



## PRESENTATION OUTILS « AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS »

### SUR LE SITE DSDEN

#### Introduction

Afin d'aider les enseignants de l'école maternelle à programmer leurs activités dans le domaine « Agir et s'exprimer avec son corps », le groupe de CPC EPS DSDEN du Nord propose une progression dans la perspective de renforcer la continuité des apprentissages entre les cycles, en lien avec l'école élémentaire.

Cette démarche d'élaboration de contenus s'appuie sur les attendus du cours préparatoire (en lien avec le BO n°1 du 5 janvier 2012), afin de gagner en cohérence et en pertinence dans les enseignements développés à l'école maternelle.

Ce « tableau de progression » propose aux enseignants des **repères** à chaque niveau de classe, pour asseoir et donner du **sens** à ce qui est enseigné de la petite section à la grande section : la maîtrise des savoirs dispensés à l'école maternelle constitue un pré-requis pour accéder aux compétences attendues à l'école élémentaire.

Il s'agit pour les enseignants, d'optimiser les apprentissages dans ce domaine en fonction des contraintes locales qui constituent leur **cadre** de travail.

Des fiches repères (Le développement de l'enfant - Les conduites observables dans l'apprentissage moteur - La construction de trames de variance pour adapter et faire évoluer les séances) viendront compléter ce document.

#### Groupe CPC EPS DSDEN du Nord

2010-2013

Philippe ANSART	Olivier CLAEYMAN	Edith DOUBLET	Annie MABRIEZ
Jean-Michel BIDOT	Guy DHELLEMME	Myriam GODRY	Yves MOREAUX
Géry BRIER	Luc DELSINNE	Fabienne GRAMMONT	Martine SAVARY-LEBLANC
Olivier CARREZ	Hélène DEGRAEVE	Tony LAZZARANO	Muriel STEPIEN
Isabelle CHARPENTIER	Marie-Claude CHAVATTE		Isabelle TAILLIAR

## Renforcer une continuité entre l'école maternelle et l'école élémentaire

### Une aide à la programmation des activités dans le domaine « Agir et s'exprimer avec son corps » :

- ▶ Partir des compétences attendues du cours préparatoire
- ▶ pour proposer des savoirs hiérarchisés en éducation physique,
- ▶ afin de gagner en cohérence et en pertinence dans les enseignements développés à l'école maternelle.

Les savoirs développés à l'école maternelle	Pour plus tard... acquérir des compétences dans des domaines variés	Cours Préparatoires BO n°1 du 5 janvier 2012	En fin de section de grands	En fin de section de moyens	En fin de petite section
<b>SE DEPLACER</b>					
<i>Marcher pour...</i>					
	- s'échauffer - récupérer		Utiliser la marche comme moyen de récupération active (après l'effort), et d'échauffement	Utiliser la marche comme moyen d'échauffement	Marcher dans des directions variées (danse ou jeu d'orientation) Réf : Album à jouer Souris collées
<b>Courir pour...</b>					
Développer les capacités motrices :	- Courses athlétiques : (distances/vitesse/ durée) - Course d'orientation	- Courir vite sur une vingtaine mètres sur une trajectoire rectiligne - réagir à un signal de départ, visuel ou sonore	- Courir vite en ligne droite jusqu'à une vingtaine de mètres - Courir vite en slalom avec changements d'appuis Ex : Le vingt mètres* (p 38)	- Courir vite en ligne droite sans obstacle  Ex : jeux de réaction à signal* Ex : L'épouvantail*(p36) Ex : La cloche* (p36)	Courir volontairement dans des espaces variés : - Pour s'échapper - Pour transporter un objet Courir et s'arrêter (danse ou jeu co)
	- Course au cours de jeux collectifs	- Courir pour fuir (en évitant l'adversaire) courir et atteindre le refuge. - Courir, transporter, conquérir des objets. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). - prendre des infos pour faire des choix Ex : épervier déménageur avec refuges	- Courir vite en évitant des obstacles mobiles  Ex : épervier déménageur	- Courir vite en évitant des obstacles fixes ou mobiles (se croiser ou s'échapper, slaloms, pentes) Ex : épervier simple Ex : Les sorciers Ex : ramasse fromages (Album à jouer)	- Courir en évitant quelques « gros » obstacles fixes ou mobiles (se croiser ou s'échapper) Exemple : déménageur (ressemble à ramasse fromages dans l'album à jouer) Ex : Minuit dans la Bergerie
Adapter ses déplacements et ses manipulations à des contraintes variées		- courir en franchissant 3 obstacles bas à distances variables, sans s'arrêter, ni les renverser	- Courir vite en franchissant Jusqu'à 3 obstacles bas à distances variables - réagir à un signal - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge	- courir en franchissant des obstacles bas, étroits et à distances variables - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - réagir à un signal	- courir en franchissant quelques obstacles bas, étroits et à distances variables - courir pour fuir - réagir à un signal Ex : rat-voleur (album à jouer)
		- courir longtemps à allure régulière en gérant sa course, en utilisant les arrêts en fonction de ses capacités			
<b>Grimper</b>					
	- Escalade - Randonnée en milieu accidenté	-Varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé...) - Effectuer différents parcours, avec un départ au sol, un milieu (point le plus haut à atteindre) et un point d'arrivée. - Essayer plusieurs solutions, choisir celle que l'on peut réaliser sans chuter. - Grimper jusqu'à 2,50 mètres	Grimper et redescendre en utilisant appuis pieds/mains en alternance, sur des structures variées	Grimper (2m, 2,50) et redescendre en utilisant les pieds et les jambes en alternance (espalier ou mur d'escalade)	- Marcher sur un plan incliné - Grimper sur des structures - Grimper sur un espalier ou une échelle

