

DOMAINE : AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

Préambule / extraits

(...) Les enseignements à l'école maternelle sont structurés en six domaines d'apprentissage qui ne doivent pas être considérés indépendamment les uns des autres. Chacun des six domaines est essentiel au développement de l'enfant. (...)

Le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques » et « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques » permet de développer les interactions entre l'action, la mémorisation, les sensations, l'imaginaire. (...)

Les exemples de réussite ne sont pas exhaustifs. Ils illustrent un parcours et ne sont en aucune manière des activités suffisantes et incontournables pour atteindre l'objectif visé. Les professeurs doivent mettre en œuvre d'autres situations d'apprentissage afin de diversifier et d'enrichir les pistes proposées (...)

Principes

À leur arrivée à l'école maternelle, les enfants n'ont pas tous vécu les mêmes expériences corporelles et ne possèdent pas les mêmes capacités motrices. L'éducation physique contribue à leur développement moteur, sensoriel, affectif, cognitif et relationnel. Les élèves construisent progressivement de nouveaux déplacements et équilibres dans des environnements variés et inhabituels, s'expriment avec leur corps, coopèrent avec leurs pairs et s'opposent à eux, dans le respect de leur intégrité physique et affective. **La pratique des activités physiques permet l'acquisition progressive d'un répertoire moteur de base.** Elle s'appuie sur diverses **expériences motrices** (locomotion, équilibres, actions sur les objets, expression corporelle, collaboration, coopération et opposition) que les élèves apprennent à mobiliser, combiner et ajuster au fil des séances d'éducation physique.

Cette construction graduelle des habiletés motrices s'enrichit par la modulation de la vitesse, de l'intensité et de l'intention des actions. Elle favorise également une meilleure connaissance de soi, des autres et de l'environnement proche et lointain.

L'éducation physique permet à l'élève d'**apprendre à partager progressivement ses émotions et à accepter le regard d'autrui.**

Elle favorise la **coopération entre élèves** dans le respect de leurs différences afin de **lutter contre les stéréotypes et pour favoriser**, en particulier, **la construction de l'égalité entre filles et garçons.** L'éducation physique participe à la **connaissance de son corps en action essentielle au développement moteur ainsi qu'à l'éducation à la santé.**

À l'école maternelle, la pratique des activités physiques et des activités à visée expressive et artistique contribue, sans s'y réduire, à la **progressive construction des savoirs fondamentaux** (le langage oral et écrit, les premiers outils mathématiques), des langages artistiques et de la compréhension du monde. Elle contribue à l'**épanouissement et à l'enrichissement de l'imaginaire des élèves.**

Répondant à un besoin essentiel du jeune élève, l'éducation physique est quotidienne, d'une durée effective de trente à quarante-cinq minutes. Les élèves disposent ainsi d'un temps suffisant qui permet la construction de nouvelles habiletés motrices. Si le nombre de séances pour une même activité est adapté au contexte, six à huit séances représentent toutefois un nombre minimum.

Le **parcours de formation de l'élève** doit intégrer les **quatre sous-domaines moteurs** du programme de l'école maternelle au service d'une éducation physique complète et harmonieuse : **se déplacer, construire des équilibres, s'exprimer avec son corps et s'opposer à un adversaire ou à une équipe.** L'éducation physique s'articule avec l'ensemble des autres domaines d'apprentissage.

En complémentarité de l'enseignement de l'EPS, la participation de l'élève aux activités proposées par **les fédérations sportives scolaires** offre une occasion supplémentaire de **prolonger sa pratique, de vivre de nouvelles expériences, de prendre des initiatives et d'assumer des responsabilités dans un cadre associatif.**

