

La progressivité

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation :

- Jouer avec des objets de tailles différentes (*gros cartons, sacs de graines, ballons...*) qui entraînent des organisations corporelles ou des modalités d'actions plurielles (*soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer...*), qui permettent d'éprouver des contrastes de poids (*balles lestées, ballons de baudruche, plumes...*), de construire des modes de saisie adaptées à des formes différentes d'objets (*lattes, bâtons, draps, voiles...*).
- Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement (les *faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les lancer...*), sur place ou en déplacement.
- Mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets (*lancer par-dessus un obstacle, un ballon puis un anneau puis un foulard...*) 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.



Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles :

- Explorer différents trajets (*en marchant, en sautillant, en courant...*) dans un milieu aménagé à l'aide de matériels divers (*lattes, cordes à franchir en sautant, briquettes ou petites haies à enjamber...*), servant de repères ou d'obstacles,
- Parcourir cet espace aménagé et l'investir, dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (*transporter de petits objets, vider une caisse ou la remplir, réagir à un signal sonore dans le cadre d'un jeu...*)
- Suivre ou poursuivre un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter.

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.

- Rechercher différentes façons de lancer haut (*par-dessus un fil, une table, un drap tendu...*), loin (*pour lui faire traverser une rivière tracée au sol, atteindre des zones au sol de différentes couleurs en fonction de leur éloignement...*) ou précis (*l'envoyer dans un carton, faire sonner une clochette ou un tambourin, faire tomber une boîte ou une bouteille...*).
- Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser (*sur le sol ou sur un toboggan...*), le faire rouler (*sur une pente de la cour, le long d'un mur ou d'un tracé au sol, entre deux limites...*), le faire rebondir (*le plus de fois, le plus loin, le plus haut possible...*).
- Engager des actions de projection dans des positions différentes (*lancer depuis une chaise ou un banc, grimpé sur un aménagement de cour en hauteur...*), provoquer des trajectoires variées (*atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc...*)

Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu :

- Expérimenter différentes formes de sauts (*à un pied ou 2 pieds, à l'aide de cerceaux posés au sol, de morceaux de moquettes constituant des points de passage, des repères à atteindre...*).
- Sauter en contre-bas (*depuis une briquette, un banc, un aménagement de cour...*) pour atteindre une zone, une cible au sol et varier les modes de réception (*à quatre pattes, debout...*)
- Se réceptionner dans des espaces différents et expérimenter les effets de zones ou de matériaux de réceptions différents (*tapis mou ou dur, sable, bitume...*) sur son propre équilibre.
- Parcourir l'espace avec un camarade, liés par la main, par un objet (*latte, cerceau, cordelette...*), coordonner et réguler sa vitesse ou ses directions pour rester ensemble, réaliser un trajet donné.

Etape 3 – Autour de 5 ans

Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché :

- Expérimenter des solutions multiples de lancer (*à une main, à deux mains, au pied...*) mettant en jeu différents équilibres (*en tournant, en se déplaçant...*)
- Faire un choix (*d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...*) 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 (*raquettes, bâtons, crosses...*) pour frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles (*ballons de baudruches, palets, anneaux...*) et produire l'effet recherché (*amener dans une zone, envoyer sur une cible, faire suivre une ligne, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle...*)
- Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre (*faire en sorte que le camarade attrape l'objet, le bloque, le contrôle ou l'arrête...*)

- Ajuster ses actions et ses déplacements pour réceptionner des projectiles (*attraper à la main, dans les bras, arrêter au pied...*), les intercepter (*avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton...*) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents (*baudruches...*)

Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :

- Affiner ses actions pour enchaîner plusieurs sauts entrecoupés de trajets de course sur un parcours donné (*lier une course et un saut puis se réceptionner à un ou deux pieds, lier une course et un lancer...*)
- Expérimenter différentes façons de sauter loin pour atteindre des zones différentes (*matérialisées par des couleurs, des tracés, des repères...*) et mesurer les effets produits.
- Mobiliser son énergie (*en courant vite, avec ou sans obstacles...*) 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 (« matérialisé » par un sablier, un minuteur de cuisine, une chanson enregistrée...).
- Collaborer pour se relayer, associer ses actions à celles des autres pour faire parcourir à un objet commun (*une peluche, une figurine, une balle...*) un espace plus grand (*matérialisé par un nombre de tours, d'aller-retours...*) ou le faire se déplacer pendant un temps plus long.

