

# S O M M A I R E

Les programmes officiels

Nos propositions

Domaine de la locomotion

● courir

● sauter

● grimper

● rouler

● piloter

Domaine de la manipulation

● lancer

● manipuler

● pousser - tirer

Domaine de l'expression

● danser

● répertoire de comptines

Du matériel adapté aux activités

- exploration du milieu proche (école, classe, cour de récréation...)
- exploration d'un milieu plus lointain (quartier, sortie de pleine nature, classes transplantées).
- découverte de ses possibilités corporelles.
- action globale à base de locomotion ; exercice des capacités motrices dans des situations nombreuses et diverses, incluant la rencontre et l'utilisation d'obstacles matériels : marcher, courir, sauter, grimper, lancer, ramper, glisser, tirer, pousser, manipuler, se tenir en équilibre, se suspendre, évoluer dans l'eau, sur la glace ou la neige...
- adaptation des conduites motrices, en vue de l'efficacité et de la précision du geste, ajustement global des actions en fonction des trajectoires d'objet en mouvement.

**Nature et contenu des activités**

l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les résultats obtenus. Ses compétences sont développées dans des espaces variés, avec ou sans matériel, dans des situations ayant un sens pour lui et qui permettent un engagement total.

**Compétences disciplinaires premières (cycle 1) du cycle des apprentissages premiers**

**Les programmes officiels de 1995**

- Compétence 1** utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires.
- Compétence 2** oser réaliser, en sécurité, des actions dans un environnement proche et aménagé.
- Compétence 3** participer, avec les autres, à des activités corporelles d'expression, avec ou sans support musical et à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité.

- prise de repères dans l'espace et le temps, appréciation des distances, réaction à un signal.
- participation à des actions en commun, acceptation et respect de règles de jeux, individuels et collectifs.
- expression par et avec le corps, seul ou avec d'autres.
- exploration sensorielle, utilisation et appropriation des objets (chaises, tables, bancs...), des accessoires (balles, ballons, cerceaux, cordes...) et des matériels (charlots, tricycles, vélos, patins...).
- dépassement de soi en mesurant les risques et en modulant son énergie.
- reconnaissance, réaction aux caractéristiques du monde sonore (bruit, musique, rythmes).



# Nos propositions

## Les ambitions

Ce document a pour but de proposer un choix, non exhaustif, de situations et une démarche pédagogique devant permettre aux enseignants de cycle 1 de faire évoluer les comportements spontanés des enfants vers des actions plus diversifiées. Ces activités amèneront progressivement les élèves vers des apprentissages spécifiques dans les principaux verbes d'action abordés au cycle 1 :

**domaine de la locomotion :** courir, sauter, grimper, rouler, piloter.

**domaine de la manipulation :** manipuler, lancer, tirer-pousser.

**domaine de l'expression :** danser.

## La progression

Chaque verbe d'action est illustré par un ensemble de fiches proposant une entrée dans l'activité à 3 niveaux différents en fonction des possibilités motrices des enfants liées à leur âge et à leur vécu antérieur.

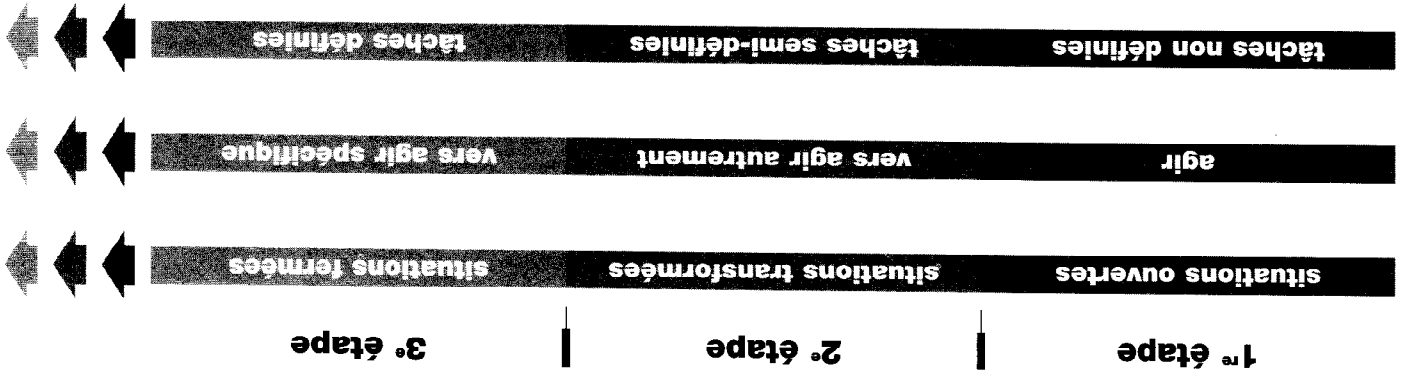
La première page de chaque domaine d'action présente l'analyse didactique du verbe en 3 étapes.

