



édusarthe

Repères : des statistiques pour piloter

novembre 2006

agir et s'exprimer AVEC SON CORPS e.p.s pour les 2/4 ans

LIVRET 1

vers les lancers

vers les activités d'orientation

vers les jeux collectifs

vers la danse

inspection académique
Sarthe

académie
Nantes



ÉDITORIAL

Les programmes de l'école maternelle consacrent une place toute particulière à l'activité physique des tout-petits.

Cette nouvelle production de l'équipe départementale sur le thème de l'éducation physique et sportive des 2/4 ans devrait constituer une aide précieuse pour les enseignants des classes maternelles.

Ce document est le fruit d'une longue réflexion s'appuyant sur les travaux réalisés dans le cadre de la formation continue et sur de nombreuses expériences avec les classes. Par ses propositions de progressions et contenus, il devrait faciliter la mise en œuvre d'une véritable éducation physique pour les plus jeunes élèves.

*Jean-Claude ROUANET
Inspecteur d'académie
Directeur des services départementaux
de l'Éducation nationale de la Sarthe*

SOMMAIRE

| | |
|---|---------|
| Présentation | page 4 |
| Compétences spécifiques / Verbes d'action / Activités Physiques et Sportives de référence | page 5 |
| La démarche d'apprentissage pour les 2/4 ans | page 7 |
| Modules d'apprentissage | |
| • Lancer | page 12 |
| ❖ pour atteindre | page 17 |
| • Se déplacer / S'orienter | page 28 |
| ❖ pour retrouver | page 33 |
| ❖ pour suivre un itinéraire | page 38 |
| • Coopérer / S'opposer | page 43 |
| ❖ pour transporter | page 48 |
| ❖ pour attraper se sauver | page 53 |
| ❖ pour lancer attraper | page 58 |
| • Exprimer / S'exprimer | page 63 |
| ❖ danser | page 68 |
| Bibliographie | page 73 |

PRÉSENTATION

Ce document vous propose une déclinaison de la démarche préconisée dans les programmes de 2002, pour les élèves de 2 à 4 ans et de sa mise en œuvre.

Les quatre compétences spécifiques sont travaillées à partir d'un verbe d'action associé à une APS (Activité Physique et Sportive) de référence :

- compétence 1 : lancer
- compétence 2 : se déplacer / s'orienter
- compétence 3 : coopérer / s'opposer
- compétence 4 : exprimer / s'exprimer.

Pour chaque verbe sont proposés :

- les compétences spécifiques et générales travaillées
- les règles d'or, les conditions sécuritaires et des recommandations pédagogiques
- un puzzle et une trame de variance : outils permettant la création, puis l'exploitation à l'aide de relances d'un grand nombre de situations
- un ou plusieurs modules d'apprentissage.

Chacun de ces modules est composé :

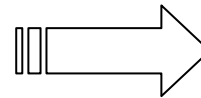
- d'une situation de foisonnement (couleur jaune)
- de plusieurs situations de diversification (couleur bleue)
- d'une situation de structuration (couleur rose).

D'autres modules développant d'autres verbes (piloter, sauter, courir...) seront proposés ultérieurement sur le site de l'inspection académique de la Sarthe (ac-nantes.fr/ia72).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES / VERBES D'ACTION / APS DE RÉFÉRENCE
(cases grisées : modules d'apprentissage développés dans le document)

COMPÉTENCE 1 : réaliser une action que l'on peut mesurer

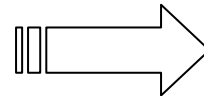
| |
|--|
| ❖ Courir vite ⇒ pour atteindre |
| ❖ Sauter ⇒ pour aller haut ⇒ pour aller loin |
| ❖ Lancer ⇒ pour atteindre |



| |
|-----------------------|
| ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES |
|-----------------------|

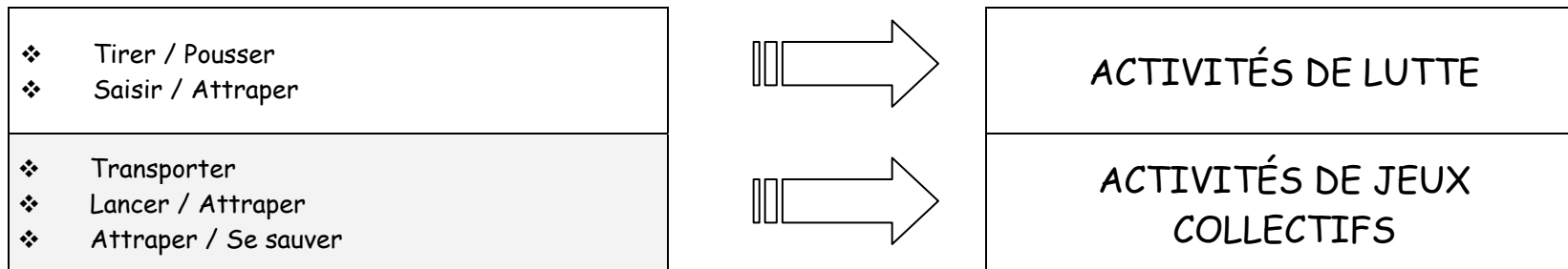
COMPÉTENCE 2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement

| |
|--|
| ❖ Se déplacer / Grimper ⇒ pour atteindre |
| ❖ Se déplacer / S'équilibrer ⇒ en sautant, grim pant pour franchir, roulant, se balançant, se déplaçant à 4 pattes, se renversant |
| ❖ Se déplacer / S'orienter ⇒ pour retrouver ⇒ pour suivre un itinéraire |
| ❖ Se déplacer / Piloter ⇒ pour transporter ⇒ pour atteindre |

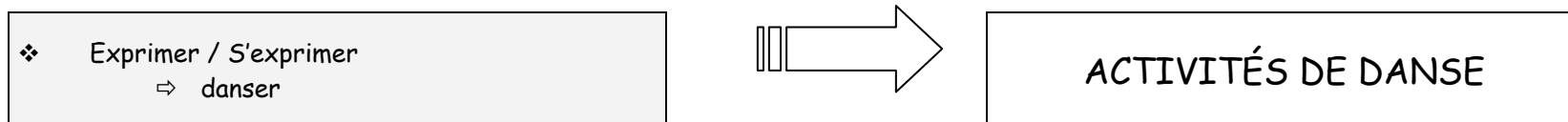


| |
|----------------------------|
| ACTIVITÉS D'ESCALADE |
| ACTIVITÉS GYMNINIQUES |
| ACTIVITÉS D'ORIENTATION |
| ACTIVITÉS ENGIN S ROULANTS |

COMPÉTENCE 3 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement



COMPÉTENCE 4 : réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives



« À cette période, l'élève construit son répertoire moteur de base, composé d'actions motrices fondamentales : les locomotions, les équilibres et les manipulations, les projections et réceptions d'objets...

Ces actions sont la base de tous les gestes. Elles se retrouvent, seules ou en combinaison avec d'autres, sous des formes variées et avec des intentions différentes, dans toutes les activités physiques que l'on peut proposer...

La construction de ces actions, véritable « vocabulaire moteur » se fait par étapes. D'abord acquises dans leur forme simple, elles sont peu à peu enrichies et diversifiées. Dans l'étape suivante ces actions sont enchaînées avec d'autres, d'abord juxtaposées, puis combinées de manière articulée dans des actions de plus en plus complexes et variées... »

Ces actions ne sont pas élaborées pour elles-mêmes, mais au travers de la pratique des activités physiques qui leur donnent tout leur sens...»

(extraits des programmes d'enseignement de l'école primaire - arrêté du 25/01/2002)

DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE pour les 2/4 ans

Temps 1 : foisonnement

qui peut être également un temps de

Découverte - Manipulation - Exploration libre - Recherche

permettant de faire émerger des comportements spontanés.

Temps 2 : diversification

qui peut être également un temps de

Complexification - Enrichissement - Affinement - Progressivité - Relance

permettant de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels.

Temps 3 : structuration

qui peut être également un temps de

Réinvestissement - Ajustement - Enchaînement - Évaluation

permettant d'obtenir des comportements spécifiques.

TEMPS 1 : foisonnement pour faire émerger des comportements spontanés

| Dispositif pédagogique | | | Comportements des élèves | Attitude de l'enseignant |
|---|--|---|--|--|
| Matériel | Consignes | Organisation pédagogique | | |
| <p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation(s) variée(s) de difficultés variées permettant des réponses multiples • Dispositif attractif (rôle du jeu, de l'imaginaire) <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grande variété dans le matériel (tous les possibles existants) • Matériel en nombre important (au moins un par enfant) | <p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de consigne ou consigne peu définie (peut se limiter au verbe d'action) • Consignes de sécurité <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre une mise en action rapide | <p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs ateliers <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • La circulation est libre : chacun va où il veut, quand il veut <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temps de vécu important : laisser explorer | <p>Comment réagit-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enfant s'engage dans l'action • Les activités sont vécues le plus souvent seul (parmi les autres) • L'élève peut avoir besoin de s'extraire du groupe pour observer, pour se ressourcer... <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enfant fait ce qu'il sait faire • L'élève ose réaliser des actions inhabituelles <p>Comment progresse-t-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève explore activement le milieu (essais/erreurs, tâtonnements) | <p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il verbalise l'action en cours et son but avec chaque élève • Il admet des temps d'observation, de recul... <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant incite à explorer tout le dispositif et valorise les réponses des élèves • Il incite à la répétition, il laisse du temps aux élèves pour qu'ils puissent vivre l'« aventure motrice » <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il fait respecter la consigne |

TEMPS 2 : **diversification** pour rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels

| Dispositif pédagogique | | | Comportements des élèves | Attitude de l'enseignant |
|--|---|--|---|--|
| Matériel | Consignes | Organisation pédagogique | | |
| <p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> Aménagement orienté et adapté en fonction d'un objectif et des réponses attendues <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériel spécifique à chaque atelier (permet des essais variés) | <p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> L'objectif de la tâche est défini (critères de réussite) Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> Consigne plus précise, en fonction du but à atteindre | <p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> Un ou plusieurs ateliers visant un ou plusieurs objectifs <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> Rotation des élèves dirigée par l'enseignant (Chaque élève doit passer à tous les ateliers) <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> Chaque élève doit rester à chaque atelier un certain temps | <p>Comment réagit-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Il s'approprie les possibilités d'action offertes par l'aménagement Il réinvestit ce qu'il a déjà fait Il respecte la consigne (plus précisément) <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Ses actions sont intentionnelles. Il adapte son comportement, il ajuste ses capacités aux différents niveaux de réalisation possibles <p>Comment progresse-t-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Il affine ses réponses motrices par imitation, répétition, imprégnation, comparaison Il transforme et enrichit ses réponses (essais/erreurs) | <p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Il précise la consigne Il précise les critères de réussite Il fait verbaliser <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Il rassure, il encourage, il incite à aller plus loin, il félicite Il relance <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> Il observe, évalue pour enrichir les situations |

TEMPS 3 : structuration pour obtenir des comportements spécifiques

| Dispositif pédagogique | | | Comportements des élèves | Attitude de l'enseignant |
|--|--|--|--|--|
| Matériel | Consignes | Organisation pédagogique | | |
| <p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aménagement présentant plusieurs niveaux de réussite • Aménagement très précis <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel adapté aux réponses attendues • Fiches d'évaluation (ou d'autoévaluation) | <p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'objectif de la tâche est bien défini (critères de réussite) • Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes très précises | <p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un atelier (évaluation) • Plusieurs ateliers différenciés (plusieurs ateliers de réinvestissement et un atelier d'évaluation, par exemple) • Un parcours enchaînant plusieurs ateliers connus <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotation des élèves dirigée par l'enseignant • Un acteur, des observateurs <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève reste à chaque atelier un certain temps • En évaluation, le nombre d'essais est précisé | <p>Comment réagit-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il connaît le but à atteindre. Il se représente la tâche avant sa réalisation <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il enchaîne plusieurs actions • Il affine et optimise ses réponses motrices : actions plus justes, plus coordonnées, plus variées <p>Comment progresse-t-il ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il tient compte de ses expériences vécues et des objectifs à atteindre • Il est capable de se donner un projet, il anticipe (résolution de problèmes par tâtonnement expérimental) • Il s'auto-évalue, il valide ses réalisations | <p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il précise la consigne • Il définit les critères de réussite • Il formule ou aide à formuler (pour favoriser la réflexion sur l'action) <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il favorise la réflexion avant l'action, les échanges, la confrontation, l'analyse (hypothèses, tâtonnement expérimental, comment fait-il ?... comment faire autrement ?...) <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il observe et évalue • Il fait observer les autres |

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

pour la mise en œuvre de cette démarche

Programmation

- La mise en place dans la classe des différents modules proposés ne peut se faire que dans le cadre d'une programmation rigoureuse de cycle et avec une connaissance suffisante des caractéristiques de chacun des temps de la démarche.
- Travailler chaque compétence au moins une fois chaque année.
- Organiser chaque module sur une durée minimale de 5 à 6 séances.
- Varier le nombre de séances réservées à chacun des trois temps de la démarche en tenant compte de l'activité, de l'âge et des niveaux de compétence des élèves.

Organisation

- Adapter et modifier chaque situation en fonction de l'âge des enfants et des réponses obtenues : aménagement, nombre d'élèves, organisation de la classe, consignes et relances.
- Favoriser les activités en extérieur chaque fois que les conditions le permettent.
- Privilégier le temps d'activité des élèves, multiplier les dispositifs.
- Utiliser du matériel le plus varié possible : forme, taille, préhension, couleur...
- Matérialiser les espaces d'action.
- Favoriser la verbalisation d'accompagnement des actions (réserver le langage d'évocation en amont et en aval de l'activité).

Évaluation

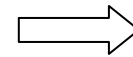
- Amener les enfants à apprécier leur réussite et leur donner envie de progresser :
 - ❖ prévoir des procédés de comptage de points adaptés (gommettes, bracelets, abaques...)
 - ❖ prévoir des procédés de chronométrage adaptés (sablier, bandes sonores...).

Élaboration de nouveaux modules

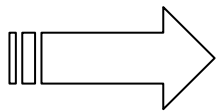
- Choisir un verbe correspondant à la compétence spécifique travaillée. Définir une compétence à atteindre en fin de module : « rendre l'élève capable de ... ». À partir des observations effectuées au cours de situation(s) de foisonnement, mettre en place plusieurs situations de diversification (utiliser les composantes de la trame de variance). Ces situations contribueront toutes à obtenir des réponses motrices de plus en plus affinées. Chaque module se terminera par une phase de structuration.

LANCER

pour atteindre



page 17



vers les activités athlétiques

Compétence spécifique

- Réaliser une action que l'on peut mesurer

- Être capable de lancer différents objets à lancer, de différentes façons, dans des espaces variés, pour battre son record.

Compétences transversales

- Faire un projet d'action
- Identifier et apprécier les effets de l'activité
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles

Exemples de mise en œuvre :

- *Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : choisir une distance à franchir en lançant et atteindre son but.*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments caractéristiques de l'activité : objets à lancer, cibles.*
- *Ajuster ses actions en fonction des buts visés : choisir la distance (pour lancer) adaptée à ses possibilités du moment ou la forme d'action adaptée à ce que l'on veut réaliser.*
- *Comprendre et respecter des règles de sécurité.*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

LANCER

RÈGLES D'OR

- Bien définir et matérialiser les espaces d'action (cibles à atteindre, zones de lancer, espaces d'ateliers).
- Permettre aux élèves de mesurer les résultats de leur action (zones de couleur, décomptes de points...).
- Favoriser la diversification des types de lancer (à bras cassé, à deux mains, en rotation, à la « cuillère », en faisant rouler ...) en proposant différents types d'objets à lancer.

CONDITIONS SÉCURITAIRES

Pour l'enseignant

- Espacer les ateliers, les orienter (de préférence vers les murs).

Pour l'élève

- Ne pas ramasser les objets avant la fin du jeu.
- Ne pas passer devant un enfant qui lance.
- Ne pas se disputer pour un objet ou un espace.

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Multiplier les ateliers, les dispositifs par atelier pour augmenter le temps d'activité des élèves.
- Veiller à ce que chaque élève passe à tous les ateliers.
- Identifier les groupes d'élèves pour gérer la rotation aux ateliers (chasubles, foulards, maillots...).
- Inciter les élèves à manipuler tous les objets à lancer.
- Amener les enfants à apprécier leur réussite et leur donner envie de progresser.
- Veiller à proposer plusieurs niveaux de réussite (dont un niveau accessible à tous).
- Prévoir des procédés de comptage de points adaptés aux élèves (gommettes, bracelets...).

LANCER

ATTEINDRE

...QUOI ?

Des objets de formes
et de préhensions
différentes

Des objets de
tailles différentes

Des objets de
masses différentes

COMMENT ?

Différentes
préhensions

Différentes
formes de lancer

OÙ ?

Cibles fixes

Cibles
suspendues

Caractéristiques
de la cible

... QUI ?

Seul

Trame de variance

LANCER pour...

ATTEINDRE

... QUOI ?

DES OBJETS DE FORMES ET DE PRÉHENSIONS DIFFÉRENTES

- sphériques : balles, ballons...
- circulaires : anneaux, frisbees, assiettes, palets...
- longiformes : fusées, fléchettes, bâtons souples...
- divers : coussins, sacs de graines, pétacas, indiacas, comètes, morceaux de moquette...

DES OBJETS DE TAILLES DIFFÉRENTES

- petits, moyens, gros

DES OBJETS DE MASSES DIFFÉRENTES

- légers (ballons de baudruches...)
- lourds (balles lestées...)

COMMENT ?

DIFFÉRENTES PRÉHENSIONS

- à 2 mains
- à 1 main

DIFFÉRENTES FORMES DE LANCER

- en rotation, à bras cassé, en faisant rouler...
- pieds joints, pieds écartés, fente avant
- avec élan, sans élan

DIFFÉRENTS TYPES DE LANCER

- loin, près
- précis
- au-dessus, en- dessous, au travers, vers le haut, vers le bas

OÙ ?

CIBLES FIXES

- quilles, cônes, boîtes, cartons, cerceaux, briques, blocs de mousse, bouteilles, culbutos, tracés...

CIBLES SUSPENDUES

- tambourins, clochettes, silhouettes, cerceaux

CARACTÉRISTIQUES DE LA CIBLE

- grande, petite, de plus en plus petite, de plus en plus grande
- unique, plusieurs
- horizontale, verticale
- au sol, en hauteur, surélevée

...QUI ?

SEUL

MODULE N°1

LANCER pour ATTEINDRE

- Six ateliers ont été choisis : le chamboule-tout, les cibles, les caisses, le filet, par la fenêtre, les quilles.
- Chaque atelier est développé dans les fiches suivantes dans chacune des 3 phases (foisonnement, diversification, structuration).
- La phase de foisonnement est présentée d'abord sous la forme d'une proposition de dispositif global, avant d'être détaillée pour chaque atelier.

