

S'ORIENTER AU JARDIN DE LA PART - DIEU

Ecole Pompidou GS - CP
annexe maternelle Mourguet



En réf. au Doc. A.Martinet CPD 69
R.Reynaud CPC Lyon Part-Dieu 1998
actualisé 2002 - Programmes de l'Ecole Primaire

ENCADREMENT et SECURITE

ENCADREMENT

rappels concernant les sorties scolaires

B.O. hors-série n°6 du 25/09/97 : maternelle 1 adulte pour 8 élèves
 élémentaire 1 adulte pour 15 élèves

B.O. n° 42 du 27/11/97 : à l'école élémentaire, l'enseignant peut se rendre seul, avec sa classe, à pied ou en car, sur un lieu situé à proximité de l'école pour une durée globale qui ne dépasse pas la demi-journée de classe (par exemple, gymnase, salle de sport, piscine, bibliothèque municipale, etc...)

Conseil :

Le parc étant un lieu ouvert, avec plusieurs sorties possibles,
de part la nature de l'activité,
et de part la compétence visée en EPS,

il est conseillé de prendre le B.O. n° 6 pour référence

SECURITE

Faire le tour du parc, montrer les limites à ne pas franchir.
Faire les jeux par groupes de 3 élèves, puis à 2, puis seul.

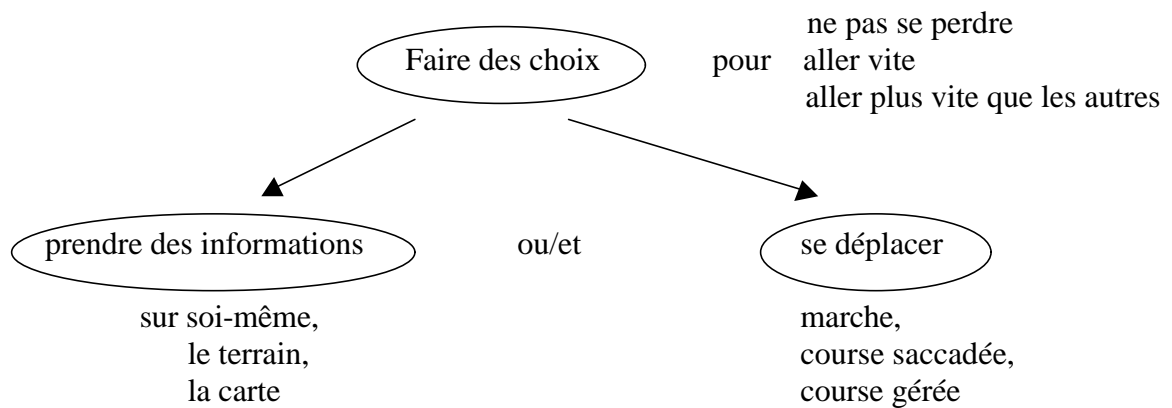
Consignes aux élèves:

rester à l'intérieur du parc, ne pas sortir des limites qui ont été montrées
revenir vers la Maîtresse si on ne trouve pas (au bout de 5 mn)
rester avec ses camarades si on est en groupe
revenir immédiatement aux 3 coups de sifflet (fin des jeux)

LA DEFINITION DE L'ACTIVITE :

d'après le document d'A. Martinet

- L'essentiel : Dans un milieu **naturel**, inconnu, trouver à l'aide d'indications, **vite, seul**.
- Le sens : produire une performance que l'on mesure en nombre de postes trouvés et /ou en temps réalisé.
- Problèmes posés à l'élève :



- Les étapes : **S'ORIENTER**
 - 1- dans un espace inconnu à l'aide d'un élément de référence présent,
 - 2- en tous lieux, à l'aide d'une carte,
 - 3- avec une efficacité dans les choix. (+ boussole ?)

CYCLE 1 - EPS / COMPETENCES : savoirs et orientation

A.de Blignières	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitudes – motivations
	De l'ordre du pouvoir	De l'ordre du savoir	De l'ordre du vouloir
EMERGENCE REPERAGE	<ul style="list-style-type: none"> - réussir à trouver au moins un poste et revenir à la base sans s'arrêter ou renoncer en route - sur un parcours de 2 à 3 postes donnés en trouver au moins un 	<ul style="list-style-type: none"> - identifier les différents repères, les plus importants (eau, w-c, entrée, jeux) - repérer leur codage sur la carte - savoir orienter la grande carte - savoir remplir sa fiche résultats 	<ul style="list-style-type: none"> - oser s'éloigner et revenir sans se perdre - vouloir recommencer - vouloir rechercher 1 poste, se confronter à l'environnement pour réussir à trouver 1 poste
STABILISATION	<ul style="list-style-type: none"> - réussir plusieurs fois à trouver les postes les plus difficiles pour soi - réussir à enchaîner des actions : au moins 1 parcours de 2 à 3 postes - réussir plusieurs parcours de 3 postes 	<ul style="list-style-type: none"> - choisir sa direction en fonction du poste donné sur la carte - repérer et coder les difficultés du parcours, de l'environnement - choisir son itinéraire en fonction des différents postes donnés sur la grande carte 	<ul style="list-style-type: none"> - vouloir réussir à trouver les postes les plus difficiles, les plus éloignés - vouloir en trouver le plus possible sans se perdre
DEVELOPPEMENT	<ul style="list-style-type: none"> - réussir un parcours du maximum de postes pour moi (3 à 5 en fonction du niveau de l'élève) - enchaîner la recherche de plusieurs postes pour en trouver le plus possible 	<ul style="list-style-type: none"> - situer son niveau en orientation : <ul style="list-style-type: none"> - je peux trouver les postes les plus loin, les plus difficiles ? - je peux trouver x postes en 1 seul parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - vouloir connaître son maximum de réussite - accepter de reconnaître ses limites - vouloir s'aventurer pour connaître ses limites

ORIENTATION : au jardin de la Part-Dieu

PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE
CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

62 Le B.O. N°1 - 14
FÉVR. 2002
HORS-SÉRIE

1 - Activités physiques et compétences spécifiques

1.2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnements: *orientation...*

- dans des environnements progressivement éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, lac...).