Les fiches « 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> étape » amènent les enfants

▶ à agir (phase d'exploration)

▶ puis à **agir autrement** (phase de diversification).

Les fiches spécifiques (3<sup>e</sup> étape) donnent, chacune, une orientation plus précise au verbe et visent l'acquisition de **comportements moteurs spécifiques** (phase de structuration).



Les **cycles** consacrés à chaque verbe (au moins 8 séances consécutives) s'inscrivent dans une **programmation** respectant l'équilibre entre les 3 domaines (locomotion, manipulation, expression).

## Les consignes

Elles sont formulées :

en termes de tâches à réaliser par les enfants (leur donner un but : va..., cherche..., remplis..., touche...).

dans l'intention de faire évoluer et de construire des comportements autant affectifs et sociaux que moteurs, **observables** par l'enseignant.

## La verbalisation

Elle sert à faire expliciter les solutions trouvées pour aider, à **certains moments**, en salle de jeu ou en sa de classe) à la prise de conscience ou à l'affinement du geste.

### AVANT la séance

- \* rappel des situations vécues antérieurement
- \* mémorisation des tâches à réaliser

### PENDANT la séance

- \* reformulation des tâches et des consignes
- \* exploitation des réponses des enfants

### Bilan

- \* ce qu'on a fait
- \* comment on a fait
- \* ce qu'on a aimé
- \* comment on va continuer

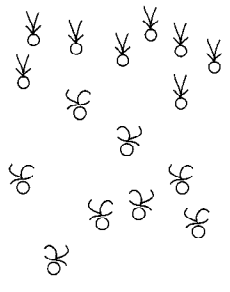
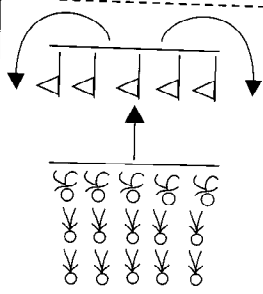
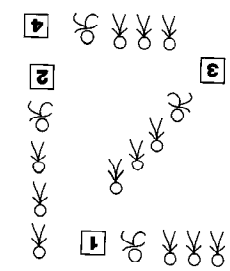
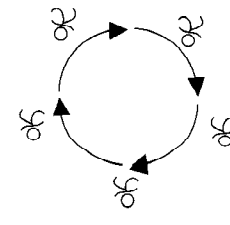
## L'évaluation

Pour les 2 premières étapes, les enseignants se baseront sur les comportements recherchés pour évaluer les acquisitions des enfants. Celles-ci porteront essentiellement sur des objectifs sociaux et d'intégration dans le groupe.

L'évaluation sur le plan moteur proposée dans les fiches spécifiques n'interviendra qu'à la fin de la phase de structuration (3<sup>e</sup> étape).

# L'organisation matérielle

Différentes formes d'organisation seront utilisées en alternance. On veillera à ce qu'elles soient adaptées aux compétences recherchées et au degré de maturité des enfants pour les amener à acquérir des habitudes de travail en respectant l'organisation sociale et le dispositif matériel.

forme de travail	organisation	intention pédagogique	temps d'action et de récupération	limites
<b>Dispersion</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ faire découvrir, essayer</li> <li>▶ réinventer des acquis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ tous les enfants sont en action en même temps</li> <li>▶ chacun peut décider de s'arrêter, repartir, faire à sa vitesse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ observation difficile</li> <li>▶ intervention individualisée de l'enseignant</li> </ul>
<b>Vagues</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ amener à faire respecter les règles de fonctionnement de la vague ou de la colonne</li> <li>▶ amener l'enfant à connaître ses possibilités</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ régulé par le dispositif :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- action</li> <li>- retour</li> <li>- attente</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ attente souvent importante (éviter des effets trop chargés par colonne)</li> <li>▶ inadaptées à la 1<sup>re</sup> étape</li> </ul>
<b>Ateliers</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ faire prendre conscience de sa place dans le groupe et en accepter les contraintes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ régulé par :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- le dispositif</li> <li>- les rotations</li> </ul> </li> <li>▶ temps d'action important si beaucoup d'ateliers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ l'enseignant ne peut observer qu'un seul groupe</li> </ul>
<b>Circuit</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ faire l'inventaire des capacités</li> <li>▶ réinvestir/évaluer des acquis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ temps d'action peu important</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ trop souvent un seul enfant en action</li> <li>▶ attente longue</li> </ul>

étape 3

Obtenir des comportements spécifiques

structuration

► **organise** l'activité

► **guide** vers des réponses motrices « attendues »

- en aménageant la situation
- en proposant des tâches liées aux composantes du verbe

L'enfant fait des gestes plus « justes » par rapport aux composantes de l'activité.