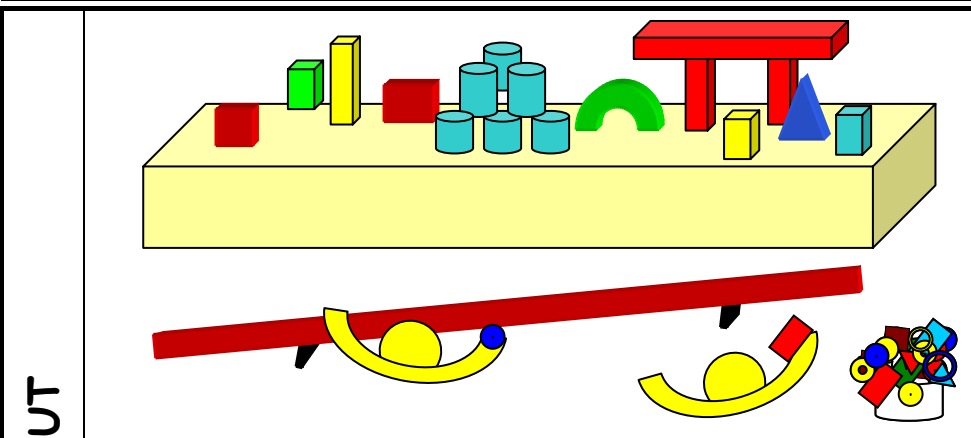
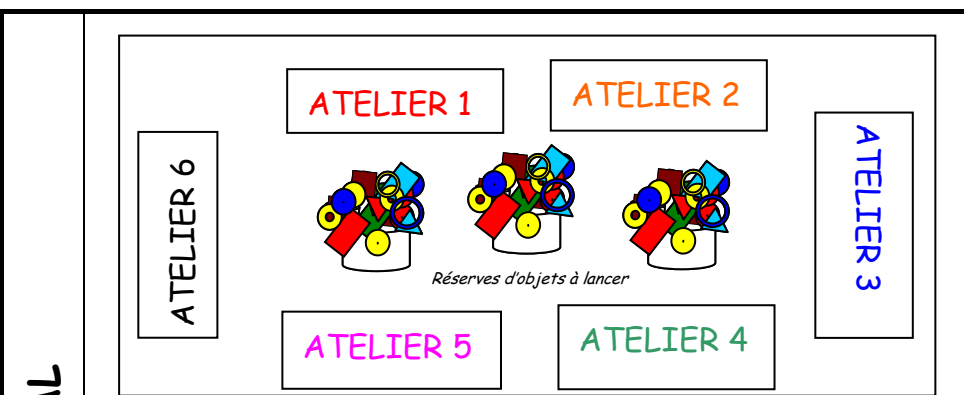
| Temps de la démarche | | Situations | Rendre l'élève capable de ... | Page | |
|----------------------|------------------------|----------------------|---|--|----|
| Foisonnement | | Les 6 ateliers | <i>Lancer des objets variés dans des cibles variées</i> | | |
| Foisonnement | Diversification | Structuration | Le chamboule-tout ATELIER 1 | <i>Lancer un objet pour faire tomber une cible surélevée</i> | 18 |
| | | | Les cibles ATELIER 2 | <i>Lancer un objet pour toucher une cible verticale</i> | 20 |
| | | | Les caisses ATELIER 3 | <i>Lancer un objet dans une cible horizontale</i> | 21 |
| | | | Le filet ATELIER 4 | <i>Lancer loin un objet au delà d'un obstacle</i> | 23 |
| | | | Par la fenêtre ATELIER 5 | <i>Lancer un objet à travers une cible</i> | 24 |
| | | | Les quilles ATELIER 6 | <i>Lancer un objet pour faire tomber une cible au sol</i> | 26 |
| Structuration | | Les 6 ateliers | <i>Adapter et ajuster son lancer en fonction de l'objet imposé, de la distance, de la cible spécifiée</i> | | |

2/4 ANS

ATELIERS DE FOISONNEMENT

2/4 ANS

FOISONNEMENT Atelier 1



DISPOSITIF GLOBAL

Dispositif

- Plusieurs ateliers répartis autour de la salle de façon à orienter les lancers vers les murs
- Aménagement des ateliers (voir fiches atelier)
- 3 réserves centrales contenant des matériels à lancer divers et en grand nombre: balles, ballons, anneaux, frisbees, assiettes carton, palets, carrés de moquette, fusées, fléchettes, bâtons souples, comètes, pétacas, indiacas, coussins, sacs de graines

Organisation de la classe

- Classe entière, travail individuel

Consignes

Lancer un par un tous les objets des réserves vers les différentes cibles

- Prendre un objet de son choix dans une réserve
- Choisir un atelier
- Lancer son objet vers la cible
- Recommencer d'autres lancers ou changer d'atelier

LE CHAMBOULE-TOUT

Dispositif

- Des blocs légers à faire tomber disposés en plusieurs chamboule-tout sur un socle surélevé (de 0,60 à 0,80 m)
- Ligne de lancer oblique (de 0,50 à 2 m) matérialisée par un banc
- Des matériels à lancer (voir dispositif global)

Matériel

- Différents blocs : mousse, boîtes, briques, quilles, bouteilles lestées...
- Socle, banc

Organisation de la classe

- Présence d'un adulte pour réinstaller les blocs

Consignes

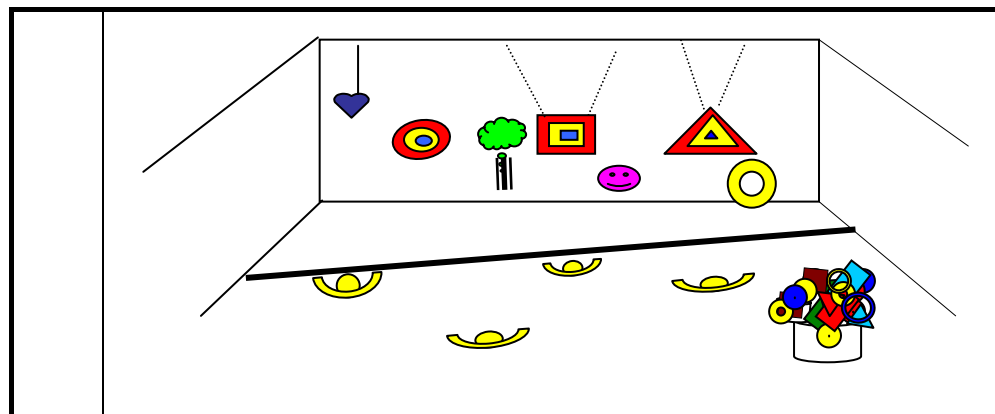
Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Se placer derrière le banc pour lancer

| | | | |
|--|--|---|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION Atelier 1 | | |
| LE CHAMBOULE-TOUT | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alignées, empilées, éparées ou rapprochées ❖ Debout ou couchées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Objets à lancer : sacs de graines </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Boîtes de conserve, bouteilles, quilles, cartons, cubes, blocs mousse <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier </td> </tr> </table> | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alignées, empilées, éparées ou rapprochées ❖ Debout ou couchées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Objets à lancer : sacs de graines | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Boîtes de conserve, bouteilles, quilles, cartons, cubes, blocs mousse <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Alignées, empilées, éparées ou rapprochées ❖ Debout ou couchées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Objets à lancer : sacs de graines | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Boîtes de conserve, bouteilles, quilles, cartons, cubes, blocs mousse <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier | |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Lancer les sacs de graines pour faire tomber les objets</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se placer derrière le banc Ne pas ramasser les objets pendant le jeu | | |
| <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié la hauteur du socle Proposer plusieurs lignes de lancer plus ou moins éloignées Varié les objets à lancer : balles, petites fusées, bâtons souples, anneaux | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2/4 ANS | STRUCTURATION Atelier 1 | | |
| LE CHAMBOULE-TOUT | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles alignées espacées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Socle et banc </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 bouteilles plastiques légèrement lestées 5 sacs de graines <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant </td> </tr> </table> | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles alignées espacées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Socle et banc | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 bouteilles plastiques légèrement lestées 5 sacs de graines <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Cibles alignées espacées Un socle d'une hauteur de 0,60 à 0,80 m Ligne de lancer matérialisée et parallèle au socle (éloignée de 1 à 2 m) Socle et banc | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 bouteilles plastiques légèrement lestées 5 sacs de graines <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant | |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Avec 5 sacs de graines, faire tomber le plus de bouteilles possibles</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Se placer derrière la ligne, face à une cible | | |
| <p>Évaluation : utilisation d'un codage de couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> BLANC : aucun objet tombé JAUNE : 1 objet tombé VERT : 2 objets tombés BLEU : 3 objets tombés ROUGE : 4 objets tombés NOIR : 5 objets tombés | | | |

2/4 ANS **FOISONNEMENT** Atelier 2



LES CIBLES

Dispositif

- Cibles :
 - ❖ De différentes formes
 - ❖ Tracées, fixées au mur et quelques cibles suspendues
 - ❖ Placées à différentes hauteurs, dispersées
- Ligne de lancer matérialisée
- Des matériels à lancer (voir dispositif global)
- Ligne de lancer oblique (0,50 m à 3 m)

Matériel

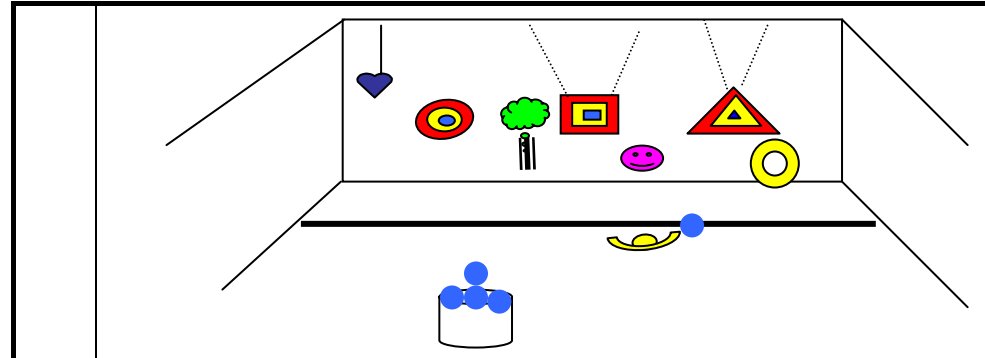
- Une corde
- Cibles fixes (cerceaux, traçages, silhouettes,...)
- Cibles suspendues (tambourin, clochette ...)

Consignes

Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Se placer derrière la corde pour lancer
- Ne pas ramasser les objets pendant le jeu

2/4 ANS **DIVERSIFICATION** Atelier 2



LES CIBLES

Dispositif

- Cibles :
 - ❖ De différentes formes, dispersées
 - ❖ Tracées, fixées au mur et quelques cibles suspendues
 - ❖ Placées à différentes hauteurs
- Objets à lancer : balles mousse
- Ligne de lancer matérialisée et parallèle aux cibles (de 2 à 3 m)

Matériel

- Une corde
- Cibles fixes (cerceaux, traçages, silhouettes,...)
- Cibles suspendues (tambourin, clochette ...)
- Balles mousse

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Lancer une balle mousse dans les différentes cibles

- Se placer derrière la corde
- Ne pas ramasser les balles pendant le jeu

Relances

- Varier la hauteur des cibles
- Proposer plusieurs lignes de lancer plus ou moins éloignées
- Varier la taille des cibles
- Varier les objets à lancer : ballons mousse, sacs de graines, pétacas ou indiacas, comètes, etc.

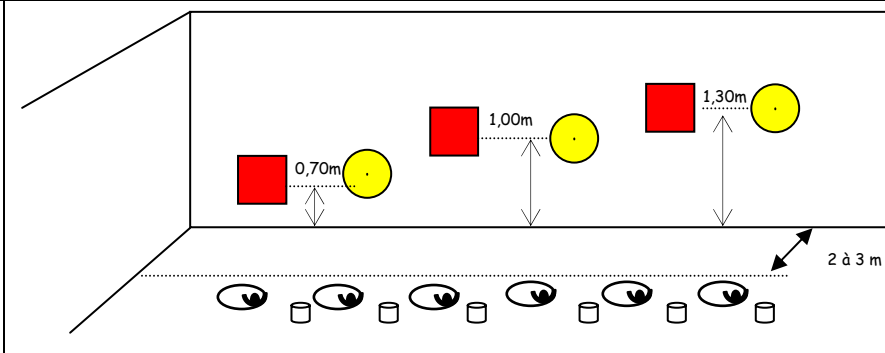
2/4 ANS

STRUCTURATION Atelier 2

2/4 ANS

FOISONNEMENT Atelier 3

LES CIBLES



Dispositif

- 6 cibles fixes centrées à 0,70 m, 1,00 m, 1,30 m du sol
- Ligne de lancer matérialisée par des cerceaux face à chaque cible et parallèle à celles-ci (de 2 à 3 m)

Matériel

- 6 cerceaux
- 6 cibles (3 carrés de 0,40 m de côté, 3 cercles de 0,50 cm de diamètre)
- 6 balles mousse

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

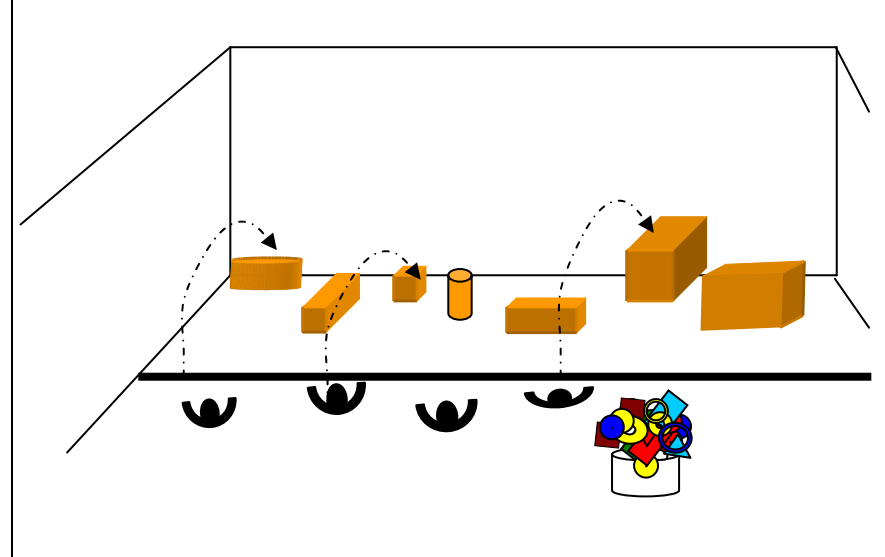
Atteindre les six cibles en six lancers

- Lancer chaque balle mousse dans la cible correspondante
- Se placer dans le cerceau face à la cible

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur

- BLANC : pas de cible touchée
- JAUNE : 1 cible touchée
- VERT : 2 cibles touchées
- BLEU : 3 cibles touchées
- ROUGE : 4 cibles touchées
- NOIR : 5 cibles touchées

LES CAISSES



Dispositif

- Des caisses ouvertes posées au sol à différentes distances de la ligne de lancer (de 0,50 m à 3 m)
- Ligne de lancer matérialisée

Matériel

- Caisnes ouvertes de différentes formes, de différentes tailles, de différentes hauteurs
- Corde

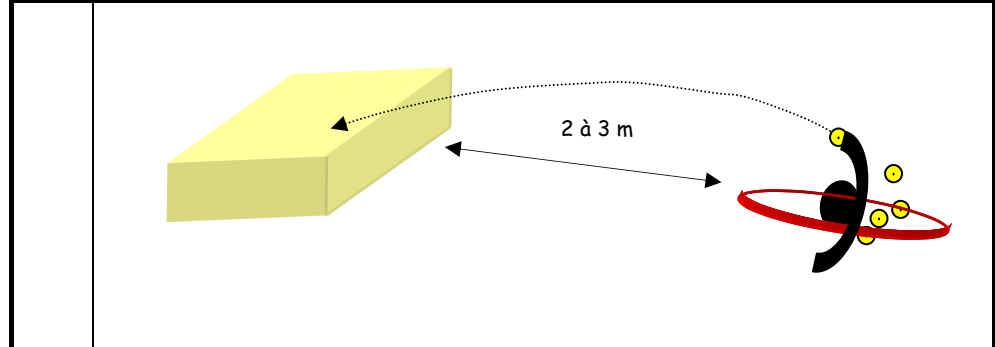
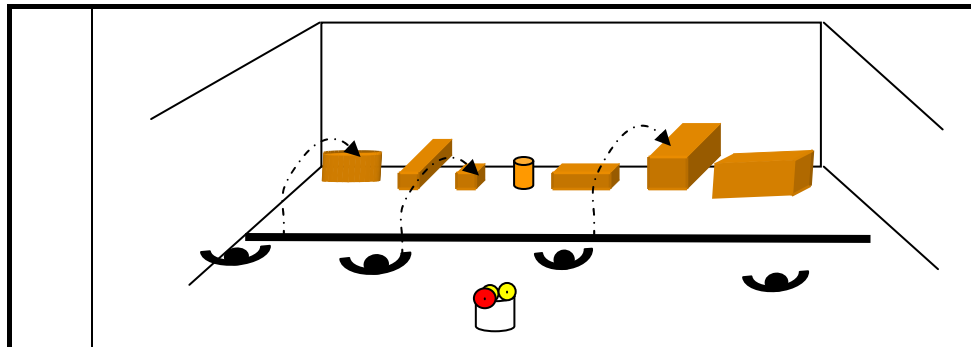
Consignes

Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Se placer derrière la corde
- Ne pas ramasser les objets pendant le jeu

2/4 ANS **DIVERSIFICATION** Atelier 3

2/4 ANS **STRUCTURATION** Atelier 3



LES CAISSES

Dispositif

- Des caisses ouvertes posées au sol et alignées
- Ligne de lancer matérialisée et parallèle aux caisses (de 2 à 3 m)

Matériel

- Caisses ouvertes de différentes formes, de différentes tailles, de différentes hauteurs
- Corde
- Balles lestées

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Lancer une balle dans les différentes caisses

- Se placer derrière la corde
- Ne pas ramasser les balles pendant le jeu

Relances

- Proposer plusieurs lignes de lancer plus ou moins éloignées
- Surélever certaines caisses (différentes hauteurs)
- Zones de lancer à différentes hauteurs (sur un banc, une caisse...)
- Varier les objets à lancer : ballons mousse, balles molles, sacs de graines, anneaux, pétacas, comètes, bâtons souples ...
- Placer un filet bas entre la zone de lancer et les caisses

LES CAISSES

Dispositif

- Une caisse (50 cm x 40 cm x 30 cm)
- Zone de lancer matérialisée par un cerceau placé entre 2 et 3 m de la caisse

Matériel

- Caisse
- Cerceau
- 5 balles lestées

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

Lancer les 5 balles dans la caisse

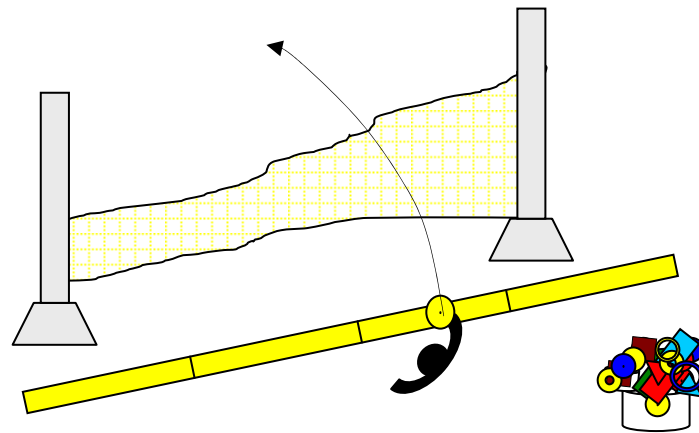
- Chaque balle n'est lancée qu'une fois
- Se placer dans le cerceau pour lancer

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur

- BLANC : pas de balle dans la caisse
- JAUNE : 1 balle dans la caisse
- VERT : 2 balles dans la caisse
- BLEU : 3 balles dans la caisse
- ROUGE : 4 balles dans la caisse
- NOIR : 5 balles dans la caisse

2/4 ANS

FOISSONNEMENT Atelier 4



LE FILET

Dispositif

- Un drap ou un filet tendu obliquement entre 2 poteaux (base à 0,20 m du sol, haut du drap à 1,70 m maximum)
- Une ligne de lancer, matérialisée par des lattes, parallèle au filet (0,50 à 3 m)

Matériel

- 2 poteaux, un filet (ou un drap)
- Plusieurs lattes

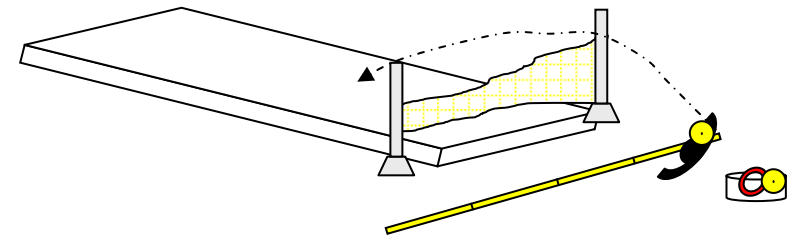
Consignes

Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Se placer derrière les lattes
- Ne pas ramasser les objets pendant le jeu

2/4 ANS

DIVERSIFICATION Atelier 4



LE FILET

Dispositif

- Un drap ou un filet tendu obliquement entre 2 poteaux (base à 0,20 m du sol, haut du drap à 1,70 m maximum)
- Une ligne de lancer matérialisée par des lattes, parallèle au filet (2 à 3 m)
- Une zone de réception matérialisée

Matériel

- 2 poteaux, un filet (ou un drap)
- Lattes
- Ballons légers de différentes tailles, frisbees, bâtons souples, fusées, indiacas, pétacas, balles, sacs de graines, anneaux...