SOUS-DOMAINE 1 : SE DEPLACER

<p>Intention : Se déplacer pour agir dans l'espace, sur une durée et sur les objets.</p>		
<p><i>Manipuler, courir, sauter, lancer, s'orienter</i></p>		
<p>L'élève exerce ses capacités motrices pour se déplacer et se situer dans des situations variées : courir, s'orienter, sauter, lancer et manipuler des objets de tailles, de formes et de masses différentes. Il découvre la possibilité d'enchaîner des actions motrices. Il apprend à fournir des efforts dans une durée progressive et il cherche à parcourir plus de distance dans un temps donné ou à réduire le temps sur une distance de référence. L'élève investit l'espace par des sauts et des lancers de différentes natures. Il apprend à se situer dans l'espace pour se déplacer dans un environnement d'abord proche puis plus éloigné.</p>		
<p>Conditions favorables aux apprentissages des élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves bénéficient tous d'un temps suffisant de pratique et d'exploration du matériel et de l'espace ; - les situations pédagogiques proposées sont variées et permettent à tous les élèves de s'engager pleinement et d'exercer leurs capacités motrices ; - les élèves disposent de repères concrets dans l'espace et dans le temps pour leur offrir la possibilité d'apprécier leurs progrès et leurs réussites ; - les élèves peuvent se situer d'abord dans l'espace proche puis dans des environnements moins familiers (cour de récréation, école, parc à proximité de l'école) grâce à l'utilisation de photographies de l'environnement. 		
<p>À aborder avant 4 ans</p>	<p>À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>	<p>À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>
<p>Objectifs d'apprentissage</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes. -Courir de manière variée et coordonnée. -Sauter sans élan un obstacle. - Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer loin de manière coordonnée. -Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte. -Sauter sans élan plusieurs obstacles. -Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer loin et avec précision différents objets. -Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter. -Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte. -Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin. -Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.
<p>Exemples de réussite</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Attraper, lancer par-dessus, par en dessous, faire glisser, faire rouler au sol différents objets (balles, anneaux, cerceaux, etc.). -Courir en slalomant entre des objets. -Sauter sans élan un obstacle horizontal matérialisé par une latte (une rivière). -Trouver au moins deux éléments remarquables (banc, arbres, poteaux, etc.) dans la cour de récréation, repérables sur la photographie prise lors de la première séance. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer différents objets pardessus un fil, un banc, en étant assis, debout, etc. -Courir vite d'un point de départ à un point d'arrivée en restant dans son espace de course matérialisé par des cordelettes. -Enchaîner des sauts sur un pied, sur deux pieds dans des cerceaux, au-dessus d'obstacles verticaux ou franchir plusieurs obstacles horizontaux (tapis, cordelettes, lattes, plots, etc.). -Trouver trois éléments remarquables et repérables sur des photographies prises par les professeurs dans l'école, en l'absence des élèves ou lors d'une séance précédente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lancer une balle lestée, un anneau, un cerceau, un petit javelot avec élan (quelques pas de déplacement), pour atteindre une zone de plus en plus éloignée. -Courir en limitant les arrêts sur une durée d'effort matérialisée par un support musical ou un sablier. -Courir vite et franchir une rivière matérialisée avec des lattes sans ralentir. -Courir puis sauter haut ou loin après une impulsion sur un pied pour franchir un obstacle et se réceptionner sur deux pieds. -Trouver au moins cinq éléments remarquables et repérables sur plusieurs photographies prises par les professeurs dans un lieu extérieur à l'école (cour de récréation, terrain de sport, stade, parc...), en l'absence des élèves ou lors d'une séance précédente