étape 2

Rendre les comportements plus variés plus intentionnels

diversification

► **organise** l'activité

► **observe** et **relance** pour agir autrement

- par transformation de la situation
- par de nouvelles consignes

L'enfant fait des choses qu'il n'a pas l'habitude de faire.

L'enfant construit des comportements plus adaptés.

étape 1

Faire émerger les comportements spontanés

exploration

► **organise** l'activité

► **observe** et **incite** à l'action

L'enfant fait ce qu'il sait déjà faire.

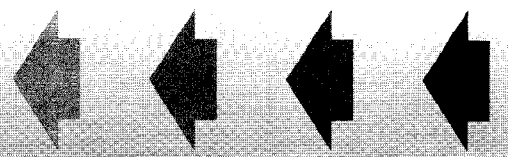
L'enfant devient attentif à son comportement face :

- au matériel
- aux autres.

objectifs généraux

rôle du maître

activité de l'enfant



**sauter**

- ▶ en jouant partout
- ▶ en choisissant l'atelier qu'on préfère
- ▶ en jouant à...
- ▶ en respectant les règles

▶ comme...

▶ autrement

▶ en faisant plus difficile

▶ sur...

▶ par-dessus un obstacle

• haut

• bas

▶ pour atteindre...

▶ dans une cible

▶ avec un accessoire

▶ en contrebas

▶ loin

▶ haut

▶ en enchaînant des sauts

**danser**

- ▶ sur une comptine
- ▶ avec un matériel
- ▶ avec un accessoire
- ▶ une histoire
- ▶ sur une musique
- ▶ avec la maîtresse
- ▶ avec les autres
- ▶ en ronde

▶ en répondant aux sollicitations

• du texte

• de la musique

▶ en cherchant différentes réponses

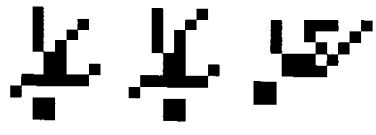
aux sollicitations

▶ individuellement, en groupe

▶ des jeux chantés

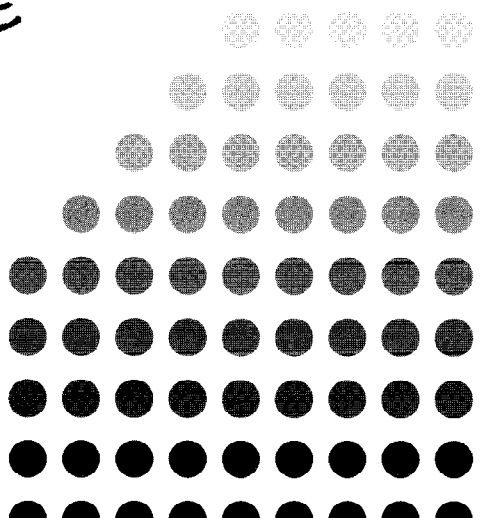
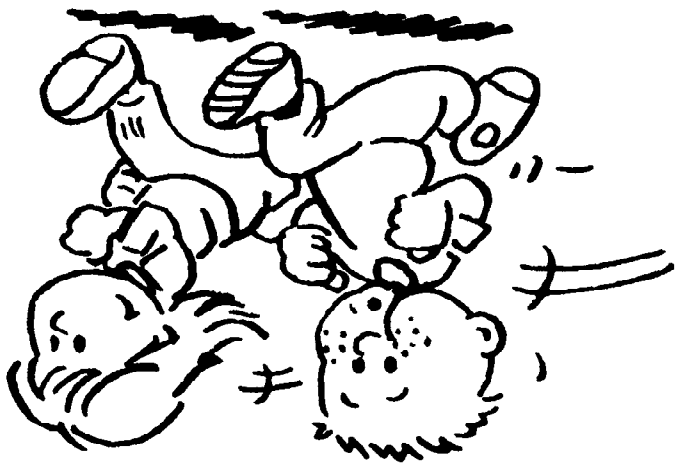
▶ des danses collectives

▶ de la danse d'expression



- un déplacement programmé
  - une réaction rapide à un signal
- passer d'une course naturelle à une course structurée impliquant**

# COURT



### 1<sup>re</sup> étape

#### > **exploration**

page 14

- en allant partout

- en choisissant l'atelier ou le circuit

qu'on préfère

- en jouant à...