	à 3 mètres (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre. - Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone en utilisant différents types de prises.			
<b>Marcher en quadrupédie – Ramper- glisser</b>				
<b>L'exploitation de l'Album à jouer permet de concevoir des parcours aux dominantes motrices évoquées ci-dessous : ramper, glisser, sauter, grimper, s'équilibrer.</b>				
<b>Activités gymniques et artistiques</b>		Ramper sur un plan incliné, en avant, en arrière	- Ramper sur le ventre ou sur le dos sous un tunnel (au moins 5m) - Glisser le long d'un banc en position ventrale - Glisser le long d'un toboggan dans des positions variées	- Passer sous un obstacle bas - Glisser sur toboggan ou le long d'un banc en position assise - Glisser le long d'un banc
<b>Se déplacer avec un engin</b>				
- Vélo - Rollers - Trotinettes - Skate-board - Planche à voile - Surf - Ski - orientation	- Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège poignets, ...), - s'équiper seul, vérifier le matériel avant de l'utiliser. - Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie. - Maîtriser des équilibres en fonction de l'engin utilisé (en vélo, pédaler assis et debout, en roller, patiner pieds parallèles, un instant sur un pied...). - Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu. - Circuler à plusieurs en se suivant, en se croisant selon des déplacements	- Se déplacer avec un engin roulant : vélo, rollers... - Rouler en ligne droite - Monter/descendre une pente - Ralentir, s'arrêter - Faire un virage	Se déplacer sur un parcours avec contraintes. • avec une trottinette • Avec une draisienne • Avec un tricycle • Avec une planche à roulettes Avec des échasses (à cordes)	Se déplacer sur un parcours simple • avec une trottinette • Avec une draisienne • Avec un tricycle • Avec une planche à roulettes
<b>S'ÉQUILIBRER</b>				
<b>Sauter/Voler</b>				
- Activités artistiques - Activités gymniques - Activités athlétiques	- Se déplacer en « bonds de lapin latéraux », mains en appui sur un banc, les impulsions permettant aux jambes de franchir le banc alternativement à droite et à gauche. - Sauter d'un plinth ou d'une caisse pour voler et marcher à la réception. - Se déplacer sur une poutre et réaliser quelques actions élémentaires (demi-tour, saut, station écart dans l'axe...) - Choisir un enchaînement composé d'un élément « voler », d'un élément « tourner » et d'un élément « se renverser en quadrupédie ». Le début et la fin de l'enchaînement sont marqués par une position assise en tailleur dans un repère au sol.	- Sauter loin Ex : Le Dur /Mou* (p78) - Sauter le plus loin possible - Sauter d'un obstacle haut - Sauter pour aller haut Ex : Le fil à linge* (p76) - Enchaîner des sauts, des types de saut - Sautiller - Sauter en contrebas - Construire l'impulsion - Sauter pour voler et franchir Ex : La cité des singes* (p76)	- Sauter à 2 pieds pour avancer ou pour s'élever ou pour descendre. - Sauter à un pied pour avancer ou pour s'élever. - Enchaîner plusieurs sauts. Savoir sautiller (GS)	- Sauter à 2 pieds dans des plans différents (contre-haut, contrebas, devant) d'un cerceau à un autre.
<b>Rouler - Tourner</b>				
- Danse et gymnastique - Sports de combat	- Tourner en boule, départ accroupi, dans l'axe et arriver sur les fesses (par enroulement du dos). - Tourner en boule vers l'arrière, départ assis/groupé sur un plan légèrement incliné.	- Rouler sur soi - Rouler à partir d'appuis pieds/mains - Oser rouler dans différentes positions de départ et d'arrivée - Accepter la position renversée - Tourner autour d'une barre	- Faire une roulade avant (un foulard coincé entre le menton et la poitrine). - Rouler autour d'un gros ballon ou d'un cylindre (corps orienté de différentes manières)	- Rouler sur soi-même au sol (plan incliné ou non) - Tourner sur soi-même ou à deux (danse)
<b>Se suspendre</b>				
<b>gymnastique</b>	- Se renverser et se déplacer sur les mains un court instant.	- Se suspendre à une barre, une échelle - Se suspendre puis se balancer, se lâcher puis retomber sur ses pieds	- Se suspendre 3 secondes à une barre	
<b>Se renverser</b>				
- Gymnastique - Arts du cirque	- Se déplacer sur une poutre et réaliser quelques actions	- Se renverser à partir d'un plinth, d'une poutre	Section de grands ?	

		élémentaires (demi-tour, saut, station écart dans l'axe...) - Choisir un enchaînement composé d'un élément « voler », d'un élément « tourner » et d'un élément « se renverser en quadrupédie ». Le début et la fin de l'enchaînement sont marqués par une position assise en tailleur dans un repère au sol.	- Construire des appuis manuels		
<b>S'équilibrer- Se déséquilibrer</b>					
	- Activités gymniques et artistiques - Déplacements en pleine nature.	- Travailler sur les appuis pieds-mains et les transferts d'équilibre. - Prendre des informations en cours de déplacement.	- Se déplacer sur une poutre - Se déplacer sur des matériels présentant un caractère d'instabilité	- Marcher sur un espace réduit en largeur - Avancer en utilisant des zones réduites et imposées en utilisant uniquement un appui à la fois. (exemple parcours sur des briques ASCO)	- Marcher sur une ligne tracée sur le sol - Marcher sur un banc - Tenir sur un plot Asco - Marcher sur les lunas - Se balancer (danse)
<b>MANIPULER</b>					
<b>Tirer- Pousser</b>					
	- Activités artistiques - Activités gymniques - Jeux d'opposition - Activité de coopération	<b>En tant qu'attaquant</b> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). <b>En tant que défenseur</b> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. <b>En tant qu'arbitre</b> - arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat	- Pousser un matériel varié sur une distance donnée - Pousser en continuité - Tirer, pousser en mobilisant l'action des bras, des jambes	- Tirer ou pousser un objet volumineux et lourd ou un camarade individuellement ou à plusieurs - Donner une impulsion forte à un objet (gros ballon) ; repousser	- Pousser un camarade se trouvant sur un objet roulant. - Tirer ou pousser un objet volumineux ou un camarade individuellement ou à plusieurs - Ballon de baudruche ?
<b>Manipuler un objet</b>					
	- graphisme - GRS - Vers les jeux de raquette ou hockey - Manipulation d'outils	Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant. - Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur). - Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant. - Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.	Utiliser une pom' do, une raquette	- produire une trajectoire à un objet (ruban, corde, foulard, tissu...) - utiliser un engin intermédiaire (crosse, raquette SG ?)	- Agiter un objet - Danser avec un objet
<b>Lancer, recevoir</b>					
	Activités artistiques Activités athlétiques Activités de lancers précis Jeux collectifs	- Courir, transporter, conquérir des objets. - Conquérir un territoire. - Toucher les porteurs d'objets, les joueurs cibles. - Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif). <b>Jeux de ballon</b> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.	- Lancer différents objets de façon adaptée - Lancer loin sur différents repères : horizontaux, verticaux... - Lancer haut pour lancer loin - Lancer en direction d'une cible fixe/mobile - Lancer dans un espace libre - Recevoir un ballon  Ex : <a href="#">ballon château</a> Ex : <a href="#">pousse ballon</a> Ex : <a href="#">attaque du château (Album à jouer)</a>	- lancer à une main un objet léger pour atteindre une cible située à 3 m (au dessus d'un obstacle, sur une cible au sol) - lancer au pied un ballon recevoir un gros ballon (ballon de baudruche)  Ex : <a href="#">balles brûlantes</a> Ex : <a href="#">attaque du château (Album à jouer)</a>	Lancer des objets variés de différentes façons dans des cibles différentes  Ex : <a href="#">vider sa maison</a> Ex : <a href="#">l'horloge</a>
<b>Enchaîner et coordonner les actions</b>					
	Toutes les activités physiques		Courir pour lancer loin Courir pour sauter loin	Course d'obstacle Sauter pour toucher un objet Ramper pour rouler en contrebas	Enchaîner diverses actions sur un parcours
<b>Coopérer</b>					
Coopérer et s'opposer	Compétences du pilier 6 du socle commun	Avoir un comportement responsable : - Respecter les autres et les	- Installer ou ranger le matériel - Danser une ronde ou un jeu dansé - Participer à un jeu collectif en	- Installer ou ranger le matériel - Danser une ronde ou un jeu dansé	- Installer ou ranger le matériel ensemble - Danser une ronde ou un jeu dansé

