

AGIR S'EXPRIMER COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

Programmes 2015

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

<p style="text-align: center;">Définition de l'objectif 1</p> <p>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 (page 4)</p>	<p style="text-align: center;">Problèmes à résoudre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre des informations sur <ul style="list-style-type: none"> - les objets à lancer - les espaces - les trajectoires • Adapter les gestes pour enchaîner des actions et les ajuster en fonction de l'objet • Mettre en place la latéralisation de son corps
<p style="text-align: center;">Enjeux essentiels de cet objectif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner des trajectoires multiples à des projectiles différents • Affiner, enchaîner des actions pour... • Mobiliser son énergie pour... • Ajuster ses actions et ses déplacements 	<p style="text-align: center;">Les conditions de la réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un aménagement spatial pensé pour une expérimentation personnelle et autonome de l'élève – (page 6) • Un temps suffisant de pratique pour permettre une exploration, une recherche de réponses motrices variées – (page 6) • Une proposition de situations riches et stimulantes – (page 6) • Propositions de dispositifs à la fois durables et évolutifs – (page 6) • Mobiliser les situations de langage : à l'oral (évocation), à l'écrit (traces des verbalisations) – (page 7) • Investir les espaces – (page 8) • Détails p 4 à 7 du livret « Créer une dynamique d'apprentissage »

Progressivité

ETAPE 1 : Autour de 2 ans et demi - 3 ans	ETAPE 2 : Autour de 4 ans	ETAPE 3 : Autour de 5 ans
Découvrir les caractéristiques des objets et les possibilités d'utilisation Apprendre à partager le matériel, échanger les objets Prendre plaisir à s'engager de façon corporelle dans un espace aménagé Découvrir ses capacités motrices	Expérimenter les actions possibles avec des objets très différents Affiner ses réponses motrices et les adapter à l'aménagement du milieu	Expérimenter des solutions multiples Faire des choix pour réaliser un score Utiliser des instruments variés Anticiper les réceptions en ajustant actions et déplacements Collaborer pour relayer une action

Gestes professionnels

<ul style="list-style-type: none"> • Donner du temps pour explorer • Valoriser les tentatives, enrichir les expérimentations • Proposer des situations riches, stimulantes pour engager une transformation des actions familières des élèves • Favoriser l'activité réelle des enfants • Penser, organiser, réguler les aménagements d'espace • Expérimenter les propositions des autres, les associer • Accompagner en interagissant avec les élèves 	<ul style="list-style-type: none"> • Proposer une quantité suffisante d'expériences et de répétitions dans des actions organisées et ciblées • Proposer des situations dont les critères de réussite sont perceptibles par l'élève en termes de progrès • Mettre à distance l'action par sa représentation, son évocation (avant, pendant, après la séance) • Amener l'élève à formuler ses envies d'apprendre ou de faire en utilisant le vocabulaire spécifique 	<ul style="list-style-type: none"> • Inscrire son action dans un projet individuel et/ou collectif (cycle de 6 à 12 séances) • Accorder du sens à ce que l'élève fait • Responsabiliser les élèves dans l'aménagement des espaces et du matériel • Faciliter l'autonomie à travers les différents rôles sociaux (arbitrage, observation...) • Faire participer les élèves à l'élaboration des règles et à leur évolution
--	---	---

Les attendus	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 :	ETAPE 1 : Autour de 2 ans et demi / 3 ans	JEU	ETAPE 2 : Autour de 4 ans	JEU	ETAPE 3 : Autour de 5 ans	JEU
Construire des modes d'actions sur et avec les objets , apprécier les trajectoires	Jouer avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes	<i>Jeux de lancers et de transports</i> <i>Parcours</i>	Apprécier les trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples	<i>Jeux de lancers sur ou vers des cibles</i> <i>Course d'orientation</i>	Prévoir, anticiper les trajectoires pour trouver le placement, le déplacement ou l'action en fonction du but à atteindre	<i>Lancer dans l'esprit de la discipline «Athlétisme»</i> <i>Courses de haies, saut en hauteur ou en longueur</i>
Elargir et affiner des modes de déplacements	Explorer divers trajets sur lesquels sont aménagés repères ou obstacles	<i>Jeux de course, de poursuite</i> <i>Jeux de renvoi</i>	Apprécier divers trajets ou itinéraires adaptés aux buts à atteindre	<i>Parcours avec critères de progrès</i>	Enchaîner les actions et les déplacements avec une intention précise	<i>Course longue</i>
Percevoir des relations entre l' espace et le temps	S'engager globalement dans un espace et éprouver le plaisir du mouvement	<i>Jeux de transport d'objets</i>		<i>Relais ou Course d'orientation</i>	Expérimenter des situations mettant en relation espaces parcourus et scores obtenus.	<i>Course de vitesse</i>
Considérer l'autre comme un partenaire	Accepter le partage des objets, des espaces Mettre en place les premières règles de jeu		Participer à des jeux d'échange Développer la notion de partenaires Comprendre différents rôles	<i>Jeux collectifs avec ou sans ballon</i>	S'entraider dans l'action Observer / évaluer pour une organisation collective	<i>Les jeux de relais</i>
S'inscrire dans un projet d'action	Proposer des façons différentes de faire Expérimenter les actions des autres		Faire des choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but		Engager un effort dans la durée pour un meilleur score et pour progresser	<i>Jeux de démarquage</i> <i>Jeux avec arbitrage</i>