- on respectant des règles

### 2<sup>e</sup> étape

#### > **diversification**

page 16

- sur des distances et des terrains variés

- pour attraper

- s'échapper

- transmettre un objet

- franchir

- aller vite

- en suivant des itinéraires (ligne droite, slalom)

- en réagissant à des signaux variés (sonores,

visuels)

### 3<sup>e</sup> étape

#### > **structuration**

page 20

- courir vite

- avec ou sans franchissement

- courir longtemps

objectifs

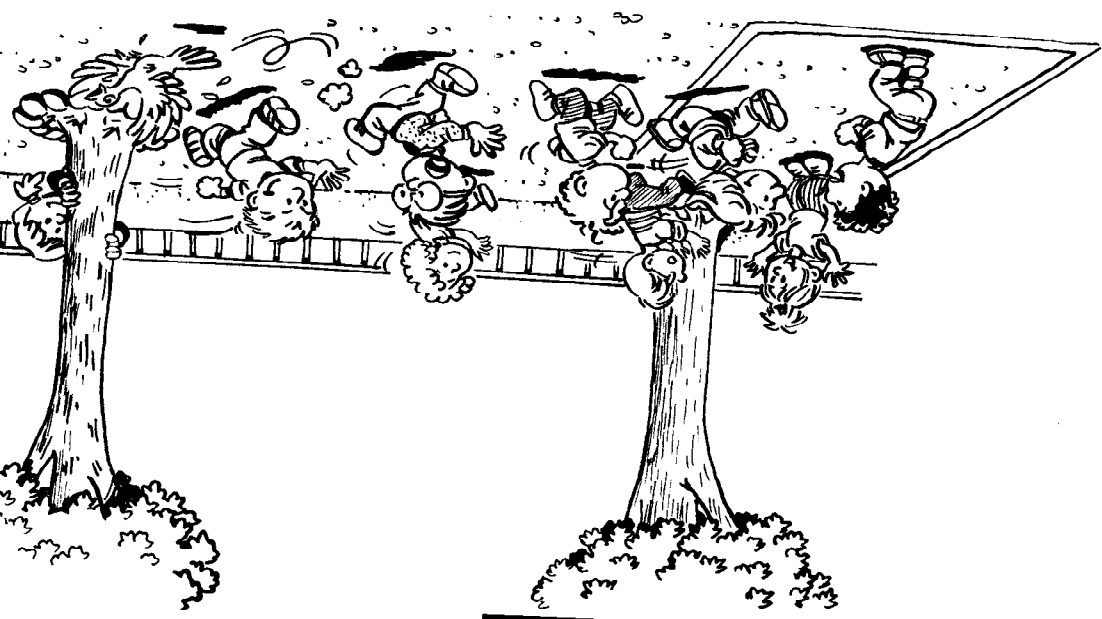
Passer...

