

Agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique : Construire les apprentissages

Objectif 1: agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Enjeux : Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets. Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :

- Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.
- Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.
- Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.

Attendus

De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibilités.	Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

- Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires

Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.
---	--	--

- Elargir et affiner des modes de déplacements.

Exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.
---	--	--

- Percevoir des relations entre l'espace et le temps.

Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.
---	--	--

- Considérer l'autre comme un partenaire.

Acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle.	Participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.
---	--	--

- S'inscrire dans un projet d'action.

Proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.
---	--	---

Progressivité - Objectif 1 : agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

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 adaptés 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 possibilités :

- Explorer différents trajets (*en marchant, en sautant, 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, grimper 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...*).

Agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique : Construire les apprentissages		
Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées		
<p>Enjeux : Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés. Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé. • Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits». • Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité • Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. • Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant. 		
Attendus		
De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en oeuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.	Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle		
- Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.		
Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause les équilibres habituels.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des «exploits».
- Construire des déplacements dans des espaces aménagés		
Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres.
- Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.		
Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.
- Construire des espaces orientés		
Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.
- Explorer avec plaisir le milieu aquatique		
		Découverte du corps flottant : se laisser porter par l'eau. Adaptation des échanges respiratoires. Réalisation de coulées ventrales avec la tête dans l'eau (et le regard dirigé vers le fond). Exploration de déplacements avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes. Exploration de la profondeur et du volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

Progressivité :

Objectif 2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans**Découvrir différents aménagements et s'y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle :**

- Explorer différents espaces constitués de plans et agrès de différentes hauteurs et inclinaisons (planche ou poutre plus ou moins large, trampoline...), qui suscitent des actions motrices variées (monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes, debout, ramper, glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler...) et déstabilisent les équilibres habituels.
- Expérimenter différentes façons de se mouvoir en sollicitant différents appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos...)
- Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples (se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut...)
- Utiliser différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisienne, tricycles...) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...)
- Se constituer ses premiers critères de réussites dans la réalisation de certaines figures (galipettes...)

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

- Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s'engager seul dans l'action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés
- Utiliser un répertoire varié d'actions diversifiés pour s'adapter aux aléas d'un parcours (sauter, ramper, rouler, grimper...)
- Réaliser, reproduire, parfois à de nombreuses reprises, et inventer des actions inhabituelles pour s'éprouver et montrer à d'autres ses réussites.

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans**Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants :**

- Éprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler...)
- Coordonner ses appuis pour monter, escalader, enjambrer... sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts (cage aux écureuils, passerelles, échelles...)
- Rechercher différentes façons de franchir des obstacles ou de réaliser une action (sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, les mains...)
- Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes (se déplacer à quatre pattes sur un parcours, n'utiliser que les pieds et les mains...)
- Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné, en utilisant des indices spatiaux plus nombreux et le représenter sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.
- Participer à la mise en place d'ateliers en identifiant des objectifs simples.

Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés :

- Adapter ses déplacements aux contraintes du milieu en adoptant la stratégie la plus efficace
- Commencer à prendre des repères précis dans la réalisation de figures de manière à tenir compte de l'effet obtenu
- Identifier et tenir compte de critères de réussites précis dans la réalisation d'actions (réception debout jambes fléchies après un saut...)
- S'engager dans des enchaînements d'actions plus complexes en anticipant ses gestes de manière à assurer la continuité du mouvement.
- Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (différents types d'échasses, planches à roulettes, patins à roulette...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire
- Montrer le résultat de son entraînement à la classe

Etape 3 – Autour de 5 ans**Expérimenter et choisir des modalités d'actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :**

- Éprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (se suspendre avec un bras, par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre...),
- Maîtriser sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques,
- Se déplacer dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes..., mémoriser un parcours et élaborer des représentations codées et légendées d'un parcours simple,
- Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.

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

- Affiner ses actions pour les enchaîner, libérer son regard des points d'appuis,
- Adopter des rythmes diversifiés, lier ses actions et introduire des ruptures intentionnelles, rechercher des effets esthétiques,
- Choisir parmi différentes possibilités pour construire un enchaînement devant répondre à différentes contraintes (présence de différentes figures, utilisation d'objets ou de matériel précis...),
- Chercher à progresser, persévérer dans l'effort de manière à adopter des gestes de plus en plus précis et maîtrisés,

- Prendre plaisir à accomplir des «exploits»,
- Comprendre les principaux objectifs poursuivis par le projet d'activité (répondre à une contrainte du milieu dans le cadre d'un projet d'escalade... ou s'engager dans la réalisation de figures acrobatiques),
- Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d'allure selon des signaux...