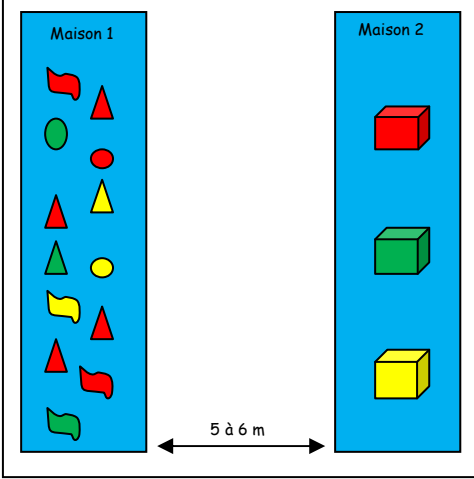
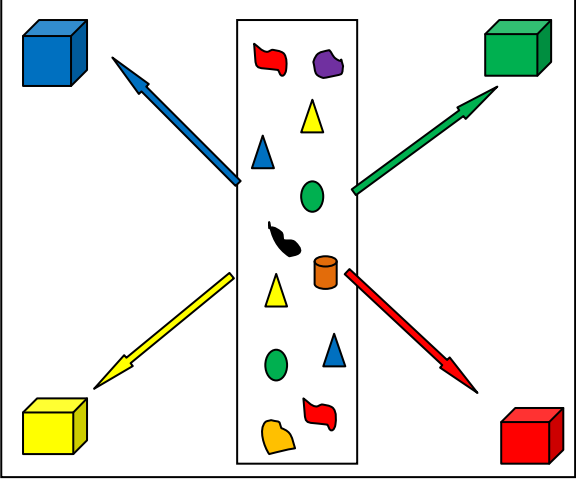
individuellement ou collectivement		règles de la vie collective - Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles - Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes...	respectant des contraintes, les règles - Faire des échanges avec une balle	- Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes	- Se déplacer à deux - Respecter une règle simple dans un jeu
	<b>S'opposer</b>				
	<b>S'opposer individuellement</b>				
	- Sports de raquettes - Sports de combat	<b>En tant qu'attaquant</b> - saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). <b>En tant que défenseur</b> - se libérer des saisies ; - reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner.	- Mettre à terre l'adversaire et le maintenir - Utiliser des saisies variées - S'engager, dans un rôle d'attaquant, de défenseur - Protéger son camp	Commencer à accepter dans certains jeux simples : la queue du diable, le jeu de la serpillière	
<b>S'opposer collectivement</b>					
Sports collectifs	<b>Jeux sans ballon :</b> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles - juger une action simple	<b>Jeux sans ballon</b> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles Ex : <a href="#">remplir sa maison</a>	<b>Jeux sans ballon</b> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles Ex : <a href="#">remplir sa maison</a>	<b>Jeux sans ballon</b> - courir, conquérir et transporter des objets - courir pour fuir - courir et atteindre le refuge - conquérir un territoire - ramasser, manipuler le ballon - s'interposer pour gêner la progression adverse Ex : <a href="#">rond central</a> (phase 1)	
	<b>Jeux de ballon :</b> - enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon collectivement - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon - se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon	<b>Jeux de ballon :</b> - enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon collectivement - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon - se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon Ex : <a href="#">rond central</a> (phase 3 et 4)	<b>Jeux de ballon :</b> - enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon - se déplacer vers le but pour marquer - faire progresser le ballon à 2 ou 3 - s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon Ex : <a href="#">rond central</a> (phase 2)		
<b>Accepter les contraintes collectives</b>					
<b>Compétences du pilier 6 du socle commun</b>		Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes, des règles Accepter des rôles différents	Participer à un jeu collectif en respectant des contraintes Attendre son tour à un atelier	Savoir attendre son tour à un atelier Respecter une consigne ou une contrainte	
<b>Exprimer un personnage, une émotion, un sentiment sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non</b>					
<b>L'exploitation de l'album à danser « Les 7 secrets de Monsieur Unisson, ou en situations décrochées, ou en lien avec l'histoire présentée, permet de travailler toutes les compétences ci-dessous.</b>					
- S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non  - Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	<b>Être danseur :</b> - improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise en mobilisant chaque partie du corps ; - réaliser des enchaînements incluant des locomotions, des équilibres, des manipulations - connaître les composantes de l'espace (espace corporel proche, espace de déplacement, espace scénique) et répondre corporellement à des consignes sur les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions ; - entrer en relation avec les structures rythmiques et la mélodie de la musique ; - intégrer son mouvement dans une durée ; - accepter de danser à deux, à plusieurs ; - varier les modes de communication (rôles meneur/mené, imitation, danse en miroir...) - accepter le regard des autres.	- Transformer un geste habituel par le jeu des contraires (vite/lent, haut/bas, fort/doucement, seul/avec...) - Construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples - Entrer en relation « instantanée » avec un ou plusieurs enfants, par imitation, par la proximité dans l'espace... - Improviser à partir d'éléments fondamentaux du mouvement (déplacements, sauts, tours, chutes...) - Connaître et assurer des rôles différents dans l'activité : danseur, spectateur...	- Enchaîner suivant son intention personnelle ou suivant un repère sonore diverses actions simples (marcher, se balancer, tourner, rouler,) dans des espaces différents, dans des directions suivantes, dans de niveaux différents sur des rythmes différents (lent, rapide, arrêt) seul ou avec un ou plusieurs camarade dans l'intention d'évoquer un personnage ou une action.	Enchaîner en étant guidé par le maître :  - diverses actions simples (marcher, se balancer, tourner, rouler,) dans des espaces différents, dans des directions suivantes, dans de niveaux différents sur des rythmes différents (lent, rapide, arrêt), - en manipulant ou non un accessoire - seul ou avec un ou plusieurs camarades dans l'intention d'évoquer un personnage, un objet ou une action.	