... d'une course naturelle

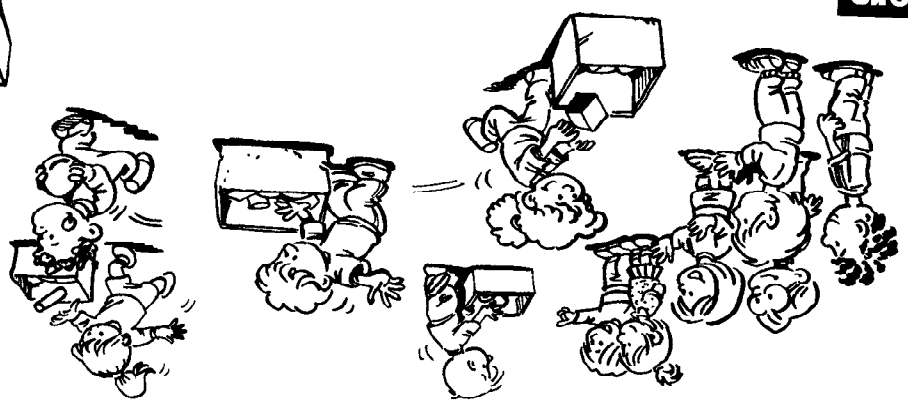
à

- ... courir pour :
- attraper
  - s'échapper
  - transporter
  - franchir

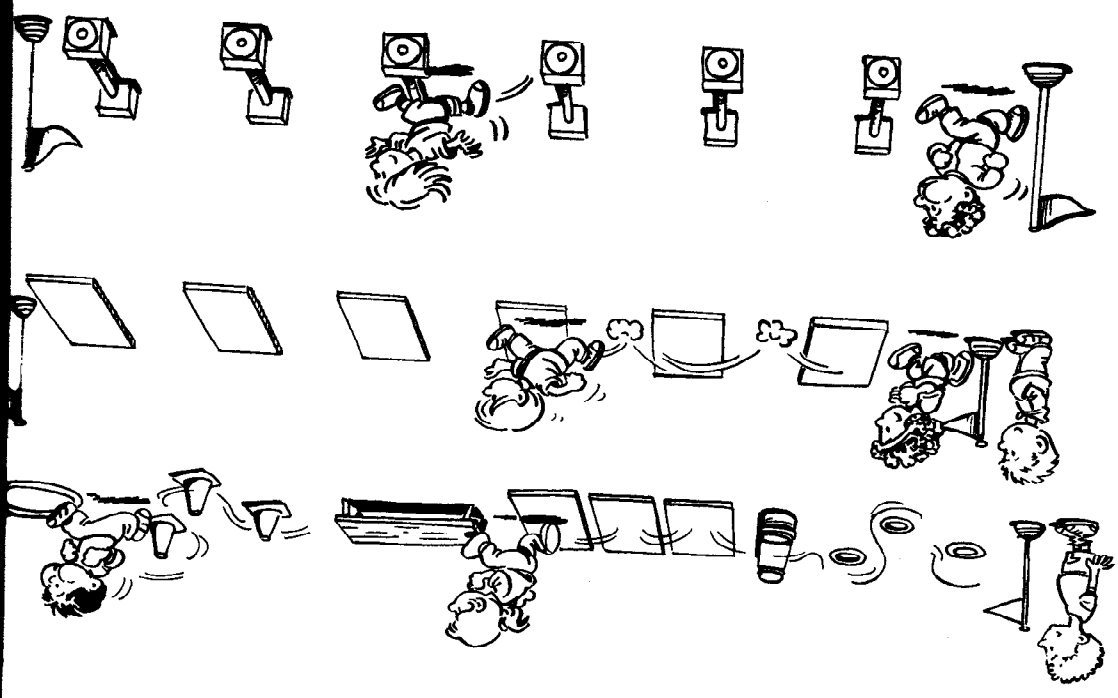
**Jeu : minuit dans la bergerie**



**Jeu : les déménageurs**



**ateliers**



situations (préferer l'extérieur à la salle de jeux)



**Matériel**

Caisnes de couleurs différentes, objets de même couleur que les caisnes (anneaux, balles, foulards, plots, tubes...) bracolets, dossards ou foulards  
Haies, tapis, cerceaux, bancs

**Les activités « courir » se pratiqueront le plus possible à l'extérieur:**

**Situations de jeux**

**1. « Minuit dans la bergerie »**

A faire jouer sur des terrains variés : cour, herbe, butte, pente, sable...

Les moutons se promènent dans les prés.

Le loup se réveille et veut les attraper.

Les moutons se sauvent et se réfugient dans la bergerie avant que le loup

ne les attrape.

**2. « Les démenageurs »**

**Organisation :**

Caisse centrale avec beaucoup d'objets (au moins 3 par enfant).

1 caisse vide à chaque coin de l'espace jeu.

**Au signal :**

Cours chercher un objet et dépose-le dans une caisse.

Rapporte un objet dans la caisse centrale.

Cherche un objet et va le porter dans la caisse de même couleur.

Cours t'asseoir à côté de la caisse qui a la même couleur que ton bracolet.

**variantes :**

Augmenter les distances.

Caisnes de couleurs différentes.

Objets avec les mêmes couleurs

que les caisnes.

Avec des bracolets de couleur.

**Situations en ateliers**

**Au signal :**

La rejoindre la maison, en traversant tout le couloir (quand tous les enfants

sont arrivés dans une maison, ils reviennent au départ).

Va dans un autre couloir.

Va au couloir que tu préfères.

Refais le même couloir plusieurs fois.

Attendre le signal

Attendre son tour

Accepter de se séparer  
de l'objet

S'engager dans l'activité

Respecter le dispositif matériel





**consignes**

**comportements recherchés**

**Matériel**

Caisnes de couleurs différentes, objets de même couleur que les caisses (anneaux, balles, foulards, plots, tubes...) bracelats, dossards ou foulards

**Situations de jeux**

**1. « Minuit dans la bergerie »**  
Identique à la 1<sup>re</sup> étape.

S'orienter rapidement vers un refuge

**2. « Les démenageurs »**

**Au signal :**

Le 1<sup>er</sup> de la colonne va chercher un objet et le ramène dans la caisse, puis le 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, ...  
Tous les 1<sup>ers</sup> des colonnes partent  
Le premier qui dépose son objet dans la caisse a gagné.

Partir quand le précédent dépose son objet

**variantes :**

Placer des obstacles à franchir sur le trajet.  
Placer des obstacles à contourner sur le trajet.  
Varier le signal de départ : sonore ou visuel.  
Jouer sur des terrains différents.

