BO spécial du 26 mars 2015 : Programme d'enseignement de l'école maternelle

Domaine 2 d'apprentissage : « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

Apprendre en jouant/Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes/Apprendre en s'exerçant/Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Objectifs visés et éléments de progressivité			une séance quotidienne (de 30 à 45mn environ)
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**
Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées. Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...). Il apprend à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...). En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...), l'enfant en expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements. Il progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.	Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...). Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.	Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitent à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.	Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres. Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...). D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu
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.**

<table>
<tr><th>Eléments de progressivité</th><th>PS</th><th>MS</th><th>GS</th></tr>
<tr><td>Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets</td><td colspan="3">- Enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d’action
- Fournir des efforts dans la durée
- Parcourir plus de distance dans un temps donné (matérialisé par : sablier, comptine…)
- Explorer les propriétés des objets (taille, forme, poids) et découvrir les utilisations possibles
- Percevoir et anticiper des trajectoires</td></tr>
<tr><td>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés</td><td>- faire découvrir aux enfants leurs possibilités en proposant des situations pour explorer et repousser leurs limites
• conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper…)
• développer des équilibres nouveaux (se renverser, rouler, flotter)
• découvrir des espaces inconnus ou incertains (piscine, patinoire, forêt…)</td><td colspan="2">- Enrichir ces expérimentations à l’aide de matériels :
• sollicitant l’équilibre (patins, échasses…)
• permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes…)
- Attirer l’attention sur la sécurité (la sienne et celle des autres)</td></tr>
<tr><td>Communiquer avec les autres au travers d’actions à visée expressive ou artistique</td><td colspan="3">- Développer ses possibilités d’improvisation, d’invention et de création en utilisant son corps
- Développer les rôles d’acteurs et de spectateurs
- Participer à un projet collectif</td></tr>
<tr><td>Collaborer, coopérer, s’opposer</td><td>- Découverte des jeux moteurs vécus en collectif par l’association d’actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination (ex. collaborer pour vider une zone des objets qui s’y trouvent ou pour les transporter)</td><td>- Développer des situations avec une réelle intention d’opposition (ex. poursuivre pour attraper)
- Réversibilité des statuts (si le chat touche la souris elle devient chat à sa place)</td><td>- Entrer au contact du corps de l’autre (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser…)
- S’approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu</td></tr>
</table>

Correspondances avec différentes classifications, effets, notion d'évolution et de progrès

Compétences	1	2	3	4
Activités physiques et artistiques de référence	Athlétisme (Course, sauts, lancers) Natation	Orientation Equitation Gymnastique Natation Escalade Activités de pleine nature Rollers, skis, bicyclette, draisienne…	Rondes et jeux dansés Danse Mime Natation synchronisée GRS Activités de cirque	Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux collectifs Jeux traditionnels avec ou sans ballon Jeux sportifs
Effets recherchés	Faire une performance. Progresser. Conquérir l'équilibre aquatique. Effectuer des parcours.	Lancer le plus loin possible le plus précis possible. Enchaîner des actions gymniques pour être apprécié. Piloter son déplacement sur un engin. Conquérir les hauteurs en sécurité Se familiariser avec le milieu aquatique. (Cycle 1)	Reproduire, mémoriser. Créer des chorégraphies pour être vu. Evoquer des thèmes et des images pour les autres.	S'échapper, esquiver, rattraper. Vaincre son adversaire. Coopérer pour vaincre l'opposition.
Evolution	De l'épreuve à la performance (prise de risque maîtrisée à la prouesse en sécurité).	De la manipulation à l'expression. De la réalisation individuelle à la comparaison avec autrui : mesurer, comparer, évaluer, apprécier.	De l'expression à la création. De l'expression spontanée à l'impression à produire sur autrui.	De l'opposition directe à la confrontation réelle. De l'activité émotionnelle à l'activité réfléchie.
Classification des jeux (R.CAILLOIS « Des jeux et des hommes »)	Jeux de manipulation, de déplacements complexes, d'exploits, d'adresse, de performance.	Jeux de vertige, d'équilibres inhabituels, d'exploration d'espace.	Jeux de transformation, de formes corporelles, d'imagination.	Jeux de rivalité, de coopération, d'affirmation en respectant la règle.
Classification des structures motrices fondamentales	Marche, préhension, habiletés de manipulation et de projection	Locomotions variées et équilibration.	Motricité expressive / communication.	Motricité et socialité.
Notion de progrès ("Vers une pédagogie de l'acte moteur "J-P BONNET)	**A/ De la variabilité (acquisitions, oublis, acquisitions, oublis...) ➔ à la réponse correcte** **B/ De la centration (repères visuels) ➔ à l'automatisation** **C/ De la syncinésie ➔ à la différenciation, à la dissociation et la fixation** **D/ Du refus de l'équilibre ➔ à l'équilibration à postériori ➔ à l'équilibration anticipée** **E/ De la juxtaposition des actions ➔ à la coordination des actions**			