Explorer le milieu aquatique

- Explorer le milieu aquatique et participer à des jeux adaptés avec plaisir,
- Immerger la tête dans l'eau, avec des yeux ouverts qui prennent des informations dans le volume d'eau (objets immergés, cerceaux...),
- Réussir à retenir sa respiration dans l'eau (apnée respiratoire) mais aussi pouvoir souffler dans l'eau (alterner une inspiration aérienne et une expiration subaquatique),
- Flotter dans l'eau, se laisser porter par l'eau sur le ventre et également sur le dos en utilisant des objets (matériel de flottaison : frites, planches), puis sans objets,
- Réaliser des coulées ventrales avec la tête dans l'eau, et le regard dirigé vers le fond, après une poussée sur le bord de la piscine et en se laissant flotter dans l'eau,
- Explorer des déplacements aquatiques avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes (propulsions diverses expérimentées et recherche d'appuis solides dans l'eau),
- Explorer la profondeur et le volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

Agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique : Construire les apprentissages		
Objectif 3: Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique		
<p>Enjeux : Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.</p> <p>Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions. • Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. • Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. • Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. • Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective. 		
Attendus		
De l'étape 1... (autour de 2ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes...) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé.	Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle		
- Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés		
Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes.	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (le faire glisser, le faire tourner...).	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...), par les éléments (air, terre, eau, feu) ou par d'autres supports inducteurs.
- Construire l'espace de déplacement		
Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (ligne droite, ligne courbe).	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (loin, près de, côte à côte...)	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchaînement et anticipation de tracés différents (lignes courbes, lignes angulaires, spirales) en relation avec les positions des partenaires de danse.
- Explorer le paramètre du temps du mouvement		
Expérimentation des contrastes de temps (mouvement rapide, mouvement lent).	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré).
- Varier l'énergie du mouvement		
Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, frotter...).	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (mouvement continu, fluide, mouvement saccadé). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.
- Explorer les possibilités de l'espace corporel proche		
Exploration des différents niveaux de l'espace corporel (haut, bas).	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté).	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.
- Établir une relation à l'autre « danseur »		
Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (comme lui ou différemment).	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (en miroir, en parallèle, en contact), ou en variant les modes de regroupement (par 2, en petit groupe, en groupe classe..).
- Construire son regard de spectateur		
Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchaînement d'actions.	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer.