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Lancer les différents objets au-delà du filet, dans la zone de réception

- Ne pas dépasser les lattes
- Ne pas ramasser les objets pendant le jeu

Relances

- Varier la hauteur du filet
- Obliger le lancer par-dessus
- Proposer plusieurs lignes de lancer plus ou moins éloignées
- Proposer un seul type d'objets à lancer loin
- Éloigner la zone de réception matérialisée

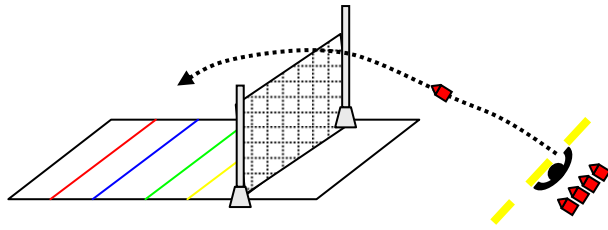
2/4 ANS

STRUCTURATION Atelier 4

2/4 ANS

FOISONNEMENT Atelier 5

LE FILET



Dispositif

- Un filet (ou élastique) tendu horizontalement entre 2 poteaux, à une hauteur de 1,30 m
- Une zone de lancer matérialisée à 2 m du filet
- 6 zones de réception matérialisées par des tracés (blanche devant le filet, jaune de 0 à 1,50 m du filet, verte de 1,50 à 2 m, bleue de 2,50 à 3 m, noire au-delà de 3,50 m)

Matériel

- Un filet (ou élastique), 2 poteaux
- Des lattes
- Plots de couleurs
- 5 objets identiques non rebondissants (comètes, pétacas, sacs de graines...)

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

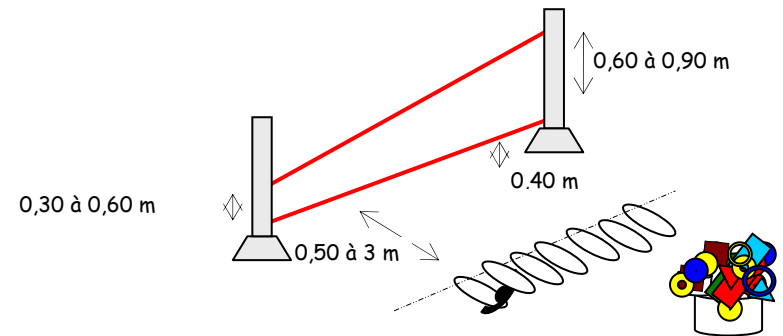
Lancer les 5 objets le plus loin possible par-dessus le filet

- Ne pas dépasser la ligne de lancer

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur

- Retenir la meilleure performance (couleur de la zone la plus éloignée atteinte)

PAR LA FENÊTRE



Dispositif

- Une « fenêtre » matérialisée par 2 élastiques
- Élastique du bas horizontal à 40 cm du sol
- élastique du haut tendu obliquement : ouverture minimale de 30 à 60 cm, ouverture maximale de 60 à 90 cm
- Une ligne de lancer située entre 0,50 et 3m, et matérialisée par des cerceaux espacés

Matériel

- 2 poteaux, 2 élastiques
- Des cerceaux

Consignes

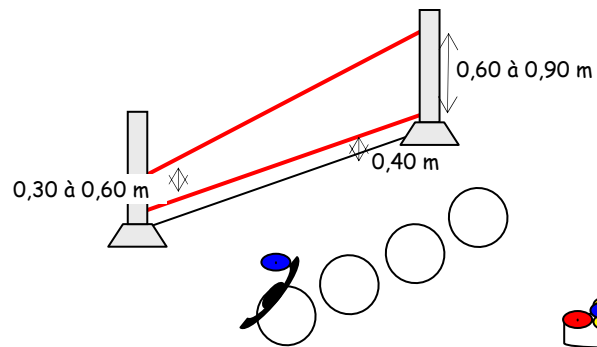
Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Lancer à partir de tous les cerceaux
- Ne pas ramasser les objets avant la fin du jeu

2/4 ANS

DIVERSIFICATION Atelier 5

PAR LA FENÊTRE



Dispositif

- Une « fenêtre » matérialisée par 2 élastiques
- Élastique du bas horizontal à 40cm du sol
- Élastique du haut tendu obliquement : ouverture minimale de 0,30 à 0,60 m, ouverture maximale de 0,60 à 0,90 m
- Une ligne de lancer matérialisée par des cerceaux espacés, parallèle à la fenêtre (entre 1 et 3 m)

Matériel

- « Disques » à lancer (anneaux, assiettes, morceaux de moquette...) de taille et de masse différentes
- 2 poteaux, 2 élastiques
- Des cerceaux

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Lancer les « disques » par la « fenêtre »

- Lancer à partir de tous les cerceaux
- Ne pas ramasser les anneaux avant la fin du jeu

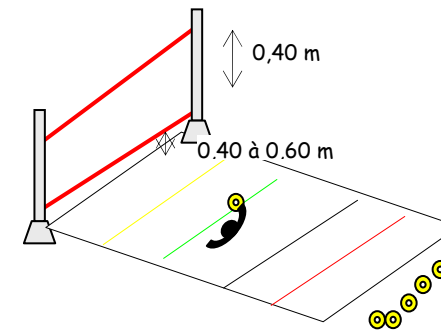
Relances

- Varier l'ouverture de la « fenêtre »
- Varier l'éloignement de la ligne de lancer
- Imposer l'objet à lancer

2/4 ANS

STRUCTURATION Atelier 5

PAR LA FENÊTRE



Dispositif

- Une fenêtre matérialisée par 2 élastiques tendus horizontalement
- Ouverture de la fenêtre de 0,40m,
- Élastique le plus bas situé entre 0,40 et 0,60 m
- 6 lignes de lancer matérialisées par des repères de couleurs différentes : blanc à 2 m, jaune à 2,50 m, vert à 3 m, bleu à 3,30 m, rouge à 3,60 m, noir à 4 m

Matériel

- 6 anneaux ou assiettes en carton
- Repères de couleurs différentes (plots, ruban adhésif, tracé...)

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant
- Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier

Consignes

Lancer l'assiette par la fenêtre de la zone la plus éloignée possible

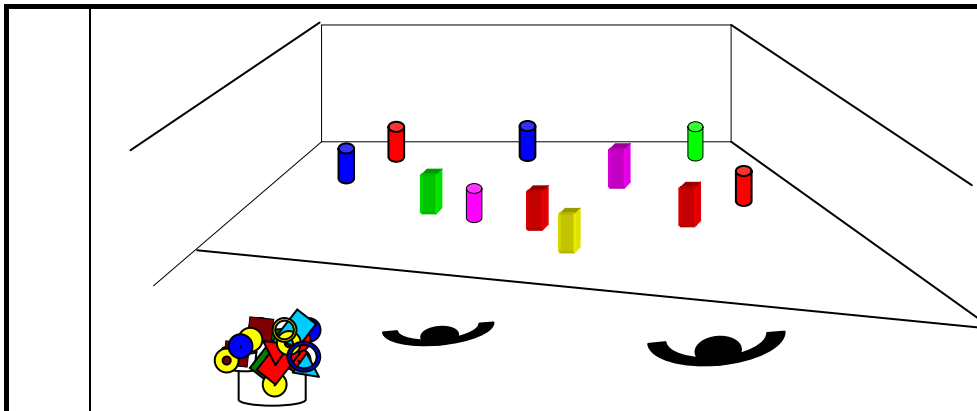
- 6 essais
- Premier essai derrière la ligne blanche
- Reculer d'une ligne à chaque réussite

Évaluation : utilisation d'un codage de couleur

- Retenir la meilleure performance (couleur de la zone de lancer la plus éloignée)

2/4 ANS FOISONNEMENT Atelier 6

2/4 ANS DIVERSIFICATION Atelier 6



LES QUILLES

Dispositif

- Des « quilles » dispersées et posées au sol
- Une ligne de lancer oblique éloignée de 2 à 7 m et matérialisée par une corde

Matériel

- Des « quilles » : quilles, bouteilles lestées, culbutos, briques, cartons hauts ...
- Une corde

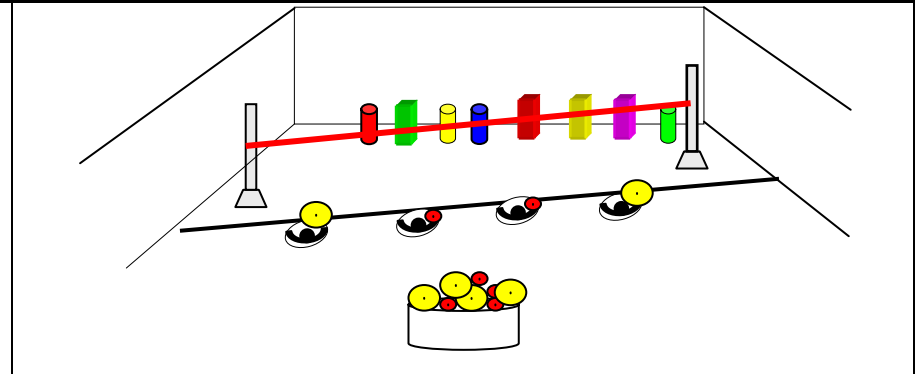
Organisation de la classe

- Présence d'un adulte pour réinstaller les quilles

Consignes

Identique à la consigne du dispositif global (page 18)

- Ne pas dépasser la corde
- Lancer les objets à la main



LES QUILLES

Dispositif

- Une rangée de quilles espacées et posées au sol
- Une ligne de lancer oblique éloignée de 2 à 7 m et matérialisée par des cerceaux espacés
- Un élastique tendu parallèlement à 1 m de la ligne de lancer

Matériel

- Bouteilles lestées, quilles, culbutos,
- Ballons, balles
- 2 poteaux, un élastique

Organisation de la classe

- Classe entière par ateliers avec rotation dirigée par l'enseignant

Consignes

Renverser les quilles en faisant rouler le ballon sous l'élastique

- Lancer à partir de tous les cerceaux
- Ne pas traverser la zone de lancer

Relances

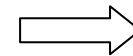
- Proposer des cibles plus ou moins faciles à renverser
- Changer la consigne : faire reculer les cibles (cartons, gros ballons)
- Proposer d'autres objets à lancer (carrés de moquette, palets, anneaux ...)

| | | | |
|--|---|---|---|
| 2/4 ANS | STRUCTURATION Atelier 6 | | |
| LES QUILLES | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une quille posée au sol • Plusieurs couloirs • Dans chaque couloir, 6 lignes de lancer matérialisées par des repères de couleurs différentes : blanc à 2 m, jaune à 3 m, vert à 4 m, bleu à 5 m, rouge à 6 m, noir à 7 m </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repères de couleurs différentes (plots, ruban adhésif, tracé...) • Une quille (bouteille lestée) • 6 ballons par couloir <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier </td> </tr> </table> | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une quille posée au sol • Plusieurs couloirs • Dans chaque couloir, 6 lignes de lancer matérialisées par des repères de couleurs différentes : blanc à 2 m, jaune à 3 m, vert à 4 m, bleu à 5 m, rouge à 6 m, noir à 7 m | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repères de couleurs différentes (plots, ruban adhésif, tracé...) • Une quille (bouteille lestée) • 6 ballons par couloir <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une quille posée au sol • Plusieurs couloirs • Dans chaque couloir, 6 lignes de lancer matérialisées par des repères de couleurs différentes : blanc à 2 m, jaune à 3 m, vert à 4 m, bleu à 5 m, rouge à 6 m, noir à 7 m | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repères de couleurs différentes (plots, ruban adhésif, tracé...) • Une quille (bouteille lestée) • 6 ballons par couloir <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Classe entière par ateliers, avec rotation dirigée par l'enseignant • Si évaluation, présence de l'enseignant à cet atelier | |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">Renverser la quille de la zone la plus éloignée possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Faire rouler les ballons • 6 essais • Premier lancer derrière la ligne blanche • Reculer d'une ligne à chaque réussite | | |
| <p>Évaluation : utilisation d'un codage de couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retenir la meilleure performance (couleur de la zone de lancer la plus éloignée) | | | |

| | | | |
|-------------------------|---|--------------------------|------------------------|
| 2/4 ANS | | | |
| LES QUILLES | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Dispositif</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Matériel</p> </td> </tr> </table> | <p>Dispositif</p> | <p>Matériel</p> |
| | <p>Dispositif</p> | <p>Matériel</p> | |
| | <p>Organisation de la classe</p> | | |
| <p>Consignes</p> | | | |
| <p>Relances</p> | | | |

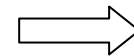
SE DÉPLACER / S'ORIENTER

pour retrouver

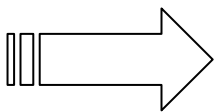


page 33

pour suivre un itinéraire



page 38



vers les activités d'orientation

Compétence spécifique

- **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement**

- *Être capable de se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches, puis progressivement dans des environnements étrangers et incertains (cour, parc public, petit bois....).*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser s'engager dans des déplacements en milieu de moins en moins connu.*
- *Éprouver, ressentir, accepter des sensations diverses, des émotions.*
- *Élaborer un projet individuel d'action et le mener à son terme.*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments de milieux connus, puis inconnus.*
- *Prendre des indices simples.*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps.*
- *Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul.*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

SE DÉPLACER / S'ORIENTER

RÈGLES D'OR

Pour l'enseignant

- Bien définir et matérialiser les espaces d'action.
- Bien définir les conditions de fin de partie.
- En milieu moins connu, faire des groupes de 3 élèves au minimum.

Pour les élèves

- Rester « en groupe », ne jamais se séparer.
- Ne pas déplacer, ne pas cacher les balises.
- Revenir au point de départ si je ne sais pas.

CONDITIONS SÉCURITAIRES

En milieu plus vaste et/ou moins connu :

Pour l'enseignant

- Placer des adultes à des points stratégiques (ou un adulte par groupe).
- Encadrement suffisant en fonction du lieu.
- Prévoir une trousse de secours et un portable.

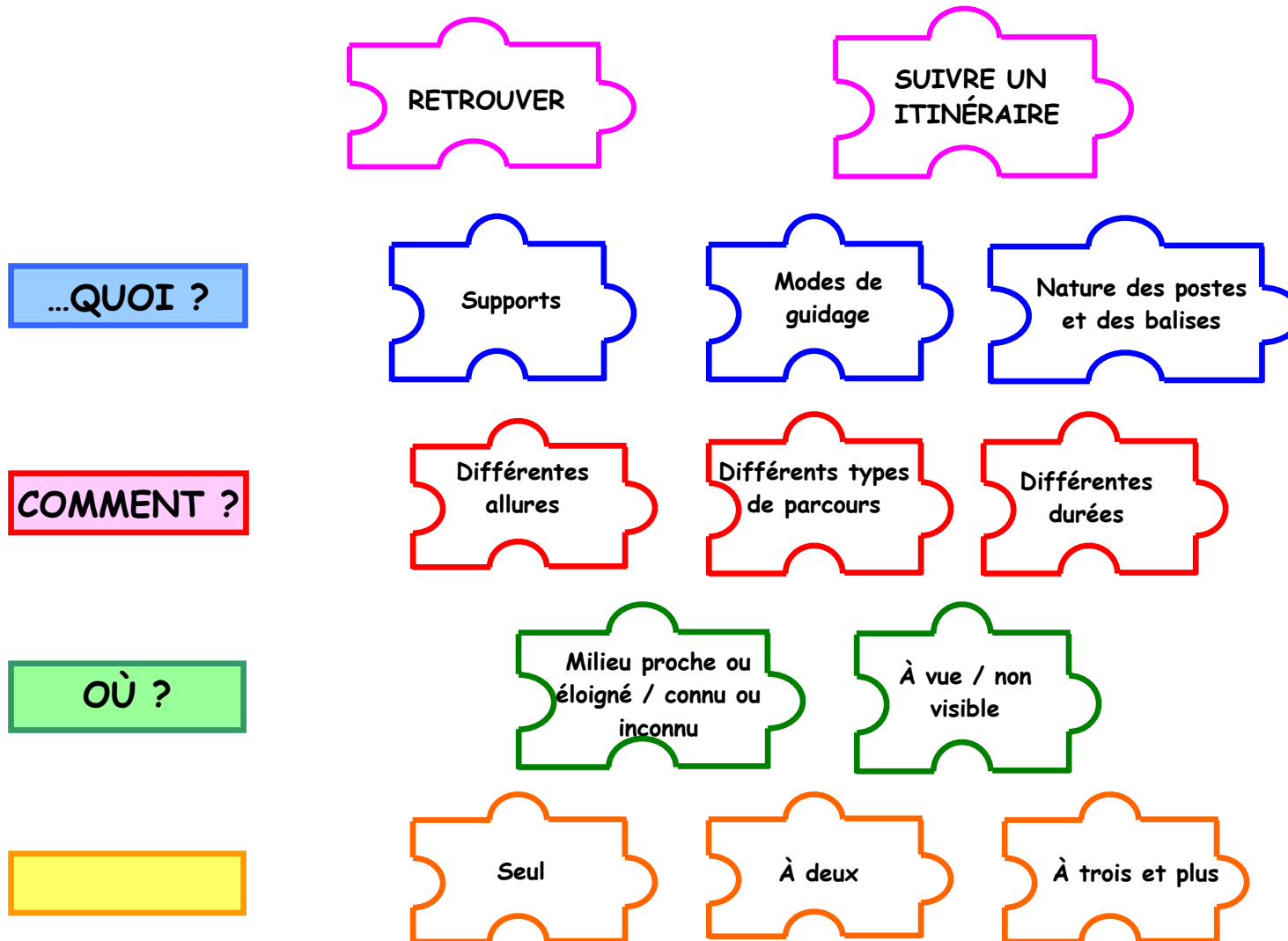
Pour les élèves

- Rejoindre le point de départ, si je ne trouve pas.
- Quand on est perdu, rester groupés et manifester sa présence.

