

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

Progressivité des apprentissages

OBJECTIF 2 : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Etape 3 – Autour de 5 ans

Découvrir différents aménagements et s'y déplacer

en mettant en œuvre une motricité inhabituelle :

• Explorer différents espaces constitués de plans et agrès de différentes hauteurs et inclinaisons (*planche ou poutre plus ou moins large, trampoline...*), qui suscitent des actions motrices variées (*monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes, debout, ramper, glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler...*) et déstabilisent les équilibres habituels.

• Expérimenter différentes façon de se mouvoir en sollicitant différents appuis (*main, pieds, genoux, ventre, dos...*)

• Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (*passer à côté de, le long de, au-dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...*) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples (*se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut...*)

• Utiliser différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisiennes, tricycles...) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (*pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...*)

• se constituer ses premiers critères de réussites dans la réalisation de certaines figures (galipettes...)

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles

• Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s'engager seul dans l'action dans un espace

• Utiliser un répertoire varié d'actions diversifiées pour s'adapter aux aléas d'un parcours (*sauter, ramper, rouler, grimper...*)

• Réaliser, reproduire, parfois à de nombreuses reprises, et inventer des actions inhabituelles pour s'éprouver et montrer à d'autres ses réussites.

Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants :

• Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (*marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler...*)

• Coordonner ses appuis pour monter, escalader, enjamber... sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts (*cage aux écureuils, passerelles, échelles...*)

• Rechercher différentes façon de franchir des obstacles ou de réaliser une action (*sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, les mains...*)

• Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes (*se déplacer à quatre pattes sur un parcours, n'utiliser que les pieds et les mains...*)

• Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné, en utilisant des indices spatiaux plus nombreux et le représenter sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.

• Participer à la mise en place d'ateliers en identifiant des objectifs simples.

Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés

• Adapter ses déplacements aux contraintes du milieu en adoptant la stratégie la plus efficace

• Commencer à prendre des repères précis dans la réalisation de figures de manière à tenir compte de l'effet obtenu

• Identifier et tenir compte de critères de réussites précis dans la réalisation d'actions (*réception, debout jambes fléchies après un saut...*)

• S'engager dans des enchaînements d'actions plus complexes en anticipant ses gestes de manière à assurer la continuité du mouvement.

• Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (*différents types d'échasses, planches à roulettes, patins à roulette...*), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire

• Montrer le résultat de son entraînement à la classe

Expérimenter et choisir des modalités d'actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :

• Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (*se suspendre avec un bras, par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre...*),

• Maîtriser sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques,

• Se déplacer dans un lieu inconnu (*stade, parc*) à l'aide de photos, de plans, de maquettes..., mémoriser un parcours et élaborer des représentations codées et légendées d'un parcours simple,

• Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (*patins à glace, rollers...*), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.

Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché

• Affiner ses actions pour les enchaîner, libérer son regard des points d'appuis,

• Adopter des rythmes diversifiés, lier ses actions et introduire des ruptures intentionnelles, rechercher des effets esthétiques,

• Choisir parmi différentes possibilités pour construire un enchaînement devant répondre à différentes contraintes (*présence de différentes figures, utilisation d'objets ou de matériel précis...*),

• Chercher à progresser, persévérer dans l'effort de manière à adopter des gestes de plus en plus précis et maîtrisés,

• Prendre plaisir à accomplir des «exploits»,

• Comprendre les principaux objectifs poursuivis par le projet d'activité (*répondre à une contrainte du milieu dans le cadre d'un projet d'escalade... ou s'engager dans la réalisation de figures acrobatiques*),

• Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d'allure selon des signaux...