Exemples de compétences de fin de cycle :

- activités d'orientation : dans un milieu connu (parc public), par deux, retrouver 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.

Idées-forces de la compétence spécifique 2:

***élargir la connaissance de son environnement, en s'y déplaçant,
en s'y situant***

passer d'un risque subjectif (peur de se perdre)

à un risque objectif (prise de conscience de ses limites par % à l'environnement,
connaître son maximum de réussites)

Faire le bon choix pour ne pas se perdre et/ou aller plus vite que les autres.

Liste des savoirs constitutifs de cette compétence (voir tableau)

- construire, enrichir, commencer à coordonner les actions fondamentales:
marcher, courir ou/et s'informer pour s'orienter
- acquérir des connaissances
 - sur soi : construire des relations entre Faire ↔ Dire
se connaître (connaissance du résultat)
 - sur l'activité : des relations entre Réel ↔ Représenté
(dessin linéaire, en boucle, plan)
des notions d'espace, de position (dessus, devant, à gauche...)

On peut résumer ces savoirs en 3 objectifs:

- savoir mobiliser ses acquis antérieurs
- savoir réaliser des tâches plus difficiles
- savoir se remettre en cause dans des tâches nouvelles (test de la compétence)

Formulation pour l'élève:

"je vais vite trouver des endroits"

"je montre plusieurs endroits sur le grand dessin
et je sais dire les chemins pour y aller"

savoir " choisir et réussir à trouver le plus possible de coins "

trouver 1 ou des postes
sans se perdre
sans renoncer

le plus loin possible
le plus grand nombre possible
le plus vite possible

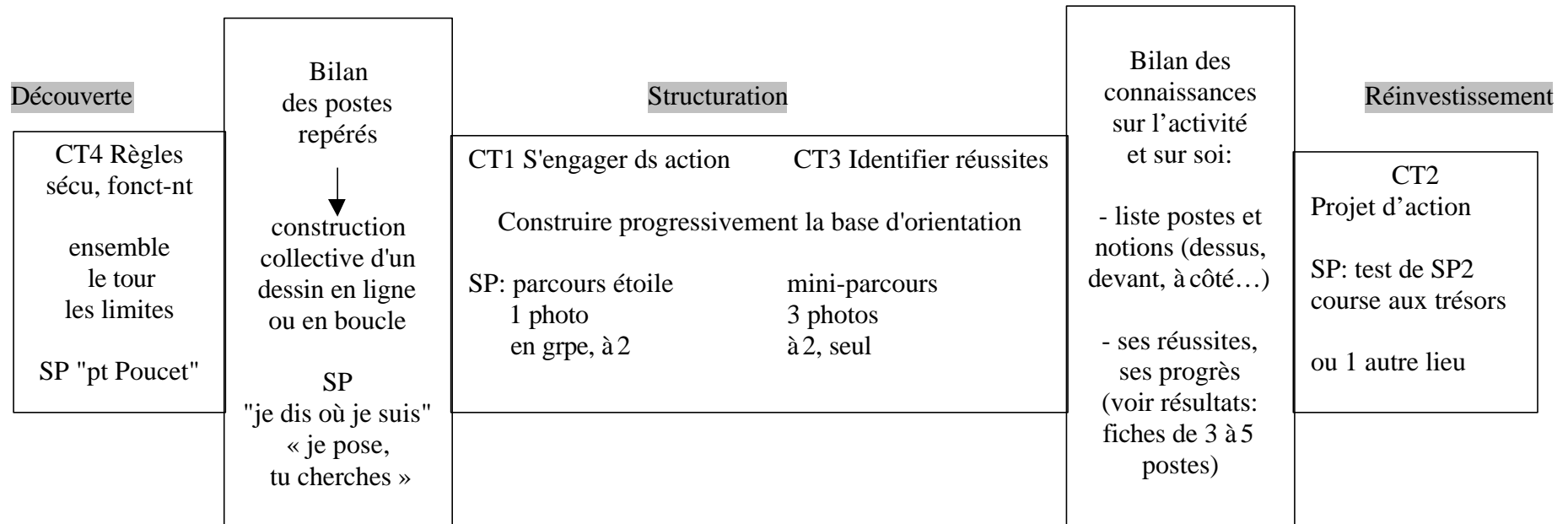
Démarche d'apprentissage:

- les 2 priorités des Programmes à prendre en compte
liaison à la maîtrise du langage :
DIRE l'exploration, la découverte,
liaison au vivre ensemble
respecter et dire les **règles** de sécurité et de fonctionnement
- les compétences transversales à construire :
oser **élargir son espace** d'action, dire les **réussites**, les progrès

Démarche d'enseignement:

Donner un cadre **sécuritaire** (CT4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CT1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (trouver vite, CT3 et CT2)

Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement



CT4: Appliquer des règles de vie collective ("Vivre ensemble": comprendre qu'elles permettent la liberté de chacun)

- commencer à se sentir responsable
- prendre part à un débat sur la vie de la classe
- respecter les adultes et leur obéir dans l'exercice normal de leurs diverses fonctions.

CT1: S'engager lucidement dans l'action

- oser s'engager en toute sécurité,
- choisir des stratégies efficaces,
- contrôler ses émotions....

CT3: Mesurer et apprécier les effets de l'activité

- lecture d'indices variés,
- mise en relation des notions d'espace et de temps,
- appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres...

CT2: Construire un projet d'action

- le formuler,
- le mettre en œuvre....