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Proposer des situations progressives pour aller du milieu proche, connu, à vue, vers un milieu éloigné, moins connu, invisible.
- Proposer des situations de découverte collective avant de proposer des situations de recherche individuelle.
- Prévoir des procédés de contrôle de la réalisation du parcours (trésor, poinçon, symbole...).
- Prévoir des procédés de chronométrage et de comptage adaptés aux élèves.
- Adapter le nombre d'élèves évoluant simultanément à l'espace et au matériel à disposition (classe entière, demi-classe).
- Préciser, au départ, le rôle de l'adulte accompagnateur.

SE DÉPLACER / S'ORIENTER



RETROUVER

SUIVRE UN ITINÉRAIRE

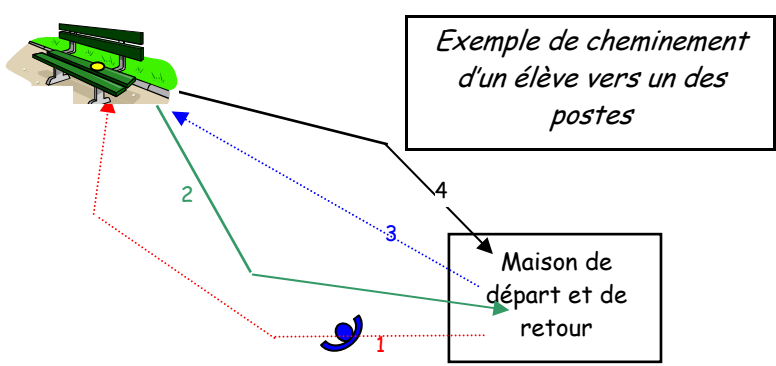
| | | | |
|-------------------------|---|--|---|
| <p>...QUOI ?</p> | <p>SUPPORTS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquette • Plan, carte simple • Message écrit, dessin, pictogramme • Planche photo • Fenêtre orientée • Quadrillage • Feuille de route, fiche réponse | <p>MODES DE GUIDAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jalons, brins de laine, papier crépon, quilles, plots, pinces à linge, cerceaux, fléchage... • Éléments sonores (sifflets, appeaux, instruments de musique...) • Guidage oral | <p>NATURE DES POSTES ET DES BALISES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Éléments remarquables existants (bancs, arbres, structures, fenêtres, portes, tracés au sol...), installés (cônes, chaises, tapis...) • Balises d'orientation, plaquettes • Photos, cartes, messages écrits • Objets posés, suspendus • Collection d'objets (même couleur, même forme...) • Symboles à relever, pinces d'orientation, objets à rapporter (peluches, foulards, jouets, sacs de graines...) |
| <p>COMMENT ?</p> | <p>DIFFÉRENTES ALLURES</p> <ul style="list-style-type: none"> • En marchant • En courant | <p>DIFFÉRENTS TYPES DE PARCOURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jalonné, surligné, à la fenêtre... • Etoile, pétale, cheminement ordonné... | <p>DIFFÉRENTES DURÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temps limité (en minutes...) • Temps illimité (jusqu'à la fin du parcours ...) |
| <p>OÙ ?</p> | <p>MILIEU PROCHE OU ÉLOIGNÉ, CONNU OU INCONNU</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classes(s), cour d'école, préau • École, autre école (école élémentaire, école des correspondants) • Terrain proche (parc, stade...) • Bois connu, bois inconnu | <p>À VUE / NON VISIBLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espace visible proche • Espace visible élargi • Espace invisible proche • Espace invisible élargi • Espace inconnu | |
| <p>...QUI ?</p> | <p>SEUL</p> | <p>À DEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un poseur / un chercheur • Les 2 ont le même rôle | <p>À TROIS ET PLUS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs poseurs / un ou plusieurs chercheurs • Tous poseurs / tous chercheurs |

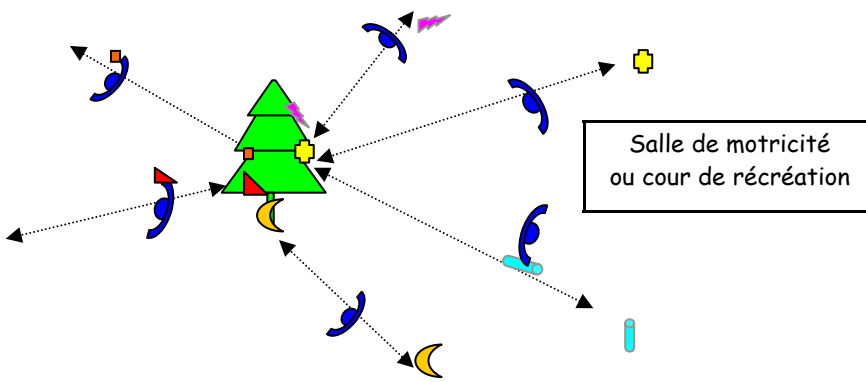
MODULE N°1

SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour RETROUVER

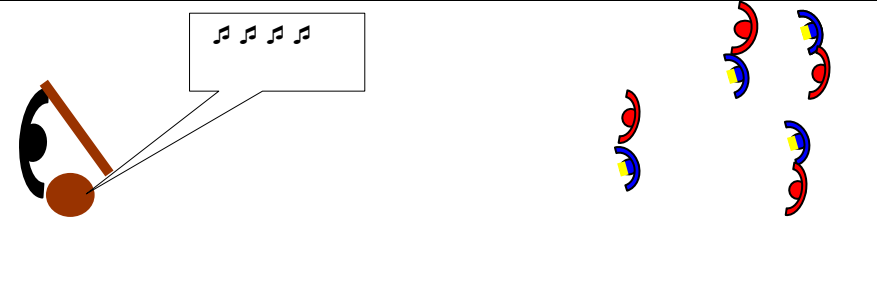
| Temps de la démarche | Situations | Rendre l'élève capable de ... | Page |
|------------------------|------------------------|---|------|
| Foisonnement | Je repose où j'ai pris | <i>Retrouver un poste de son choix, après retour au point de départ (espace partiellement visible)</i> | 34 |
| Diversification | Le sapin de Noël | <i>Déterminer un poste, le retrouver après avoir rejoint le point de départ (espace proche et visible)</i> | 34 |
| | Les bruits | <i>Se diriger à l'aide d'un guidage sonore</i> | 35 |
| | Vas-y | <i>Identifier un poste à l'aide d'une image et le rejoindre dans un espace proche et visible</i> | 35 |
| | Les livreurs | <i>Retrouver son point de départ (parmi d'autres) après avoir découvert plusieurs postes (espace visible)</i> | 36 |
| | D'image en image | <i>Se diriger de poste en poste à l'aide d'images (espace partiellement visible)</i> | 36 |
| | De mémoire | <i>Reproduire après mémorisation, un cheminement effectué par un autre</i> | 37 |
| Structuration | Les cinq graines | <i>Réaliser un parcours de 5 postes à l'aide d'images, après mémorisation (espace partiellement visible)</i> | 37 |

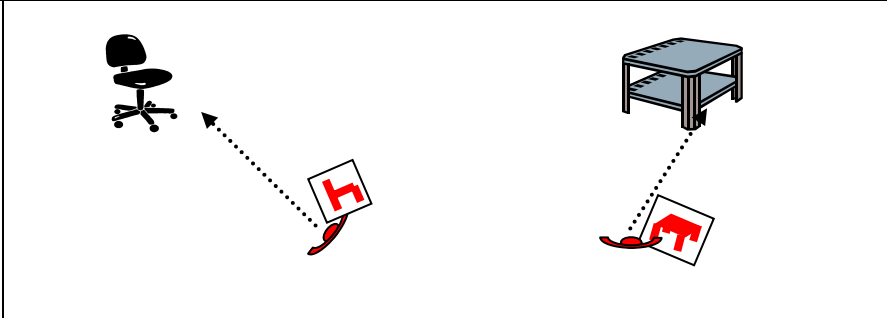
MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour RETROUVER

| | | |
|-------------------------------|---|--|
| 2/4 ANS | FOISONNEMENT | |
| JE REPOSE OÙ J'AI PRIS |  | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu proche, connu, plus ou moins visible avec une maison (zone de départ et de retour) Différents postes : éléments remarquables existants et/ou installés : cabane, arbres, bancs...). Plus de postes que d'élèves Des objets placés par l'enseignant (avant la séance, ou en se promenant avec les élèves...) | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Différents objets à rapporter : jouets, foulards, briques... Fiche enseignant : mémoire de l'emplacement des objets <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Reposer l'objet où on l'a pris</div> <ul style="list-style-type: none"> Aller chercher un objet où l'on veut, revenir à la maison Aller reposer cet objet où on l'a pris, revenir à la maison Poursuivre le jeu | |

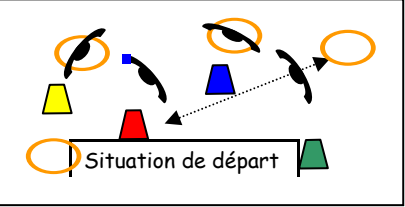
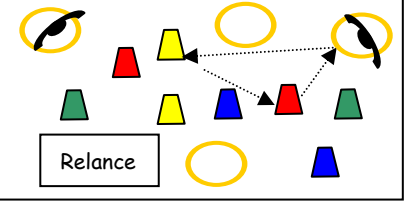
| | | |
|-------------------------|--|---|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| LE SAPIN DE NOËL |  | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) Tracé au sol, central : le sapin Au départ, les élèves autour du sapin | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 jouets identiques par élève (prévoir autant de modèles de jouets différents que d'élèves) Un des 2 jouets posé sur le sapin, l'autre tenu par l'élève <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Cacher ses deux jouets au même endroit</div> <ul style="list-style-type: none"> 1^{er} temps : aller cacher son jouet dans la salle où on veut 2^{ème} temps : revenir au sapin. Prendre son deuxième jouet et aller le cacher à côté du premier L'enseignant contrôle la présence des 2 jouets au même endroit | |
| | <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Entrecouper les deux temps par une ronde autour du sapin : effort de mémorisation plus important, modification des repères dans l'espace 2 poseurs : après avoir caché son jouet, le premier explique au second où se trouve la cachette Le jouet caché n'est pas visible du sapin | |

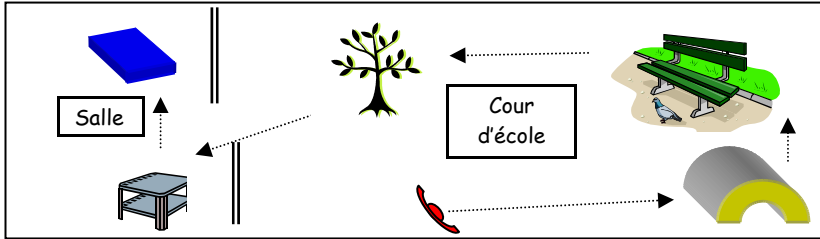
MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour RETROUVER

| | | |
|-------------------|--|---|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| LES BRUITS |  | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution ne comportant pas d'obstacles (salle de motricité, cour...) Un bruiteur (l'adulte) immobile, loin des élèves Les élèves au centre de l'espace | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Un instrument sonore Des bandeaux Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Élèves par doublettes : un aveugle (les yeux bandés) et son guide |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;">Se diriger vers le bruiteur</div> <ul style="list-style-type: none"> Le maître « fait » du bruit Chaque guide « protège » son aveugle | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Le bruiteur se déplace Un groupe d'élèves bruiteurs dispersés dans l'espace (un instrument différent par bruiteur). Les bruiteurs jouent alternativement au signal du maître Plusieurs bruiteurs différents jouent simultanément. Retrouver son bruiteur En milieu extérieur (bruits parasites) | |

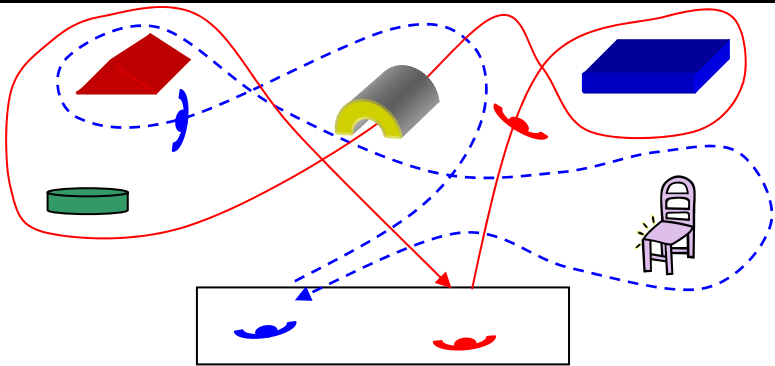
| | | |
|----------------|--|---|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| VAS-Y ! |  | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) comportant des postes aménagés ou existants | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Différents matériels dispersés dans l'espace (tapis, chaise, banc...) Représentation des différents matériels (photo, dessin, picto...) Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière ou demi-classe |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;">Rejoindre le poste représenté sur « l'image »</div> <ul style="list-style-type: none"> Distribuer une image par élève. Chaque élève rejoint le poste représenté et y reste L'enseignant vérifie Répéter plusieurs fois en changeant d'image | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de postes Varié les espaces d'évolution Changer de mode de représentation (photo, dessin, picto...) Postes identiques dans la forme, mais différents par leur couleur (cerceaux, plots...) | |

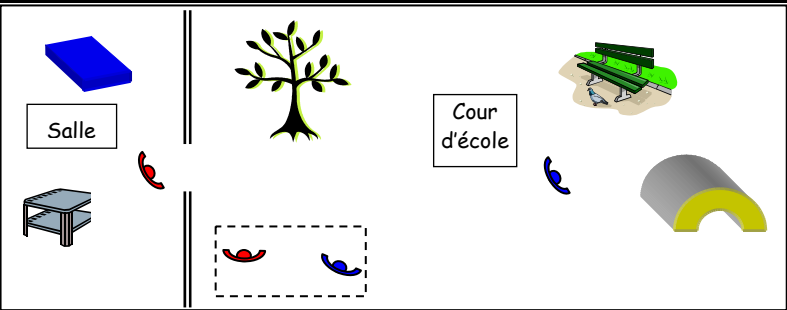
MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour RETROUVER

| | | | | | |
|---|--|---|---|--|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | | | | |
| LES LIVREURS |  | | | | |
| |  | | | | |
| | <table border="1"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) aménagé de « maisons » (cerceaux) et de plots dispersés Une maison par élève </td> <td style="vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des cerceaux Un signal sonore 4 ou 5 plots de couleurs différentes (un par couleur) Plusieurs collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants (objets bleus sous plot bleu...) </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe </td> </tr> </table> | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) aménagé de « maisons » (cerceaux) et de plots dispersés Une maison par élève | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des cerceaux Un signal sonore 4 ou 5 plots de couleurs différentes (un par couleur) Plusieurs collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants (objets bleus sous plot bleu...) | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) aménagé de « maisons » (cerceaux) et de plots dispersés Une maison par élève | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Des cerceaux Un signal sonore 4 ou 5 plots de couleurs différentes (un par couleur) Plusieurs collections d'objets de même couleur disposés sous les cônes correspondants (objets bleus sous plot bleu...) | | | |
| Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe | | | | | |
| Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Au signal, aller chercher un objet et le rapporter dans sa « maison » </div> <ul style="list-style-type: none"> Chaque élève choisit une « maison ». . Au 1er signal, aller chercher un objet sous le plot de son choix. Le rapporter à « sa maison ». Au 2^{ème} signal, aller chercher un objet sous un autre plot, le rapporter à sa « maison » Recommencer plusieurs fois Le maître vérifie qu'il y a autant d'objets de couleurs différentes que de signaux donnés | | | | | |
| Relances <ul style="list-style-type: none"> Aller chercher 2 objets de couleurs différentes avant de revenir dans sa « maison » L'enseignant annonce : le nom du livreur, l'objet à livrer, le nom du client. Après livraison, le livreur revient dans sa « maison » Augmenter le nombre de livreurs travaillant simultanément | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | | | | |
| D'IMAGE EN IMAGE |  | | | | |
| | <table border="1"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu partiellement visible : (salle de motricité et cour), avec 5 postes (aménagés ou existants) À chaque poste, une collection d'objets identiques (couleur, forme). Prévoir plus d'objets que d'élèves À chaque poste : une image (photo, picto...) représentant le poste suivant : par exemple, sur le tunnel image du tapis, sur le tapis image de la maison </td> <td style="vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> Postes : tapis, chaise, banc... Deux jeux d'images représentant les différents matériels : une pour le dispositif, une pour le maître Collections d'objets </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe </td> </tr> </table> | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu partiellement visible : (salle de motricité et cour), avec 5 postes (aménagés ou existants) À chaque poste, une collection d'objets identiques (couleur, forme). Prévoir plus d'objets que d'élèves À chaque poste : une image (photo, picto...) représentant le poste suivant : par exemple, sur le tunnel image du tapis, sur le tapis image de la maison | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Postes : tapis, chaise, banc... Deux jeux d'images représentant les différents matériels : une pour le dispositif, une pour le maître Collections d'objets | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu partiellement visible : (salle de motricité et cour), avec 5 postes (aménagés ou existants) À chaque poste, une collection d'objets identiques (couleur, forme). Prévoir plus d'objets que d'élèves À chaque poste : une image (photo, picto...) représentant le poste suivant : par exemple, sur le tunnel image du tapis, sur le tapis image de la maison | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Postes : tapis, chaise, banc... Deux jeux d'images représentant les différents matériels : une pour le dispositif, une pour le maître Collections d'objets | | | |
| | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe | | | | |
| Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Collecter 4 objets différents en respectant le parcours imposé par les images </div> <ul style="list-style-type: none"> Départ échelonné. Le maître présente à chaque élève une image. L'élève rejoint le poste représenté À chaque poste collecter un objet, puis se rendre au poste représenté sur l'image Le maître vérifie le respect de l'itinéraire | | | | | |
| Relances <ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de postes, l'éloignement des postes Augmenter la difficulté d'identification du poste (une partie seulement représentée sur l'image) Créer des cheminements dont les trajectoires se croisent Matérialiser l'itinéraire effectué par l'élève sur une maquette ou un plan | | | | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour RETROUVER

| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | | |
|-------------------|---|---|--|--|
| DE MÉMOIRE |  | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu (salle de motricité, cour...) avec des postes aménagés ou existants | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Différents matériels dispersés dans l'espace (tapis, chaise, banc...) | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière ou demi-classe Par doublettes : un modèle, un imitateur | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour l'imitateur : refaire le circuit en respectant exactement l'itinéraire de son modèle</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Le modèle crée un circuit passant par 3 postes, l'imitateur l'observe L'imitateur refait le même circuit. Le modèle contrôle Inverser les rôles | | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Augmenter le nombre de postes Représenter l'itinéraire effectué sur un plan | | | |

| 2/4 ANS | | STRUCTURATION | | |
|-------------------------|---|---|---|--|
| LES CINQ GRAINES |  | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Milieu connu partiellement visible : salle de motricité et cour 5 postes : les « magasins » (éléments remarquables : arbre, banc, cabane, bureau, coin-jeu) À chaque magasin, une collection de « graines » de même couleur (cubes, clips...). Le nombre de graines par magasin est supérieur au nombre d'élèves Point de départ collectif | Matériel <ul style="list-style-type: none"> 5 Images (picto, photo...) représentant chacune un des 5 postes Un chronomètre Un signal sonore (sifflet) pour annoncer la fin du jeu | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Élèves en doublettes : une maman-poule et son poussin Travail individuel pour les mamans-poules | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour les mamans-poules : aller chercher 5 « graines » de couleurs différentes et les rapporter à son poussin</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Temps 1 : présentation collective des 5 images représentant les 5 postes Temps 2 : pour les mamans-poules : prendre une graine dans chaque magasin et les ramener à leur poussin. Retour au plus tard au signal sonore. Pour les poussins, stocker les « graines » rapportées par leur maman-poule Durée du jeu : 5 minutes Inverser les rôles | | | |
| | | | | |

