CYCLE 1 : école maternelle BO n°2 26 mars 2015

Objectifs et éléments de progressivité

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Ces expériences corporelles visent à :

- développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation.
- chercher à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons grâce à la participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre
- participer à une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

Programmation

Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.

Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (de trente à quarante-cinq minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants…).

Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Agir, s'exprimer à travers l'activité physique	Les différents attendus en fonction des âges
Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires. Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir. **Élargir et affiner des modes de déplacements.** Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner. **Percevoir des relations entre l'espace et le temps.** Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. **Considérer l'autre comme un partenaire.** Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire. **S'inscrire dans un projet d'action.**	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	**TPS/PS** Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles. **MS** Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. **Les attendus fin de GS** Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles. Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. **Construire des déplacements dans des espaces aménagés** Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits». **Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.** Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité **Construire des espaces orientés** Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	**TPS/PS** Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles. **MS** Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses. **Les attendus fin de GS** Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Itinéraires. **Explorer avec plaisir le milieu aquatique** Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.		
Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés **Construire l'espace de déplacement** S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. **Établir une relation à l'autre « danseur »** Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. **Explorer le paramètre du temps du mouvement** Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. **Varier l'énergie du mouvement** **Construire son regard de spectateur** Alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. **Explorer les possibilités de l'espace corporel proche** Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	**TPS/PS** Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes…) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé. **MS** Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps. **Les attendus fin de GS** Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés
Construire la notion d'action collective, de rôles **Construire la notion d'espace** Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. **Construire la notion de règles** **Construire la notion de gain** Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité	Collaborer, coopérer, s'opposer	**TPS/PS** Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires. **MS** Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné. **Les attendus fin de GS** Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle	- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	

Cycle 1	Cycle 2		Cycle3	
Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés. - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	**Compétences travaillées**	**Domaines du socle**	**Compétences travaillées**	**Domaines du socle**
	Développer sa motricité et construire un langage du corps Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	1	**Développer sa motricité et construire un langage du corps** Adapter sa motricité à des situations variées. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.	1
	S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	2	**S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre** Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.	2
	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur…). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3	**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur…). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.	3
	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4	**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.	4

	S'approprier une culture physique sportive et artistique • Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. • Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.	5	**S'approprier une culture physique sportive et artistique** • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.	5