

Maternelle – 2 - AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Ces éléments de progressivité seront mis en relation avec les « items observables » contenus dans les cahiers de réussite de l'élève.

| | PS | MS | GS |
|--|---|--|--|
| Ressources EDUSCOL | http://eduscol.education.fr/cid91994/agir-s-exprimer-comprendre-a-travers-l-activite-physique.html | | |
| Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets | <p><i>Favoriser et expérimenter des actions plurielles (soulever, porter, pousser, ...).</i></p> <p>Courir jusqu'à l'arrivée d'un parcours délimité. Partir ou s'arrêter à un signal (visuel, auditif, tactile). Manipuler, jouer avec du petit matériel.</p> | <p><i>Réaliser un trajet donné en courant seul ou avec un camarade, lié par la main ou un objet, en coordonnant et régulant sa vitesse et ses directions.</i></p> <p>Courir en respectant une consigne précise. Attraper quelqu'un – Échapper à quelqu'un ou l'éviter.</p> | <p><i>Mobiliser son énergie en courant vite avec ou sans obstacle pour atteindre un repère d'espace matérialisé pour parvenir à rattraper quelqu'un ou lui échapper.</i></p> <p><i>Prendre plaisir à parcourir plus de distance dans un temps donné (matérialisé par un minuteur de cuisine, chanson donnée, ...).</i></p> <p>Courir en adaptant sa course à la durée et à la vitesse.</p> |
| | <p><i>Explorer différents trajets (en marchant, en sautillant, en courant, ...) dans un milieu aménagé.</i></p> <p>Sauter avec les deux pieds.</p> | <p><i>Affiner ses réponses possibles (formes de sauts) par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu (sauter depuis un banc, se réceptionner, ...).</i></p> <p>Sauter et oser prendre des risques pour franchir un obstacle - Sauter à pieds joints.</p> | <p><i>Affiner ses actions pour enchaîner plusieurs sauts (courir, sauter, se réceptionner).</i></p> <p><i>Expérimenter différents sauts et en mesurer les effets produits (couleurs, tracés, repères).</i></p> <p>Sauter sur différents appuis.</p> |
| | <p><i>Mettre en jeu un même type d'action (lancer) pour différents types d'objets ou rechercher tous les modes d'actions possibles pour un même objet.</i></p> <p>Lancer différents objets devant, derrière, dedans, au-dessus.</p> | <p><i>Donner des trajectoires variées (loin, haut précis) à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.</i></p> <p>lancer différents objets en répondant à une consigne : pour démolir, pour viser, pour franchir...</p> | <p><i>Expérimenter et choisir des modalités d'actions dans différents équilibres (en tournant, en se déplaçant, ...) pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché (pour frapper, guider, viser, réaliser un score, échanger avec un autre, le bloquer, le contrôler, ...).</i></p> <p>Lancer différents objets pour participer à des jeux à règles . Rechercher la précision et l'efficacité du geste.</p> |
| | <p><i>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.</i></p> <p>Se déplacer en enchaînant différentes actions, sans avoir peur et sans aide de l'adulte.</p> | <p>Se déplacer en enchaînant et ajustant différentes actions, en fonction de consignes et / ou d'obstacles évolutifs.</p> | <p>Se déplacer en enchaînant et ajustant différentes actions, en fonction de consignes et / ou d'obstacles évolutifs.</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p> | <p><i>Utiliser un répertoire varié d'actions diversifiées pour s'adapter aux aléas d'un parcours présentant différentes hauteurs et inclinaisons.</i></p> <p>Réaliser une action simple en fonction de l'environnement : grimper, ramper, enjamber, sauter...</p> <p>Découvrir un parcours et ses éléments librement.</p> <p>Connaitre les règles pour se déplacer en toute sécurité sur un parcours.</p> | <p><i>Eprouver son corps dans des actions ou des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants (marcher à reculons, se suspendre par les bras, ...).</i></p> <p><i>Coordonner ses appuis sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts. Suivre un itinéraire, le représenter sur un plan à l'aide de dessin, d'éléments remarquables, ...</i></p> <p>Réaliser une action simple en fonction de l'environnement et des consignes de la maitresse (ou du maitre) : grimper, ramper, enjamber, sauter...</p> <p>Connaitre les règles pour se déplacer en toute sécurité sur un parcours.</p> | <p><i>Coordonner ses appuis sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts et des pertes d'équilibre plus importantes. Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné avec des indices plus nombreux. Adopter la stratégie la plus efficace par rapport aux contraintes du milieu.</i></p> <p>Réaliser une action simple en fonction de l'environnement et des consignes de la maitresse (ou du maitre) : grimper, ramper, enjamber, sauter...</p> <p>Proposer de nouvelles idées pour enrichir les possibilités (utilisation matériel différent, ...).</p> |