UNE UNITE D'ENSEIGNEMENT : GS - CP

SECURITE : Faire le tour du parc, montrer les limites à ne pas franchir.
Faire les jeux par groupes de 3 élèves, puis à 2, puis seul.
Consignes: revenir vers la Maîtresse si on ne trouve pas
rester avec ses camarades si on est en groupe

DES EXEMPLES DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES: en réf. au doc. A. Martinet CO mat.
Sans carte (représenté écrit)

1. LE PETIT POUCKET:

ce jeu permettra de repérer progressivement les postes du jardin
La classe fait un circuit en marchant. A chaque poste rencontré, la maîtresse le fait repérer, nommer, et 4 à 5 élèves y déposent un objet personnel ou un vêtement.

Dispositif : les éléments du jardin les plus facilement repérables
Par exemple les postes 1, 3, 4, 5, 16, 13
1 fiche – élève peut aussi servir de circuit

But : partir du milieu du jardin pour aller retrouver son vêtement et le ramener.
(variantes : en groupe, à 2, ou seul)

Critère de réussite : chaque élève a bien ramené son propre vêtement

2. JE POSE, TU CHERCHES :

Dispositif : une base d'orientation au milieu de la pelouse
Les postes repérés ensemble précédemment

But : le 1^{er} élève pose 1 objet personnel sur 1 poste qu'il connaît,
donne le nom du poste au 2^{ème} qui n'a pas regardé

Critère de réussite : retour effectif de l'objet personnel à la base d'orientation

EN CLASSE :

Faire reconnaître les dessins des postes (les découper au préalable)

Si possible, faire représenter le réel aux élèves :

Dessiner ou faire dessiner sommairement sur une grande affiche à plat, la pelouse, les allées et la zone des jeux.

Faire positionner les dessins

Faire corriger les erreurs à chaque retour du jardin

DES EXEMPLES DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES: en réf. au doc. A. Martinet CO mat.
Avec carte (représenté écrit)

3. LE PARCOURS EN ETOILE ou LA RECHERCHE D'UN POSTE

Dispositif : une base d'orientation au centre du jardin avec une carte posée au sol
(Faire orienter la carte par les élèves en posant 3 questions :
où sommes-nous sur la carte ? où se trouvent les jeux ? où se trouve la
murette ?)
un feutre de couleur différente sur chaque poste choisi par l'enseignant
(une douzaine en tout)
une fiche correction pour l'enseignant (avec les couleurs correspondantes)

But : trouve le poste pointé sur ta fiche et montré sur la grande carte au sol
Colore sur ta fiche la case pointée avec le feutre que tu vas trouver
Referme le feutre, repose le au même endroit,
et reviens demander un autre poste à chercher

Critère de réussite :
La couleur correspond au poste recherché
Trouver successivement au moins 3 postes sur les 5 ou 6 de la fiche élève.

4. LE MINI - PARCOURS :

Différencier en fonction des élèves : pointer 2 postes pour les + timorés
pointer 3 postes pour les + débrouillés

Dispositif : idem
1 base d'orientation et 1 carte
1 fiche correction
1 feutre sur chaque poste
1 fiche résultat par élève

But : Trouve tous les postes pointés sur ta fiche, colore les cases correspondantes
et reviens demander d'autres postes.

Critère de réussite :
Les couleurs correspondent aux postes recherchés
Réussir au moins un mini-parcours de 2 ou 3 postes

5. LA COURSE AUX TRESORS :

Différencier % niveau des élèves : les postes les + loin pour les + débrouillés

Dispositif : idem

1 base d'orientation et 1 carte
les fiches correction
1 feutre sur chaque poste
1 ou 2 fiches résultats par élève

But : Trouve tous les postes de ta fiche, colore les cases correspondantes et reviens demander l'autre fiche.

Critère de réussite :

Les couleurs correspondent aux postes recherchés
Réussir au moins une fiche de 5 à 6 postes

6. VARIANTE CP:

La fiche résultat n'a plus de dessins, elles ne comporte que les numéros des postes.

Chaque élève a une carte et une fiche résultat.

7. JE DIS OU JE SUIS : CP

Dispositif :

La classe en promenade dans le jardin
Une carte par groupe de 5 à 6 élèves

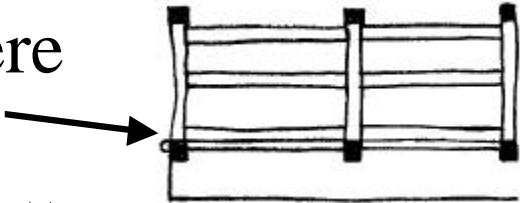
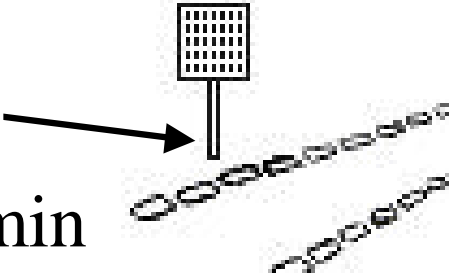
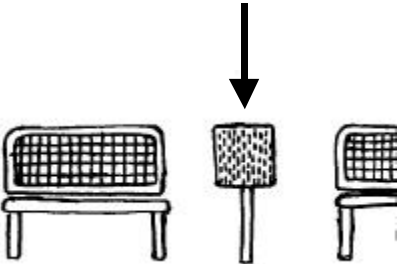
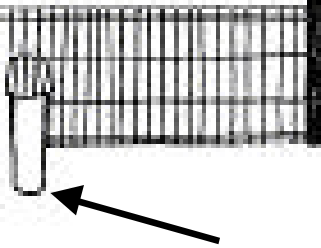
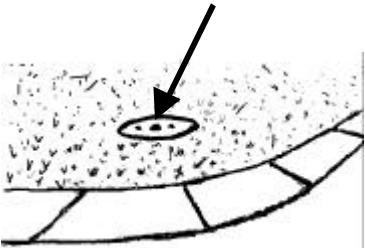
But : A chaque arrêt de la maîtresse, chaque groupe oriente sa carte et montre avec le doigt sur la carte l'endroit où l'on se trouve .

Critère de réussite :

Réussir 6 fois sur les 10 essais ou arrêts de la maîtresse.

