

# ECOLE MATERNELLE

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

### Propositions de repères

Propositions de **repères** permettant d'**identifier des comportements d'élèves**  
à l'issue d'un module d'apprentissage en GS (au moins 8 séances) :

*« Ces séances doivent être organisées en cycle de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives »  
(BO spécial n°2 du 26 mars 2015, p.10)*

Chaque fiche « objectif visé » se présente selon l'architecture suivante :

Objectif visé	
Activité physique	→ extrait des programmes 2015 / <b>Sens de l'activité</b>
Réussit souvent	<b>Indicateurs de comportement / de performance* accessibles à un élève de Grande Section</b>  * <u>valeur chiffrée donnée à titre indicatif</u> permettant à l'enseignant, à l'élève, de repérer ce qu'il est « possible » de réaliser si on se mobilise vraiment
En voie de réussite	<b>Points d'appui</b>  <i>Ces comportements révèlent un premier niveau d'acquisition, Ils sont « prometteurs » car ils permettent de penser qu'il « réussira souvent » au prochain module d'apprentissage.</i>

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

Activités athlétiques	→ Parcourir plus de distance dans un temps donné / <b>Courir vite</b>
Réussit souvent	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réagit rapidement au signal de départ et...</li> <li>- Court « à fond » jusqu'à la fin d'une course d'une trentaine de mètres (maximum 8,5s sur 30m / au moins 24m sur 7secondes).</li> </ul>
En voie de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dans un défi à deux, prend encore son départ en réaction au départ du premier coureur mais ensuite veut aller « vite »</i></li> <li>- <i>Court « vite » (sans perturbation forte de l'équilibre en course) mais ralentit souvent avant l'arrivée</i></li> </ul>
Activités athlétiques	→ Ajuster et enchaîner ses actions pour <b>Sauter loin</b>
Réussit souvent	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur un élan limité, court vite pour sauter loin : enchaîne une impulsion un pied, un saut et une réception sur deux pieds</li> <li>- Franchit le plus grande distance possible (&gt; à 1,20m)</li> </ul>
En voie de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Après quelques pas d'élan, parvient à sauter une « rivière » de 50cm (temps de suspension au-dessus de la rivière)</i></li> </ul>
Activités athlétiques	→ Fournir des efforts dans la durée en cherchant à parcourir plus de distance dans un temps donné / <b>Courir longtemps</b>
Réussit souvent	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Court sans marcher sur une durée de six minutes (distance supérieure ou égale à 600m)</li> </ul>
En voie de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Commence à moduler sa course pour « courir longtemps » mais marche encore une fois (ou deux) sur six minutes</i></li> </ul>
Activités athlétiques	→ Ajuster et enchaîner ses actions pour : <b>Lancer loin</b>
Réussit souvent	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déclenche son action de lancer en bras cassé avec la volonté de lancer loin (le corps participe à l'action)</li> <li>- A construit une trajectoire dans l'axe, vers l'avant et le haut</li> <li>- Lance un objet léger (balle, vortex) au moins à 6m</li> </ul>
En voie de réussite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Lance sa balle « avec la main » (tout le corps n'est pas encore mobilisé par l'action de lancer)</i></li> <li>- <i>Lance un objet léger au moins à trois mètres avec une trajectoire qui tend à être dans l'axe.</i></li> </ul>

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

Natation	→ Se déplacer avec aisance dans des environnements aménagés (piscine)
Réussit souvent	<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'immerge complètement,</li> <li>- se laisse flotter quelques secondes (en petite profondeur)</li> <li>- en grande profondeur et sans moyen de flottaison, réalise un parcours permettant des reprises d'appui.</li> </ul>
En voie de réussite	<i>S'immerge complètement mais brièvement, se déplace le long du mur, épaules immergées en grande profondeur sans moyen de flottaison.</i>
Activités d'orientation	→ Se déplacer avec aisance dans des environnements naturels (parc, forêt...)
Réussit souvent	Au départ, oriente son plan, détermine un <u>itinéraire</u> à prendre et part en courant à la recherche de la balise (au cours de son trajet, met, si nécessaire, en relation son déplacement et les éléments du plan).
En voie de réussite	<i>Au départ, oriente son plan, détermine une <u>direction</u> à prendre et part à la recherche de la balise (a des difficultés dès qu'il y a des changements de direction)</i>
Activités d'escalade	→ Mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalade)
Réussit souvent	Réalise un parcours en hauteur et en largeur (environ sur 5m), prend des repères visuels pour trouver ses prises (exemple : chemin balisé à différentes hauteurs par des petits objets à prendre, à toucher...)
En voie de réussite	<i>Grimpe à une hauteur d'environ 2m (hauteur des mains), réussit à lâcher une main pour prendre un objet et redescend par le même chemin.</i>
Vélo	→ Solliciter son équilibre par de nouveaux modes de déplacement (vélos, draisienne) .
Réussit souvent	Démarre seul et se déplace en pédalant ; sait regarder où il va et change de trajectoire sans poser le pied à terre.
En voie de réussite	<i>Une fois lancé, est capable de maintenir son équilibre au cours d'un déplacement en ligne droite (au moins 5m) en vélo, en draisienne...</i>

Activités gymniques	→ Explorer et étendre ses limites en mettant en jeu des conduites motrices inhabituelles
Réussit souvent	<p>Réussit trois actions gymniques différentes choisies dans un répertoire d'actions construit avec les élèves et hiérarchisé</p> <p>Exemples d'actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rouler : déclenche la rotation grâce à une impulsion des jambes et tourne dans l'axe</li> <li>- sauter / « voler » : saute pour réaliser une figure en « vol » et assure sa réception</li> <li>- se déplacer sur une poutre : se déplace de deux manières différentes, prend une posture en équilibre sur un pied et sort de la poutre par un saut</li> <li>- se balancer : agit pour entretenir un balancer</li> </ul>
En voie de réussite	<p><i>Réussit trois actions gymniques différentes choisies dans un répertoire d'actions construit avec les élèves et hiérarchisé</i></p> <p><i>Exemples d'actions :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>rouler : roule à l'aide d'un plan incliné</i></li> <li>- <i>sauter /voler : saute pour faire durer le « vol » et assure sa réception</i></li> <li>- <i>poutre : marche seul sur la poutre, enjambe un obstacle et sort de la poutre par un saut</i></li> <li>- <i>se balancer : se suspend quelques secondes et lâche la barre en assurant sa réception</i></li> </ul>

### Objectif 3 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Jeux traditionnels	→ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but :
Réussit souvent	Ex : gendarmes et voleurs Sort pour délivrer un prisonnier en mettant en relation son projet d'action et les actions des gendarmes (dans l'espace et le temps).
En voie de réussite	<i>Réussit à changer de direction au cours du déplacement pour essayer de ne pas se faire toucher (ou pour essayer de toucher un adversaire).</i>
Jeux collectifs avec objets	→ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but :
Réussit souvent	Ex : jeu du loup avec objets (sacs de graine ou balles qui rebondissent peu) Au cours du jeu, prend des informations et choisit de faire progresser l'objet seul ou avec un partenaire (attaquant). Essaie de récupérer l'objet quand il est défenseur
En voie de réussite	<i>Participe au jeu quand il est porteur de balle ; A des difficultés à tenir le rôle de partenaire de porteur de balle En défense, s'oppose occasionnellement à l'attaquant</i>
Activités de lutte	→ Explorer des actions en relation avec des intentions d'opposition sur un adversaire
Réussit souvent	Ex : Combat à 2 non réversible S'engage de tout son corps, pour immobiliser l'adversaire, pour le sortir d'une zone et /ou résister et ne pas se faire bloquer.
En voie de réussite	<i>S'engage dans l'action en n'utilisant qu'une partie de son corps (prioritairement les bras) soit pour immobiliser, soit pour sortir, soit pour repousser l'adversaire.</i>

#### Objectif 4 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Danse de création	→ Découvrir et affirmer ses propres possibilités, d'invention et de création en utilisant son corps
Réussit souvent	Tient son rôle du début à la fin, prend en compte quelques repères sur le monde sonore et va au-delà de ses premières réponses motrices.
En voie de réussite	<i>Pour maintenir son rôle, l'élève agit en réaction au changement de monde sonore, en réaction aux autres danseurs...</i>
Danse collective rondes et jeux dansés	→ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements avec d'autres partenaires, avec un support musical
Réussit souvent	Danse en groupe en réalisant une succession de mouvements mémorisés en cohérence avec la musique et les déplacements des partenaires.
En voie de réussite	<i>Se déplace avec les autres en prenant quelques repères significatifs sur la musique ; agit souvent en réaction à ce que font les autres danseurs</i>
Gymnastique avec objet (G.R.) / Activités de jonglage	→ Sur des supports sonores [...], utiliser des objets prolongeant le mouvement
Réussit souvent	Enchaîne et réussit trois actions choisies dans un répertoire construit collectivement Exemple : un lancer*/ rattraper seul – un déplacement avec rebond -des échanges à deux *lancer vertical au-dessus de la tête
En voie de réussite	<i>Réussit au moins deux actions choisies dans un répertoire. Exemple : dribble trois fois avec un ballon sans déplacement lance* un ballon léger à deux mains et le rattrape au moins deux fois sur trois</i>