SOUS-DOMAINES 2 : CONSTRUIRE DES EQUILIBRES

<p>Intention : Construire des équilibres pour s'adapter à des environnements inhabituels.</p>		
<p><i>Turner, se suspendre, se renverser, grimper, rouler, glisser, nager</i></p>		
<p>L'élève découvre de nouveaux équilibres moteurs dans des contextes variés, incertains et instables. Les professeurs proposent des situations d'apprentissage en toute sécurité en tenant compte des éventuelles appréhensions des élèves. La découverte du milieu aquatique et l'acquisition de l'aisance aquatique sont particulièrement visées avant l'âge de 7 ans (note de service du 28-2-2022 publiée au bulletin officiel n°9 du 3 mars 2022) dans la mesure du possible.</p>		
<p>Conditions favorables aux apprentissages des élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève se trouve en sécurité physique et affective ; - les élèves ont la possibilité d'accéder à des lieux de pratiques variés et inhabituels (salle de motricité, cour de récréation, piscine, patinoire, environnement proche, etc.) sollicitant des déplacements et des équilibres nouveaux pour enrichir leurs habiletés motrices. 		
<p>À aborder avant 4 ans</p>	<p>À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>	<p>À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>
<p>Objectifs d'apprentissage</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Développer de nouveaux équilibres par des modes de déplacement variés. -Développer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés. 	<ul style="list-style-type: none"> -Développer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels. -Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels. 	<ul style="list-style-type: none"> -Construire de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions. -Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau. -Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.
<p>Exemples de réussite</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Tourner, descendre, grimper, se déplacer à quatre pattes, avec les mains, les pieds, sur le ventre, sur le dos, etc. -Pédaler, rouler (tricycle, patinette et draisienne) en se propulsant avec un pied ou avec deux pieds. 	<ul style="list-style-type: none"> -Marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, etc. -Se déplacer en équilibre sur des échasses, des patins à roulettes, un vélo, une luge, etc. et savoir s'arrêter. -Attendre l'autorisation des professeurs avant de s'engager dans un parcours pour sa sécurité et celle des autres. -Marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, etc. -Se déplacer en équilibre sur des échasses, des patins à roulettes, un vélo, une luge, etc. et savoir s'arrêter. -Attendre l'autorisation des professeurs avant de s'engager dans un parcours pour sa sécurité et celle des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> -Sauter puis se déplacer en quadrupédie, se suspendre, se balancer et se lâcher, etc. - Se déplacer sans tomber et en maîtrisant ses trajectoires sur des patins à glace ou à roulettes, sur des skis, sur un vélo à deux roues, etc. -Entrer et sortir seul de l'eau, se déplacer avec les épaules immergées, immerger complètement la tête pendant plusieurs secondes. -Aider ses camarades avec les professeurs pour assurer leur sécurité (guide et parade).

SOUS-DOMAINES 3 : S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

<p>Intention : S'exprimer avec son corps pour éprouver et partager des émotions.</p>		
<p><i>Explorer, s'exprimer, danser, observer</i></p>		
<p>L'élève développe sa capacité à s'exprimer avec son corps, à éprouver et à partager des émotions dans des activités motrices à visée expressive et artistique incluant l'expression corporelle, la danse et les arts du cirque. À l'école maternelle, la motricité usuelle de l'élève évolue et son répertoire expressif s'enrichit. Il découvre et affirme ses propres possibilités d'improvisation et d'exploration du mouvement et des gestes. Il ose s'ouvrir progressivement au regard des autres tout en développant sa confiance en soi. Progressivement, les professeurs conduisent tous les élèves à s'inscrire dans une réalisation de groupe et à explorer différents rôles (danser, regarder, improviser, faire des propositions dans le cadre d'une chorégraphie). Il utilise des supports variés, sonores ou visuels (musiques, objets, thèmes, mots, images, idées d'action, etc.) pour leur permettre de s'exprimer à travers un langage artistique du corps.</p>		
<p>Conditions favorables aux apprentissages des élèves</p> <p>Les élèves bénéficient de séquences d'apprentissage qui mobilisent une ou plusieurs variables (l'espace, le temps, l'énergie, le matériel) et leur permettent de découvrir et enrichir leur répertoire expressif.</p>		
<p>À aborder avant 4 ans</p>	<p>À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>	<p>À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés</p>
<p>Objectifs d'apprentissage</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d'expression. -Oser s'exprimer avec son corps seul et avec les autres en répondant à une consigne simple. -Observer pour produire et reproduire un ou plusieurs mouvements avec une intention d'expression. 	<ul style="list-style-type: none"> -Découvrir et explorer le geste dansé. -Découvrir l'espace scénique. -Développer une posture de spectateur et de spectatrice actifs. 	<ul style="list-style-type: none"> -Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices, issues également des arts du cirque. -Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc.) pour créer des effets. -Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements. -Adopter une posture de spectateur et de spectatrice actifs.
<p>Exemples de réussite</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Marcher à pas feutrés, ramper, s'immobiliser, mobiliser une partie du corps, tourner avec un carton ou un foulard, produire des mouvements lents, rapides, saccadés, etc. -Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés. -Évoluer dans l'espace sur de la musique ou sans musique au sein d'un petit groupe en variant les modes de déplacement. -Mimer un animal, un personnage de fiction, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reproduire certains gestes dansés (ramper sur le sol, tracer des vagues dans l'espace avec les bras, lancer un foulard en l'air puis frapper dans les mains avant de le rattraper, etc). -Trouver ensemble les différents gestes adaptés pour exprimer la joie, la colère, la tristesse, la peur, etc. -Évoluer en occupant les différents espaces de la scène identifiée par les professeurs. -Observer de courts extraits de chorégraphies filmées qui illustrent la diversité des danses et des cultures et exprimer verbalement ses émotions. 	<ul style="list-style-type: none"> -Danser « grand » (le corps étiré) ou danser « petit » (le corps resserré), jongler avec deux foulards, s'équilibrer sur un rolla bolla, etc. -Reproduire un mouvement très lent ou très rapide, de façon continue, fluide, discontinue, saccadée sur une musique en utilisant l'espace scénique. -Danser en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur son partenaire, etc. -Danser par deux, en demi-groupe, en groupe, en respectant une chorégraphie simple (une entrée en scène, un développement, une fin marquée). -Observer ses camarades danser puis exprimer verbalement une émotion et formuler un conseil pour les faire progresser.