		<p><b>Être chorégraphe en composant</b>  <b>une phrase dansée :</b>  - assembler 3 à 4 mouvements inventés ou proposés pour constituer une courte chorégraphie ;  - écouter les propositions des autres ;  - aider un camarade à compléter sa chorégraphie en lui proposant d'autres idées.</p> <p><b>Être spectateur :</b>  - regarder, écouter l'autre  - communiquer son ressenti au danseur.</p>			
--	--	--	--	--	--

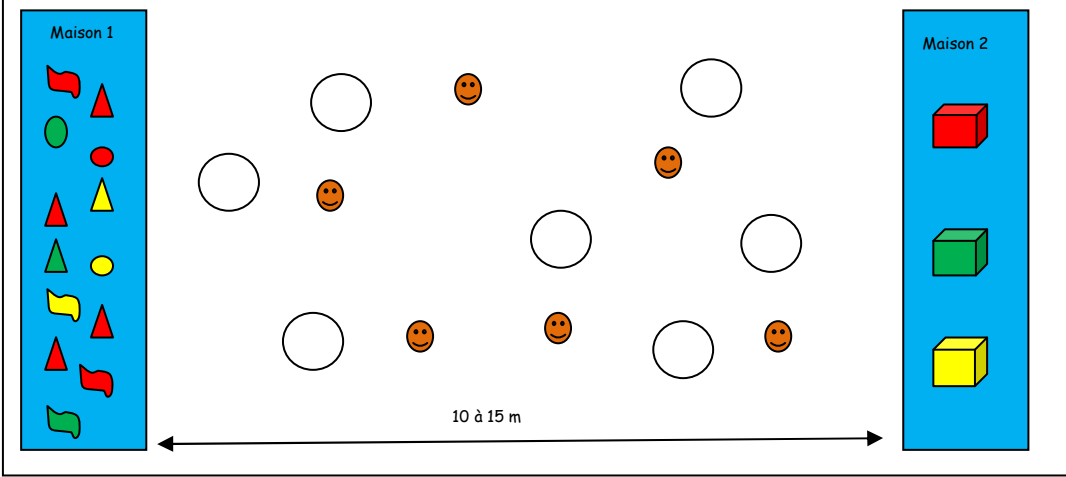
<b>Se repérer et se déplacer dans l'espace</b>					
<b>Acquérir une image orientée du corps :</b>  <b>- Se repérer et se déplacer dans l'espace</b>  <b>- Décrire ou représenter un parcours simple</b>	<b>- Course d'orientation</b> <b>- Utilisation de carte et de plan (compétences du pilier 7 du socle commun)</b>	<i>- Se déplacer sur un parcours imposé dans l'école ou un parc en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...)</i> <i>- Suivre un parcours imposé en suivant les indications données par le maître ou un autre élève, une grille photographique, un plan</i> <i>Mettre en relation le plan (espace représenté) et le terrain (espace perçu)</i>	- Suivre, reproduire un parcours - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier	- Respecter un parcours plus complexe (5 éléments disposés de manière non linéaire) - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier en suivant des indications verbales, représentées (photos)	- Respecter un parcours simple. - Aller rechercher un objet placé dans un environnement familier (cour)
		<b>Décrire</b>			
<b>Compétences en maîtrise de la langue</b>		Enoncer le parcours en utilisant les bons verbes d'action ainsi que le vocabulaire lié à la topologie	En classe, à partir d'une maquette, énoncer le parcours en utilisant les bons verbes d'action ainsi que le vocabulaire lié à la topologie.	Décrire en situation les actions à effectuer sur un parcours	

- [Athlétisme, culture, sensibilité, performance 2011 \(Editions EP&S\)](#)
- Les aventures de Pensatou et Têtlanlère : (Editions Revue EPS) :
  - [Le château de Radégou : un album à jouer](#)
  - [Les 7 secrets de Monsieur Unisson : un album à danser](#)
  - Les nuits blanches de Pacha : un album à grandir
  - Le fabuleux voyage de Lola : un album à nager

## Remplir sa maison MS

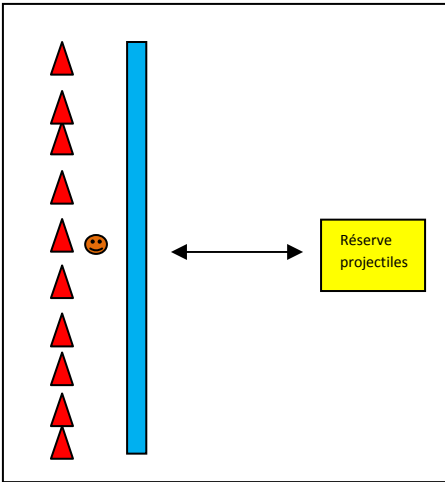
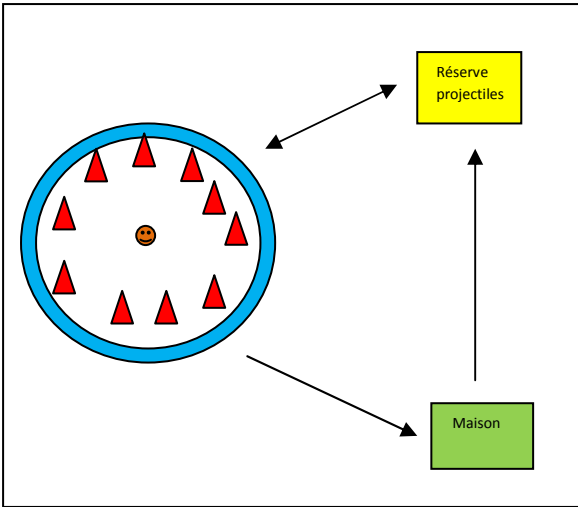
<b>But</b>	Remplir sa maison avec le plus d'objets
<b>Dispositif</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><u>Niveau 1</u></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><u>Niveau 2</u></p>  </div> </div>
<b>Matériel</b>	Objets (plus que d'élèves) Caisses Obstacles divers : bancs, cerceaux, plots, lattes...
<b>Durée</b>	Temps de jeu = 3 minutes
<b>Organisation</b>	En classe entière puis par équipe
<b>Déroulement</b>	<p><u>Niveau 1</u> : Au signal, les élèves transportent un objet à la fois de la maison 1 vers les caisses situées dans la maison 2.</p> <p><u>Niveau 2</u> : Au signal, les équipes transportent un objet dans leur maison (de la couleur de leur dossard)</p> <p><u>Niveau 3</u> : Même dispositif que précédemment mais prévoir des objets volumineux nécessitant un transport à plusieurs.</p>
<b>Critères de réussite</b>	<p><u>Niveau 1</u> : Remplir la caisse avec tous les objets dans le temps imparti</p> <p><u>Niveau 2</u> : Avoir dans sa maison, plus d'objets que les autres équipes</p> <p><u>Niveau 3</u> : L'objet est transporté par au moins 2 élèves</p>
<b>Variables</b>	<p><u>Dispositif</u> : localisation de la maison variable (centre, angle de l'espace de jeu)</p> <p><u>Nature des objets</u> : cordelettes, anneaux, palets, cerceaux, sacs de graines, plots, briques ASCO, blocs mousse, tapis...</p> <p><u>Distances</u> : agrandir l'espace entre les 2 maisons</p> <p><u>Organisation</u> : associer une équipe à une série d'objets ou à une couleur d'objets</p> <p><u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u> : portes à franchir, ponts...</p> <p><u>Temps de jeu</u></p>
<b>Liens vers les activités décrochées</b>	Ateliers de transport <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courses sur parcours variés avec passage de portes et transport d'objets</li> <li>- Transporter des objets en évitant un adversaire</li> <li>- S'informer pour repérer les espaces libres et repérer l'adversaire</li> </ul>