MODULE N°2

SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour SUIVRE UN ITINÉRAIRE

| Temps de la démarche | Situations | Rendre l'élève capable de ... | Page |
|------------------------|-----------------------------|--|------|
| Foisonnement | Les trois petits cochons | <i>Rejoindre un point d'arrivée par un cheminement de son choix (milieu connu)</i> | 39 |
| Diversification | Les six objets | <i>Choisir et réaliser un itinéraire passant par six postes imposés (espace proche)</i> | 39 |
| | La promenade | <i>Identifier au cours d'un déplacement des éléments photographiés (espace vaste et partiellement connu)</i> | 40 |
| | L'itinéraire à suivre | <i>Réaliser un itinéraire représenté sur un plan simple (espace proche et connu)</i> | 40 |
| | Le jeu de piste | <i>Suivre un itinéraire jalonné (espace proche et connu)</i> | 41 |
| | Le trésor | <i>Suivre un itinéraire de poste en poste (espace vaste et connu)</i> | 41 |
| Structuration | Chasse au trésor en pétales | <i>Réaliser un parcours pétales à l'aide d'images (espace vaste et connu)</i> | 42 |

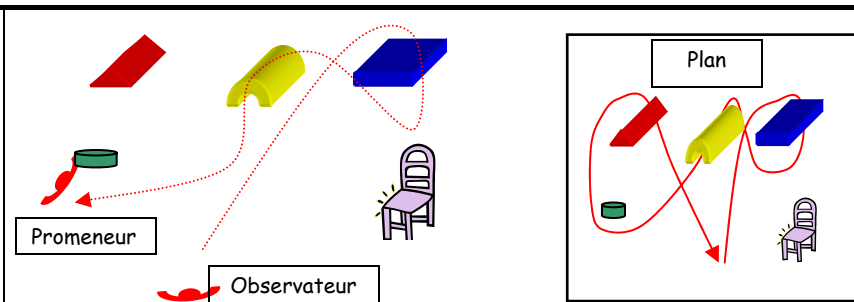
MODULE D'APPRENTISSAGE N° 2 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour SUIVRE UN ITINÉRAIRE

| | | | |
|---|---|--|---|
| 2/4 ANS | FOISSONNEMENT | | |
| | | | |
| <p>LES TROIS PETITS COCHONS</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="212 702 683 1069"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu proche, connu, partiellement visible. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé Différents postes dispersés : cerceaux, cônes, caisses ouvertes, de différentes couleurs. Plus de postes que d'élèves Des « légumes » placés dans / sous / sur les postes. Plusieurs par poste </td> <td data-bbox="683 702 1097 1069"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerceaux, cônes, caisses de différentes couleurs Étiquettes-légumes ou petits objets <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière </td> </tr> </table> | | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu proche, connu, partiellement visible. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé Différents postes dispersés : cerceaux, cônes, caisses ouvertes, de différentes couleurs. Plus de postes que d'élèves Des « légumes » placés dans / sous / sur les postes. Plusieurs par poste | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerceaux, cônes, caisses de différentes couleurs Étiquettes-légumes ou petits objets <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière |
| <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu proche, connu, partiellement visible. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé Différents postes dispersés : cerceaux, cônes, caisses ouvertes, de différentes couleurs. Plus de postes que d'élèves Des « légumes » placés dans / sous / sur les postes. Plusieurs par poste | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Cerceaux, cônes, caisses de différentes couleurs Étiquettes-légumes ou petits objets <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière | | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Rejoindre la maison des petits cochons en récoltant des petits légumes sur son chemin</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Partir de la maison de départ Choisir un chemin. Prendre un légume à chaque poste rencontré | | | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | | |
| | | | |
| <p>LES 6 OBJETS</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="1220 678 1691 1077"> <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé 4 parcours différenciés par leur couleur et matérialisés par 6 cônes disposés dans la salle (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) Disposer 1 lot de gommettes ou d'objets différents sous chacun des cônes en respectant la couleur </td> <td data-bbox="1691 678 2112 1077"> <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 séries de 6 cônes (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) par couleur, 6 lots de gommettes différentes (ou autres objets), grands ronds, petits ronds, carrés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe classe </td> </tr> </table> | | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé 4 parcours différenciés par leur couleur et matérialisés par 6 cônes disposés dans la salle (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) Disposer 1 lot de gommettes ou d'objets différents sous chacun des cônes en respectant la couleur | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 séries de 6 cônes (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) par couleur, 6 lots de gommettes différentes (ou autres objets), grands ronds, petits ronds, carrés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe classe |
| <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu. Une maison de départ et une maison d'arrivée à l'opposé 4 parcours différenciés par leur couleur et matérialisés par 6 cônes disposés dans la salle (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) Disposer 1 lot de gommettes ou d'objets différents sous chacun des cônes en respectant la couleur | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 séries de 6 cônes (6 bleus, 6 jaunes, 6 rouges, 6 verts) par couleur, 6 lots de gommettes différentes (ou autres objets), grands ronds, petits ronds, carrés... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par demi-classe classe | | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Collecter les 6 gommettes (ou objets) de formes différentes et de la couleur imposée</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Le maître : échelonner les départs en indiquant à chacun la couleur à suivre L'élève : passer à chaque cône de sa couleur et ramasser 1 gommette (ou objet) et se rendre à la maison « arrivée » <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Diminuer ou augmenter le nombre de cônes, la distance Ramener le plus de gommettes possibles en un temps limité | | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER : pour SUIVRE UN ITINÉRAIRE

| | | |
|--|--|--|
| LA PROMENADE | 2/4 ANS | DIVERSIFICATION |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Milieu vaste et partiellement connu Un itinéraire de promenade établi par le maître | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Une planche photos par élève Chaque planche photos représente 10 à 12 éléments caractéristiques rencontrés sur l'itinéraire de la promenade L'ordre des photos correspond (ou non) à l'itinéraire de la promenade |
| | <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Travail individuel ou collectif de reconnaissance | |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Reconnaître chaque élément rencontré figurant sur la planche photos </div> <ul style="list-style-type: none"> Se promener en suivant la maîtresse qui passe par les différents éléments représentés sur la planche Indiquer la photo de chaque élément rencontré | |
| <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Parcours de 5 à 6 postes (éléments caractéristiques). Promenade en suivant la maîtresse. Retrouver et reconstituer l'ordre du parcours Reconstituer le parcours au retour Insérer des photos intruses sur la planche photos | | |

| | | |
|--|--|--|
| L'ITINÉRAIRE À SUIVRE | 2/4 ANS | DIVERSIFICATION |
| |  | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution dans un milieu connu (salle de motricité, cour...) avec des postes aménagés ou existants | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Éléments nombreux dispersés dans la salle Plusieurs plans du dispositif Sur chaque plan, tracé d'un parcours passant par plusieurs éléments Autant de parcours différents que de binômes |
| | <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Élèves par binômes : un promeneur / un observateur Deux plans identiques par binôme | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Pour le promeneur : suivre l'itinéraire tracé sur le plan </div> <ul style="list-style-type: none"> Pour l'observateur : <ul style="list-style-type: none"> ❖ contrôler le respect de l'itinéraire par son promeneur ❖ inverser les rôles en changeant de plan | | |
| <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Diminuer ou augmenter la longueur de l'itinéraire Complexifier l'itinéraire (tourner autour, passer dessous...) Le promeneur choisit et réalise l'itinéraire de son choix. L'observateur trace l'itinéraire suivi sur le plan L'observateur trace un itinéraire à suivre. Le promeneur le réalise | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER : pour SUIVRE UN ITINÉRAIRE

| | | |
|-----------------------|---|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| LE JEU DE PIST | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace proche et connu (école) Un circuit jalonné de repères visibles de l'un à l'autre Des postes (caisses) disposés sur le parcours | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Des jalons : cônes, épingles à linge, brins de laine... Des postes : x caisses contenant autant d'objets que d'équipes : par exemple, caisse n°1, des voitures miniatures ; caisse n°2, des clipos, etc... <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par équipes de 3 élèves Départ échelonné des équipes |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Rapporter les x objets rencontrés en suivant l'itinéraire jalonné</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> À chaque caisse rencontrée, prendre un objet Rester groupés Ne pas enlever ou déplacer les jalons | |
| | <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Allonger le parcours (plus de postes) Changer d'espace (espace moins connu et plus éloigné) Plusieurs parcours (jalons différents) se croisant. Suivre un parcours désigné | |

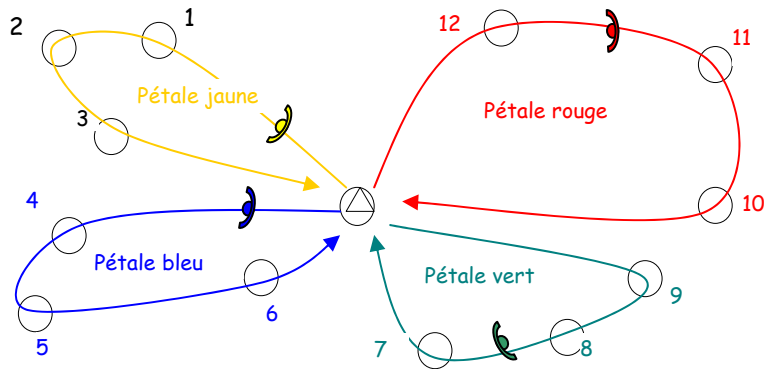
| | | |
|------------------|--|---|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| LE TRÉSOR | | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution assez vaste, dans un milieu connu Itinéraire matérialisé par des cônes ; chaque cône n'est visible qu'à partir du précédent Un trésor placé au dernier poste | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 postes : cônes Un trésor par équipe <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Par équipes de 3 élèves Départ échelonné des équipes |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Réaliser le parcours de cône en cône. Trouver et rapporter le trésor placé près du dernier cône.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> L'équipe doit rester groupée Ne pas déplacer les cônes | |
| | <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Varié la visibilité des postes (objets de plus petite taille...) Plusieurs parcours tracés par l'enseignant Allonger le parcours (plus de cônes) Réaliser le parcours en milieu moins connu Réaliser le parcours seul | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : SE DÉPLACER / S'ORIENTER pour SUIVRE UN ITINÉRAIRE

2/4 ANS **STRUCTURATION**

2/4 ANS

CHASSE AU TRÉSOR EN PÉTALES



Dispositif

- Espace d'évolution connu et vaste
- 12 postes différents (éléments caractéristiques du site) répartis en 4 parcours pétales de 3 postes

Matériel

- Plusieurs photos de chaque poste
- 12 balises différentes (1 par poste) : feutres de couleurs, étiquettes symboles, pinces d'orientation, tampons...
- Fiche de route par élève : planche photos d'un pétale et 3 cases réponses

| | | |
|---------------|---------------|---------------|
| Photo Poste 1 | Photo Poste 2 | Photo Poste 3 |
| Case réponse | Case réponse | Case réponse |

Organisation de la classe

- Classe entière
- Travail individuel

Consignes

Réaliser le parcours dans l'ordre imposé par les photos

- Reconnaître les éléments représentés sur la planche photos. Choisir un itinéraire pour les rejoindre. Réaliser le cheminement choisi
- À chaque poste, noter sur la fiche de route la preuve de son passage (couleur, symbole, poinçon, tampon...)

Dispositif

Matériel

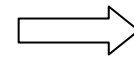
Organisation pédagogique

Consignes

Relances

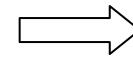
COOPÉRER / S'OPPOSER

pour transporter



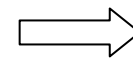
page 48

pour attraper / se sauver

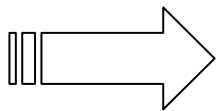


page 53

pour lancer / attraper



page 58



vers les activités de jeux collectifs

Compétence spécifique

- **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**

- *Être capable de coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver.*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser s'engager dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies : accepter le rôle de poursuivi, le rôle de poursuivant.*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs à des jeux.*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps (limite des espaces de jeu).*
- *Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul : participer activement à des actions collectives ...*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

COOPÉRER / S'OPPOSER

RÈGLES D'OR

- Préciser (matérialiser) les espaces d'action.
- Identifier les élèves d'une même équipe (chasubles, foulards, maillots...).
- Distinguer les différents rôles (chasubles, foulards, maillots...).
- Définir les conditions de fin de partie (temps, score à atteindre...), les conditions de gain de partie.

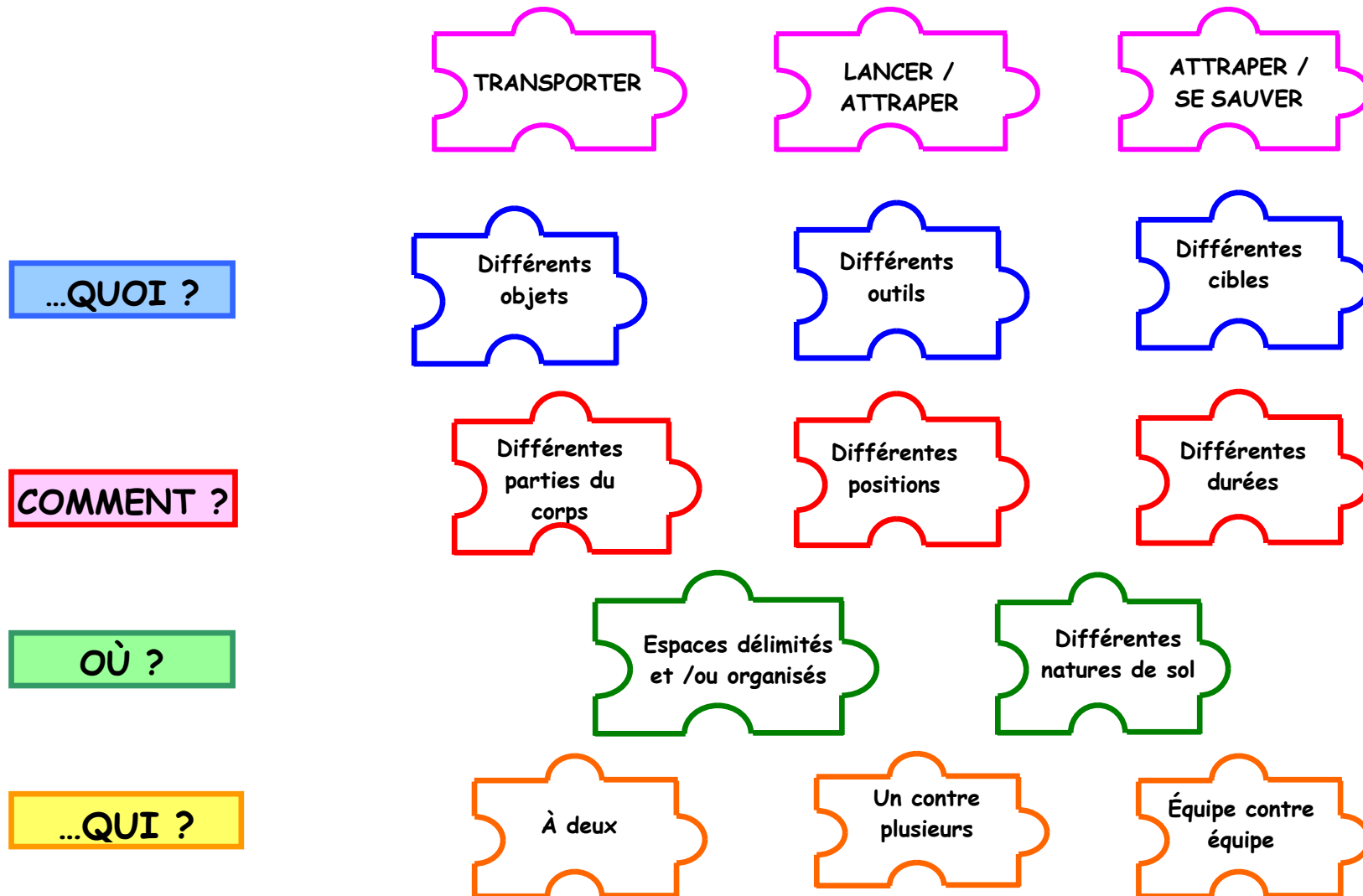
CONDITIONS SÉCURITAIRES

- Vérifier que la surface de jeu est sans danger (terrain glissant, obstacle, trou...).
- Laisser des espaces libres suffisants autour des espaces de jeu.