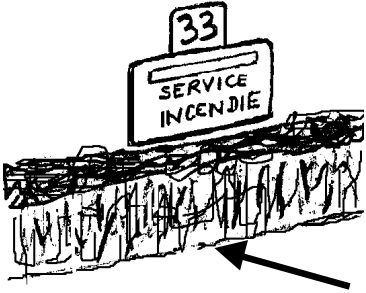
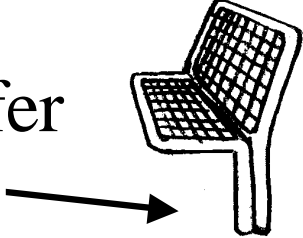
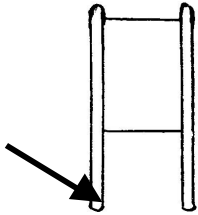
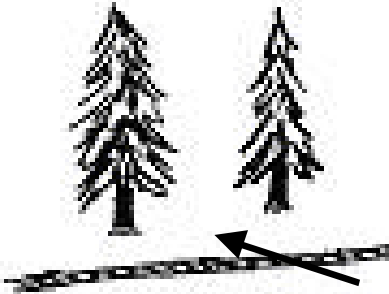
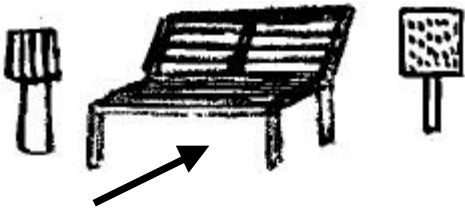

Nom:

fiche - élève: GS - CP

3	sous la barrière au bout de la murette	
6	à côté de la poubelle au bord du chemin	
9	dans la poubelle entre les 2 bancs	
12	à côté du luminaire au bout du grillage	
15	sur la plaque d'égout à côté du chemin	

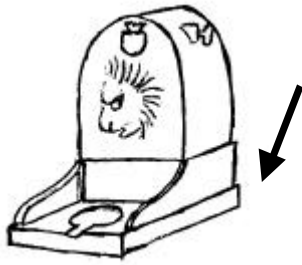
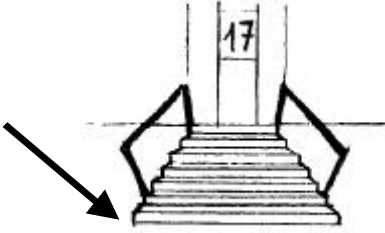
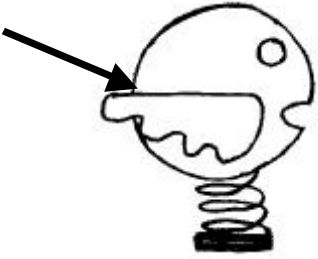
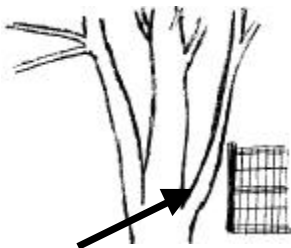
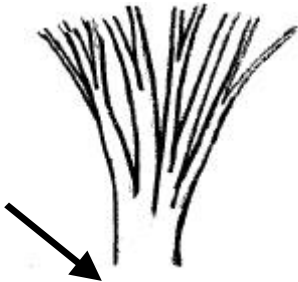
Nom:

fiche - élève: GS - CP

2	devant la haie sous la plaque rouge	
5	sous le 1 ^{er} banc en fer vers l'entrée	
8	au pied bleu du grand panneau	
11	à terre, entre 2 petits pins	
14	sous le 1 ^{er} banc en bois entre le luminaire et la poubelle	
17	au bout de la pointe en pavés blancs	

Nom:

fiche - élève: GS - CP

1	derrière la fontaine	
4	à gauche de l'escalier	
7	sur la balançoire poussin jaune	
10	sur le pin à 3 troncs au bout du grillage	
13	au milieu des 3 pins sur la butte d'herbe	
16	au pied de l'arbre aux 5 troncs	

JARDIN DE LA PART-DIEU

course aux trésors - variante CP

Nom:

Numéro sur la carte	indications	réponse
16	au pied de l'arbre aux 5 troncs	
1	derrière la fontaine	
15	sur la plaque d'égout à côté du chemin	
8	au pied du grand panneau	
11	à terre, entre les deux petits pins	
6	au bord du chemin, à côté de la poubelle	

Nom:

Numéro sur la carte	indications	réponse
9	dans la poubelle entre les 2 bancs	
12	à côté du luminaire, au bout du grillage	
2	devant la haie, sous la plaque rouge	
17	au bout de la pointe en pavés blancs	
4	à gauche de l'escalier	
13	au milieu des 3 pins, sur la butte d'herbe	

Nom:

Numéro sur la carte	indications	réponse
7	sur la balançoire – poussin jaune	
10	sur le pin à 3 troncs, au bout du grillage	
3	sous la barrière, au bout de la murette	
14	sous le banc entre la poubelle et la lampe	
5	sous le 1 ^{er} banc en fer, vers l'entrée	

LIRE POUR JOUER au CP

A LA RECHERCHE D'UN POSTE

CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER

la grande carte posée sur le sol, bien orientée

une fiche des résultats

un crayon

CE QU'IL FAUT FAIRE

trouver le poste demandé par la fiche

recopier le dessin trouvé dans la bonne case

revenir au départ

CE QU'ON A REUSSI

1 point par dessin juste = on a trouvé le poste

LIRE POUR JOUER au CP

LA COURSE AU SCORE

CE QU'IL NOUS FAUT POUR JOUER

la grande carte posée sur le sol, bien orientée

des fiches pour les résultats

un crayon

CE QU'IL FAUT FAIRE

trouver tous les postes d'une fiche

recopier dans les bonnes cases les dessins retrouvés

revenir au départ

CE QU'ON A REUSSI

1 point par dessin juste = on a trouvé le poste



PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE

Compétences devant être acquises en fin de cycle 2

en moyenne: 2 séances/semaine → 6 Mod. d'App. de 12 séances sur 1 Cpce. Spécif. avec le support d'1 ou 2 APS (mini de 5 séances)