SOUS-DOMAINE 4 : COOPERER ET S'OPPOSER

Intention : Coopérer et s'opposer pour apprendre à jouer en respectant les règles et les autres		
<i>Coopérer, s'opposer, respecter</i>		
<p>Les élèves découvrent et vivent des jeux de coopération et d'opposition (jeux collectifs, jeux de raquette et jeux de combat). Ils apprennent progressivement à coopérer avec leurs pairs et à s'opposer à eux pour gagner dans le respect des règles, des partenaires et des adversaires. Ils acquièrent de nouvelles habilités motrices et développent des stratégies simples en éprouvant le plaisir du jeu dans le respect de règles communes. Les élèves explorent différents rôles (attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse, partenaire, adversaire et arbitre) dans leur apprentissage des jeux individuels et collectifs.</p>		
Conditions favorables aux apprentissages des élèves		
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves rencontrent des situations de jeu interindividuel ou collectif dans lesquelles l'objectif est le gain du jeu ; - les élèves ont accès à des modalités de jeu adaptées à leurs capacités (règles, nombre de joueurs et de joueuses, dimensions du terrain de jeu, objets, etc.) afin qu'ils s'engagent avec plaisir dans les situations proposées ; - les élèves appliquent des règles simples puis de plus en plus complexes qui constituent la condition d'un jeu respectueux des partenaires et des adversaires ; - les élèves abordent de façon progressive les jeux d'opposition avec contacts physiques en intégrant des règles de sécurité construites ensemble. 		
À aborder avant 4 ans	À partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés	À partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés
Objectifs d'apprentissage		
<ul style="list-style-type: none"> -Comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples. -Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif. -Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Jouer en coopérant. -Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante et défenseur, défenseuse. -Coopérer dans le respect des autres et des règles communes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu. -Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse et arbitre. -Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes.
Exemples de réussites		
<ul style="list-style-type: none"> -Vider et transporter des objets d'une zone à l'autre : porter, lancer, faire rouler, pousser, tirer, etc. (jeu Les déménageurs). -Poursuivre ou esquiver des adversaires dans l'aire de jeu (jeu Minuit dans la bergerie). -Jouer à un jeu de poursuite sans brusquer les autres élèves (jeux Le chat et la souris, Les belettes). 	<ul style="list-style-type: none"> -S'organiser à plusieurs pour poursuivre ou rattraper un adversaire, déplacer des objets d'une zone à l'autre, etc. -Poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber. -Jouer à plusieurs en identifiant la zone à atteindre et les rôles des joueurs et des joueuses (attaquants, attaquantes ou défenseurs, défenseuses). -Accepter la défaite dans le cadre d'un jeu à règles (jeux Promenons-nous dans les bois, Les trois refuges). 	<ul style="list-style-type: none"> -Atteindre une cible (panier, but, zone, etc.) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir. -Construire une stratégie individuelle ou collective (jeux : Protéger son trésor, Les renards, les poules et les serpents). -Sortir son adversaire d'une zone en le poussant ou le tirant, l'immobiliser au sol sans lui faire mal (jeux Décrocher le coquillage du rocher, Sortir les ours de leur tanière). -Accepter les contraintes liées à l'élaboration d'une stratégie au sein d'une équipe (jeu La forêt, jeux d'attaque et de défense d'un territoire).