Progressivité
objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
Période 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans
<p>Découvrir à partir d'inducteurs variés les actions motrices globales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Danser avec des objets de tailles et de formes différentes (gros cartons, chaises, ballons, doudous...) qui induisent des engagements corporels variés ou des modalités d'actions plurielles (soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer...), qui développent des qualités de mouvements variées et des actions diverses (foulards, ballons de baudruce, plumes...). • Expérimenter les différents mouvements et déplacements pour agir sur les objets (les faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les laisser tomber...). • Rechercher des modes d'action différents pour agir avec les objets (tourner avec un carton, tourner avec un foulard, ...) ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet (le faire tourner, le faire glisser, le faire rouler...). <p>Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir ses différents possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer différents déplacements dans l'espace et différents modes de déplacement (se déplacer en marchant, en sautillant, en courant...) • S'organiser corporellement pour mobiliser différentes parties du corps (un bras, une jambe, la tête). • Faire l'expérience des contrastes de temps (courir, s'immobiliser, marcher à pas feutrés). • 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
Période 2 - Autour de 3 – 4 ans
<p>Explorer les différents possibles de l'action motrice et du mouvement, avec ou sans objet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechercher différentes façons de sauter, de glisser, de rouler, de tourner. • Expérimenter les contrastes des mouvements continus et des mouvements saccadés. • Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser (sur le sol ou contre son corps), le faire rouler (sur soi, sur le sol), le faire tourner (devant soi, autour de soi, au-dessus de sa tête, sur le sol). • Explorer les différents niveaux de l'espace corporel (glisser, rouler, ramper sur le sol, se déplacer accroupi, à 4 pattes, se déplacer sur la pointe des pieds...). • Enchaîner plusieurs déplacements et mouvements dans l'espace (marcher, s'arrêter, danser avec le haut du corps, glisser au sol, se relever...). • Manipuler et déplacer un objet avec différentes parties du corps (sur la tête, sur le bras, sur le coude, sur l'épaule, sur le pied...). <p>Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiner ses actions motrices (tourner lentement, rapidement, tourner en sautant, en glissant...). • Mobiliser une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté...) ou pour induire une action globale (la main qui induit le tour, la tête qui engage le déplacement...). • Coordonner plusieurs mouvements (balancer les bras, tracer des vagues dans l'espace avec les bras, faire des cercles avec les épaules). • Faire l'expérience de l'équilibre, et du déséquilibre (lever une jambe et s'organiser avec les bras, les yeux, pour maintenir son équilibre). • Entrer dans la relation à l'autre, danseur, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps (le sculpteur), en dansant comme lui (en miroir...). • Observer et être spectateur de la danse des autres pour exprimer un ressenti, une émotion, pour décrire un mouvement, ou un enchaînement d'actions et de mouvements.
Période 3 – Autour de 5 ans
<p>Expérimenter et éprouver différentes réponses corporelles et les structurer dans la qualité à partir de variables (espace, temps, énergie, corps et relation aux autres).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter différents tracés dans l'espace (lignes courbes, lignes droites, lignes angulaires, lignes « spirales »...). • Mobiliser différentes parties du corps dans l'espace corporel proche (tracer avec la main, le bras, le coude, le pied, le genou, la tête...). • Varier l'amplitude du mouvement (danser grand, le corps étiré ; danser petit, le corps resserré. Tracer des cercles dans l'espace qu'avec la main, avec le bras, avec tout le corps qui accompagne...). • Reproduire un mouvement en jouant sur la variable temps (très lent, très rapide), la variable énergie (mouvement continu, fluide, mouvement discontinu, saccadé...). • Explorer différentes qualités du mouvement à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, frotter, tapoter, frapper...). • Mettre en jeu la dissociation segmentaire en enchaînant plusieurs mouvements avec des parties du corps différentes (la tête passe la parole au coude qui passe le relais à l'épaule puis au genou, au bassin...). • Commencer à percevoir son axe corporel et ce que l'équilibre induit comme organisation corporelle (s'équilibrer sur une jambe et stabiliser son équilibre ; tourner sur un pied et organiser ses repères visuels...), ce que le déséquilibre engendre (se laisser pencher vers l'avant jusqu'au déséquilibre pour engager une course ; se balancer sur les côtés, en arrière...). • Enrichir son répertoire corporel en variant ses réponses motrices autour de verbes d'action et autour des parties du corps mobilisées pour le mouvement. • Varier et enrichir sa prise de conscience des appuis au sol (1 appui, 2 appuis, 3 appuis au sol... ; varier les appuis avec pied, pied, main, coude, tête, genoux...). • Combiner plusieurs mouvements avec différentes parties du corps (jambe et bras ; jambe, bras et tête...) et enchaîner différentes actions (sauter, chuter, rouler, se relever...).

• Danser avec l'autre, danseur, en variant les modes de relation (en miroir, en parallèle, en contact, en prenant appui sur lui, en entourant différentes parties de son corps, en question - réponse, à l'unisson...) ou en variant les modes de regroupement (danser par 2, en demi groupe, en groupe ..., en même temps, en décalé, par accumulation...).

Faire l'expérience sensible de la composition, seul, à 2 ou à plusieurs, d'un enchaînement dansé.

- Affiner ses perceptions du mouvement dansé en proposant un mouvement ou un enchaînement de mouvements à l'autre ou aux autres et en réalisant le ou les mouvements d'un autre ou des autres par accumulation.
- Etre spectateur de la danse des autres.
- Faire des choix de combinaisons de mouvements à partir du répertoire corporel exploré.
- Construire à 2 ou à plusieurs une phrase corporelle dansée à partir des propositions de chacun et la mémoriser.
- Proposer et éprouver des qualités de mouvements variées dans le temps, l'espace, l'énergie.
- Observer et s'impliquer dans la production d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer. Exprimer son ressenti, son émotion (« Qu'est ce qui attire mes yeux et qui touche mon cœur ? »).
- Etre spectateur de la danse des autres

Agir s'exprimer comprendre à travers l'activité physique : Construire les apprentissages		
Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer		
<p>Enjeux : Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.</p> <p>Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action, • Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. • Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. • Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité. 		
Attendus		
De l'étape 1... (autour de 2ans et demi - 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle		
- Construire la notion d'action collective, de rôles		
Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter...). Découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Construire la notion d'espace		
Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
- Construire la notion de règles		
Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances	Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
- Construire la notion de gain		
Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action.	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.
<p>« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.</p>		
- Construire la notion d'opposition individuelle		
Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (pour transporter, déplacer des objets) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...).

