

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Source → *Bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015*

Définition générale

L'école maternelle permet aux enfants de réaliser des expériences corporelles, particulières et significatives, au travers de la pratique d'activités physiques et artistiques. **Ces expériences contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants.**

Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres, pour développer l'adaptabilité de leurs conduites.

Conditions et moyens pour permettre aux élèves de réussir

Assurer les conditions d'une réelle pratique

L'enseignant stimule l'enfant, au travers d'une pratique physique quotidienne où la quantité d'activité reste l'objectif prioritaire. Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance chaque jour (de 30 à 45 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 (8 à 12 séances par exemple) pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives. Ces cycles peuvent être finalisés par des rencontres avec d'autres enfants. À l'école maternelle comme dans l'école primaire tout entière, une programmation en matière d'activités physiques, collectivement élaborée, prenant en compte avec souplesse la gestion des espaces et du matériel, est importante. Elle permet de garantir cette diversité, de l'ordonner et, en conséquence, de garantir la richesse et la continuité éducative de ce domaine. Chaque fois que c'est possible, les activités de natation seront proposées en particulier aux enfants de grande section. Au sein du projet d'école, les enseignants veillent ainsi à proposer des projets de complexité progressive, mobilisant les quatre objectifs de ce domaine d'apprentissage de manière équilibrée. Ils y mettent en relation de manière explicite les différents domaines d'apprentissage de l'école maternelle et facilitent, pour les enfants, la création de liens.

Les 4 objectifs caractéristiques

- **Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets**
- **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés**
- **Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique**
- **Collaborer, coopérer, s'opposer**

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.

- 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.

- 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.

- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties», montrer d'autres des «exploits».

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.

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.



- Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action

- 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

- 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.

- Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

-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.

- 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.

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.

- Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.

- Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel

- 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.

- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.

- 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 itinéraires.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique - Programmes 2015	Education Physique & Sportive - Programmes 2015	
Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle :	Les attendus de fin de cycle	
	Cycle 2	Cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> • Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire une performance optimale à une échéance donnée - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.
<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés - Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés (escalader, se suspendre, ramper, se renverser, rouler, se laisser flotter...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses déplacements à des environnements variés - Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. - Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses déplacements à des environnements variés - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.
<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives. 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.
<ul style="list-style-type: none"> • Collaborer, coopérer, s'opposer - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun (jeux duels et jeux collectifs, situations ludiques de corps à corps). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel En situation aménagée ou à effectif réduit, - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.