Explorer le milieu aquatique

• Explorer le milieu aquatique et participer à des jeux adaptés avec plaisir,

• Immerger la tête dans l'eau, avec des yeux ouverts qui prennent des informations dans le volume d'eau (*objets immergés, cerceaux...*),

• Réussir à retenir sa respiration dans l'eau (*apnée respiratoire*) mais aussi pouvoir souffler dans l'eau (*alterner une inspiration aérienne et une expiration subaquatique*),

• Flotter dans l'eau, se laisser porter par l'eau sur le ventre et également sur le dos en utilisant des objets (*matériel de flottaison : frites, planches*), puis sans objets,

• Réaliser des coulées ventrales avec la tête dans l'eau, et le regard dirigé vers le fond, après une poussée sur le bord de la piscine et en se laissant flotter dans l'eau,

• Explorer des déplacements aquatiques avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes (*propulsions diverses expérimentées et recherche d'appuis solides dans l'eau*),

• Explorer la profondeur et le volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

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

LES MOINS DE TROIS ANS

Le besoin de mouvement des tout-petits est important et l'espace des salles de classe, des salles de jeux et des cours de récréation doivent y répondre. Ainsi le développement de la motricité globale permet de consolider et d'élargir les possibilités d'équilibration et de mieux maîtriser les grandes coordinations de mouvements qui permettent à l'enfant de s'asseoir, de marcher, de courir, de grimper, de sauter, de se balancer ...

Voir grand pour les tout petits !

Il revient à l'enseignant de ne pas penser de « petits » espaces, ni de se représenter un « petit » temps pour de « petits » enfants mais d'imaginer un grand espace-temps, riche, plein, ouvert, pour des enfants qui aspirent à devenir grands.

Chaque fois que les conditions matérielles le permettent, les enfants investiront un vaste espace avec des « pentes », des « descentes », de « petites montagnes », des « mers » de tapis comme des « vagues » qui sont propices à glisser, rouler ou faire rouler, à prendre de l'élan, de la vitesse. L'enfant pourra y sauter en contrebas, marcher en montée, comme en descente, sur des chemins, sur un sol instable. Un espace de taille plus modeste peut toutefois ouvrir le champ à une grande aventure motrice si son aménagement est optimisé.

Au départ, il y a besoin de peu (ou pas) de consignes orales pour engager les tout-petits dans l'activité, l'aménagement matériel « parle de lui-même » et doit se faire accueillant, excitant, énigmatique... Les enfants s'y engagent avec tous leurs sens en éveil (*en particulier la vision, la tactilité et ce sixième sens méconnu : le sens du mouvement ou sens « kinesthésique »*). Ils vont progressivement ajuster leurs coordinations et en acquérir de nouvelles pour peu que l'environnement leur « résiste » un peu. Il est important que chacun trouve dans l'aménagement matériel de quoi exercer sa curiosité, regarder ce qui se passe autour de lui, satisfaire son besoin d'action et construire son intelligence motrice. Il est essentiel que chacun trouve sa place et se sente suffisamment en sécurité affective et motrice pour « s'immerger » dans le mouvement, relever des défis à sa mesure et éprouver la satisfaction de les réussir.

Observer pour faire progresser

Observer finement pour interpréter plus clairement

les intentions des enfants, mettre des mots sur les réussites et les difficultés rencontrées qui font obstacle aux projets. (« *Qu'est-ce que tu essaies de faire et qui te résiste ? Comment puis-je t'aider dans ton projet sans te donner les réponses et sans faire à ta place ?* ». Mais aussi : « *Comment pouvez-vous*

jouer à plusieurs à ce jeu qui vient de naître sans vous gêner, en éprouant les uns des autres ? »).

Encourager l'exploration motrice

Le foisonnement et la liberté d'initiative qui le caractérisent sont incompatibles, à cet âge, avec l'organisation d'un « parcours », d'un sens de rotation, d'attentes précises de l'adulte en termes de réalisation d'actions prévisibles. L'apparent « désordre » qui l'accompagne, le bruit qu'il génère ne doit pas inquiéter les enseignants car il est le signe d'une appropriation active du milieu par les tout-petits et de leur réel enthousiasme. Et toujours, encourager et féliciter... : les feed-back positifs, les mots qui les accompagnent renforcent la motivation intrinsèque et aident les enfants à mémoriser les apprentissages et leurs procédures.