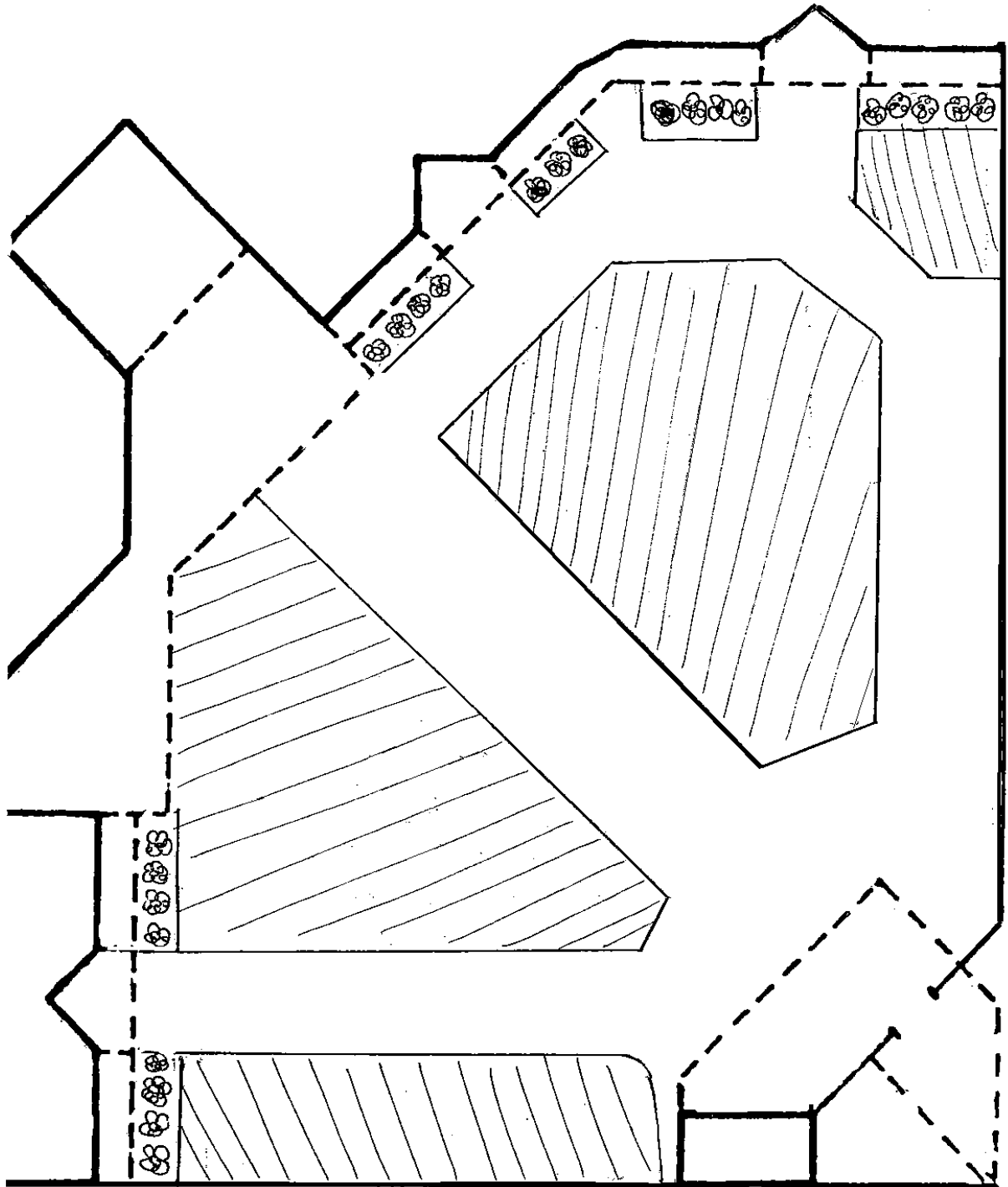
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES: <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	<i>Être capable, dans différentes activités physiques, sportives et artistiques, de...</i>			
	réaliser une performance mesurée: <i>athlétisme natation</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements: <i>escalade, orientation, natation, équitation, roule/glisse (roller, vélo, patins, ski...)</i>	<u>s'opposer individuellement et/ou collectivement:</u> <i>lutte, raquettes, jeux collectifs (traditionnels, sportifs)</i>	concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive: <i>danse, mime, gymnastique, cirque, GRS, ...</i>
1 ^{er} trimestre				
2 ^{ème} trimestre				
3 ^{ème} trimestre				
COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>Être capable, dans différentes situations, de :</i> 1- s'engager lucidement dans l'action ; 2- construire un projet d'action ; 3- mesurer et apprécier les effets de l'activité ; 4- appliquer des règles de vie collectives.		ET CONNAISSANCES <i>Avoir compris et retenu :</i> - des connaissances sur soi , des savoirs pratiques sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe - des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent		

ANNEXE

S'ORIENTER
dans la maternelle
MOURGUET

oct 2002 - Equipe de cycle Mourguet et
R.Reynaud CPC Lyon Part-Dieu

ORIENTATION à la maternelle MOURGUET



ORIENTATION : maternelle MOURGUET

Compétence spécifique 2: Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Être capable de :

- se déplacer (marcher, courir) dans des environnements proches puis progressivement dans des environnements plus lointains, étrangers et incertains (découvrir et explorer... cour, parc public, petit bois...);

Mise en œuvre :

- activités d'*orientation* : environnements proches et familiers (école) ; environnement semi-naturels et proches (parcs) ou plus lointains (bois, forêt...);

Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :

- activités d'*orientation* : dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant ;

Idées-forces de la compétence sp. 2:

élargir la connaissance de son environnement, en s'y déplaçant, en s'y situant

- construire, enrichir, commencer à coordonner les actions fondamentales:
marcher, courir ou/et s'informer pour s'orienter
- acquérir des connaissances
 - sur soi : construire des relations entre Faire ↔ Dire
se connaître (connaissance du résultat)
 - sur l'activité : des relations entre Réel ↔ Représenté
(dessin linéaire, en boucle, plan)
des notions d'espace, de position (dessus, devant, à gauche...)

Formulation pour l'élève:

"je vais vite trouver un endroit, un objet"

"je montre l'endroit sur le grand dessin
et je sais le dire"

Démarche d'apprentissage:

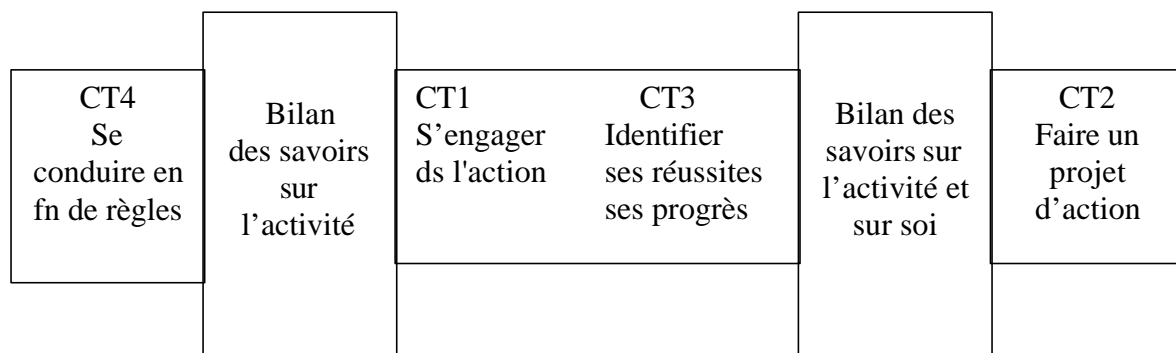
- les 2 priorités des Programmes à prendre en compte
liaison à la maîtrise du langage :
DIRE l'exploration, la découverte,
liaison au vivre ensemble
respecter et dire les **règles** de sécurité et de fonctionnement
- les compétences transversales à construire :
oser **élargir son espace** d'action, dire les **réussites**, les progrès

Démarche d'enseignement:

Donner un cadre **sécuritaire** (CT4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CT1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (trouver vite, CT3 et CT2)

Module d'apprentissage:

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement



Différents environnements et Connaissance du Résultat

PS		MS		GS	
classe rangements	couloirs classes	école cour	prairie du parc P-Dieu	élémentaire parc P-Dieu	autre parc Cx Laval ?
1 photo ou dessin des postes		fiche de 3 ou 4 photos/dessins		fiche dessins tous postes	

Mise en œuvre pour l'équipe de cycle et cpc-EPS:

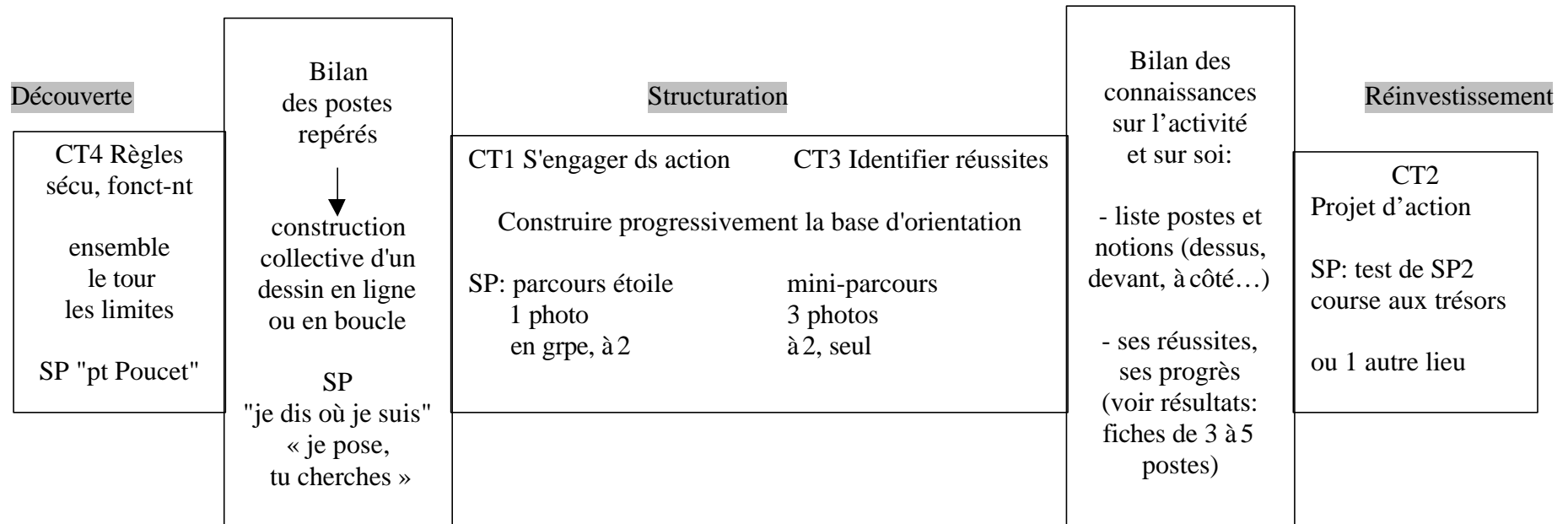
Trouver 25 à 30 postes bien repérables dans l'école, faire des photos ou dessins

Trouver un plan de l'école

Elaborer des fiches pour l'élève facilitant la mise en mots des connaissances à construire:

- les résultats
- la tâche motrice (but, dispositif, critère de réussite)
 - ce qu'il faut faire
 - ce qu'il nous faut pour trouver ...
 - c'est réussi si ...

Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement



CT4: Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- comprendre et mettre en œuvre des règles (de sécurité et de fonctionnement) , des codes (le dessin du site, les postes, les déplacements)

CT1: S'engager dans l'action

- oser s'engager en toute sécurité (zone limitée), - accepter puis contrôler ses émotions (à 3 → seul)

CT3: Identifier et apprécier les effets de l'activité

- prendre des indices simples, des repères dans l'environnement pour réussir ses actions, (organisation des données: *les postes repérés*)
 - prendre des repères dans l'espace et le temps, (mémorisation des étapes de la séquence: *dire son itinéraire, la chronologie des postes trouvés*)
 - apprécier ses possibilités ,(réflexion sur l'action et son résultat), mémoriser les résultats, constater ses progrès

CT2: Faire un projet d'action

à court terme: *trouver un trajet pour combiner la recherche de plusieurs postes (itinéraire étoile, boucle, zones)*

Exemple de PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

30 à 45 mn / jour → des modules d'activité de 5 à 6 séances minimum, programmés par % à 1 compétence spécifique

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES: <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	réaliser une action que l'on peut mesurer : <i>athlétisme</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements: <i>gymnastique, orientation, roule/glisse, natation GS, escalade, équitation,</i>	coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement: <i>lutte, jeux collectifs (traditionnels, avec ou sans balles)</i>	réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive: <i>danse, mime, gym rythm, rondes et jeux dansés, gym artistique, cirque,</i>
1 ^{er} trimestre				
2 ^{ème} trimestre				
3 ^{ème} trimestre				
COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>des situations pour</i> 1- s'engager dans l'action ; 2- faire un projet d'action ; 3- identifier et apprécier les effets de l'activité ; 4- se conduire dans le groupe en fonction de règles		ET CONNAISSANCES - sur soi: des savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe. - sur les activités elles-mêmes: sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent		

IDEES-FORCES DES DOCUMENTS

Ce qui organise les documents de circonscription,

- **les compétences spécifiques et transversales**, des objectifs d'apprentissage
- **les activités physiques et sportives**, des supports culturels donnant du SENS
- **la liaison au langage et au vivre ensemble** (les 2 priorités des Programmes)
- **une progressivité de la PS à la GS** dans la programmation de cycle

en référence au domaine d'activités "Agir et s'exprimer avec son corps"
des Programmes de l'Ecole Primaire 2002 - Ecole Maternelle.

• **les compétences spécifiques EPS et les connaissances sur les activités (APS)**

Les différentes APS proposées au cycle 1 ne sont pas une copie des pratiques sportives "de club". Elles font vivre aux élèves des "**expériences corporelles**" particulières. Les intentions poursuivies, les sensations et les émotions éprouvées sont différentes selon les types de milieux et d'espaces dans lesquels elles sont rencontrées (incertitude ou non, interaction des autres ou non).

Il s'agit de proposer des **activités adaptées** aux enfants de cet âge, et d'**en construire le sens avec eux** : faire des activités athlétiques, c'est courir, sauter, lancer, en faisant des efforts pour essayer de battre son propre record...

Par la pratique de ces activités physiques **variées**, **les enfants peuvent construire quatre types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles, élaborant ainsi** un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires.

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

Toutes ces actions permettent de répondre au besoin des enfants et d'éprouver un véritable "**plaisir d'agir**". Les situations proposées par l'enseignant doivent permettre aux enfants d'aller au-delà de ce qu'ils savent faire, de construire progressivement le sens de chaque activité.

Toutes ces compétences sont construites à travers la pratique d'activités physiques qui contribuent à orienter les efforts des enfants et à leur donner sens : "sauter le plus loin possible" (activités athlétiques) est différent de "sauter d'un engin pour retomber sur ses pieds" (activités gymniques).

En construisant les compétences, dans la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des **connaissances sur les activités** elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent.

• les compétences transversales et les connaissances sur soi

Ces compétences ne sont pas construites pour elles-mêmes. Elles impliquent le désir de connaître, l'envie d'agir dans un espace et un temps structurés. Il s'agit pour l'enseignant d'aider l'élève à acquérir **des attitudes, des méthodes, des démarches** favorables aux apprentissages, dans la pratique de l'activité mais aussi dans la vie sociale.

Ainsi, les situations mises en place par l'enseignant doivent permettre à chaque enfant de **choisir son niveau de difficulté**, de **tenter** de nombreux essais en toute sécurité, de pouvoir **recommencer** s'il a échoué, de **regarder** comment les autres agissent, de pouvoir **se faire aider** par une parade ou un conseil.

En construisant les compétences, dans la pratique des différentes activités, les enfants acquièrent des connaissances variées. Ce sont **des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe**.

Remarque :

*La connaissance du résultat de son action permettra à l'élève de réguler, corriger son action .
La fiche - élève (évaluation par l'élève) peut permettre d'accéder à la **CR** d'une façon plus explicite, plus consciente.*

• la liaison au domaine "le langage au cœur des apprentissages"

Mettre en mots l'action physique pour **mieux comprendre** ce qui a été vécu et ce qu'il faut faire. L'act. phys. permet de faire l'expérience d'un **temps et d'un espace structurés par l'action**. Il faut donc offrir aux enfants l'occasion de **parler de leur activité**. Le **dessin** peut être un relais important.

Ces moments de verbalisation, éventuellement relayés par un **écrit de l'adulte**, doivent se dérouler pour leur plus grande part **dans la classe, en amont et en aval** de la séance d'activités physiques dont l'objectif premier reste l'action motrice.

Remarques :

J.Hébrart à l'IUFM Lyon le 12/12/95: il est important de travailler, dès le cycle 1, les processus de compréhension en articulant les situations vécues et les situations représentées par les images et le langage oral et écrit.

J. Bruner: dire le faire et faire le dire pour la construction de la pensée et du langage

La fiche - élève (décoder, lire pour jouer), un support qui facilitera pour l'élève la mise en relation entre le DIRE et le FAIRE.