| | <p>Se déplacer sur un parcours sans bousculer les autres.</p> | <p><i>Montrer le résultat de son entraînement à la classe.</i></p> <p>Se déplacer sur un parcours en restant dans son groupe ou son atelier.</p> | <p><i>Prendre plaisir à accomplir des « exploits ».</i></p> <p>Imaginer, proposer, expliquer une succession d'actions.</p> |
| | <p><i>Déstabiliser les équilibres habituels par différents véhicules (porteurs, tricycles, ...) ou sans (galipettes, ...).</i></p> <p>Prendre des risques et solliciter son équilibre.</p> | <p><i>Assurer son équilibre avec des objets ou véhicules « roulants », se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire, malgré des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante.</i></p> <p>Prendre des risques et solliciter son équilibre. Proposer de nouvelles idées pour enrichir les possibilités (utilisation de patins, d'échasses, ...).</p> | <p><i>Maîtriser sa trajectoire dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques nécessitant une perte d'équilibre plus importante. Sur des engins inhabituels, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.</i></p> <p>Prendre des risques croissants et solliciter son équilibre.</p> |
| | <p><i>Accepter de perdre ses repères habituels pour s'engager seul dans l'action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés.</i></p> <p>À la piscine, accepter d'entrer dans l'eau.</p> | <p><i>Accepter de perdre ses repères habituels pour s'engager seul dans l'action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés.</i></p> <p>À la piscine, accepter de rentrer et de se déplacer dans l'eau sans crainte.</p> | <p><i>Explorer le milieu aquatique (s'immerger, retenir sa respiration/souffler dans l'eau, flotter, se laisser porter par l'eau, glisser, se propulser, explorer la profondeur).</i></p> <p>À la piscine, accepter de rentrer dans l'eau sans crainte et être capable de mettre la tête sous l'eau, de se déplacer en s'équilibrant à l'aide de différents engins.</p> |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> | <p><i>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 ;</i> <i>-Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir des différents possibles.</i></p> <p>Regarder et imiter. Accepter de faire la ronde. Accepter de danser avec et devant les autres.</p> | <p><i>Entrer en relation à l'autre, danseur, en agissant sur lui (le sculpteur), en dansant comme lui (en miroir...)</i> <i>-Observer et être spectateur de la danse des autres pour exprimer un ressenti, émotion ...</i></p> <p>Regarder et imiter. Accepter de danser avec et devant les autres.</p> | <p><i>Faire l'expérience sensible de la composition , seul à 2 ou à plusieurs, d'un enchaînement dansé (affiner ses perceptions, construire, proposer, faire des choix)</i> <i>Etre spectateur de la danse des autres.</i></p> <p>Mémoriser et réaliser une séquence d'actions. Traduire des émotions avec son corps. Accepter de danser avec et devant les autres.</p> |
| | <p><i>Danser avec des objets de tailles et de formes différentes (cartons, chaises..) qui induisent des engagements corporels variés ou des modalités d'actions plurielles (soulever, porter..)</i></p> <p>Respecter quelques consignes simples de déplacements et de gestuelles. Adapter ses déplacements ou ses gestes en respectant un rythme simple (ou une musique).</p> | <p><i>Explorer, expérimenter, les contrastes des mouvements (continus, saccadés), des effets multiples pour un objet(le faire glisser, rouler...), dans les différents niveaux de l'espace corporel (glisser, se déplacer accroupi, sur la pointe des pieds...).</i> <i>Enchaîner quelques déplacements /mouvements.</i></p> <p>Respecter des consignes simples de déplacements et de gestuelles. Adapter ses déplacements ou ses gestes en respectant un rythme simple (ou une musique). Mémoriser et enchaîner des actions différentes.</p> | <p><i>Expérimenter, éprouver différentes réponses corporelles, et les structurer dans la qualité à partir de variables (espace temps énergie corps, relation aux autres).</i></p> <p>Enchaîner des actions avec ou sans support musical. Adapter ses déplacements ou ses gestes en respectant un rythme (ou une musique) et savoir en changer. Se repérer et se déplacer dans un espace scénique.</p> |
