

Equipe des Conseillers Pédagogiques en EPS
du Haut-Rhin

REPERES D'APPRENTISSAGE EN EPS A L'ECOLE MATERNELLE

Proposés à partir des programmes 2008
(BO Hors série n°3 du 19 juin 2008)

Mai 2009

Comment lire les documents qui suivent :

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV1

**Se repérer et se déplacer dans l'espace
Adapter ses actions et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.**

CV = Compétence Visée
* **1** dans l'ordre d'apparition des compétences dans les programmes, pour les cycles des Apprentissages Fondamentaux (AF) et des Approfondissements (A), qui servent de cadre de référence.

Compétence énoncée dans les programmes 2008.

En maternelle, les compétences ont été réorganisées pour entrer dans le cadre des 4 CV qui structurent les Cycles des Apprentissages Fondamentaux (AF) et des Approfondissements (A)

Activité support qui permet d'atteindre la compétence citée dans les programmes.
Entre guillemets les exigences des programmes dans cette activité
NB : en maternelle, les programmes sont énoncés de façon plus globale, et ne sont donc pas systématiquement repris ici

En fin de cycle un élève devrait être capable de...

En grisé la compétence visée pour le cycle, (elle pourrait être reprise pour chaque APS abordée, dans les livrets scolaires) puis les différents savoirs qui permettent

Activités permettant de courir, sauter, lancer :

Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.

- réagir à un signal
- courir d'un point à un autre
- essayer d'arriver le premier

Lancer loin un objet, sans sortir de la zone d'élan.

- accepter de lancer différents objets
- accepter de lancer différents objets
- adapter son geste à l'engin
- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)

Sauter le plus loin ou le plus haut possible (avec ou sans élan).

- donner une impulsion (2 pieds)
- réaliser des foulées bondissantes (impulsion 1 pied)
- sauter loin: impulsion 2 pieds, puis 1 pied (étalonnage de couleur au sol)
- sauter haut : impulsion 2 pieds, puis 1 pied (atteindre une cible sonore : grelots)

Repères d'apprentissage pour le cycle.

Ces repères ne sont pas nécessairement hiérarchisés.

COMPETENCES VISEES : être capable de ...**CV1****Se repérer et se déplacer dans l'espace
Adapter ses actions et ses déplacements à des environnements
ou contraintes variés.***Activités permettant
de courir, sauter,
lancer :***Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.**

- réagir à un signal

- courir d'un point à un autre

- essayer d'arriver le premier

Lancer loin un objet, sans sortir de la zone d'élan.

- accepter de lancer différents objets

- adapter son geste à l'engin

- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)

Sauter le plus loin ou le plus haut possible (avec ou sans élan).

- réaliser des foulées bondissantes (impulsion 1 pied)

- sauter loin : impulsion 2 pieds (étalonnage de couleur au sol)

- sauter loin : impulsion 1 pied (étalonnage de couleur au sol)

- sauter haut : impulsion 2 pieds (atteindre une cible sonore : grelots)

- sauter haut : impulsion 1 pied (atteindre une cible sonore : grelots)

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV2	<p>Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.</p> <p>Se repérer et se déplacer dans l'espace.</p>
<p><i>Activités de roule et de glisse (patins, roller, planche à roulette ...):</i></p>	<p>Réaliser des déplacements (rouler, glisser...) et des équilibres.</p>
	- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)
	- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée
	- accepter de glisser/rouler en participant à des jeux adaptés
	- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)
	- rouler, glisser en adoptant une position semi fléchie
	- évoluer en courbe (en appui sur un pied ou deux pieds)
	- accepter de glisser rouler en s'appuyant entièrement sur un seul patin
	- transformer son pas marché en pas glissé ou roulé (impulsion des jambes)
- maîtriser des trajectoires variées	
- contrôler sa vitesse	
- savoir s'arrêter en urgence	
<p><i>Pilotage d'engins roulants de type tricycle, trottinette, draisienne, bicyclette avec ou sans stabilisateurs ... :</i></p>	<p>Réaliser des déplacements (rouler, ...) et des équilibres.</p>
	- connaître le matériel utilisé (manipulation, description, respect...)
	- connaître des règles de sécurité liées à la pratique envisagée
	- accepter de rouler en participant à des jeux adaptés
	- se déplacer, imaginer différents déplacements sur terrain plat ou en légère pente (mouvements d'aisance)
	- maîtriser des trajectoires variées
	- contrôler sa vitesse
- savoir s'arrêter en urgence	
<p><i>Activités gymniques : « ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, s'équilibrer »</i></p>	<p>Réaliser des déplacements variés (ramper, rouler, franchir, sauter) et des équilibres sur un parcours aménagé (agrès, modules gymniques,...) en prenant des risques mesurés.</p>
	- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, des autres...
	- rouler longitudinalement
	- rouler en avant (sur un plan incliné en contrebas, à niveau)
	- rouler en arrière en gardant le dos rond (culbut)
	- rouler en arrière sur un plan incliné
	- sauter (en contre bas, à niveau) et effectuer une réception équilibrée
	- se déplacer de façon variée en quadrupédie
	- réaliser des équilibres en variant les appuis (1, 2 ou 3)
	- effectuer une ruade
	- effectuer des franchissements en appuis manuels
	- Coordonner 2 ou 3 actions différentes et les enchaîner
	- Mémoriser un enchaînement simple