Courir vite

**Jeu-parcours**

*Circuit balisé (cour, herbe, sable, pente...) avec des plots de couleurs différentes.*

*Ajouter des obstacles à franchir.*

*Augmenter la durée de course.*

*Au signal*

*cours sur le chemin et arrête-toi près des plots*

*cours sur le chemin et, au signal de la maîtresse qui montre un foulard*

*de couleur, rejoins le plot de la même couleur.*

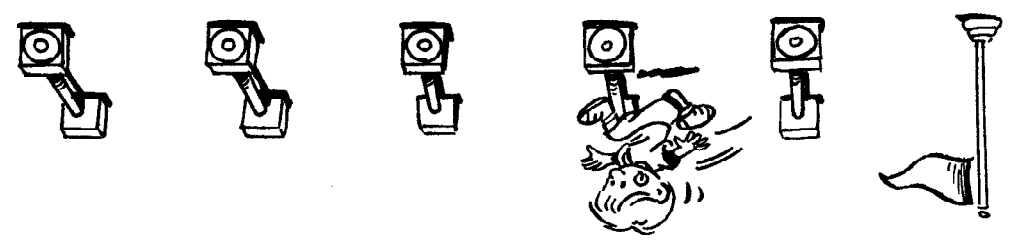
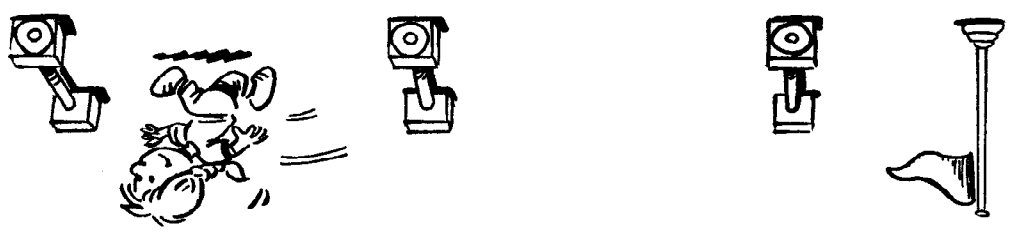
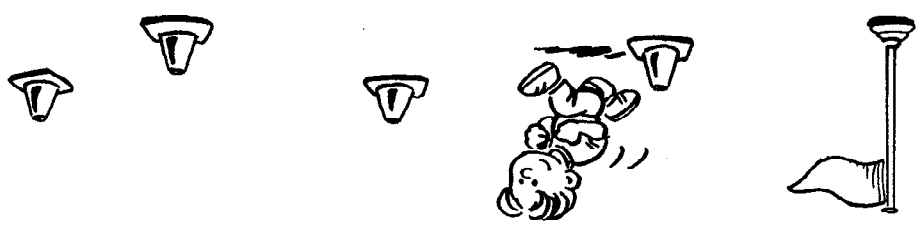
Suivre le trajet

Démarrer au signal et s'orienter



**relais**

- Adapter sa course :**
- aux changements de terrain
  - aux obstacles
  - à l'espace
  - aux autres



**ateliers**

Réagir rapidement à un signal

situations (préferer l'extérieur à la salle de jeux)

objectifs

# >>> 2<sup>e</sup> étape



## comportements recherchés

## consignes

Matériel  
Hâies, plots, cerceaux, foulards de couleur  
Objet de couleur (témoin pour relais)

### Situations en ateliers

Courir d'un bout à l'autre du couloir, sans marquer de temps d'arrêt  
Courir le plus vite possible jusqu'à l'autre bout du couloir et reviens (indiquer votre matérialiser le trajet retour).  
Fais au signal de la maîtresse (sonore - visuel).

### Situations en équipes

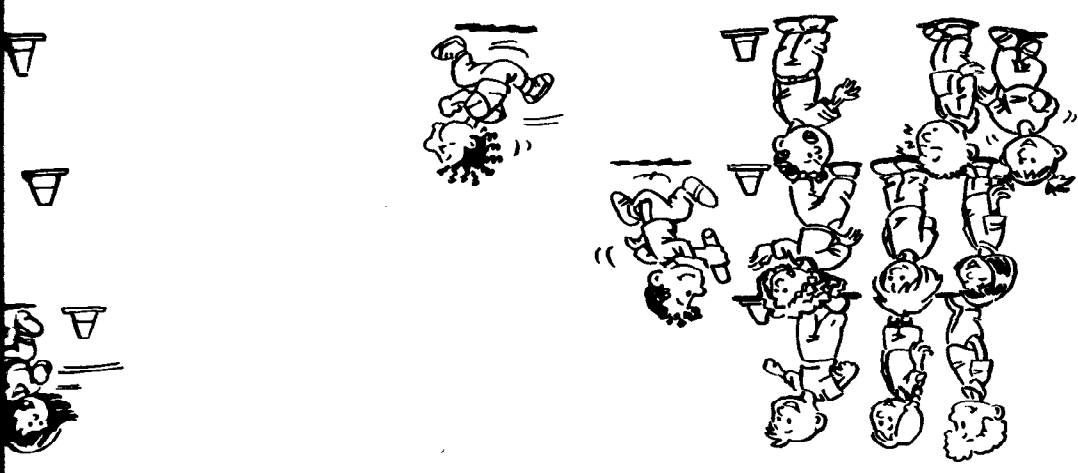
Apporte un objet à ton vis-à-vis et mets-toi à la queue de la colonne.  
Utilise le type d'ateliers proposés dans la 1<sup>re</sup> étape.  
Coulors avec obstacles identiques mais espacements différents dans chaque couloir.