| | | <p>Chanter et danser en même temps (y compris en occitan ou une langue étrangère).</p> | |
| <p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p> | <p>Attendre son tour lors des activités. Faire attention aux autres et à soi-même : je ne fais pas mal, je ne me fais pas mal, je ne me laisse pas faire mal.</p> | <p><i>Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (poursuivre/s'échapper, protéger/dérober, défendre/faire tomber, ...).</i> <i>Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement du statut du joueur (souris qui devient chat, ...).</i></p> <p>Accepter de changer de rôle dans un jeu ou de changer de partenaire(s).</p> | <p><i>Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur.</i></p> <p>Accepter de changer de rôle dans un jeu ou de changer de partenaire(s).</p> |
| | <p>Accepter de partager le matériel qu'il utilise.</p> | <p>Accepter de partager le matériel qu'il utilise.</p> | <p>Accepter de partager le matériel qu'il utilise.</p> |
| | <p>Accepter d'aller chercher le matériel demandé et de le ranger après l'activité.</p> | <p>Accepter d'aller chercher le matériel demandé et de le ranger après l'activité.</p> | <p><i>Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (prise en charge de l'aménagement de l'espace, gestion du matériel, ...).</i> Accepter d'aller chercher le matériel demandé et de le ranger après l'activité.</p> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | <p><i>Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée.</i></p> <p>Respecter les règles d'un jeu simple.</p> | <p><i>Accepter les règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions.</i> <i>Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (traces représentant des cibles atteintes, tableau de score, ...).</i></p> <p>Respecter les règles d'un jeu.</p> | <p><i>Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés.</i> <i>Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer.</i> <i>Accepter et s'approprier différents rôles sociaux (arbitre, observateurs, responsable de la marque, de la durée du jeu).</i></p> <p>Respecter les règles d'un jeu collectif. Respecter l'arbitre.</p> |
| | <p><i>Prendre plaisir à jouer avec les autres et à jouer avec tous les partenaires désignés.</i> <i>Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations.</i> <i>Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants.</i> <i>Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun.</i></p> <p>Participer à un jeu collectif. Coopérer dans un jeu avec les autres.</p> | <p><i>Affiner ses réponses individuelles (courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin, ...) pour améliorer le résultat de l'action collective.</i> <i>Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné.</i> <i>Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires.</i> <i>Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (actions qui font gagner, les bonnes idées, ...).</i></p> <p>Coopérer dans un jeu avec les autres.</p> | <p><i>Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'objets mobiles dans un espace orienté par la présence de cibles ou le placement des adversaires.</i> <i>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.</i></p> <p>Coopérer dans un jeu collectif.</p> <p><i>Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur les séances à venir.</i></p> <p>Adopter une stratégie.</p> |
| | | | Maitriser ses émotions (accepter de perdre, attendre son tour,...) |
| | <p><i>Apprendre à respecter l'autre.</i></p> <p>Faire attention aux autres et à soi-même : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.</p> | <p>Faire attention aux autres et à soi-même : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal en particulier dans les jeux de lutte ou d'opposition.</p> | <p><i>Respecter l'autre.</i> <i>Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun (on se bat avec quelqu'un et non contre).</i> <i>Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité corporelle et celle de l'autre.</i></p> <p>Faire attention aux autres et à soi-même : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal en particulier dans les jeux de lutte ou d'opposition.</p> |