## Remplir sa maison MS-GS

<b>But</b>	Remplir sa maison avec le plus d'objets
<b>Dispositif</b>	 <p>The diagram illustrates the game setup. On the left is 'Maison 1', a blue vertical rectangle containing various colorful geometric shapes: red and green triangles, a green circle, a red circle, a yellow triangle, a green triangle, a yellow circle, a yellow flag, and a red flag. On the right is 'Maison 2', a blue vertical rectangle containing three colored blocks: red, green, and yellow. Between the two houses, there are several white circles (refuges) and orange smiley faces (players). A double-headed arrow at the bottom indicates a distance of '10 à 15 m' between the houses.</p>
<b>Matériel</b>	<p>Objets (plus que d'élèves)          Caisses          Cerceaux (refuges)</p>
<b>Durée</b>	Temps de jeu = 3 minutes
<b>Organisation</b>	Attaquants et défenseurs
<b>Déroulement</b>	<p><u>Niveau 1</u> : Au signal, les élèves transportent un objet à la fois de la maison 1 vers les caisses situées dans la maison 2.  <u>Niveau 2</u> : Au signal, les équipes transportent un objet dans leur maison (de la couleur de leur dossard)  <u>Niveau 3</u> : Même dispositif que précédemment mais prévoir des objets volumineux nécessitant un transport à plusieurs.</p>
<b>Critères de réussite</b>	<p>N1 : Remplir la caisse avec tous les objets dans le temps imparti          N2 : Avoir dans sa maison, plus d'objets que les autres équipes          N3 : L'objet est transporté par au moins 2 élèves</p>
<b>Variables</b>	<p><u>Dispositif</u> : localisation de la maison variable (centre, angle de l'espace de jeu)  <u>Nature des objets</u> : cordelettes, anneaux, palets, cerceaux, sacs de graines, plots, briques ASCO, blocs mousse, tapis...  <u>Distances</u> : agrandir l'espace entre les 2 maisons  <u>Organisation</u> : associer une équipe à une série d'objets ou à une couleur d'objets  <u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u> : portes à franchir, ponts...  <u>Temps de jeu</u></p>
<b>Liens vers les activités décrochées</b>	<p>Ateliers de transport</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Courses sur parcours variés avec passage de portes et transport d'objets</li> <li>- Transporter des objets en évitant un adversaire</li> <li>- S'informer pour repérer les espaces libres et repérer l'adversaire</li> </ul>



## Ballon château\* GS

<b>But</b>	Faire tomber toutes les cibles à l'aide de projectiles pour récupérer un butin	
<b>Dispositif</b>	<p><u>Niveau 1</u></p> 	<p><u>Niveau 2</u></p>  <p>Ø cercle ≈ 10 mètres</p>
<b>Matériel</b>	Projectiles en quantité suffisante Plots pour délimiter Briques ASCO (une dizaine)	
<b>Durée</b>	Temps de jeu = 3 minutes	
<b>Organisation</b>	1 ou plusieurs défenseurs (rats) et des attaquants (souris)	
<b>Déroulement</b>	Au signal, les attaquants courent vers la réserve, prennent 1 projectile, se dirigent vers le château et le lancent pour faire tomber les cibles. Le défenseur protège son château et peut confisquer les projectiles. Il est aidé par d'autres défenseurs (défense et confiscation)	
<b>Critères de réussite</b>	A : Faire tomber toutes les cibles et récupérer le butin D : Empêcher les attaquants de faire tomber les cibles	
<b>Variables</b>	<p><u>Dispositif</u> : le château est délimité par une ligne de banc (niveau 1)</p> <p><u>Défenseurs</u> : d'abord le maître seul, puis aidé ou remplacé par un élève puis par plusieurs élèves</p> <p><u>Nature des projectiles</u> : balles, ballons mousse, balles + ou - grosses, balles lestées, sacs graines, anneaux, comètes...</p> <p><u>Distances</u> : entre château et réserve, entre réserve et maison</p> <p><u>Largeur de la zone interdite</u> : 1m (mini)</p> <p><u>Aménagement des différents trajets pour les rendre plus complexes</u></p> <p><u>Temps de jeu</u></p>	
<b>Liens vers les activités décrochées</b>	Ateliers de lancer : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer loin</li> <li>- Lancer par-dessus</li> <li>- Lancer en contre-haut, en contrebas</li> <li>- Lancer différents types de projectile</li> <li>- Lancer de précision</li> <li>- Courir pour lancer</li> </ul>	

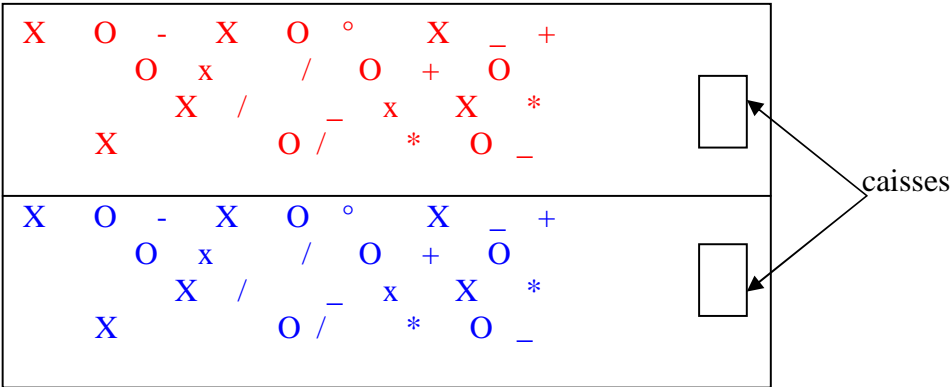
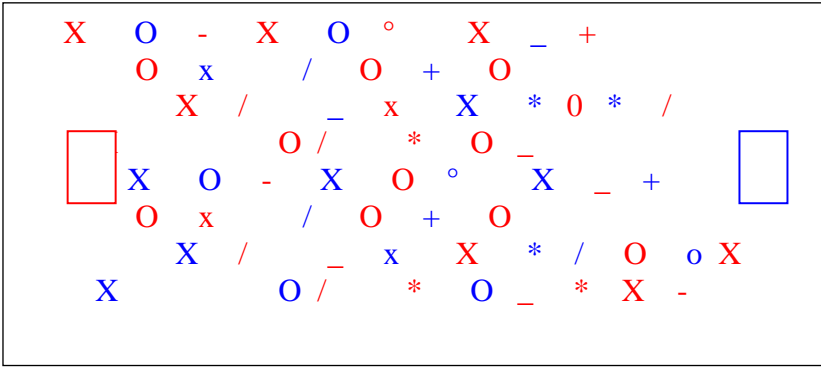
\*Projet en lien avec l'album à jouer « Le château de Radégo » ou d'autres albums de même type

