AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Programmes 2015

Fiche objectif 2 : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.

Définition de l'objectif	Problèmes à résoudre
Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.	• Prendre des informations visuelles et kinesthésiques pour s'équilibrer, se déplacer et s'orienter dans des environnements variés.
Enjeux essentiels de cet objectif	**Les conditions de la réussite**
• 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 » à montrer aux autres. • Mettre en jeu, assurer son équilibre pour *se déplacer, se propulser, piloter* des engins instables. • *Se repérer* dans un espace extérieur, y *prélever des indices, utiliser des moyens de guidage* pour retrouver des « trésors cachés », réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. • Milieu aquatique : *s'immerger, explorer, se laisser flotter, se déplacer* avec ou sans objet flottant.	• **Un temps** d'expérimentation **suffisant** permettant la construction de **conquêtes motrices significatives.** • L'utilisation des espaces extérieurs dès que possible • L'utilisation de matériel fixe, d'objets mobiles, d'objets repères (plots, tracés…) et de codes • Partir des situations habituelles non maîtrisées pour aller vers des situations inhabituelles afin que **la recherche de l'équilibre reste l'objectif premier** • Un aménagement prévu pour une prise de risques mesurée • Un projet d'apprentissage individuel et collectif.

Transversalité

ETAPE 1 : Autour de 2 ans et demi - 3 ans	ETAPE 2 : Autour de 4 ans	ETAPE 3 : Autour de 5 ans
- Oser s'engager seul dans l'action. - S'éprouver et montrer à d'autres ses réussites. - Respecter des consignes simples. - Se constituer ses premiers critères de réussite. - Observer les autres.	- Adopter la stratégie la plus efficace. - Anticiper ses gestes. - Identifier et tenir compte des critères de réussite.	- Construire un projet. - Chercher à progresser. - Comprendre les objectifs d'un projet d'activité.

Gestes professionnels

• Donner du temps pour explorer • Valoriser les tentatives, enrichir les expérimentations • Proposer des situations riches, stimulantes pour engager une transformation des actions familières des élèves • Favoriser l'activité réelle des enfants • Penser, organiser, réguler les aménagements d'espace • Expérimenter les propositions des autres, les associer • Accompagner en interagissant avec les élèves	• Proposer une quantité suffisante d'expériences et de répétitions dans des actions organisées et ciblées • Proposer des situations dont les critères de réussite sont perceptibles par l'élève en termes de progrès • Mettre à distance l'action par sa représentation, son évocation (avant, pendant, après la séance) • Amener l'élève à formuler ses envies d'apprendre ou de faire en utilisant le vocabulaire spécifique	• Inscrire son action dans un projet individuel et/ou collectif (cycle de 6 à 12 séances) • Accorder du sens à ce que l'élève fait • Responsabiliser les élèves dans l'aménagement des espaces et du matériel • Faciliter l'autonomie à travers les différents rôles sociaux (arbitrage, observation…) • Faire participer les élèves à l'élaboration des règles et à leur évolution

Les attendus	Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre du plaisir et découvrir ses propres possibles.	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.	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.

Ce qui est à construire :	**ETAPE 1 : Autour de 2 ans et demi / 3 ans**	**JEU**	**ETAPE 2 : Autour de 4 ans**	**JEU**	**ETAPE 3 : Autour de 5 ans**	**JEU**
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles	Expérimenter différentes façons de se mouvoir en sollicitant différents appuis *(mains, pieds, genoux, ventre, dos…)*		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)*		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)*	
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Explorer différents espaces de plans et d'agrès de différentes hauteurs et inclinaisons *(planche, poutre, trampoline)*		Coordonner ses appuis sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts (*cage aux écureuils, passerelles, échelles)*		Anticiper ses itinéraires et ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres.	
Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents	Utiliser différents véhicules qui déstabilisent les équilibres habituels : *trottinettes, tricycles draisiennes*		Assurer son équilibre avec des objets ou véhicules inhabituels : *échasses, patins et planches à roulettes* Se propulser pour maîtriser sa trajectoire et sa vitesse.		Assurer son équilibre avec des objets ou véhicules inhabituels : *patins à glace, rollers* Se propulser pour maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.	
Construire des espaces orientés	Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé.		Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné en utilisant des indices spatiaux et le représenter sur un plan à l'aide de dessins remarquables		Se déplacer dans un lieu inconnu (*stade,parc)* à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémoriser un parcours. Elaborer des représentations codées.	
Explorer avec plaisir le milieu aquatique					Explorer le milieu aquatique : - Immerger la tête dans l'eau,yeux ouverts. - Retenir sa respiration dans l'eau. - Flotter dans l'eau. - Réaliser des coulées ventrales. - Explorer profondeur et déplacements.	

DIFFERENTES FORMES D'ESPACES AMENAGES

Dénomination	**Organisation matérielle**	**Fonction**	**Sens de rotation**	**Groupes définis**	**Photos ou schémas**
Coins ou îlots Dès la PS	Matériel fixe réparti en coins	Explorer	Pas de sens imposé	Pas d'organisation précise du groupe	
Pays Dès la PS	2 ou 3 zones matérialisées (matériel fixe ou petit matériel) Exploration libre puis guidage avec consigne	Se focaliser sur un type d'expérience motrice, répéter les mêmes classes de comportements.	Rotation après un temps de bilan	Composition stable durant toute la séance	
Etoile	Un point de départ et 3 à 4 chemins divergents	Vivre des activités motrices déterminées par la nature du matériel ou la consigne.	Dispositions linéaires orientées avec un point de départ et un point d'arrivée. Retour par l'extérieur	Cheminement individuel régulé	
Ateliers	Différents espaces de travail	Fixer, structurer un apprentissage déjà abordé, favoriser un type d'action qui sera répétée.	Oui mais la rotation complète ne se fait pas forcément sur le temps d'une seule séance.	Composition du groupe défini par l'enseignant	
Parcours GS	Matériel disposé de manière linéaire ou circulaire (en boucle, ouverte ou fermée)	Enchaîner des conduites et réinvestir des actions sur une durée et une distance plus longue.	Oui Espace linéaire orienté	Porte d'entrée choisie par l'enfant ou par un groupe défini par l'enseignant	