Progressivité

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Il s'agit sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à coopérer, à exercer des rôles différents complémentaires, à élaborer des stratégies pour viser un but commun, dans le cadre de règles.

Les situations de jeux proposés devront s'ancrer au plus près des motivations des enfants, respecter leur besoin de mouvement, être variées et évolutives. Pour l'étape 3, qui concerne les enfants autour de l'âge de 5 ans, nous proposons deux pistes de travail : la première piste amène à « collaborer, coopérer,

s'opposer collectivement », en continuité des étapes 1 et 2, la seconde conduit à « collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ».

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

Découvrir des jeux moteurs en construisant progressivement la notion de but commun

- Prendre conscience d'un projet commun, d'abord par l'association d'actions individuelles sans réelle coordination avec ses partenaires (aller chercher des petits objets dans une zone pour les transporter dans une autre, pour les ranger dans une caisse, pour construire un « château » commun, pour les aligner au sol en forme de « grand serpent »... faire tomber toutes les cibles qui sont dans un espace donné...),
- Participer à des jeux caractérisés par l'existence de rôles complémentaires et coopératifs, où l'action des uns s'associe à celles des autres pour atteindre un but (échanger, se faire passer, se lancer des objets d'une zone à l'autre, au-dessus d'une limite infranchissable pour chacun des 2 rôles...),
- S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique, que joue souvent l'enseignant (jeux où l'on cherche à échapper à un poursuivant en se réfugiant dans des cerceaux, en montant sur des caissettes, des bancs, des aménagements de cour...),
- Orienter ses déplacements en fonction des prises d'information sur l'espace d'action et du but recherché mais aussi, petit à petit, en fonction du positionnement de l'adversaire, lorsqu'un rôle d'opposant est introduit,
- Expliciter les réussites ou les échecs, dans le cadre de l'action ou juste après l'action, avec l'aide de l'enseignant,
- Prendre en compte les autres, s'inscrire dans des équipes de compositions différentes et accepter de jouer avec tous les partenaires désignés,
- Comprendre le résultat d'un jeu, connaître celui de son équipe, comprendre et respecter une règle donnée.

Prendre plaisir à jouer avec les autres

- Apprendre à se contrôler et à vaincre certaines frustrations (ne pas avoir la balle ou l'objet désiré, se faire prendre, être touché...),
- Apprendre à respecter l'autre (ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...),
- Effectuer des enchaînements d'actions dans la cadre d'une intention (courir pour se sauver, courir pour transporter, courir pour lancer...),
- Explorer l'espace de jeu matérialisé par des repères facilement perceptibles (plots, coupelles, marquage au sol...), dans le cadre d'un groupe, pour atteindre un but donné (transporter des objets, vider une caisse ou la remplir, lancer des objets pour atteindre une cible...),
- Accepter de tenir différents rôles complémentaires ou opposants (déménageurs entre la réserve d'objets à vider et la limite du centre de l'espace / déménageurs entre cette limite et la caisse à remplir, lanceurs chargés de faire tomber les cibles / releveurs de cibles tombées, poursuivant (loup-chat-lion...) / poursuivi (mouton-souris, gazelle...).

Période 2 - Autour de 3 – 4 ans

Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations.

- Percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres afin d'atteindre un but commun (coopérer avec ses partenaires, chercher à atteindre le but commun, accepter de perdre...),
- Découvrir la notion de partenaire et d'entraide (se faire délivrer, échanger...) et la notion d'adversaire (éviter, se faire attraper...),
- Participer à des jeux à effectifs réduits dans lesquels les équipes ont des droits et des devoirs différents, vivre des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...),
- Accepter des règles de plus en plus contraintes, prendre des décisions (se mettre « en danger » en prenant des risques par rapport au but, traverser une zone occupée par un adversaire...),
- Construire un espace de jeu orienté (par des cibles ou par un camp de départ...),
- Connaître le résultat de son équipe et matérialiser le gain du jeu (traces représentant des cibles atteintes, tableau des scores d'une partie, comparaison de plusieurs parties...).

Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'action collective

- Vivre et comprendre des rôles différents dans un même jeu (poursuivre ou s'échapper, protéger une zone ou dérober des objets, défendre des cibles ou les faire tomber...)
- Adapter ses réponses motrices dans un jeu où l'enfant tient des rôles différents successifs : changement des statuts des joueurs. (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...)
- Mettre en œuvre des capacités motrices individuelles plus élaborées pour faire gagner son équipe (courir plus vite, ralentir, accélérer, esquiver, lancer loin et plus précis...)
- Rechercher des solutions pour atteindre un effet donné (faire tomber des cibles, transporter des objets dans des cibles...)
- Prendre conscience de l'aide apportée par ses partenaires (toucher un camarade, aller taper dans sa main pour le délivrer...)
- Evoquer et oraliser au cours de la séance certaines stratégies utilisées (les actions qui font gagner le renard, les bonnes idées des poules pour lui échapper...),
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales différentes des situations (maquettes, photos, dessins...) pour faciliter les échanges et se repérer.

Période 3 – Autour de 5 ans

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires.

- Mettre en relation le résultat et la manière de faire pour affiner les choix tactiques et les prises d'information (percevoir et utiliser des espaces libres, prendre des informations sur le positionnement de l'adversaire ou du partenaire pour comprendre comment mieux réussir...),
- S'informer pour prendre des décisions, de plus en plus rapidement, en fonction des intentions des adversaires et des partenaires,
- Coordonner et enchaîner certaines actions (courir / passer / viser, courir / recevoir / lancer...),
- Respecter plusieurs règles simultanément et participer à leur évolution en fonction des problèmes rencontrés,
- Oraliser les stratégies utilisées lors de la séance, mais également en classe lors d'un bilan ou pour anticiper sur la séance à venir : temps de concertation nécessaires impliquant l'enfant dans un projet collectif,
- Concevoir et utiliser des représentations spatiales (photos, dessins, maquettes, plans...).

Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres.

- Collaborer efficacement avec ses partenaires pour résoudre les problèmes posés par la transmission et le déplacement d'un objet mobile (percevoir les vitesses, les trajectoires, les points de chute...) dans un espace orienté par la présence de cibles et par le placement des adversaires (se relayer dans une zone matérialisée pour passer un objet, construire une stratégie collective d'attaque d'un château...),
- 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,
- Assurer simultanément dans certaines situations le rôle d'attaquant et de défenseur (atteindre une cible (panier, but, zone...) tout en empêchant l'autre équipe d'y parvenir...),
- Représenter, coder le gain du jeu sur plusieurs parties afin de les comparer,
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation), observateur (l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe), responsable de la marque ou de la durée du jeu,
- Prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif (participer à la prise en charge de l'aménagement des espaces d'action et de la gestion du matériel...).

Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail

Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre.

- Coopérer pour déplacer des objets de tailles différentes entraînant des modalités d'actions plurielles (tirer, pousser, soulever, porter...),
- Vivre des situations de collaboration au travers de jeux ne présentant pas de réelle opposition (s'associer pour déplacer des camarades en réinvestissant certaines actions comme tirer, pousser, soulever, porter...),
- Construire une opposition à distance par la médiation d'objets à conquérir, à voler, à posséder (foulards, épingles à linge, ballons...),
- Commencer à explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition plus spécifiques (se déplacer, se placer pour saisir, agir sur le corps de l'autre pour déséquilibrer en tirant, en poussant, assurer une saisie pour porter, soulever, trouver des solutions efficaces pour immobiliser, résister...),
- Respecter l'autre (assurer une saisie sur le corps pour faire attention aux vêtements de l'autre, accompagner l'autre au sol lorsqu'on le fait tomber, aider à se relever...). **Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section).**
- Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences de chacun. (Pour les activités de combat de préhension, que l'on ne proposera qu'en fin de grande section, il est nécessaire de comprendre que « l'on se bat avec quelqu'un et non contre quelqu'un »),
- Vivre des situations ludiques permettant d'entrer au contact de l'autre.
- Assurer simultanément et contradictoirement l'attaque et sa propre défense.
- Entrer dans l'espace proche de l'adversaire et élaborer des stratégies adaptées à la motricité de celui-ci pour s'imposer tout en respectant son intégralité.
- Enchaîner différentes actions comme : attraper, tirer, pousser mais aussi, résister, se protéger tout en apprenant à anticiper les déséquilibres, les chutes et en construisant de nouveaux repères kinesthésiques.
- Accepter et s'approprier différents rôles sociaux : arbitre (connaître et respecter des règles, se positionner sur le terrain pour une observation efficace des comportements des joueurs, intervenir sans hésitation), observateur (l'observation sera guidée par un critère précis et un retour sur les observations sera effectué à l'ensemble du groupe), responsable de la marque ou de la durée du jeu, (phases de jeu courtes)
- Respecter les règles de sécurité, visant à préserver son intégrité corporelle et celle de l'autre (ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal...).