Revenir au départ sans gêner les autres

Donner l'objet de main à la main

Attitude d'attention pour le receveur

Coopérer



**ateliers**

- Adapter sa course**
- aux obstacles
  - à l'espace
  - aux autres



**Jeux : lions et gazelles**

Réagir rapidement

**objectifs** situations (préferer l'extérieur à la salle de jeux)

**COURIR VITE avec ou sans franchissements**



**comportements**  
**recherchés**

**consignes**

**Matériel**

Caisnes de couleur, petits objets, foulards ou dossards, plots, haies, caissettes

**Situations de jeux**

**1. « Les démenageurs »**

**Organisation :**

Autant d'objets dans les caisses que de coureurs.

Cherche un objet et rapporte-le dans la caisse. Dès que l'objet est posé,

le coureur suivant part.

L'équipe qui termine la première a gagné.

**2. « Lions et gazelles »**

La maîtresse raconte une histoire ou énonce une liste d'animaux.

Quand les gazelles entendent leur nom, elles doivent s'enfuir et atteindre

le refuge avant d'être rattrapées par les lions qui les poursuivent.

Changer les rôles après 5 ou 6 poursuites.

**variantes :**

Variar la position de départ.

Variar la distance entre les x et les o.

Variar la distance à parcourir jusqu'au

refuge.

**Situations en ateliers**

**Organisation :**

Se conférer au dispositif des 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> étapes.

Couloirs parallèles identiques (au moins 2) avec ou sans obstacles.

Placer un objet (clochette, animal) au bout de chaque couloir.

Au signal, cours le plus vite possible dans le couloir. Le premier qui lève l'objet

a gagné et rapporte un point à son équipe.

Au signal, le 1<sup>er</sup> de chaque colonne part, fait le tour du plot et revient donner le départ au suivant (par transmission d'un objet ou par tape dans la main).

