

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

La progressivité des apprentissages

Chacune des compétences présentées dans ces tableaux est illustrée par des exemples précis dans les 4 documents ressources à télécharger sur le site de l'IEN de Sélestat.

	Autour de 2 ans et demi - 3 ans (TPS - PS)	Autour de 3 - 4 ans (MS)	Autour de 5 ans (GS)
AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DUREE ET SUR LES OBJETS	<p>Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer avec des objets de tailles, poids et formes différentes. • Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement sur place ou en déplacement. • Mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet. • Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs. <p>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers servant de repères ou d'obstacles. • Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné. • Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter. 	<p>Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher différentes façons de lancer haut, loin ou précis. • Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser, le faire rouler, le faire rebondir. • Engager des actions de projection dans des positions différentes, provoquer des trajectoires variées. <p>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter différentes formes de sauts. • Sauter en contrebas pour atteindre une zone, une cible au sol et varier les modes de réception. • Se réceptionner dans des espaces différents et expérimenter les effets de zones ou de matériaux de réceptions différents sur son propre équilibre. • Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet, coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble, réaliser un trajet donné. 	<p>Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter des solutions multiples de lancer mettant en jeu différents équilibres. • Faire un choix pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer. • Utiliser des instruments variés pour frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles et produire l'effet recherché. • Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre. • Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents. <p>Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiner ses actions pour enchaîner plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné. • Expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes et mesurer les effets produits. • Mobiliser son énergie pour atteindre un repère d'espace, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper. • Prendre plaisir à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné. • Collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres pour faire parcourir à un objet commun, un espace plus grand ou le faire se déplacer pendant un temps plus long.

	Autour de 2 ans et demi - 3 ans (TPS - PS)	Autour de 3 - 4 ans (MS)	Autour de 5 ans (GS)
<p style="text-align: center;">ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES</p>	<p>Découvrir différents aménagements et s’y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer différents espaces constitués de plans et agrès de différentes hauteurs et inclinaisons, qui suscitent des actions motrices variées et déstabilisent les équilibres habituels. • Expérimenter différentes façon de se mouvoir en sollicitant différents appuis. • Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples. • Utiliser différents véhicules qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques. • Se constituer ses premiers critères de réussites dans la réalisation de certaines figures. <p>Prendre plaisir à s’engager corporellement dans un espace aménagé et y découvrir ses propres possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s’engager seul dans l’action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés. • Utiliser un répertoire varié d’actions diversifiés pour s’adapter aux aléas d’un parcours. • Réaliser, reproduire, parfois à de nombreuses reprises, et inventer des actions inhabituelles pour s’éprouver et montrer à d’autres ses réussites. 	<p>Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Epreuve son corps dans des actions nécessitant une perte d’équilibre plus importante. • Coordonner ses appuis pour monter, escalader, enjamber... sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts. • Rechercher différentes façon de franchir des obstacles ou de réaliser une action. • Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes. • 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. <p>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l’aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire. • Montrer le résultat de son entraînement à la classe. 	<p>Expérimenter et choisir des modalités d’actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Epreuve son corps dans des actions nécessitant une perte d’équilibre plus importante. • 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 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, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire. <p>Construire un projet d’action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d’allure selon des signaux... <p>Explorer le milieu aquatique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Réussir à retenir sa respiration dans l’eau mais aussi pouvoir souffler dans l’eau. • Flotter dans l’eau, se laisser porter par l’eau sur le ventre et également sur le dos en utilisant des objets, 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. • Explorer la profondeur et le volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

	Autour de 2 ans et demi - 3 ans (TPS - PS)	Autour de 3 - 4 ans (MS)	Autour de 5 ans (GS)
<p style="text-align: center;">COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES AU TRAVERS D' ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE OU ARTISTIQUE</p>	<p>Découvrir à partir d'inducteurs variés les actions motrices globales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Danser avec des objets de tailles et de formes différentes qui induisent des engagements corporels variés ou des modalités d'actions plurielles, qui développent des qualités de mouvements variées et des actions diverses. • Expérimenter les différents mouvements et déplacements pour agir sur les objets. • Rechercher des modes d'action différents pour agir avec les objets ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet. <p>Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir ses différents possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer différents déplacements dans l'espace et différents modes de déplacement. • S'organiser corporellement pour mobiliser différentes parties du corps. • Faire l'expérience des contrastes de temps. • Vivre le plaisir de danser avec les autres, de danser comme les autres, de danser en imitant un camarade, de danser en répétant un mouvement. 	<p>Explorer les différents possibles de l'action motrice et du mouvement, avec ou sans objet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher différentes façons de sauter, de glisser, de rouler, de tourner. • Expérimenter les contrastes des mouvements continus et des mouvements saccadés. • Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser, le faire rouler, le faire tourner. • Explorer les différents niveaux de l'espace corporel. • Enchaîner plusieurs déplacements et mouvements dans l'espace. • Manipuler et déplacer un objet avec différentes parties du corps. <p>Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiner ses actions motrices. • Mobiliser une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace ou pour induire une action globale. • Coordonner plusieurs mouvements. • Faire l'expérience de l'équilibre, et du déséquilibre. • Entrer dans la relation à l'autre, danseur, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant comme lui. • Observer et être spectateur de la danse des autres pour exprimer un ressenti, une émotion, pour décrire un mouvement, ou un enchaînement d'actions et de mouvements. 	<p>Expérimenter et éprouver différentes réponses corporelles et les structurer dans la qualité à partir de variables (espace, temps, énergie, corps et relation aux autres).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter différents tracés dans l'espace. • Mobiliser différentes parties du corps dans l'espace corporel proche. • Varier l'amplitude du mouvement. • Reproduire un mouvement en jouant sur la variable temps, la variable énergie. • Explorer différentes qualités du mouvement à partir de verbes d'action. • Mettre en jeu la dissociation segmentaire en enchaînant plusieurs mouvements avec des parties du corps différentes. • Commencer à percevoir son axe corporel et ce que l'équilibre induit comme organisation corporelle ce que le déséquilibre engendre. • Enrichir son répertoire corporel en variant ses réponses motrices autour de verbes d'action et autour des parties du corps mobilisées pour le mouvement. • Varier et enrichir sa prise de conscience des appuis au sol. • Combiner plusieurs mouvements avec différentes parties du corps et enchaîner différentes actions. • Danser avec l'autre, danseur, en variant les modes de relation ou en variant les modes de regroupement. <p>Faire l'expérience sensible de la composition, seul, à 2 ou à plusieurs, d'un enchaînement dansé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiner ses perceptions du mouvement dansé en proposant un mouvement ou un enchaînement de mouvements à l'autre ou aux autres et en réalisant le ou les mouvements d'un autre ou des autres par accumulation. • Faire des choix de combinaisons de mouvements à partir du répertoire corporel exploré. • Construire à 2 ou à plusieurs une phrase corporelle dansée à partir des propositions de chacun et la mémoriser. • Proposer et éprouver des qualités de mouvements variées dans le temps, l'espace, l'énergie. • Observer et s'impliquer dans la production d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer. Exprimer son ressenti, son émotion. • Etre spectateur de la danse des autres.

	Autour de 2 ans et demi - 3 ans (TPS - PS)	Autour de 3 - 4 ans (MS)	Autour de 5 ans (GS)
COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER	<p>Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires. • Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but. • S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant. • Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit, • Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant, • Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés, • Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée. <p>Prendre plaisir à jouer avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations. • Apprendre à respecter l'autre. • Effectuer des enchaînements d'actions dans la cadre d'une intention. • Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné. • Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants. 	<p>Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun. • Découvrir la notion de partenaire et d'entraide. • Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions. • Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions . • Construire un espace de jeu orienté. • Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu. <p>Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu. • Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. • Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe. • Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné. • Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires. • Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées. • Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations pour faciliter les échanges et se repérer. 	<p>Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information. • S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires. • Coordonner et enchaîner certaines actions. • Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés, • Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif, • Concevoir et utiliser des représentations spatiales. <p>Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires. • Participer à des jeux où l'opposition directe est de plus en plus interpénétrée et dans lesquels les actions deviennent de plus en plus collectives, • Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur . • Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer. • Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. • Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.