• Progressivité des apprentissages entre les cycles et dans le cycle

une programmation de cycle (projet d'école en EPS)

mais aussi une progressivité des situations de la PS à la GS en difficulté et en complexité :
proposer à l'élève des tâches organisées en modules d'apprentissages pour les différents niveaux de classe

INTRODUCTION

- 1 - Une école organisée pour les jeunes enfants
- 2 - Accompagner les ruptures et organiser les continuités
- 3 - Cinq domaines d'activités pour structurer les apprentissages
 - 3.1 Le langage au cœur des apprentissages
 - 3.2 Vivre ensemble
 - 3.3 Agir et s'exprimer avec son corps

L'action motrice est, à l'école maternelle, un support important de construction des apprentissages. C'est à cette période de l'enfance que s'élabore **le répertoire moteur de base composé d'actions fondamentales** : des déplacements (marcher, courir, sauter...), des équilibres (se tenir sur un pied...), des manipulations (saisir, tirer, pousser...), des lancers, des réceptions d'objets....

L'école doit offrir à l'enfant l'occasion d'élargir le champ de ses expériences dans des milieux et des espaces qui l'aident à mieux se connaître et à développer ses capacités physiques, qui l'incitent à ajuster et diversifier ses actions, qui lui offrent une palette de sensations et d'émotions variées, lui procurent le plaisir d'évoluer et de jouer au sein d'un groupe.

C'est dans cette perspective qu'il est amené à explorer et à se déplacer dans des espaces pensés et aménagés par l'enseignant, à agir face aux obstacles rencontrés en comprenant progressivement ce qu'est prendre un risque calculé, à réaliser une performance que l'on peut mesurer, à manipuler des objets pour s'en approprier ou en inventer des usages. Il apprend aussi à partager avec ses camarades des moments de jeux collectifs, de jeux dansés et chantés. **Toutes ces compétences sont construites à travers la pratique d'activités physiques qui contribuent à orienter les efforts des enfants et à leur donner sens** : "sauter le plus loin possible" (activités athlétiques) est différent de "sauter d'un engin pour retomber sur ses pieds" (activités gymniques).

Ces expériences l'amènent à **exprimer et à communiquer** les impressions et les émotions ressenties.

3.4 Découvrir le monde

3.5 La sensibilité, l'imagination, la création

3.6 Compétences transversales

Les activités qui concourent à l'acquisition de compétences spécifiques à chacun des domaines permettent également de développer des compétences transversales: attitudes face aux apprentissages, méthodes. La curiosité et l'envie de connaître, l'affirmation de soi, le respect des autres, l'autonomie sont autant de comportements qui sont sans cesse encouragés.

L'attention, la patience, la concentration doivent régulièrement sous-tendre l'observation comme l'action. En s'habituant à mettre en jeu son activité de manière ordonnée (participation à l'élaboration du projet, aux tâches suggérées, à la réflexion sur l'action et son résultat; repérage des informations pertinentes, organisation des données; mémorisation des étapes de la séquence et des résultats obtenus...), l'enfant se dote **d'une première méthodologie de l'apprentissage.**

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

OBJECTIFS ET PROGRAMME l'école maternelle a fait du langage oral l'axe majeur de ses activités.

1 - Permettre à chaque enfant de participer aux échanges verbaux de la classe et inscrire les activités de langage dans de véritables situations de communication

2 - Accompagner le jeune enfant dans son premier apprentissage du langage : langage en situation

2.1 Créer pour chaque enfant le plus grand nombre possible de situations d'échange verbal

2.2 Inscrire les activités de langage dans l'expérience (verbaliser les actions) et multiplier les interactions

3 - Apprendre à se servir du langage pour évoquer des événements en leur absence : événements passés, à venir, imaginaires

3.1 Rappeler verbalement les activités qui viennent de se dérouler dans la classe

Le rappel de ce qui vient de se passer dans la classe est certainement l'une des meilleures entrées dans ces apprentissages. On peut faire varier la complexité des événements concernés, le temps qui sépare le moment où ils ont eu lieu du moment où ils sont évoqués, le caractère individuel ou collectif de la verbalisation suggérée. Le rôle de l'adulte, dans ce type de travail, consiste à exiger l'explicitation nécessaire, à s'étonner lorsque la compréhension n'est pas possible, à relancer l'effort de l'enfant ou des enfants, à reformuler dans un langage plus approprié les essais qui ne parviennent pas à trouver leur forme adéquate. L'utilisation de dessins ou de photographies peut se révéler efficace lorsque l'on aborde un événement plus complexe à raconter. En effet, ils facilitent la restructuration collective des représentations mémorisées.

La progressive maîtrise de la compréhension de ce langage passe par des activités mettant en jeu des situations d'échange avec les familles ("livre de vie"), de correspondance interscolaire, en particulier par le moyen du courrier électronique (l'enseignant est dans ce cas le lecteur des messages reçus). Elles peuvent aussi s'appuyer sur l'échange de cassettes ou de vidéo... Les discussions sur la signification des énoncés entendus permettent des interactions identiques à celles qui ont lieu lors d'activités de production.

3.2 Se repérer dans le temps et utiliser les marques verbales de la temporalité

3.3 Du rappel des événements passés au récit : découvrir les cultures orales

3.4 Se repérer dans l'espace et décrire des objets ordonnés

VIVRE ENSEMBLE

OBJECTIFS ET PROGRAMME

1 - Être accueilli

2 - Construire sa personnalité au sein de la communauté scolaire

2.1 Trouver ses repères et sa place

2.2 Apprendre à coopérer

2.3 Comprendre et s'approprier les règles du groupe

3 - Echanger et communiquer dans des situations diversifiées

3.1 Dialoguer avec des camarades, avec des adultes.

3.2 Découvrir les usages de la communication réglée

3.3 Prendre sa place dans les discussions

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

Être capable de :

- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective ;
- identifier et connaître les fonctions et le rôle des différents adultes de l'école ;
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative)