

Programmes 2008

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace.

L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

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.

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée de leur propre corps**. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- 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 ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.

Etude d'albums et recherche de situations en EPS

<p>Attention à la marche, d'A. CL. Lévêque</p>	
<p>L'énorme potiron, de F. Bobe et Yann Lovato</p>	
<p>La petite araignée, d'Eric Carle</p>	
<p>La chasse à l'ours, de Michael Rosen</p>	<p>La chasse à l'ours Michael Rosen Hélen Chishury</p> 
<p>Opération fantôme, de Jacques Duquennoy</p>	
<p>Chat, de May Angeli</p>	

ATTENTION A LA MARCHE

1) Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Exemples : Les pays

- * pressé : pas de géant.
- * nez au vent : les fourmis.

Possibilités de diversifier les pays : sautiller, serpenter, rebondir, marcher en arrière
Adapter sa posture en fonction de la hauteur (sol, banc, chaise).

2) Réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives

Exemples :

- * inventer des déplacements (avec ou sans support musical),
- * répertorier puis rattacher un déplacement à un jour de la semaine,
- * travailler sur l'expression du corps et du visage : sérieux, méchant...

L'ENORME POTIRON (1^{ère} animation)

LANGAGE	EPS
<p data-bbox="475 331 660 360" style="text-align: center;">Vocabulaire</p> <p data-bbox="320 405 560 434">Les contraires :</p> <ul data-bbox="368 479 756 689" style="list-style-type: none">• loin, près,• énorme, petit• lourd, léger• pousser, tirer• bouger, rester immobile comme une statue.	<p data-bbox="831 387 1219 454">Trier des objets qui roulent (forme, gabarits différents).</p> <p data-bbox="831 499 1243 566">Avec ces objets, réaliser des actions.</p> <p data-bbox="831 611 1171 678">Séance de danse « Les statues ».</p>
<p data-bbox="320 750 778 817">A partir d'expressions trouver des variantes :</p> <ul data-bbox="368 862 810 1108" style="list-style-type: none">• faire rouler• nommer différentes façons de se déplacer• parler de départ et d'arrivée• pousser avec• nommer des parties du corps en les montrant.	<p data-bbox="831 824 1241 891">Faire rouler les objets sur un parcours.</p> <p data-bbox="831 936 1273 1081">Réaliser des actions de pousser et tirer avec les parties du corps nommées à la séance de langage.</p>
<p data-bbox="320 1169 612 1236">A partir de mots ou d'expressions :</p> <ul data-bbox="368 1281 683 1348" style="list-style-type: none">• Pousser ensemble• Rire.	<p data-bbox="831 1169 975 1198">Coopérer.</p> <p data-bbox="831 1243 1038 1272">Jeux collectifs.</p> <p data-bbox="831 1317 1257 1384">Communiquer aux autres des émotions.</p>

L'ENORME POTIRON (2^{ème} animation)

1) ACTIONS :

- * pousser avec plusieurs parties du corps ;
- * rouler, faire rouler ;
- * transporter des objets lourds, volumineux ;
- * déménager.

2) COOPERATION / OPPOSITION

3) RELATION avec l'objet, l'autre

4) TRAVAIL SUR L'ESPACE (loin, près)

LA PETITE ARAIGNEE QUI NE PERD PAS SON TEMPS

1) TOUS ENSEMBLE :

- o mimer les animaux
- o faire parler les animaux
- o faire les actions, les jeux scéniques proposés par les animaux
- o travailler la chronologie du livre
- o travailler l'espace avec la toile d'araignée

2) EN ATELIERS (de 2 à 4)

Reprise des différentes actions dans la zone symbolisée ex : marcher comme l'araignée

3) MISE EN SCENE (acteur/spectateur)

- * travailler pour et avec
- * travailler dans un espace ordonné
- * travail musical en vue de créer une chorégraphie

LA CHASSE A L'OURS

a) LANGAGE :

Onomatopées, mémorisation de la comptine, lecture de la couverture, lecture pour prise d'indices.

1) Lecture en entier

2) Lecture : s'arrêter à « qu'est-ce que c'est ? »

b) EPS :

Ateliers : passer par-dessus, par dessous...

Matériel : bancs, chaises, tables.

Mondes sonores : déplacements de la famille : eau, tempête de neige, hautes herbes...

Observation des enfants.

Les faire verbaliser.

CHAT

* COMPETENCES LANGAGIERES : commenter puis faire commenter les images.

* COMPETENCES en EPS : réaliser des actions en mettant en jeu l'équilibre.

4 ateliers :

- * grimper ;
- * s'équilibrer ;
- * rouler ;
- * chuter.

Progression EPS Radégou

Phases	Pages	Semaine	Activités				
			Rat voleur	Souris collées	Ramasse fromage	Attaque du château	Entraînement de Pensatou
Exploration	1 à 7	1- 2			Seul A deux Tri par couleur	Un seul rôle; parcours garage / château	
	8 à 44	2-3	S'asseoir après la comptine	Se déplacer à deux dans un pays	Avec parcours		
Structuration	8	3-4	Radégou vole le trou d'une souris	Rôle de Radégou	Radégou vole le fromage si les souris perdent leur queue		
	8 à 22 Sans aventure	4				Parcours Maison Garage Château Maison quand but OK Deux rôles différents possibles	
	P 36	5-6				Rôle de Radégou: les souris peuvent gagner ou perdre	* De plus en plus éloigné * Les tours sont sur une colline * On monte sur un mur pour tirer * On tire avec des objets divers
	Pages aventure	7-8				Avec 1 parcours aventure + rôles antagonistes ou temps limité	
	Après les 3 pages aventure	9			Deux équipes vs / tour du monde Avec intro sablier		
Réinvestissement	Totalité	10-11		les souris libres libèrent les souris prises en passant sous un pont.		avec ramasse fromage temps limité + tous les parcours pages aventures + rôles antagonistes.	

Exemple de démarche en lancer

• **Démarche péda** pour 1. explorer, 2. stabiliser et 3. transformer pour réinvestir:

1. **Diversifier pour explorer**: *L'action motrice n'est pas orientée: s'adapter, dépasser l'imitation, rechercher en tâtonnant.*

seul: chacun apporte sa réponse avec consigne collective: *ex: lance comme tu veux et change de balle chaque fois*

à deux (avec consigne collective): *ex: lance par-dessus le tapis pour que ton camarade te renvoie la balle*

dans un pays ou atelier: Même matériel mais consigne différente *ex: lance au pays des étoiles, pays des souris. Consigne diffère avec matériel: même pays (pays perché) mais avec des ballons, balles, vortex, tissus*

en groupe, en équipe: La consigne s'adresse à tous: *lancez pour rendre les noisettes à l'écureuil (remplir la caisse)*

2. **Stabiliser pour structurer**. *On se focalise sur une action motrice ciblée dans des espaces aménagés pour cela: obtenir un effet, agir dans but précis.*

dans des espaces aménagés pour cela: *ex: lance à ras de terre vers le copain avec quilles entre deux; marque des buts en faisant rouler le ballon, châteaux de la sorcière (jouer en collectif avec 2 rôles différents).*

seul: chacun apporte sa réponse avec consigne collective: *ex: attaquer les monstres, nourrir les animaux*

à deux (avec consigne collective): *ex: lance dans mon carton, à travers le cerceau que je te présente à différentes hauteurs*

dans un pays ou atelier: *ex: Différents ateliers tournants reprenant les situations «»*

en groupe, en équipe: La consigne s'adresse à tous: *les châteaux de la sorcière: à plusieurs, différents rôles: porteurs ou tireurs.*

3. **Transformer pour réinvestir**. *On regroupe les actions motrices sur des ateliers différents avec des objectifs quantifiables, dans un projet de groupe, avec du matériel non utilisé jusqu'alors, une consigne différente, un environnement inconnu dans un but de s'adapter pour réinvestir les acquis*

ex: balles brûlantes collective avec balles piscine sous un cordon; choisis la meilleure façon d'atteindre la cible.

seul: chacun apporte sa réponse avec consigne collective: *ex: le choix de l'objet à lancer et de la cible sont définis par le maître sur une fiche.*

à quatre (avec consigne collective): *ex: lancer la balle sur le ballon paille placé dans une zone pour l'en faire sortir.*

dans un pays ou atelier: *ex: Différents ateliers tournants avec différents rôles (compteurs de points, de temps)*

en groupe, en équipe: La consigne s'adresse à tous: *le requin; châteaux de la sorcière avec complexification (sorcières voleurs, deux équipes)*

• **Consignes** :difficile de comprendre ce qu'il faut faire, privilégier les consignes simples avec actions concrètes dont les critères de réussite sont facilement repérables: se servir de **petit matériel** à transporter, jeter, donner, prendre à...

- va vite chercher l'objet et pose le ici
- Jette l'objet à, vers...
- essaie de prendre l'objet à ...
- tire l'objet pour l'amener vers...

• **Début et fin de l'activité de découverte ou enjeu difficiles à saisir**: **supports musicaux**: fin de musique, tambourin de début et de fin, rythmes + ou—rapides.

• **Support imaginaire** à partir d'une histoire, de personnages fictifs, d'animaux. *ex faire tomber les monstres (voir albums pour jouer)*