Activités d'orientation :	Suivre des parcours élaborés par les enseignants ou proposé par les élèves.
	- retrouver un objet dans un espace connu
	- situer l'origine d'un signal sonore par rapport à soi et se situer par rapport à des signaux sonores émis
	- effectuer un parcours fléché simple
	- situer un objet par rapport à soi et se situer par rapport aux objets (élaboration des concepts langagiers de base en structuration spatiale)
	- mettre en place un parcours simple dans un environnement familier
	- effectuer un parcours simple dans un environnement plus inhabituel
	- décrire ou représenter un parcours simple
	- effectuer un parcours simple à l'aide d'un plan
Activités aquatiques : « nager, s'équilibrer »	Se laisser flotter, se déplacer, souffler dans l'eau de différentes façons
	- entrer dans l'eau, se faire plaisir
	- ouvrir la bouche sous l'eau
	- immerger la tête
	- ouvrir les yeux sous l'eau
	- abandonner ses appuis plantaires
	- accepter de passer de la position verticale du terrien à la position horizontale du nageur
	- se laisser flotter dans différentes positions
	- se déplacer en nageant sur quelques mètres
	- réaliser des entrées dans l'eau (préciser la forme) ...
- cheminer le long du bord ou d'éléments fixes dans le grand bain, sans aide à la flottaison	
	- descendre vers le fond dans le grand bain, en s'aidant d'appuis solides
Acrosport :	Réaliser des figures simples à 2 ou + en appui ou en porter simple sur un parcours défini
	- reproduire des figures simples à partir d'images
	- construire seul puis à 2 ou + des positions d'équilibre et les maintenir
	- maintenir solidement une posture pour permettre l'appui ou le porter
	- s'appuyer en confiance sur un camarade ou donner son poids (porter simple) sans lui faire mal, et garder la position deux secondes
	- mémoriser des figures à 2 ou + en appui ou porter simple et les reproduire
	- enchaîner déplacements et équilibres sur un parcours défini
Activités d'escalade : « ...grimper... »	Réaliser, enchaîner des actions élémentaires pour grimper, traverser, désescalader
	- utiliser des appuis et des prises variées pour grimper ou traverser
	- privilégier les appuis pédestres
	- s'engager et prendre des risques mesurés

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV3

**Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Accepter des contraintes collectives.**

Jeux d'opposition :	Coopérer puis s'opposer collectivement dans des jeux de lutte. S'opposer individuellement dans des jeux de lutte.
	- coopérer collectivement avec objet médiateur
	- coopérer collectivement sans objet médiateur
	- s'opposer collectivement avec objet médiateur
	- s'opposer collectivement sans objet médiateur
	- s'opposer individuellement avec objet médiateur
	- s'opposer individuellement sans objet médiateur
	- accepter le contact avec l'autre
	- utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser), pour plaquer, retourner, immobiliser
	- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)	
Jeux collectifs : « jeux de balle, jeux d'adresse »	Comprendre, accepter et s'impliquer dans des jeux collectifs
	- participer au jeu, prendre du plaisir
	- s'intégrer, s'impliquer dans une équipe
	- comprendre et respecter les règles
	- connaître son rôle (attaquant/défenseur – poursuivant/poursuivi)
	- collaborer pour un résultat d'équipe
	Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement des adversaires dans un jeu collectif.
	- courir, réagir vite, éviter, transporter,...
	- lancer une balle ou un ballon, viser, tirer
	- attraper une balle ou un ballon
- enchaîner plusieurs actions élémentaires	
Vers les jeux de raquettes et de crosses « jeux d'adresse »	Réaliser des manipulations variées
	- s'approprier un matériel adapté (balles, raquettes, ...)
	- envoyer un engin (balle, volant) dans une cible verticale, horizontale ou une zone déterminée (avant/arrière, droite/gauche) grâce à une crosse, une raquette,...
	- frapper la balle avec une raquette après un (ou plusieurs) rebond(s)
	- enchaîner plusieurs actions élémentaires
	Renvoyer (balle, volant, palet...) dans des situations aménagées.
	- servir vers le camp adverse
	- utiliser des gestes techniques de base pour renvoyer un volant, une balle : coup droit/revers frappe haute/basse
- se déplacer en fonction de trajectoires variées	

COMPETENCES VISEES : être capable de ...

CV4

S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin. Exprimer des sentiments et des émotions par le geste ou le déplacement.

<i>Danse de création :</i>	S'exprimer sur divers supports sonores, en utilisant un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires. Avec aide, construire une courte séquence dansée.
	- improviser à partir d'inducteurs variés
	- varier les mouvements : attitudes, sauts, tours, déplacements, chutes,...
	- se repérer, se déplacer dans l'espace, dans différentes directions, selon différents trajets,... réaliser des mouvements en variant les hauteurs
	- danser en tenant compte d'une musique, d'un rythme, d'un tempo, s'arrêter...
	- tenir compte des autres pour gérer à plusieurs un espace collectif, entrer en « relation instantanée » avec d'autres
	- accepter de s'engager, et de se produire devant les autres
<i>Rondes, jeux chantés et danses collectives :</i>	Danser avec les autres enfants, en concordance avec un chant, et/ou une musique, selon un espace défini.
	- identifier, saisir, respecter la pulsation et le rythme d'un support sonore (voix, instrument, musique...) en réalisant des mouvements simples
	- réaliser, en concordance avec les autres et avec le support sonore, des évolutions dans un espace défini
	- mémoriser les mouvements, les trajets, les formes de groupement, pour tenir sa place dans une production collective
	- accepter de s'engager, et de se produire devant les autres
	- observer, donner son avis, apprécier (rôle de spectateur)
	<i>Gymnastique rythmique :</i>
- reproduire une manipulation proposée	
- inventer des manipulations originales	
- rechercher la mise à distance de l'engin (amplitude)	
- réaliser des manipulations simples dans plusieurs familles différentes de manipulations propres à cet engin	
- se déplacer dans un espace d'évolution en tenant compte du matériel, des consignes, des autres...	
- s'adapter à d'autres élèves pour évoluer à plusieurs	
- enchaîner différentes manipulations	
- mémoriser un enchaînement simple	