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- En fonction de l'âge des élèves, adapter les différents jeux proposés : introduire progressivement les règles de jeu, limiter le nombre de joueurs, modifier l'espace de jeu, identifier les rôles, simplifier la consigne...
- Limiter les durées de certains jeux (fatigue, relance...).
- Être vigilant aux temps de non-jeu : éliminations, attentes, observations...
- Privilégier le temps d'activité des élèves, multiplier les dispositifs.
- Utiliser du matériel le plus varié possible : forme, taille, préhension, couleur...
- Éviter pour certains jeux les objets roulants ou rebondissants difficiles à maîtriser.

COOPÉRER / S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



| | TRANSPORTER | LANCER/ATTRAPER | ATTRAPER/SE SAUVER |
|-------------------|---|--|--|
| ... QUOI ? | <p>DIFFÉRENTS OBJETS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balles, ballons (taille, masse, forme, rebond différents) • Sacs de sable • Palets, anneaux • Tous les objets transportables (quilles, caissettes, cartons, gros ballons, chaises...) | <p>AVEC DIFFÉRENTS OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bâtons, crosses, maillets • Raquettes • Différents contenants (seau, caisse...) | <p>VERS DIFFÉRENTES CIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cibles fixes ⇒ Quilles, cônes, cartons, cerceaux ⇒ Paniers de basket, buts, filets, élastiques, bancs... • Cibles mobiles ⇒ Partenaires ⇒ Adversaires |
| COMMENT ? | <p>DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS UTILISÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • une main, deux mains • le pied, la tête... • main droite, main gauche | <p>DIFFÉRENTES POSITIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debout, à genoux, à quatre pattes • Statique, en mouvement | <p>DIFFÉRENTES DURÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • départ et fin avec signal (visuel ou sonore) • temps limité (chrono, sablier, avec musique...) • score limité (premier à 3 points...) |
| OÙ ? | <p>ESPACES DÉLIMITÉS ET/OU ORGANISÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Délimités ⇒ Zone d'évolution matérialisée ⇒ Zone d'évolution de tailles et/ou de formes différentes (rectangle, cercle, couloir...) • Organisés ⇒ Zones définies <ul style="list-style-type: none"> • Zone refuge (maison, poulailler, prison...) • Zone de prise (rivière, couloir...) ⇒ Différentes positions des cibles <ul style="list-style-type: none"> • Unique, plusieurs • Horizontale, verticale • Au sol, en hauteur, suspendue | | <p>DIFFÉRENTES NATURES DE SOL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec rebonds possibles : bitume, béton, parquet, terrain stabilisé... • Sans rebond possible : sable, herbe, terrain meuble... |
| ... QUI ? | <p>SEUL</p> <ul style="list-style-type: none"> • En coopération • En opposition (un contre un) | <p>UN CONTRE PLUSIEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rôles différents (attaquant, défenseur, loup, mouton...) | <p>ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Équippers en nombre égal, équipiers en surnombre • Équippers avec des rôles identiques • Équippers avec des rôles différents... |

MODULE N°1

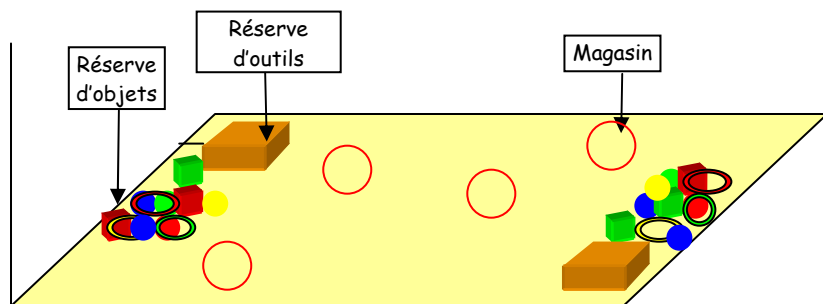
COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

| Temps de la démarche | Situations | Rendre l'élève capable de... | Page |
|------------------------|---------------------------|---|------|
| Foisonnement | Remplir le magasin | <i>Transporter librement des objets variés avec ou sans matériel</i> | 49 |
| Diversification | Droit au but | <i>Déménager d'un point à un autre des objets à l'aide d'un outil</i> | 49 |
| | La chasse aux couleurs | <i>Par équipe, transporter des objets vers une cible désignée, dans un temps imposé</i> | 50 |
| | Vider le panier | <i>Rapporter vers une cible désignée, les objets attrapés ou ramassés</i> | 50 |
| | Les bons petits chiens | <i>Repérer sa cible et y rapporter des objets</i> | 51 |
| | Les déménageurs | <i>Transporter des objets en se relayant</i> | 51 |
| Structuration | Le relais des déménageurs | <i>Par équipe, en se relayant, transporter des objets vers une cible désignée, avec et sans outil</i> | 52 |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS

FOISONNEMENT



REPLIR LE MAGASIN

Dispositif

- Terrain délimité
- 2 réserves contenant divers objets à transporter
- 2 réserves d'outils
- des magasins dispersés

Matériel

- Nombreux objets : balles, ballons, anneaux, caissettes, caisses, cartons (différentes tailles et hauteurs)...
- Nombreux outils : raquettes, crosses, bâtons, sacs, engins roulants, cordes, tissus (tailles et résistances différentes), draps, carrés de moquette...
- Différents magasins : tracés au sol, rouleaux, caisses, cerceaux, boîtes (hauteurs et tailles différentes)...

Organisation de la classe

- Classe entière

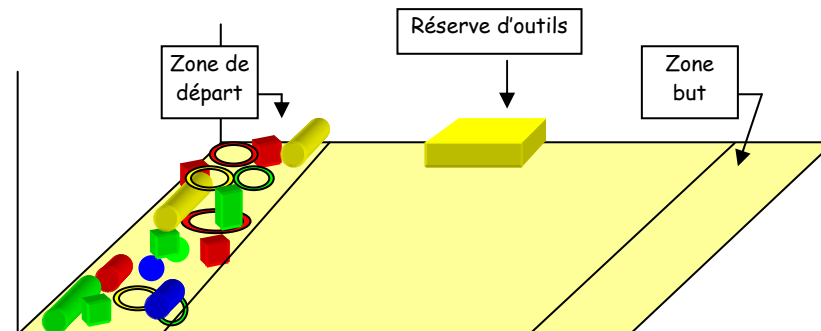
Consignes

Transporter avec ou sans outils, tous les objets des réserves, dans les magasins

- On peut changer d'outil quand on veut

2/4 ANS

DIVERSIFICATION



DROIT AU BUT

Dispositif

- Terrain délimité avec une zone de départ contenant de nombreux objets et une zone but à l'opposé
- Une réserve d'outils

Matériel

- Nombreux objets « glissants » à transporter : plots, sacs de sable, morceaux de moquette, cylindres de carton, anneaux ..., répartis dans la zone de départ
- Nombreux outils : crosses, bâtons, maillets...

Organisation de la classe

- Classe entière

Consignes

Transporter les objets dans la zone but à l'aide d'un des outils

- Ne pas heurter les autres avec son outil

Relances

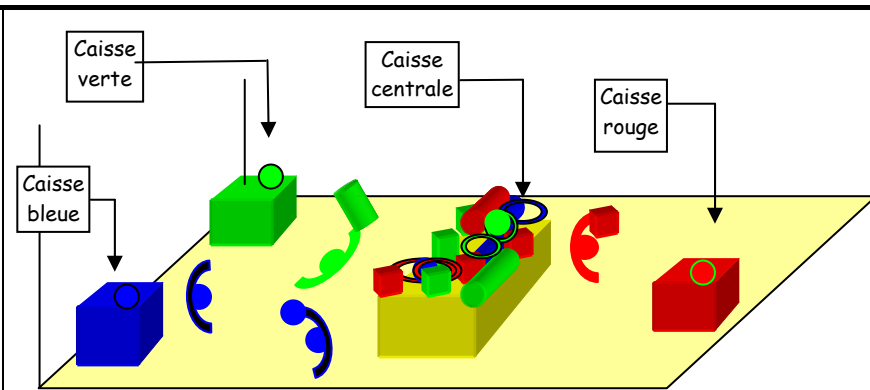
- Transporter en faisant glisser l'objet au sol
- Partager le terrain en couloirs : transporter sans faire sortir l'objet de son couloir (varier la largeur du couloir)
- Transporter l'objet en suivant un parcours bien défini (slalom par exemple)
- Faire avancer l'objet en le frappant avec l'outil
- Varier les objets à transporter : introduire des balles ou ballons
- Remplacer l'outil par une partie du corps : la main, le pied
- Jouer par équipes

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS

DIVERSIFICATION

LA CHASSE AUX COULEURS



Dispositif

- Terrain délimité avec une caisse centrale et aux extrémités 3 caisses de couleurs différentes
- Nombreux objets divers dans la caisse centrale
- Au début du jeu, tous les élèves au centre du terrain

Matériel

- Nombreux objets divers de tailles variées et de 3 couleurs différentes : plaquettes, cubes, foulards, ballons...
- Des caisses de 3 couleurs
- Dossards ou chasubles (une couleur par équipe)
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- 3 équipes

Consignes

Être l'équipe qui a transporté le plus d'objets dans la caisse de sa couleur

- Limiter le temps de jeu
- L'équipe bleue transporte les objets bleus dans la caisse bleue...
- Transporter un seul objet à la fois

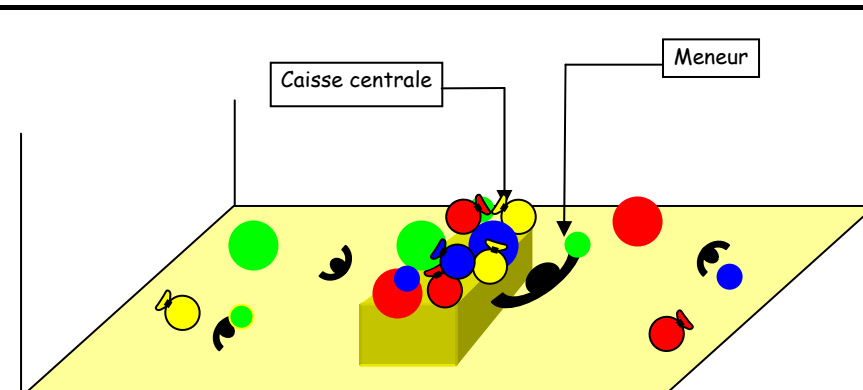
Relances

- Agrandir l'aire de jeu
- Transporter les objets avec des outils

2/4 ANS

DIVERSIFICATION

VIDER LE PANIER



Dispositif

- Terrain dégagé avec une caisse centrale (le panier) remplie d'objets divers à lancer

Matériel

- Une caisse
- Divers objets à lancer : balles, sacs de graines, ballons...
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- Élèves en dispersion

Consignes

Rapporter dans la caisse les objets lancés par le meneur, pour que cette caisse ne soit jamais vide

- Le meneur relance sans interruption, dans toutes les directions, les objets déposés dans la caisse
- Chaque joueur rapporte dans la caisse l'objet qu'il a attrapé ou ramassé (un objet à la fois)
- Limiter le temps de jeu

Relances

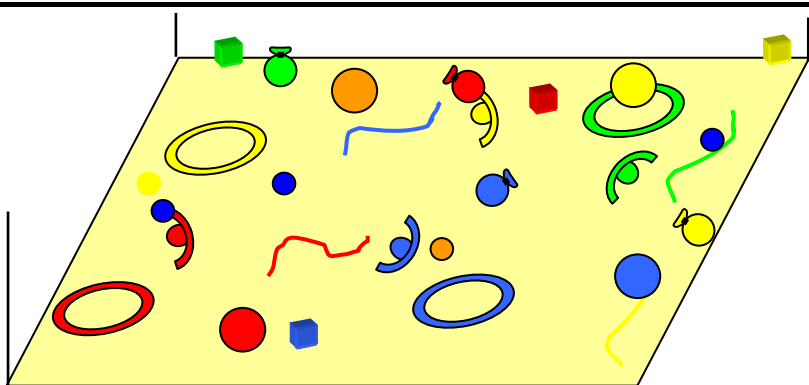
- 2 ou 3 élèves meneurs
- Rapporter les objets avec des outils

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS

DIVERSIFICATION

LES BONS PETITS CHIENS



Dispositif

- Terrain délimité
- Des cerceaux en dispersion
- De nombreux objets en dispersion
- À chaque élève, son cerceau (sa niche)

Matériel

- Des objets divers (les os) : cubes, balles, anneaux, sacs de graines, cordelettes, ballons...
- Un cerceau personnalisé par enfant (symbole, couleur, picto...)
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- Un élève par cerceau

Consignes

Rapporter le plus possible d'os dans sa niche

- Transporter un seul objet à la fois
- Temps limité

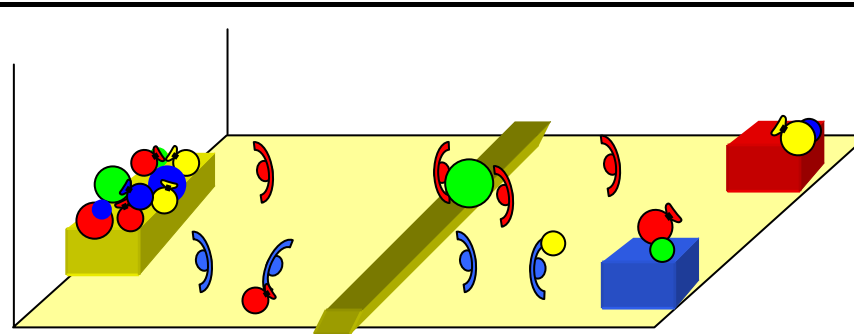
Relances

- Varier la taille des objets à transporter
- Recommencer en changeant de niche
- Varier l'emplacement des niches (les aligner, les éloigner...)
- Une réserve centrale d'objets que l'enseignant vide en lançant les objets dans toutes les directions

2/4 ANS

DIVERSIFICATION

LES DÉMÉNAGEURS



Dispositif

- Terrain délimité, partagé en deux zones A et B par une rangée de bancs
- Zone A pour les déménageurs, zone B pour les transporteurs
- Une réserve d'objets à l'extrémité de la zone A
- Deux caisses à l'extrémité de la zone B

Matériel

- Nombreux objets divers : cubes, balles, anneaux, sacs de graines, cordelettes, ballons...
- Des bancs, 2 caisses
- Des chasubles
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : dans chaque équipe des déménageurs et des transporteurs

Consignes

Être l'équipe qui a déménagé dans sa caisse le plus grand nombre d'objets

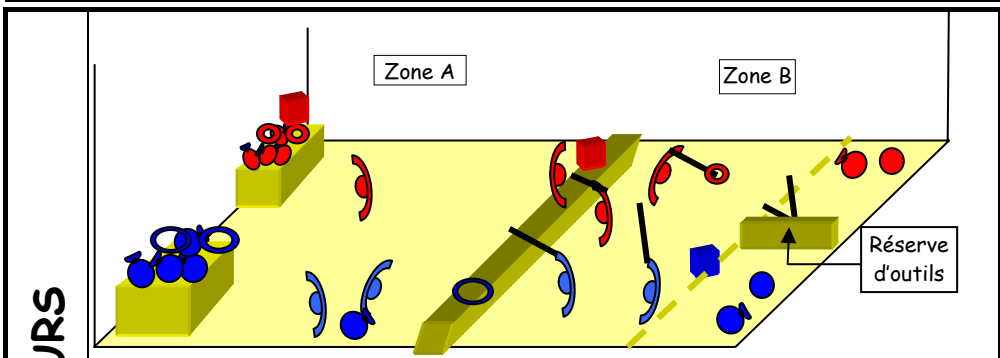
- Pour les déménageurs de la zone A : prendre un objet et le transmettre à un transporteur de la zone B
- Pour les transporteurs de la zone B : réceptionner les objets et les transporter dans la caisse de leur équipe
- Ne pas franchir la rangée de bancs
- Limiter le temps de jeu

Relances

- Varier les objets (volume, poids, pouvant rebondir, pouvant rouler...)
- Varier la hauteur de la séparation centrale

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour TRANSPORTER

2/4 ANS STRUCTURATION



LE RELAIS DES DÉMÉNAGEURS

Dispositif

- Terrain délimité partagé en 2 zones par une rangée de bancs :
 - ❖ zone A : une réserve d'objets
 - ❖ zone B : une réserve d'outils divers
- À l'extrémité de la zone B, une zone-but partagée en 2

Matériel

- Des objets divers (« non rebondissants ») de 2 couleurs : briques, palets, anneaux, clipos, ballons mousse, coussins...
- Des outils divers : raquettes, bâtons, crosses...
- Des bancs, des dossards de 2 couleurs
- Un sablier

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : dans chaque équipe des déménageurs dans la zone A et des transporteurs dans la zone B

Consignes

Être l'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets

- Pour les déménageurs :
 - ❖ transporter un objet de sa couleur de la réserve vers les bancs
 - ❖ déposer les objets sur le banc
- Pour les transporteurs :
 - ❖ conduire un objet de sa couleur en le faisant glisser avec un outil
- Limiter le temps
- Inverser les rôles

2/4 ANS



Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes

Relances

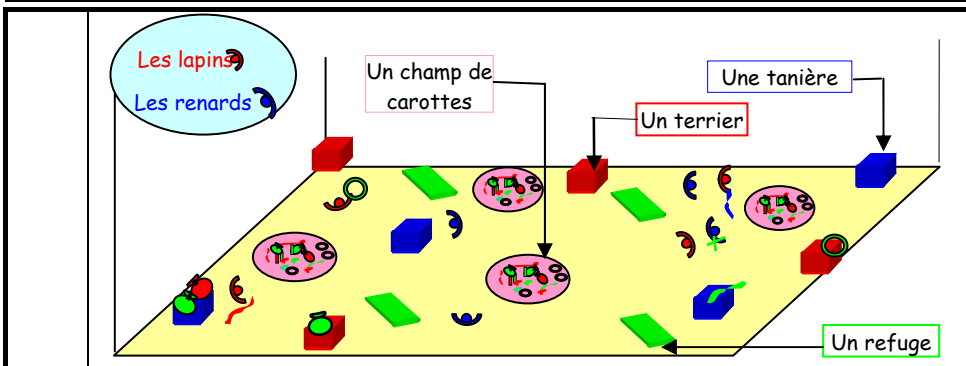
MODULE N°2

COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

| Temps de la démarche | Situations | Rendre l'élève capable de... | Page |
|------------------------|-----------------------------|--|------|
| Foisonnement | Lapins et renards | <i>Dans un espace délimité, rejoindre une cible de son choix sans se faire attraper Poursuivre, pour le toucher, un adversaire de son choix</i> | 54 |
| Diversification | Les écureuils en cage | <i>À un signal donné, atteindre une zone libre le plus rapidement possible</i> | 54 |
| | Minuit dans la bergerie | <i>À un signal donné, se déplacer dans un espace délimité comportant des refuges sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i> | 55 |
| | Qui attrape ? | <i>À un signal donné, reconnaître rapidement son rôle : poursuivant, poursuivi Traverser un espace délimité sans se faire toucher par un adversaire désigné Poursuivre un adversaire pour le toucher</i> | 55 |
| | Les sorciers | <i>Se déplacer, le plus longtemps possible, dans un espace délimité, sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i> | 56 |
| | Les renards et les pintades | <i>Atteindre une zone sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i> | 56 |
| Structuration | La cueillette | <i>Traverser un espace délimité le plus grand nombre de fois possible sans se faire toucher Poursuivre un adversaire pour le toucher</i> | 57 |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