Faire vivre les aménagements

Il est important de réaménager le milieu durant la séance pour l'ajuster aux projets des enfants et répondre aux éventuelles difficultés observées (ajouter un tapis sous une zone de réception, rehausser l'accès à une poutre, écarter un banc d'une table...). Il peut être utile d'introduire parfois des petits objets (*qui roulent, glissent, se transportent, permettent de les pousser...*) pour ouvrir la palette d'actions possibles au sein d'un aménagement stable. Il est souhaitable ne pas rester cantonné sur une zone qui semblerait plus délicate (*avec les tout petits, toutes les prises de risque des enfants doivent généralement pouvoir se faire dans des lieux sécurisés, et ne pas nécessiter la présence continue de l'enseignant à un poste particulier*). L'enseignant ne doit pas hésiter à jouer avec les enfants, à entrer dans leurs jeux et en proposer de nouveaux. L'observation n'est pas incompatible avec une participation active ! La prise de photos des enfants (par l'enseignant, un collègue, l'Atsem) permet de disposer ensuite d'un support de langage, propice aux échanges, afin de se remémorer les expérimentations passées. Ces ré-évaluations facilitent les prises de conscience, amènent l'enfant à se reconnaître, à se regarder en train d'agir. Elles focalisent l'observation sur les actions des autres et amènent à mettre des mots sur les projets d'actions, les réussites, les difficultés, le matériel concerné.

Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes

Un espace aménagé en « coins », en « îlots »

matériel « fixe » (tapis, bancs, tables...) réparti dans l'espace, en pensant des associations qui créent des continuités (un tunnel suivi d'une poutre...), des regroupements (une série de chaises renversées...), des assemblages (une échelle adossée à un espalier...). Des sortes de « coins » sont alors perceptibles par les enfants qui les investissent de la manière qu'ils désirent, même si le plus souvent le matériel induit des réponses motrices. Il n'y a pas d'organisation précise du groupe, ce qui est particulièrement adapté aux enfants les plus jeunes.

Un espace aménagé en « pays »

Deux (*ou trois*) zones dans l'espace de pratique sont clairement matérialisées. Ces espaces sont caractérisés, pour les enfants, par le fait qu'il y existe un matériel particulier (*des trottinettes, des échasses...*) ou bien un agencement de matériel fixe (*des chaises alignées, une succession de tapis, un chemin de cerceaux...*). A la différence des « coins », la composition du groupe d'enfants est stable durant toute la séance. **Les enfants sont mieux focalisés sur un type d'expérience motrice, ne peuvent plus « papillonner » d'une activité à l'autre et ont de plus grandes chances d'être amenés à répéter les mêmes classes de comportements.** Un temps de bilan permet les rotations. Cette organisation, pertinente dès la petite section, permet le déroulement de séances exploratoires avec du matériel qui n'est pas en nombre suffisant (*afin que chaque enfant puisse en posséder un exemplaire*).

Un espace aménagé en « étoile »

L'enseignant a délimité un espace commun, central ou sur un côté de la salle (« la maison des enfants »). A partir de ce point de départ, trois ou quatre « chemins » divergent (*une succession de matériel fixe, des repères délimitant un itinéraire...*). Chaque enfant est invité à en choisir un. La fin de ces trajets est clairement matérialisée (*déposer un petit objet dans une caisse, faire sonner une clochette, prendre une gommette dans une boîte qui se situe à l'extrémité du chemin et la coller sur une affiche...*).

Les activités motrices sont déterminées par la nature du matériel ou sont fonction des consignes. Les dispositions sont linéaires et orientées (début, fin). Chacun peut être libre de répéter le même chemin ou peut être incité à en changer (*après trois tentatives, par exemple*).

Un espace aménagé en « ateliers »

L'enseignant a conçu différents espaces de travail et propose des activités ludiques différentes, associés à chacun de ces espaces. **C'est une organisation qui peut être propice à des temps de structuration et qui vise au développement de l'autonomie des enfants, au partage des responsabilités.**

Un espace organisé en « parcours »

L'enseignant conçoit une organisation dans laquelle le matériel est disposé de manière linéaire ou circulaire (*en boucle, ouverte ou fermée*). Il crée des entrées différentes, matérialisées par un code. Cette organisation relève plutôt des enfants de grande section.

cette organisation est propice à l'enchaînement des conduites et au réinvestissement d'actions sur une durée et une distance plus longues.

Le parcours peut à certains endroits « se dédoubler » de manière à permettre aux enfants de dépasser celui ou celle qui a besoin de prendre plus de temps. L'enseignant peut également organiser la classe en binômes d'entraide.