## Jeux collectifs

### L'EPERVIER DEMENAGEURS GS

<b>But</b>	Apporter plus d'objets que l'autre équipe dans sa caisse.
<b>Terrain</b>	salle de jeux, cour ou gymnase (terrain d'environ 20mx10m délimité par des plots) une caisse d'objets est disposée à chaque extrémité du terrain. 6 cerceaux sont dispersés sur le terrain.
<b>Matériel</b>	Une trentaine d'objets par caisse. 1 dossard ou foulard par élève, rouge ou bleu. 6 cerceaux
<b>Durée</b>	Phases de jeu de 2 à 3 minutes.
<b>Equipes</b>	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Dans chaque équipe, 2 joueurs sont des éperviers. Ils se distinguent par un foulard ou un bandeau ou une casquette.
<b>Règles</b>	Au départ, les joueurs de chaque équipe se placent derrière la caisse de l'équipe adverse. Au signal, ils prennent un objet et le transportent dans leur caisse, de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par l'épervier. Si un joueur se fait toucher par l'épervier, il doit retourner l'objet dans la caisse et en prendre un autre. Les cerceaux constituent des refuges (un joueur maximum par refuge). On ne peut être pris dans un refuge. A la fin du jeu, on compte les objets de sa caisse (les objets encore dans les mains ont été lâchés au coup de sifflet et ne seront pas pris en compte). L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.

INTENTIONS DU MAITRE	SITUATIONS
<b>Comprendre une consigne simple</b>	Les objets sont éparpillés dans la salle de jeux. Au signal, les enfants doivent tous les rapporter dans la caisse.
<b>Prise de conscience de la notion de temps.</b>	Même situation, mais il faut avoir ramassé tous les objets avant la fin d'une comptine (CD)
<b>Orienter son déplacement en fonction du but à atteindre.</b>	Après le signal, le maître déplace la caisse dans tout l'espace disponible.
<b>Savoir courir en se croisant</b>	2 équipes démarrent au signal pour rejoindre le camp de l'équipe adverse. Il faut éviter tout contact.
<b>Espace de jeu à respecter : première notion de « camp »</b>	Des objets rouges et bleus sont éparpillés sur 2 terrains non interpénétrés. La classe est divisée en 2, les rouges et les bleus, sur 2 terrains parallèles. La consigne est de rapporter tous les objets de sa couleur dans sa caisse.
<b>Prise de conscience de la notion de rapidité</b>	Même situation, mais les deux équipes sont mises en compétition : finir avant l'autre.
<b>Comprendre une consigne plus restrictive, faisant intervenir la couleur.</b>	Les objets rouges et bleus sont éparpillés, mais sur toute la surface du terrain. La consigne est de rapporter les objets de sa couleur, dans sa caisse. Les 2 caisses sont à l'opposé sur le terrain. <i>(Quelques objets d'une autre couleur peuvent servir de « pièges ».)</i>
<b>Idem, mais avec la notion de rapidité</b>	Même situation, mais l'équipe la plus rapide est déclarée gagnante.
<b>S'opposer à une autre classe</b>	Organisation possible d'une rencontre USEP à ce stade (pour les sections de petits ou des moyens)
<b>Comprendre le sens du jeu.</b>	Les objets ne sont plus colorés et sont placés dans la caisse opposée : jeu global sans épervier ni cerceaux.
<b>Prendre en compte l'épervier</b>	jeu global sans les cerceaux
<b>Analyser les comportements</b>	Discuter et mettre en évidence ce qu'il faut faire pour réussir quand on est joueur et quand on est épervier.
<b>Apprendre à se servir des refuges</b>	jeu global + analyse.
<b>S'opposer à une autre classe</b>	jeu global

<b>But</b>	Ramener tous les objets de sa couleur dans sa caisse, avant l'autre équipe.
<b>Terrain</b>	Dans la salle de jeux, ou dans un gymnase (jeu en largeur pour limiter la distance à parcourir), dans la cour éventuellement. N.B. La taille du terrain augmente avec le nombre de joueurs pour éviter les bousculades.
<b>Matériel</b>	Une trentaine d'objets rouges, une trentaine de bleus (anneaux, lattes, plots, ballons, etc...) 1 dossard ou foulard par élève, rouge ou bleu. Eventuellement, quelques plots ou lattes pour séparer les 2 terrains
<b>Durée</b>	Phases de jeu imposées par le temps d'action des élèves.
<b>Equipes</b>	2 équipes de 8 à 12 joueurs.
<b>Règles</b>	<p>Phase 1 (TPS) :</p> <p>Les 2 terrains sont parallèles.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>Phase 2 (PS) :</p> <p>Les terrains sont interpénétrés.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div> <p>Le maître démarre le jeu par un signal sonore. On peut demander aux enfants de s'asseoir quand tous les objets sont ramassés (partie finie)</p>

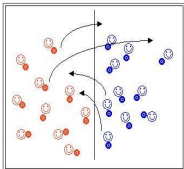
## LE JEU DES DEMENAGEURS

### Proposition de progression en petite section (P1 et P2)

INTENSIONS DU MAITRE	SITUATIONS
Comprendre une consigne simple	Les objets sont éparpillés dans la salle de jeux. Au signal, les enfants doivent tous les rapporter dans la caisse.
Orienter son déplacement en fonction de la situation dans l'espace du but à atteindre.	Après le signal, le maître déplace la caisse dans tout l'espace disponible.
Espace de jeu à respecter : première notion de « camp »	Des objets rouges et bleus sont éparpillés sur 2 terrains non interpénétrés. La classe est divisée en 2, les rouges et les bleus, sur 2 terrains parallèles. La consigne est de rapporter tous les objets de sa couleur dans sa caisse.
Prise de conscience de la notion de temps.	Même situation, mais il faut avoir ramassé tous ses objets avant la fin d'une comptine (CD)
Prise de conscience de la notion de rapidité	Même situation, mais les deux équipes sont mises en compétition : laquelle a fini la première
S'entraîner	La même situation est proposée, mais les équipes changent, leur couleur également.
S'opposer à une autre classe	Organisation de la rencontre USEP (P1)
Comprendre une consigne plus restrictive, faisant intervenir la couleur.	Les objets rouges et bleus sont éparpillés, mais sur toute la surface du terrain. La consigne est de ramener les objets de sa couleur, dans sa caisse. Les 2 caisses sont à l'opposé sur le terrain.  Quelques objets d'une autre couleur peuvent servir de « pièges ».
Idem, mais avec la notion de rapidité	Même situation, mais l'équipe la plus rapide est déclarée gagnante.
S'entraîner	La même situation est reproposée, mais les enfants changent d'équipe et de couleur.
S'opposer à une autre classe	Organisation de la rencontre USEP (P2)

## Jeu pour apprendre à lancer BALLES BRÛLANTES MS

(Lancer dans le cadre de jeux collectifs)

<b>But</b>	Envoyer les ballons dans le camp adverse dans un temps limité, afin qu'il en reste le moins possible dans son terrain à la fin du jeu.
<b>Dispositif</b>	 <p>L'espace est séparé en deux parties égales.</p>
<b>Matériel</b>	<p>2 jeux de chasubles Autant de ballons que de joueurs Un chronomètre Un sifflet</p>
<b>Durée</b>	2 manches gagnantes de 3 mn
<b>Organisation</b>	2 équipes
<b>Déroulement</b>	Au coup de sifflet, les élèves envoient dans le camp adverse les ballons qui se trouvent sur leur terrain. A la fin des trois minutes, au signal, le jeu s'arrête. Les ballons sont comptabilisés de chaque côté. L'équipe gagnante sera celle qui comptera le moins de ballons dans son camp.
<b>Critères de réussite</b>	<p>Adapte son lancer aux différents objets proposés Respect des règles Participation active Reconnaître son camp</p>
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plus de ballons, moins de ballons</li> <li>-Varier la taille et la forme du terrain</li> <li>-Séparer les deux terrains par un obstacle (lancer en dessous, au dessus) pour induire différentes formes de lancers</li> <li>- Ne pas marcher avec le ballon</li> <li>-Jouer sur la taille et la forme des ballons</li> </ul>
<b>Activités décrochées</b>	<a href="#">Les lancers</a>

# POUSSE BALLON GS

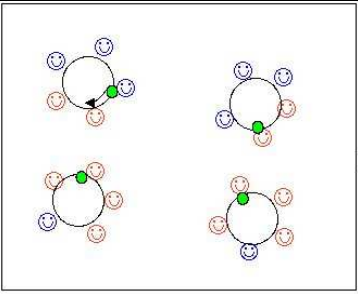
(lancer dans le cadre de jeux collectifs)

<b>But</b>	Amener le ballon cible dans le camp adverse et marquer le plus de points
<b>Dispositif</b>	Un terrain rectangulaire (environ 5m sur 10m), au milieu duquel est posé le ballon cible (voir schéma). Les équipes se placent de part et d'autre de la zone.
<b>Matériel</b>	1 ballon par élève, 1 ballon cible, matériel de balisage (deux bancs, craie, lattes...)
<b>Durée</b>	Marquer le plus de points en 5mn Deux manches gagnantes
<b>Organisation</b>	2 équipes
<b>Déroulement</b>	Les élèves lancent leur ballon dans le but de percuter le ballon cible pour le faire avancer vers la zone adverse. Le maître, seul, se déplace dans l'espace de jeu pour redistribuer les ballons perdus. Les joueurs ne doivent pas pénétrer dans l'espace de jeu. Un point est marqué à chaque but, chaque élève reprend un ballon. Le ballon cible est remis au centre
<b>Critères de réussite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- type de lancer (en cloche, à une main, à deux mains, à la cuillère, bras cassé...)</li> <li>- stratégie individuelle (choisir le moment stratégique pour tirer,) ou d'équipe (distribution de rôle éventuelle au sein de l'équipe : garder un ballon de secours, lancer chacun son tour, se déplacer pour optimiser le tir), ou pas de stratégie</li> <li>- Capacités à respecter les règles</li> <li>- Capacités à respecter les contraintes collectives (collaboration, respect des autres...)</li> </ul>
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver d'autres moyens de propulsion du ballon (faire rouler le ballon, l'envoyer au pied...)</li> <li>- Faire évoluer les distances</li> <li>- Modifier la cible (taille, forme...)</li> <li>- Terrain circulaire</li> <li>- Formes de lancer (en contrebas : les élèves sont surélevés)</li> </ul>
<b>Activités décrochées</b>	- <a href="#">Lancer (lien vers ateliers de lancer)</a>

## L'horloge

Jeu pour apprendre à  
faire des passes

**PS**

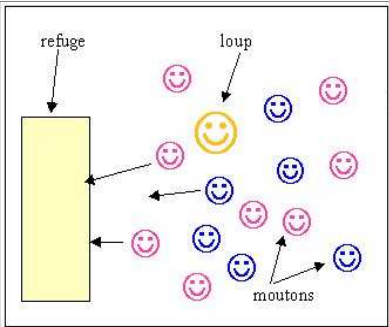
<b>But</b>	Faire tourner un ballon de joueur en joueur.
<b>Dispositif</b>	
<b>Matériel</b>	4 ballons, 4 cerceaux, objets de comptage (plots, sacs de graines...)
<b>Durée</b>	3mn
<b>Organisation</b>	4 équipes de 5 ou 6 joueurs. Chaque équipe forme un cercle (horloge)
<b>Déroulement</b>	Au signal, les joueurs font tourner le ballon le plus vite possible. Un tour = une heure. Aucun élève ne doit être évité. Pour effectuer le comptage, le 1 <sup>er</sup> joueur matérialisera le point marqué en déposant un objet dans un cerceau posé devant lui, à chaque passage du ballon.
<b>Critères de réussite</b>	L'équipe qui a comptabilisé le plus de points est gagnante.
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- se transmettre le ballon en le donnant, en le passant, à la main, aux pieds,</li><li>- remplacer le ballon par un sac de graines, un anneau, un doudou, un coussin, un ballon ovale...</li></ul>
<b>Activités décrochées</b>	Le lancer de précision : <ul style="list-style-type: none"><li>- Lancer en contre bas : lancer de sacs de graines sur des briques placées au sol, dans des cerceaux placés au sol</li><li>- lancer en contre haut : lancer au travers de cerceaux suspendus</li></ul>



26/06/12

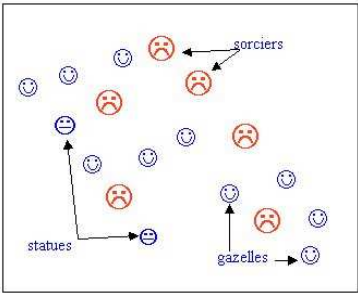
Jeu pour apprendre à courir :  
MINUIT DANS LA  
BERGERIE PS  
MS

(courir dans le cadre de jeux collectifs)

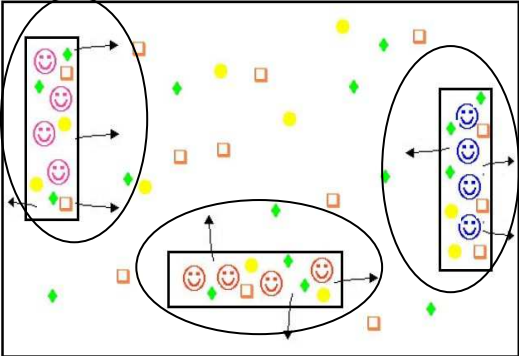
<b>But</b>	Rejoindre la bergerie sans se faire toucher
<b>Dispositif</b>	
<b>Matériel</b>	un refuge matérialisé un tambourin
<b>Durée</b>	
<b>Organisation</b>	l'enseignant est le loup. Les élèves sont les moutons.
<b>Déroulement</b>	Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». Le loup répond n'importe quoi. Quand il répond « il est minuit » avec un signal sonore (tambourin, frappement de mains...), les moutons doivent fuir et rejoindre la bergerie. Le loup tente de toucher un maximum de moutons avant leur refuge.
<b>Critères de réussite</b>	Arriver dans la bergerie avant d'être touché. Réagir au signal pour prendre la fuite.
<b>Variables (MS)</b>	-supprimer l'utilisation du signal sonore et réagir au signal « il est minuit ». -changer l'emplacement de la bergerie -mettre une entrée dans la bergerie -installer plusieurs bergeries -désigner plusieurs loups -les enfants sont constitués en deux groupes de deux couleurs différentes et doivent rejoindre la bergerie de leur couleur
<b>Activités décrochées</b>	La course