2/4 ANS FOISSONNEMENT



LAPINS ET RENARDS

Dispositif

- Terrain délimité comportant :
 - ❖ plusieurs zones assez grandes, les champs de carottes, parsemées de nombreux objets divers
 - ❖ des caisses de 2 couleurs différentes, les terriers et les tanières, dispersées sur le terrain à des endroits plus ou moins éloignés des champs
 - ❖ des refuges
- Au début du jeu : les lapins dans un champ, les renards à l'extérieur des champs

Matériel

- Objets divers en grand nombre : anneaux, quilles, sacs de graines, foulards, pinces à linge...
- Des caisses de 2 couleurs différentes
- Des tapis (ou tracés) pour les refuges
- Une chasuble par renard

Organisation de la classe

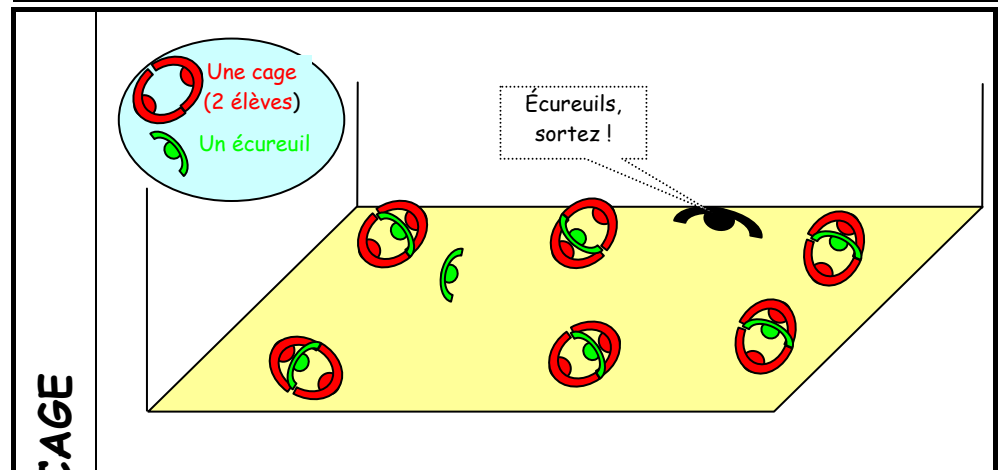
- Classe entière
- Des renards et des lapins (un renard pour 5 lapins)

Consignes

Pour les lapins : transporter les carottes dans les terriers sans se faire attraper par les renards
 Pour les renards : attraper les lapins porteurs de carottes

- Quand un renard attrape un lapin :
 - ❖ le lapin lui donne sa carotte et retourne en chercher une autre
 - ❖ le renard va déposer la carotte dans une tanière
- Un lapin dans un refuge ne peut être attrapé
- Le jeu se termine quand il n'y a plus de carottes à transporter
- Jouer les 2 rôles

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LES ÉCUREUILS EN CAGE

Dispositif

- Terrain délimité comprenant des cages dispersées sur le terrain
- Une cage est formée par deux élèves se tenant par les mains
- Au début du jeu, les écureuils sont chacun dans une cage, l'écureuil supplémentaire est en liberté

Organisation de la classe

- Classe entière
- Des groupes de 3 et 1 écureuil supplémentaire

Consignes

Retrouver le plus rapidement possible une cage

- Au signal, sortir de sa cage
- Changer les rôles

Relances

- Augmenter le nombre d'écureuils sans cage
- Changer de signal de départ (support musical avec des repères ou des arrêts)

| | | |
|--|---|--|
| MINUIT DANS LA BERGERIE | 2/4 ANS | DIVERSIFICATION |
| | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité comprenant : <ul style="list-style-type: none"> ❖ une zone à une extrémité, le pré ❖ plusieurs refuges dispersés ❖ plusieurs bergeries dispersées • Au début du jeu, les moutons dans le pré, les loups à l'extérieur | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Une chasuble pour le loup • Tapis, plots pour délimiter les zones • Un sablier |
| | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Des moutons et un loup • Le maître meneur | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour le loup : attraper les moutons quand le meneur annonce qu'il est minuit</p> <p>Pour les moutons : rejoindre une bergerie quand il est minuit</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Comptine : « Quelle heure est-il ? » Le meneur répond par l'heure de son choix. Le signal de début du jeu est « minuit » • Limiter le temps de jeu | |
| Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de loups • Varier la taille du terrain • Limiter le nombre de bergeries | | |

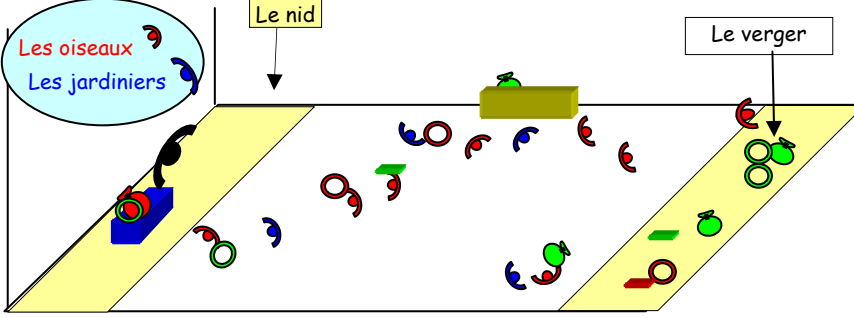
| | | |
|---|---|--|
| QUI ATTRAPE ? | 2/4 ANS | DIVERSIFICATION |
| | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité comportant une zone de départ et une zone d'arrivée opposées • Au début du jeu, tous les joueurs dans la zone de départ | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Plots ou tracés pour délimiter les zones |
| | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les poursuivis : traverser le terrain sans se faire attraper par l'élève désigné</p> <p>Pour le poursuivant : attraper le plus d'adversaires possible</p> </div> <p>L'enseignant donne le signal de poursuite en annonçant : « C'est qui attrape ! »</p> | |
| Relances <ul style="list-style-type: none"> • Annoncer deux ou trois prénoms à la fois • Désigner le poursuivant par des signes particuliers : (exemple : celui qui porte des lunettes attrape...) • Élèves en dispersion dans la salle au début du jeu • Varier les dimensions du terrain • Varier les modes de déplacement (à 4 pattes) | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

| | | | | |
|---------------------|---|--|--|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | | |
| LES SORCIERS | <p>Dispositif de la relance avec refuges</p> | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Un terrain délimité Tous les joueurs en dispersion | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Une chasuble par sorcier Un sablier | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Des lutins et des sorciers (un sorcier pour 7/8 lutins) | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les sorciers : attraper les lutins pour les transformer en statues</p> <p>Pour les lutins : se sauver pour échapper aux sorciers</p> </div> | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Les lutins touchés restent immobiles (assis ou accroupis) Durée de jeu limitée (environ 1 minute) Jouer les 2 rôles | | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié le nombre de sorciers Varié la taille du terrain Aménager des zones refuges pour les lutins (cerceaux, tapis, tracés...) | | | |

| | | | | |
|------------------------------------|--|--|--|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | | |
| LES RENARDS ET LES PINTADES | <p>Le champ de blé</p> | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Un terrain délimité comportant en son centre un champ de blé et plusieurs pouilliers (tapis) Les pintades en dispersion sur le terrain, les renards à l'extérieur | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Une chasuble par renard Un champ de blé (tracé au sol), des tapis Des épis : objets divers en grand nombre (anneaux, sacs de graines, foulards...) Un sablier | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Des pintades et des renards (un renard pour 3 pintades) | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pour les pintades : emporter le plus possible d'épis de blé dans les pouilliers sans se faire prendre par un renard</p> <p>Pour les renards : attraper le plus possible de pintades</p> </div> | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Ne transporter qu'un épi à la fois Quand un renard attrape une pintade : <ul style="list-style-type: none"> la pintade lui donne son épi et retourne en chercher un autre le renard dépose l'épi dans le champ de blé Limité la durée Changer de renards à chaque partie | | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Varié l'éloignement des pouilliers Réduire le nombre de pouilliers Augmenté le nombre de renards | | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 : COOPÉRER /S'OPPOSER pour ATTRAPER / SE SAUVER

| | | |
|----------------------|--|---|
| 2/4 ANS | STRUCTURATION | |
| LA CUEILLETTE |  | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité comportant deux zones opposées, le nid et le verger et une zone de jeu centrale • Dans le nid, une caisse pour déposer les fruits rapportés • Dans le verger un nombre d'objets défini (les fruits) • Une caisse pour stocker les fruits récupérés • Au début du jeu, les oiseaux dans le nid, les jardiniers dans la zone de jeu | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caisses • Des fruits : sacs de graines, palets, anneaux... Compter 3 fois plus de fruits que d'oiseaux • Une chasuble par jardinier • Un sablier <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Des oiseaux et des jardiniers (1 jardinier pour 3 oiseaux) |
| | <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les oiseaux : rapporter le plus grand nombre possible de fruits dans le nid</p> <p>Pour les jardiniers : attraper les oiseaux</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Quand un jardinier attrape un oiseau : <ul style="list-style-type: none"> ❖ l'oiseau lui donne son fruit et retourne en chercher un autre ❖ le jardinier dépose le fruit dans la caisse • Temps de jeu limité. Comptabiliser le nombre de fruits récupérés par les jardiniers • Jouer les 2 rôles | |

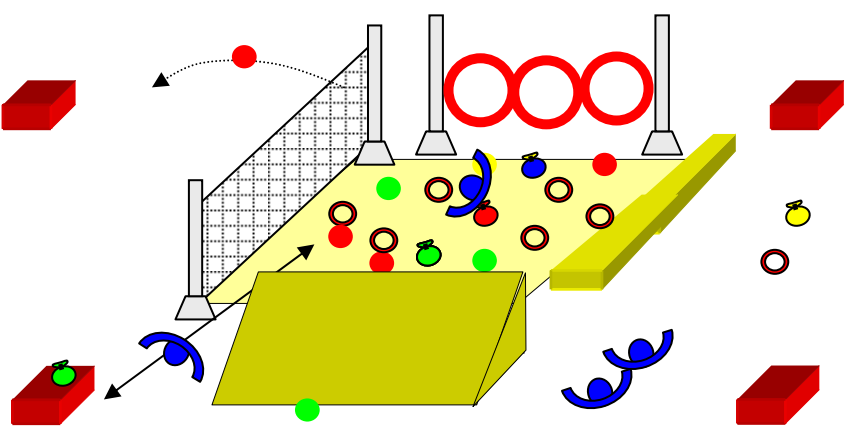
| | |
|--|----------|
| 2/4 ANS | |
| | |
| Dispositif | Matériel |
| <p>Organisation de la classe</p> | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div> <p>Relances</p> | |

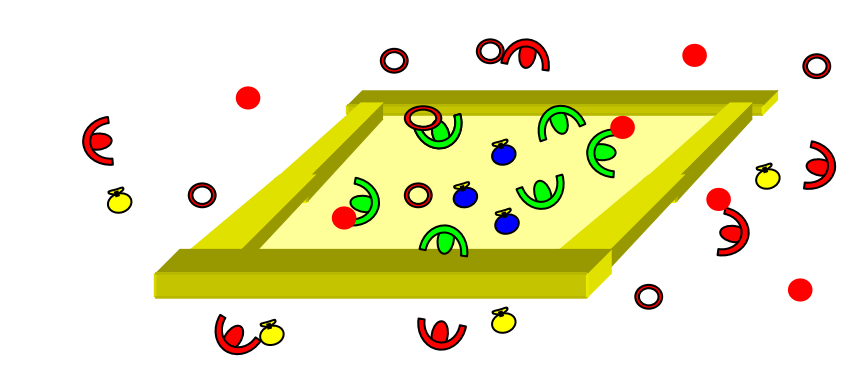
MODULE N°3

COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

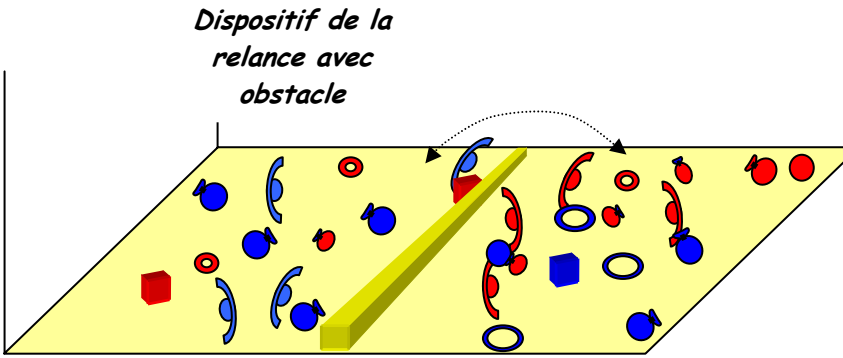
| Temps de la démarche | Situations | Rendre l'élève capable de... | Page |
|------------------------|-------------------------------|---|------|
| Foisonnement | Les pillers du château | <i>Lancer des objets variés en fonction des obstacles Attraper ou ramasser des objets lancés</i> | 59 |
| Diversification | Les gardiens du château | <i>Relancer des objets variés vers une cible Jouer différents rôles : attaquant, défenseur</i> | 59 |
| | Débarrassez-moi de ces souris | <i>Par équipe, relancer des objets dans une zone définie</i> | 60 |
| | Ballon vole | <i>Se placer pour relancer un ballon (de baudruche) vers le haut sans rebond</i> | 60 |
| | Ballon cordon | <i>Lancer des ballons vers une cible avec une trajectoire basse Se placer pour attraper un ballon ayant une trajectoire basse</i> | 61 |
| | L'attaque de l'île | <i>Lancer des ballons vers une cible avec une trajectoire haute Attraper rapidement un ballon lancé</i> | 61 |
| Structuration | Remplir la caisse | <i>Par équipe, lancer des ballons vers une cible Se placer pour intercepter des ballons Jouer différents rôles : attaquant, défenseur</i> | 62 |

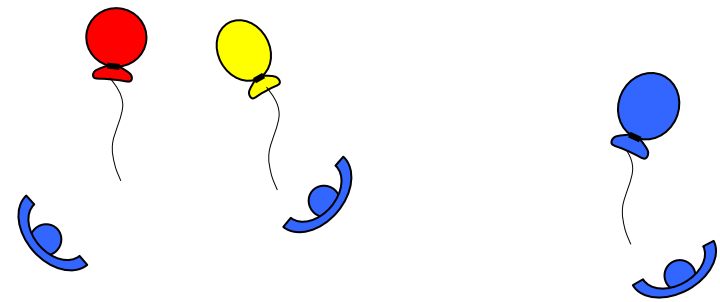
MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| 2/4 ANS | FOISONNEMENT | |
| LES PILLEURS DU CHÂTEAU |  | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité avec une zone centrale (le château) • Chaque côté du château matérialisé par des obstacles différents : obstacles hauts, obstacles bas, obstacles en plans inclinés, obstacles « à travers » • Une ouverture à chaque angle du château • Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château • Des coffres aux 4 coins du terrain | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Obstacles hauts : filet, tableau, drap... • Obstacles bas : bancs, chaises... • Obstacles en plans inclinés : bancs, toboggans, planches, cylindres... • Obstacles « à travers » : cerceaux, cylindres suspendus • 4 coffres : caisses, grands cartons • Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins... Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Élèves en dispersion |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Lancer les objets hors du château. Les récupérer pour remplir les caisses</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Entrer et sortir par les passages aux angles du château | |

| | | |
|--------------------------------|---|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| LES GARDIENS DU CHÂTEAU |  | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité avec une zone centrale (le château) • Le château est délimité par des bancs • Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château • Des gardiens à l'intérieur du château. Les assaillants en dispersion sur le terrain | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins... • Des bancs Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Des assaillants et 5/6 gardiens |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Pour les gardiens : lancer les objets à l'extérieur du château Pour les assaillants : renvoyer les objets à l'intérieur du château</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le jeu se termine quand le château est vide • Changer les gardiens | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur des bancs • Ajouter une zone interdite (la douve) autour du château: lancer au-dessus de la douve | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

| | | |
|--------------------------------------|--|---|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| DÉBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS |  <p data-bbox="414 231 638 335"><i>Dispositif de la relance avec obstacle</i></p> | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité partagé en 2 camps • Dans chaque camp : une équipe et des objets divers (les souris) en dispersion | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombreuses souris : objets souples (non rebondissants) à lancer (balles de chiffon, sacs de graines, coussins, carrés de moquette...) • Des chasubles • Un sablier <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées |
| | <p>Consignes</p> <div data-bbox="235 1101 1075 1157" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Être l'équipe qui a le moins de souris dans son camp</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Renvoyer les souris dans le camp adverse • Temps limité : signal d'arrêt | |
| | <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter ou diminuer le nombre de souris • Introduire une zone neutre, un obstacle entre les deux camps (élastique, banc...) • Augmenter ou diminuer la surface du terrain • Introduire des souris pouvant rebondir ou rouler | |

| | | |
|--------------------|--|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | |
| BALLON VOLE |  | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves en dispersion dans la salle | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ballon de baudruche par élève <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière |
| | <p>Consignes</p> <div data-bbox="1232 1061 2083 1117" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Faire voler son ballon le plus longtemps possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Le ballon ne doit jamais toucher le sol | |
| | <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ballon pour 2 ou 3 élèves • Varier le type (ou la taille) des ballons. Pour les ballons « rebondissants », autoriser le blocage, autoriser un ou plusieurs rebonds | |