(Document Jean-Luc GOSSMANN CPD EPS, DSDEN 93) Sept. 2015.

Historique : Anciens programmes de 2008 et 2002

I/ PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE - PETITE SECTION, MOYENNE SECTION, GRANDE SECTION « Hors-série n° 3 du 19 juin 2008 » « AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS »				
Cycle 1 Compétences motrices	***Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés***		***Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;***	***S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;***
Mise en œuvre (B.O hors-série n° 3 du 19 juin 2008)	***Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir).***		***Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste. Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.***	***Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.***
« B.0 n°1, hors série, 14 février 2002 »				
	. Courir, sauter, lancer de différentes façons *. Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec des matériels variés* *. Courir, sauter, lancer pour battre son record (en temps, en distance)*	*. Se déplacer dans des formes inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser…)* *. Se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois)* *. Se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers)* *. Se déplacer dans ou sur des milieux instables (eau, neige, glace, sable…)*	*. S'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer…)* *. Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver…*	*. Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états…* *. Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions* *. S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel*
Mise en œuvre (B.0 n°1, hors série, 14 février 2002)	***. Activités athlétiques***	*. Vers les activités gymniques : salles aménagées avec du gros matériel, des obstacles (on peut s'y déplacer de manières différentes)* *. Activités d'orientation : environnements proches et familiers (école), environnements semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêts)*	*. Avec les grands surtout : jeux d'opposition duelle (jeux de lutte)* *. Avec les petits jeux collectifs (y compris les jeux de tradition avec ou sans ballons) : jeux de poursuite, jeux de transports d'objets, activités de lancers de balles et ballons sur des cibles-buts et à des distances variées*	*. A tous les âges : danse, mime, rondes et jeux dansés, manipulation de petit matériel (vers la gymnastique rythmique avec des rubans, des foulards, des cerceaux)* *Avec les grands : activités gymniques (dans leur aspect artistique), activités de cirque*
Exemples de compétences à atteindre en fin de maternelle (B.0 n°1, hors série, 14 février 2002)	*. Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes* *. Lancer loin un objet lesté, sans sortir de la zone d'élan* *. sauter le plus loin ou le plus haut possible, avec ou sans élan*	*Vers les activités gymniques : se déplacer d'un point à un autre de différentes façons (rouler, franchir, sauter…) en prenant des risques mesurés, et en essayant d'arriver sur ses pieds* *. Activités d'orientation : dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade découverte faite avec l'enseignant* *. Activités de pilotage : bicyclette (rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de quatre mètres)* *. Activités aquatiques : se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche).*	*. Jeux de lutte : s'investir dans un activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action* *. Jeux collectifs : avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur*	*. Rondes et jeux dansés : danser (se déplacer, faire des gestes) en concordance avec la musique, le chant, et les autres enfants* *; danse : construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions*