	Il rentre dans une démarche de création : « Accueillir », « aller vers », « prendre appui sur » Comprendre les effets des variables sur une production et sur les émotions dégagées.
Vignette de réussite.	 J'accepte et prend plaisir à bouger avec ou sans objet	 Je varie ma posture en fonction de la musique, de l'objet, de l'autre...	 Je sais composer un enchaînement à plusieurs afin de le présenter à des spectateurs.



Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.




Item : Explorer les possibilités de l'espace corporel proche, établir une relation à l'autre, construire le regard du spectateur.

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Agir : s'exprimer par le corps.	<p>Distinguer mobilité et immobilité. S'équilibrer dans une posture statique après un déplacement.</p> <p><b>UN, DEUX, TROIS... STATUE</b></p> <p>Se déplacer dans toute la salle pendant que l'enseignant scande face au mur : « 1,2, 3, ... statue ! ». S'immobiliser en statue lorsqu'il se retourne. Rester en statue 3 secondes sans déséquilibre, dans une posture différente à chaque fois.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver de nouveaux équilibres.</li> <li>- Constituer un répertoire de figures statiques en solo.</li> <li>- Varier les appuis au sol, tenter des postures de plus en plus difficiles, réduire les appuis.</li> </ul>	<p>Découvrir de nouveaux appuis sur le corps du partenaire et de nouveaux équilibres à deux. Prendre confiance en l'autre : accepter son déséquilibre postural en le compensant par la position de son partenaire.</p> <p><b>LES PHOTOS EN DUO</b> (L'enseignant photographie des postures)</p> <p>Se déplacer dans toute la salle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre une pose et un contact différents avec le partenaire à chaque arrêt.</li> <li>- Tenir la pose 3 secondes.</li> <li>- Varier les appuis au sol, un pied et deux mains, un dos et un pied, deux épaules et un pied...</li> </ul>	<p>Donner à voir une production composée de trois figures stabilisées 5 secondes, choisies parmi les essais (ou dans un catalogue réalisé au cours des séances précédentes)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire précéder la démonstration d'un temps d'expérimentation suffisant</li> </ul>
S'exprimer par le langage pour apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire ce qu'on a fait à partir des photos de postures.</li> <li>- Décrire les postures individuelles.</li> </ul> <p><u>Créer des boîtes à mots</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différentes parties du corps ;</li> <li>- Les différentes positions du corps ;</li> <li>- Les connecteurs spatiaux (dessus, dessous, à côté...)</li> </ul>	<p>A l'issue de la situation, faire valider à tour de rôle par les observateurs le respect des contraintes. Utilisation des photos si nécessaire.</p> <p>Nommer des actions combinées (contre, dos contre dos, s'appuyer sur, tenir par...)</p>	<p>Vocabulaire sur l'espace scénique (devant, sur le côté, au milieu...) et sur le choix des figures, le déroulé, la chronologie (d'abord, ensuite, puis, après...)</p> <p>Pour le spectateur : « j'ai aimé car, parce que... » Utilisation du langage des émotions.</p>
S'exprimer par le langage pour comprendre.	<p>Constats et règles d'action à découvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour tenir la statue, il faut s'étirer, être très grand.</li> <li>- La statue est difficile si elle a peu d'appuis au sol, voire si elle a la tête en bas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour construire une figure à deux je dois m'équilibrer avec mon partenaire en faisant contrepoids par exemple.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se concentrer pendant sa prestation.</li> <li>- Être à l'écoute des autres, les regarder</li> <li>- Savoir juger à partir de critères précis (maintien de l'équilibre, respect de la chronologie, de l'espace ...)</li> <li>- Comprendre mon rôle de spectateur et/ou acteur.</li> </ul>

<p>Vignette de réussite.</p>	<p>Je tiens la position statue immobile et équilibrée pendant 3 secondes.</p> 	<p>Je tiens la position le temps de prendre une <b>photo</b>. Je réalise avec mon groupe cinq postures maîtrisées et stables durant 5 secondes chacune.</p> 	<p>-J'enchaîne une production devant un autre groupe et je respecte notre projet. - J'apprécie la prestation de mes camarades selon les critères retenus ensemble : stabilité, difficulté, effets produits, etc.</p> 
<p>Éléments de progressivité</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- J'utilise le matériel de la salle, les murs ou les espaliers, sur lesquels je peux m'appuyer, les tapis pour le passage au sol et le renversement, les bancs ou les chaises comme appui supplémentaire.</li> <li>- Je maintiens ma posture sans matériel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-J'ai besoin d'appuis larges et nombreux.</li> <li>-Je diminue le nombre d'appuis</li> <li>-Je varie les points d'appui (dos à dos, bassin à bassin, tête à tête)</li> <li>-Je cherche à réaliser des figures asymétriques (dos à mains, pieds à dos).</li> </ul>	<p>Je suis capable avec mon groupe de proposer des figures à deux ou à trois.</p>

Objectif 4 : -Collaborer, coopérer, s'opposer.

Item : -Construire la notion d'action collective de rôles.

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Agir : s'exprimer par le corps.	Réaliser une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle. Découvrir progressivement la notion d'équipe. Transporter des objets par équipe d'un point A à un point B <del>sans se faire toucher par le chat.</del>	Participer à des jeux dans lesquels les joueurs ont des droits, des devoirs ou des intentions différentes. (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter..) Découvrir la notion de partenaire et adversaire Varier le nombre de défenseurs : 1 chat-2 chats-3 chats.	Coopérer avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. (attaquants et défenseurs) Les souris peuvent utiliser une zone de refuge= tapis que l'on place où l'on veut. Équipe constituée d'au moins 6 membres. On privilégie la réflexion stratégique de l'équipe
S'exprimer par le langage pour apprendre.	J'explique le but du jeu : je dois aller mettre un objet dans le panier sans me faire toucher.	Verbalisation des stratégies de découverte « je passe sur le côté, je m'échappe.. » « Je me place face aux souris à bonne distance. »	L'équipe « Souris » propose une stratégie avant de partir. « on va placer le tapis au centre puis on va partir deux à droite et deux à gauche... »
S'exprimer par le langage pour comprendre	Comprendre les actions à mener en fonction de son rôle. (Toucher=éviter)  « <del>Je ne dois pas me faire toucher.</del> <del>Si je suis chat, je dois toucher</del> »	Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres ou prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires. « S'il y a un chat on part à deux au moins... » « Je dois aller vite pour éviter le chat. » « Si mon camarade part à gauche, je vais à droite. »	Stratégie d'équipe « je cours vite et attire le chat et toi tu passes à côté. » « Je cours vite vers la zone refuge. » « On part tous ensemble pour piéger les chats »
Vignette de réussite.	  J'ai compris la règle du jeu et je joue.	Je sais jouer avec et contre l'autre. 	Je sais construire et participer au projet de mon équipe 

- Des fiches de jeux illustrant ces items.

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Item 3 : Percevoir des relations entre l'espace et le temps « Les déménageurs »				
But	Dispositif	Consignes	Ce que l'élève doit ressentir, comprendre pour faire.	Variables didactiques.
Amener le plus d'objets d'une réserve à son cerceau.	Une réserve placée au centre d'un espace, deux rangées de cerceaux placées à égale distance de la réserve (une rangée de chaque côté). Un binôme : un joueur qui transporte les objets et un secrétaire qui note le nombre d'objets ramenés.	Sur la comptine « Oh grand guillaume » tu ramènes le maximum d'objets de la réserve à ton cerceau et le secrétaire note le nombre d'objets ramenés.	Étape 1 : Comprendre et appliquer avec les autres un jeu avec ses règles. Étape 2 : Comprendre qu'en fonction de la variable mise en œuvre, le joueur ramène plus ou moins d'objets. Étape 3 : Transférer cette compétence sur un autre dispositif similaire.	Étape 2-La durée de la comptine (chanté 1 fois, 2 fois). -Le mode de déplacement : en marchant ou en courant. -Distance à parcourir (loin ou près) -Étape 3 : Varier le dispositif. Proposer un contrat.
Comportement attendu : Adapter la meilleur stratégie pour rapporter le plus de points.				

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes Item 2 : Construire des déplacements « Parcours à la carte »				
But	Dispositif	Consignes	Ce que l'élève doit ressentir, comprendre pour faire.	Variables didactiques.
-S'essayer sur différents Ateliers.	5 ateliers proposés : -S'équilibrer -Tourner -Monter -Descendre -Ramper.	-Découvrir les ateliers, s'essayer plusieurs fois avec ou sans aide.	Nommer ses actions, le matériel et associer les deux.	Proposer des ateliers simples. Jouer sur la hauteur, la prise de risques.
-S'essayer sur différents ateliers avec différents niveaux de difficultés	Les 5 Ateliers déclinés en 3 niveaux différents.	-Essayer tous les ateliers et repérer son chacun des ateliers le niveau de difficulté correspondant à ses capacités.	-Identifier à l'aide de smiley les différents niveaux et y associer des vitesses. « Quand c'est difficile je prends plus de temps. »	-Proposer à chaque atelier des difficultés croissantes. -Proposer de les essayer avec et sans aide.
-Réaliser un parcours en identifiant clairement les actions	-Un seul parcours avec possibilité d'aménagement	-Réaliser sans arrêt le parcours.	-L'enfant choisit les jokers qu'il veut utiliser sur tel atelier pour que le parcours soit fluide « Ex pour tourner je vais installer un plan incliné. »	-Proposition d'aménagement matériel ou aide par un tiers.
Comportement attendu : L'élève identifie un parcours et le réalise facilement = vitesse d'exécution rapide.				

**Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.**  
**Item : Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés.**  
**« Danse avec les objets »**

But	Dispositif	Consignes	Ce que l'élève doit ressentir, comprendre pour faire.	Variables didactiques.
<p>Danser et improviser avec des objets de tailles et de formes différentes</p> <p>-Inciter le mouvement grâce à des verbes d'actions et des précisions sur les mouvements corporels</p> <p>-Enchaîner une série d'actions simples et la mémoriser</p>	<p>-Proposer un objet différent à chaque séance : gros cartons, chaises, ballons, doudous...</p> <p>-Répartir les objets sur un espace limité (jeu des 4 maisons) afin que les élèves passent d'une gestuelle à l'autre naturellement puis garder les 4 maisons.</p> <p>-Partir des propositions des élèves (que peut-on faire avec les objets) puis leur proposer des verbes d'actions à tester (faire tourner, ramper avec...)</p> <p>-Par groupe de 2 ou 3 élèves inventer, mémoriser et montrer aux autres</p>	<p>-Tester, essayer, comparer, imiter...</p> <p>-Rechercher différentes façons de danser avec les objets ou de « les faire danser » (/ à des verbes d'actions)</p> <p>-Chercher à donner à un objet des effets multiples (le faire glisser sur le sol, contre son corps ; le faire rouler sur le sol, sur soi ; le faire tourner devant soi, autour de soi, au-dessus de sa tête, sur le sol, laisser tomber, tourner avec, glisser avec...</p>	<p>-Identifier ses mouvements et les objets.</p> <p>-Reconnaître les effets de son action sur le mouvement : quand je tourne, quand j'utilise mes bras...</p> <p>-Construire à 2 ou à plusieurs une courte phrase dansée et la mémoriser pour la montrer.</p> <p>-Tenir des rôles d'acteurs et de spectateurs</p> <p>-Être des spectateurs actifs et attentifs</p>	<p>-Danser en mobilisant différentes parties du corps (bras, jambe, tête...)</p> <p>-Explorer différents modes de déplacements (marcher, sautiller, sauter, courir, galoper...)</p> <p>-Faire l'expérience des contrastes de temps (courir, s'immobiliser, marcher à pas feutrés...)</p> <p>-Explorer des mouvements à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, frotter)</p> <p>-Rechercher et expérimenter des déplacements et des mouvements contrastés dans le temps continu ,saccadé...)</p> <p>-Explorer l'espace : se déplacer en suivant des trajectoires, tracés variés et en explorant les différents niveaux de l'espace corporel (déplacements au sol, accroupi, à 4 pattes, se déplacer sur la pointe des pieds...)</p> <p>-Entrer dans la relation à l'autre, en agissant sur lui (le sculpteur), en dansant comme lui (le miroir).</p>

Comportement attendu : Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres.

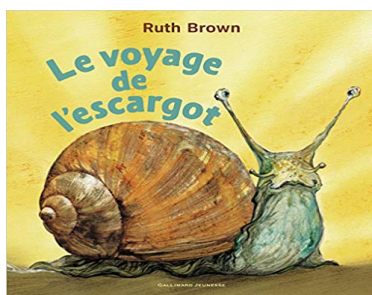
**Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer.**  
**Item : Construire la notion d'action collective, de rôles**  
 « Les gendarmes et les voleurs »

But	Dispositif	Consignes	Ce que l'élève doit ressentir, comprendre pour faire.	Variables didactiques.
Amener le plus d'objets dans son camp.	Un camp d' où partent les « voleurs » pour se diriger dans une réserve de « trésors ». Chaque zone est délimitée.	« Tu pars de ton camp ; tu traverses le terrain et tu ramènes un objet (un trésor) placé dans une zone ». - Introduire des gendarmes à éviter au retour. -Introduire des zones refuge.	<p align="center">Étape 1 : Comprendre et appliquer avec les autres un jeu avec ses règles. Rôle attaquant-Défenseur.</p> <p align="center">Étape 2 : Adapter son action en fonction des aménagements. Prise d'informations.</p> <p align="center">Étape 3 : Collaborer. Comment peut-on faire ensemble pour réussir ?</p>	<p align="center">Étape 2 : Introduire une prison au milieu du terrain. Introduction de zones « refuge »</p> <p align="center">Étape 3 : Introduire une zone interdite pour les gendarmes autour de la prison. Possibilité de transmettre le trésor à ses partenaires. Mettre en place des stratégies collectives quel que soit le rôle.</p>

Comportement attendu : recherche collective d'un but commun parfois opposé à celui d'un adversaire.

Liens possible : <http://jean-pierre.rumin.pagesperso-orange.fr/enginsroulants/Moduleenginsroulants.pdf>

- Une proposition de lecture.



Le périple d'un escargot dans un jardin ressemble à une grande

Aventure : traverser une forêt silencieuse, escalader un coteau très escarpé, franchir un pont vertigineux...

Un univers riche dans lequel les choses ne sont pas toujours celles que l'on croit.