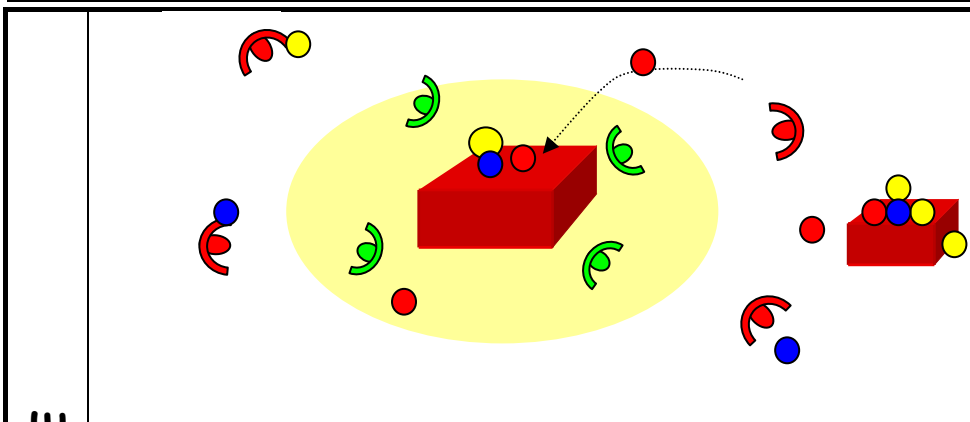
MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

| | | | |
|----------------------|---|--|---|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| BALLON CORDON | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité partagé en 2 camps (profondeur maximale de chaque camp 4 m) • Un élastique central à 0,60 m du sol • Les lignes de fond de chaque camp matérialisées (cônes, poteaux...) • 2 ballons par équipe • Une équipe dans chaque camp | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • 4 ballons • Un élastique • Des cônes ou poteaux • Des chasubles • Un sablier | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • 5/6 élèves par équipe • 2 équipes différenciées |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Faire rouler le plus de ballons possible au-delà de la ligne de fond adverse</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer et renvoyer les ballons, à la main, sous l'élastique • Intercepter les ballons adverses • Comptabiliser les ballons franchissant la ligne de fond • Temps limité | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de ballons par équipe • Varier la nature des ballons • Ajouter une zone neutre entre les camps | | |

| | | | |
|---------------------------|--|---|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| L'ATTAQUE DE L'ÎLE | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité partagé en 2 camps • Un filet central (plus haut que les élèves) • Une réserve de ballons dans chaque camp • Une équipe dans chaque camp | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Nombre important de ballons • Un filet, 2 caisses • Des chasubles • Un sablier | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Nombre d'élèves en fonction de la taille du terrain • Deux équipes différenciées |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Renvoyer le plus de ballons possible dans le camp adverse</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer et renvoyer les ballons au-dessus du filet • Intercepter les ballons adverses • Temps limité (signal d'arrêt) | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> • Varier la hauteur du filet ou sa nature (drap, élastique...) • Varier la nature des ballons • Varier les dimensions du terrain • Ajouter une zone neutre entre les camps | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N°3 : COOPÉRER / S'OPPOSER pour LANCER / ATTRAPER

2/4 ANS STRUCTURATION



REPLIR LA CAISSE

Dispositif

- Un terrain délimité avec 3 zones :
 - ❖ une cible centrale matérialisée par une grande caisse ou des bancs
 - ❖ une zone défenseurs matérialisée (tracé, cordes) autour de la cible
 - ❖ une zone attaquants à la périphérie
- Une réserve d'objets dans la zone attaquants

Matériel

- 2 caisses
- Des objets divers en nombre important, non rebondissants (ballons, balles, sacs de graines...)
- Des chasubles
- Un chronomètre, Un sifflet
- Un système de comptage, Une fiche de score

Organisation de la classe

- Nombre d'élèves en fonction de la taille du terrain
- Deux équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Être l'équipe qui a mis le plus de ballons dans la cible

- Pour les attaquants: lancer les ballons dans la cible
- Pour les défenseurs: intercepter et relancer les objets dans la zone des attaquants. Ne pas récupérer les ballons dans la cible
- Ne pas sortir de sa zone
- Faire 2 manches en inversant les rôles
- Temps limité

2/4 ANS



Dispositif

Matériel

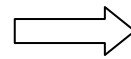
Organisation de la classe

Consignes

Relances

EXPRIMER / S'EXPRIMER

danser



page 68



vers les activités de danse

Compétence spécifique

- **Réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives**
- *Être capable d'exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états.*
- *Être capable de communiquer aux autres des sentiments et des émotions.*
- *Être capable de s'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel.*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Oser danser devant les autres, dans une diversité de rythmes, de directions...*
- *Éprouver, ressentir des sensations motrices inhabituelles, des émotions.*
- *Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs à l'activité.*
- *Prendre des indices simples : éléments sonores, gestes et mouvements des danseurs.*
- *Adapter ses comportements dans des situations où on n'est pas seul.*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

DANSER

RÈGLES D'OR

- Favoriser la création d'une ambiance, d'un rituel : lieu, tenue...
- Favoriser l'émergence de mouvements ou modules gestuels variés. Diversifier les entrées en danse (matériel, musique, images, thèmes, histoires, sentiments, sensations, verbes d'action...).

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Définir les espaces d'évolution.
- Exploiter au maximum la trame de variance.
- Veiller à la qualité des supports utilisés.
- Envisager le statut d'élève spectateur après avoir vécu un temps suffisant de danseur. Dans ce cas, définir des espaces précis : scène, public, éventuellement « coulisses ».

EXPRIMER / S'EXPRIMER

DANSER RESPECTER UN CODE
SUIVRE UN RYTHME MANIPULER MIMER /
IMITER

...QUOI ?

Différents objets Différents accessoires Différents supports

COMMENT ?

Différentes parties du corps Différentes positions Différentes énergies Différents rythmes Différentes actions motrices

OÙ ?

Espaces définis Espaces aménagés Espaces orientés

...QUI ?

Seul À deux À plusieurs Avec des spectateurs

DANSER

RESPECTER UN CODE,
SUIVRE UN RYTHME

MANIPULER

MIMER/IMITER

...QUOI ?

Avec DIFFÉRENTS OBJETS

- Voiles, draps, rubans, sacs plastique, journaux...
- Ballons de baudruche
- Cordes, bâtons, cerceaux, balles, ballons...
- Peluches, poupées,....
- Chaises, bancs...
- Cartons, caisses, tubes, rouleaux...

Avec DIFFÉRENTS ACCESSOIRES

- Décors, éclairages...
- Costumes, masque, maquillage...

À partir de DIFFÉRENTS SUPPORTS

- Musiques
- Jeux dansés
- Comptines, poésies, histoires
- Images (personnages, animaux...), photos, albums, reproductions (œuvres d'art),
- Émotions (peur, colère, tristesse, gaieté, gentillesse, méchanceté...)
- Sensations (froid, chaud...)

COMMENT ?

DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS

- Tête, bras, épaules, mains, doigts, jambes, fesses, hanches ...
- Avec/sans une ou plusieurs de ces parties du corps

DIFFÉRENTES POSITIONS

- Debout, assis
- Accroupi, à genoux, couché

DIFFÉRENTES ÉNERGIES

- Sur place/en déplacement
- Mobile/immobile
- Saccadé/continu
- Grand/petit
- Lourd/léger

DIFFÉRENTS RYTHMES

- Vite/lentement
- Au ralenti/en accéléré
- Accéléré/décéléré

DIFFÉRENTES ACTIONS MOTRICES

- Faire comme...
- Pousser, tirer, transporter, porter...
- Frapper, caresser, toucher, offrir...
- Marcher, courir, sauter, lancer, galoper, piétiner, glisser...
- Tourner, (se) balancer
- Rouler, ramper
- Avancer, reculer
- Se baisser, se grandir
- Monter, descendre

OÙ ?

ESPACES DÉFINIS

- Petit ou grand
- Formes différentes (rectangle, cercle, carré, triangle...)
- Espace tracé
- Espace scène, coulisses

ESPACES AMÉNAGÉS

- Matériel fixe (table, chaise, banc, cartons, éléments de décor...)

ESPACES ORIENTÉS

- Directions (haut, bas, droite, gauche, avant, arrière, dessus, dessous, intérieur, extérieur, vers, jusqu'à...)
- Trajectoires (médiannes, diagonales, droites, circulaires, zigzag, continues, discontinues...)

...QUI ?

SEUL

À DEUX

- Avec meneur, sans meneur
- Ensemble, à l'identique, en parallèle
- En décalage, en opposition
- Face à face, en miroir
- En contact, éloigné

À PLUSIEURS

- Voir colonne « à deux »

Avec DES SPECTATEURS

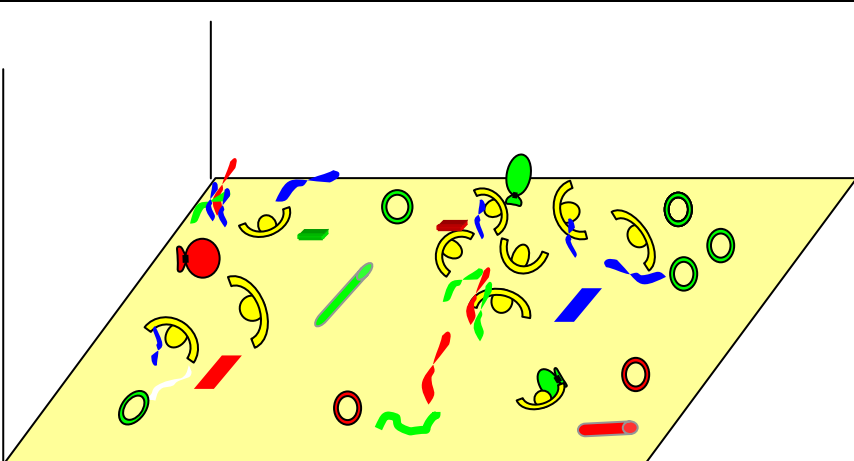
- Acteurs/spectateurs

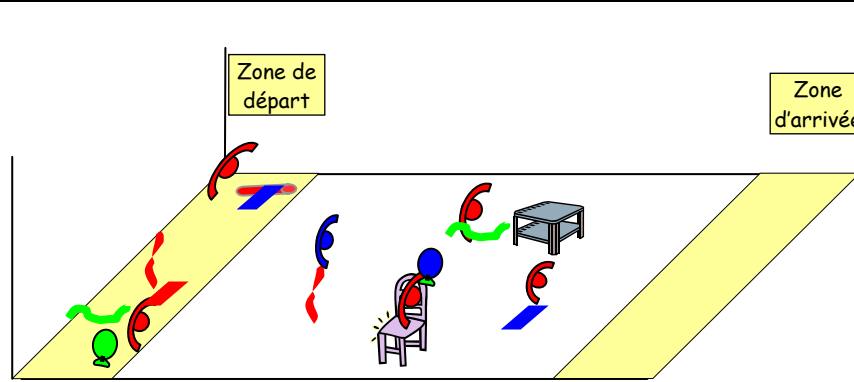
MODULE N°1

EXPRIMER / S'EXPRIMER DANSER

| Temps de la démarche | Situations | Objectifs : Rendre l'élève capable de... | Page |
|------------------------|----------------------------|--|------|
| Foisonnement | La danse des objets | <i>Évoluer librement avec ou sans objet</i> | 69 |
| Diversification | D'un monde à l'autre | <i>Évoluer seul avec un objet d'un point à un autre</i> | 69 |
| | Les 4 mondes | <i>Évoluer seul en respectant des contraintes liées à l'objet et à l'espace</i> | 70 |
| | Le monde tout en... | <i>Danser une action motrice d'un point à un autre</i> | 70 |
| | Le monde des images | <i>Évoluer en interprétant une image</i> | 71 |
| | La danse des petits trains | <i>Évoluer à plusieurs en imitant le meneur</i> | 71 |
| | Le monde des contrastes | <i>Évoluer en respectant les rythmes ou énergies imposées</i> | 72 |
| Structuration | Le tour du monde | <i>Évoluer en suivant une trajectoire, en respectant des espaces donnés, en enchaînant des actions motrices définies</i> | 72 |

MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : EXPRIMER / S'EXPRIMER en DANSANT

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
| 2/4 ANS | FOISONNEMENT | | | | |
| LA DANSE DES OBJETS |  | | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution aménagé ou non Support musical : musiques très diversifiées, entrecoupées de silences </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> Différents objets : foulards, voilages, draps, ballons de baudruche, feuille de journal, sacs plastique, bâtons, peluches, tubes en carton, cordes... Différents aménagements : chaises, tables, bancs, tapis... </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="vertical-align: top;"> Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière </td> </tr> </table> | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution aménagé ou non Support musical : musiques très diversifiées, entrecoupées de silences | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Différents objets : foulards, voilages, draps, ballons de baudruche, feuille de journal, sacs plastique, bâtons, peluches, tubes en carton, cordes... Différents aménagements : chaises, tables, bancs, tapis... | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution aménagé ou non Support musical : musiques très diversifiées, entrecoupées de silences | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Différents objets : foulards, voilages, draps, ballons de baudruche, feuille de journal, sacs plastique, bâtons, peluches, tubes en carton, cordes... Différents aménagements : chaises, tables, bancs, tapis... | | | |
| Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière | | | | | |
| Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Danser ou faire danser les objets </div> | | | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| 2/4 ANS | DIVERSIFICATION | | |
| D'UN MONDE À L'AUTRE |  | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité avec une zone de départ (monde A) et une zone d'arrivée (monde B) Une zone centrale aménagée : bancs, chaises, tracés... Des objets dans le monde A Support musical : musiques diversifiées </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Matériel <ul style="list-style-type: none"> Nombreux objets divers Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière, par vagues successives </td> </tr> </table> | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité avec une zone de départ (monde A) et une zone d'arrivée (monde B) Une zone centrale aménagée : bancs, chaises, tracés... Des objets dans le monde A Support musical : musiques diversifiées | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Nombreux objets divers Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière, par vagues successives |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité avec une zone de départ (monde A) et une zone d'arrivée (monde B) Une zone centrale aménagée : bancs, chaises, tracés... Des objets dans le monde A Support musical : musiques diversifiées | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Nombreux objets divers Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière, par vagues successives | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> Danser avec un objet du monde A vers le monde B </div> <ul style="list-style-type: none"> Donner du sens : les animaux sont libérés (du zoo vers la jungle, de l'écurie vers le pré, de la cage vers le ciel...) Changer d'objet à chaque traversée | | |
| Relances <ul style="list-style-type: none"> Sans musique Faire danser les objets en suivant une trajectoire : tracés au sol Imposer des trajectoires, des objets, des actions motrices : tourner, balancer... Sans objet : « comme si » | | | |

MODULE D'APPRENTISSAGE N° 1 : EXPRIMER / S'EXPRIMER en DANSANT

| | | | |
|--------------------------|--|--|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| LES QUATRE MONDES | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un espace délimité partagé en 4 zones • À chaque zone sont associés un espace (sol, air) et un objet • Un groupe d'élèves par zone • Support musical | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Des sacs plastique (zone 1), des voilages (zone 2), des bâtons (zone 3), des cordes (zone 4) | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière divisée en 4 groupes |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Faire danser l'objet dans son monde </div> <ul style="list-style-type: none"> • Les sacs plastique et les voilages dansent en l'air • Les bâtons et les cordes dansent au sol • Au signal, changer de monde | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> • Imaginer les 4 mondes : les voilages - la mer, les sacs - le vent, les bâtons les outils, les cordes - les reptiles • Varier les musiques : une lente, une rapide • Remplacer l'objet par une partie du corps (danser avec les bras, la tête, les fesses...) | | |

| | | | |
|----------------------------|--|---|---|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| LE MONDE TOUT EN... | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un espace aménagé de plots • Support musical ou non | Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Des plots | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Danser d'un plot à l'autre tout en glissant </div> <ul style="list-style-type: none"> • Danser en respectant le verbe annoncé : marcher, sauter, courir, glisser, tourner, se balancer, ramper, rouler... | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> • Imposer des contrastes (petit/grand, rapide/lent, lourd/léger...) • Danser à 2 • Associer un verbe à une couleur de plot • Remplacer les plots par des images : animaux, personnages, éléments naturels (le vent, les arbres) | | |

| | | | |
|----------------------------|--|-----------------|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| LE MONDE DES IMAGES | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité | | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Plusieurs images représentant des animaux, des personnages ou évoquant un thème (par exemple la mer : mer calme, tempête, mouettes, baigneurs, bateaux, poissons...) |
| | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière | | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Danser ce qui est représenté sur l'image</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> L'enseignant montre une image. Les élèves s'expriment oralement puis dansent l'image | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Disperser plusieurs images au sol ou accrocher une image sur le mur | | |

| | | | |
|-----------------------------------|--|-----------------|--|
| 2/4 ANS | | DIVERSIFICATION | |
| LA DANSE DES PETITS TRAINS | | | |
| | Dispositif <ul style="list-style-type: none"> Espace défini Avec ou sans support musical Enfants par 4, une locomotive et trois wagons. Chaque élève a un objet. Même objet pour les 4 | | Matériel <ul style="list-style-type: none"> Cordelettes, plots, rubans, bâtons |
| | Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Par colonne de 4 | | |
| | Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Danser par 4 comme la locomotive</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Pour la locomotive : faire danser l'objet en se déplaçant Pour les wagons : suivre en imitant Au signal, changer de locomotive | | |
| | Relances <ul style="list-style-type: none"> Changer d'objet Supprimer l'objet, faire comme si Imposer la trajectoire (traversée, diagonale) Changer le nombre de wagons Présenter aux autres groupes | | |

| | | |
|---|--|--|
| LE MONDE DES CONTRASTES | 2/4 ANS | DIVERSIFICATION |
| | | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution divisé en 2 zones par une frontière Un adjectif et son contraire sont attribués à chaque zone : grand/petit Tous les élèves dispersés dans la zone «grand» Avec ou sans support musical | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériels divers pour différencier les signaux : tambourin, sifflet, foulard... |
| | <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Danser « l'adjectif » attribué à la zone</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Danser lentement Au signal choisi, passer la frontière et danser l'adjectif contraire (petit) Exemples de contrastes : lourd / léger, gros / mince, lent / rapide, fort / faible, raide / mou... | | |
| <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> Au départ, des élèves dans chaque zone Varié les signaux sonores, visuels Introduire des contrastes liés aux émotions, aux sensations et aux sentiments : par exemple jeune / vieux, joyeux / triste, gentil / méchant, calme / agité, froid / chaud, faire peur / avoir peur... | | |

| | | |
|--|---|--|
| LE TOUR DU MONDE | 2/4 ANS | STRUCTURATION |
| | | |
| | <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> Espace d'évolution délimité comprenant une zone centrale tracée et 4 points de départ (aux angles) Un groupe d'élèves dans chaque angle À chaque angle, une représentation d'un verbe d'action (picto, photo...) | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 grandes images (une par verbe) : tourner, se balancer, glisser debout, ramper |
| | <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> Classe entière Travail individuel | |
| <p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Danser en respectant les règles de déplacement</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Au signal, danser vers la zone centrale comme l'image de départ Chuter dans la zone centrale Repartir vers un angle de son choix en dansant l'image de cet angle Départ d'un élève par angle. Le signal de départ est donné par la chute de l'élève le précédant | | |

Bibliographie

- Revues EPS1
- Agir dans le Monde - Éditions ACCÈS
- La programmation en maternelle - Équipe EPS 68
- L'éducation physique à l'école maternelle - Équipe EPS 49
- Comptes-rendus de stages de formation continue - IUFM Le Mans
- Comptes-rendus d'animations pédagogiques - Circonscriptions Sarthe

L'équipe départementale EPS1-72 remercie tout particulièrement les enseignants qui ont accepté de travailler sur ce thème avec leur classe et dont les travaux ont servi de base et de référence à l'élaboration de ce document.

Directeur de publication : Jean-Claude ROUANET, inspecteur d'académie, directeur des services départementaux de l'éducation nationale de la Sarthe

Inspection académique
34 rue Chanzy - 72071 LE MANS cedex 9
Tél. : 02.43.61.58.11
ce.iio72@ac-nantes.fr

Cette publication est disponible intégralement en téléchargement sur le site :
<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia72/edusarthe/index.php>