Etre attentif, concentré au moment du départ

Regard orienté vers le but

Ne pas ralentir avant la ligne

d'arrivée

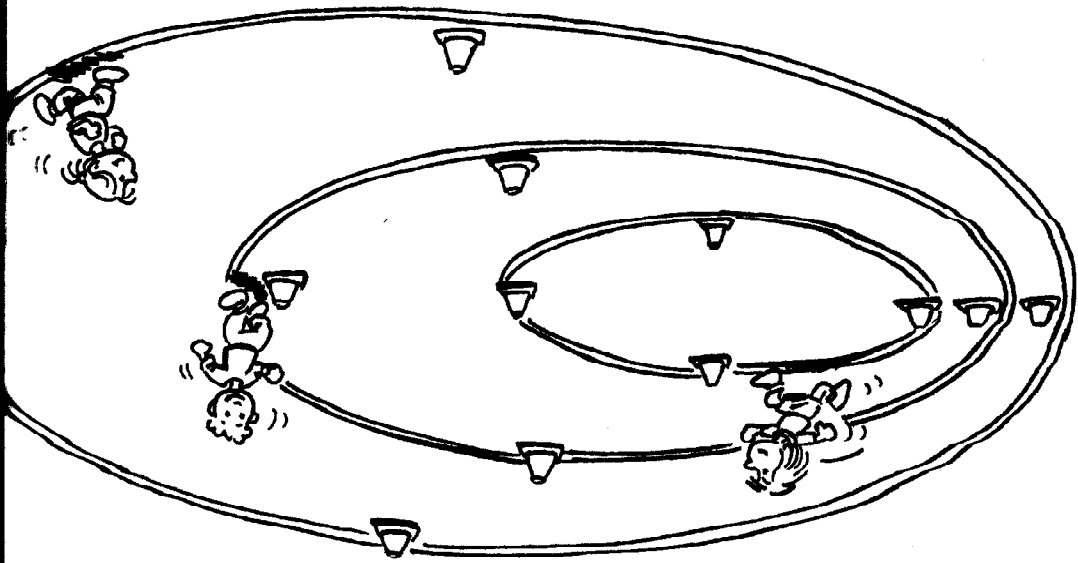
Attitude d'attention

pour le receveur

Donner l'objet de la main

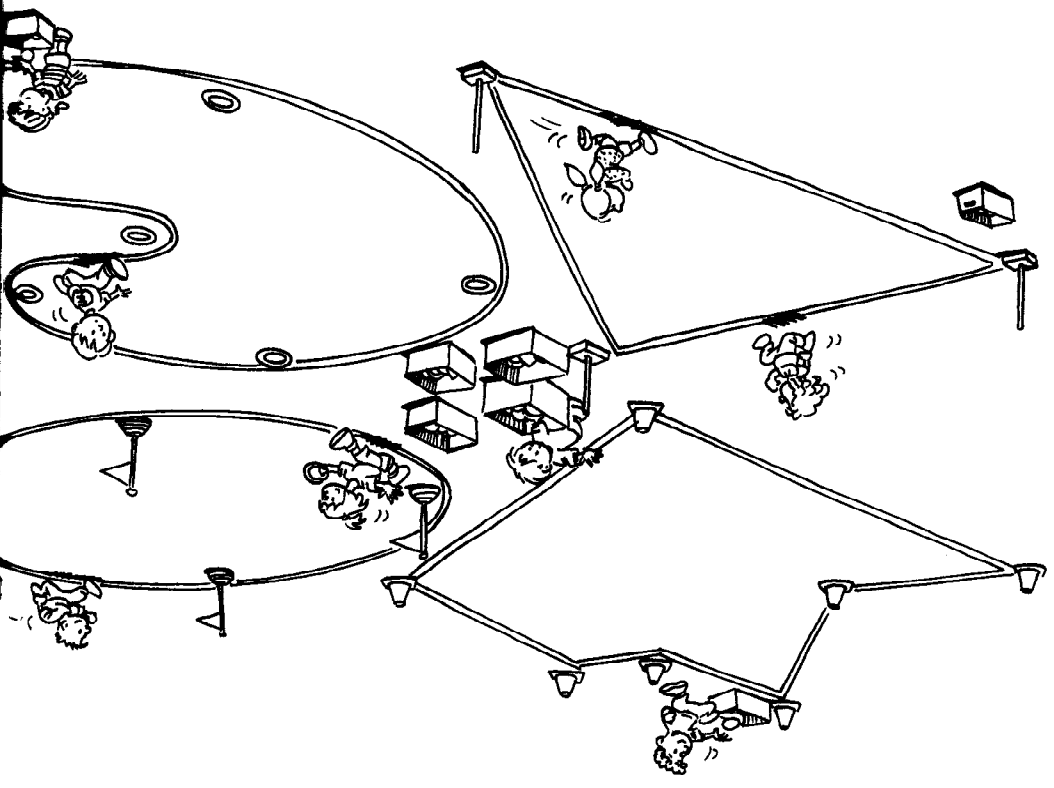
à la main

Coopérer



**jeu : les chemins de couleur**

Adapter l'allure à la durée longue de la course



**jeu : les collections**

Augmenter le temps de course

situations (ces séances se pratiqueront exclusivement à l'extérieur)

objectifs

# courir longtemps

consignes

Matériel

Caisses de couleurs différentes, petits objets divers, foulards ou dossards, plots

Situations de jeux

1. « Les collections »

Organisation:

Équipes de 4 coureurs.

Au centre du dispositif : une boîte pour chaque équipe.

Boucles assez longues pour permettre un temps de course conséquent.

Terrains variés (si possible) pour les différentes boucles.

Par équipes :

Chaque équipe doit chercher un objet de chaque couleur.

Les 4 coureurs partent et reviennent groupés

réalise 2, 3, 4, ... collections

parcours les 4 boucles sans s'arrêter.

Chacun des 4 coureurs part sur une boucle différente et rapporte un objet

réalise 2, 3, 4, ... collections.

Individuellement :

Chaque coureur constitue sa (ses) collection(s).

parcours les 4 boucles sans s'arrêter.

2. « Les chemins de couleur »

Matériel

1 fiche individuelle et des gommettes rouges, bleues et vertes

S'adapter aux autres

Parcours le chemin rouge sans marcher, à l'arrivée, colle une gommette rouge sur ta feuille.

Après 3 gommettes rouges, va sur le chemin bleu.

Puis sur le chemin vert.

Idem à 2, en petit groupe.

La longueur des circuits devrait permettre d'atteindre progressivement une course de plusieurs minutes.

Évaluation

Je suis capable d'enchaîner les 3 chemins de couleur sans marcher.