# Jeu pour apprendre à courir LES SORCIERS MS

(Courir dans le cadre de jeux collectifs)

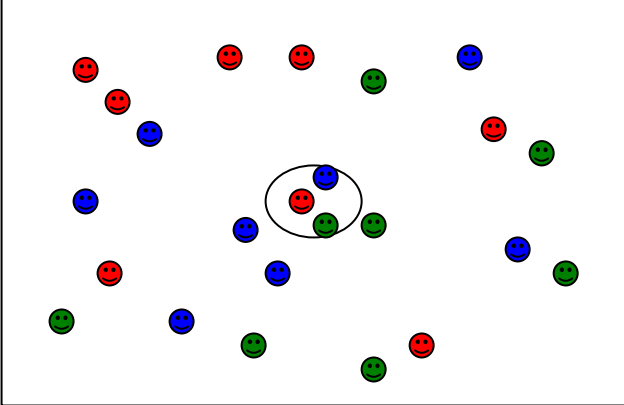
<b>But</b>	Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de gazelles. Pour les gazelles, se sauver pour ne pas se faire toucher.
<b>Dispositif</b>	
<b>Matériel</b>	1 jeu de chasubles pour les sorciers Un sablier Un sifflet
<b>Durée</b>	Manches de 2 min (les phases de jeu sont volontairement courtes pour éviter l'inactivité des gazelles prises en début de manche)
<b>Organisation</b>	Quelques enfants sorciers, les autres sont gazelles.
<b>Déroulement</b>	Au coup de sifflet, les élèves sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables ( mains derrière le dos)
<b>Critères de réussite</b>	Pour les sorciers : toucher un maximum de gazelles sur un temps limité. Pour les gazelles : ne pas être touchées.
<b>Variables</b>	Varier la proportion de gazelles et de sorciers.
<b>Activités décrochées</b>	La course

Jeu pour apprendre à  
lancer  
**VIDER SA MAISON**  
PS

<b>But</b>	Vider la maison de tous les objets en les lançant vers l'extérieur.
<b>Dispositif</b>	
<b>Matériel</b>	3 espaces délimités (caisse posée au milieu d'une zone au sol...) Objets de tailles et de formes différentes pouvant être lancés (au moins 10 par élève)
<b>Durée</b>	Variable en fonction du nombre d'objets.
<b>Organisation</b>	Trois équipes reconnaissables (chasubles de couleur) Trois maisons remplies d'objets
<b>Déroulement</b>	Au signal, les élèves s'emparent d'un objet et le lancent en dehors de la zone, et recommencent jusqu' au signal de fin. Le jeu s'arrête quand une des trois équipes a vidé sa maison.
<b>Critères de réussite</b>	Participation active des élèves Respect des consignes Un seul objet à la fois est lancé Terminer le jeu
<b>Variables</b>	Agrandir la zone . Augmenter le nombre d'objets Varier les objets afin de varier le type de lancer Installer un obstacle pour changer la trajectoire Installer une cible (grande caisse)

# Jeu pour apprendre à s'organiser

## LE ROND CENTRAL

<b>But</b>	Rapporter le ballon dans le rond central
<b>Compétences mises en jeu</b>	<p>Phase 1 : s'orienter vers « son ballon de couleur »</p> <p>Phase 2 : accepter le rôle du porteur de ballon, s'organiser en rond, à bonne distance de passe</p> <p>Phase 3 : accepter le rôle du porteur de balle. Se répartir dans un espace libre</p> <p>Phase 4 : s'organiser pour permettre la progression de la balle vers le rond central.</p>
<b>Dispositif</b>	 <p>Jouer dans un gymnase, dans la cour ou sur un terrain de sports. Il n'y a pas de limites spatiales. Un cercle d'environ 3 mètres de diamètre est tracé au centre de l'espace de jeu.</p>

<b>Matériel</b>	- Un dossard par joueur (dossards de 3 couleurs, une couleur par équipe). - 1 ballon par équipe (de la couleur des dossards).
<b>Durée</b>	Phases de jeu de 3 à 5 minutes
<b>Organisation</b>	3 ou 4 équipes de 7 à 9 joueurs

<b>Déroulement</b>	<p>Phase 1 (à partir de la petite section)</p> <p>Les élèves se placent autour du rond central.</p> <p>L'enseignant lance les 3 ballons dans différentes directions. Les élèves doivent s'asseoir autour de leur ballon.</p> <p>Phase 2 (à partir de la moyenne section)</p> <p>Le maître lance les 3 ballons. Un élève de chaque équipe s'empare du ballon. Les autres joueurs se placent autour du porteur de ballon. Le porteur de ballon effectue une passe à chacun des joueurs.</p> <p>(la première équipe ayant effectué cette tâche a gagné).</p> <p>Phase 3 (à partir de la grande section)</p> <p>Le maître lance les 3 ballons. Un élève de chaque équipe s'empare du ballon et le rapporte le plus vite possible dans le rond central.</p> <p>Le maître renvoie le ballon aussitôt. On joue pendant 2 minutes.</p> <p>On désigne des arbitres qui comptent le nombre de fois où on a rapporté le ballon. (croix sur des ardoises ou des fiches)</p> <p>Puis, le maître désigne 3 lanceurs qui envoient le ballon d'une autre équipe à partir du rond central.(un joueur vert lance le ballon rouge, le joueur rouge lance le ballon jaune et le joueur jaune lance le ballon vert)</p> <p>Discussion au sein de la classe : pour gagner il faut que les joueurs se répartissent dans l'espace, et que les lanceurs envoient le ballon dans les espaces vides</p> <p><u>Phase 4</u> ((à partir de la fin de la GS)</p> <p>L'enseignant impose une contrainte : on ne peut plus se déplacer avec le ballon. Il faut faire des passes en lançant ou en faisant rouler le ballon.</p>
--------------------	---

<b>Critères de réussite</b>	Phase 1 : s'asseoir autour du ballon avant les autres Phase 2 : faire des passes à l'ensemble des partenaires avant les autres Phase 3 et 4 : rapporter plus de balles que les autres équipes dans un temps imparti.
<b>Variables</b>	Introduire des « voleurs de ballons ».
<b>Activités décrochées</b>	Relais ballons