

**Programmation annuelle Maternelle BERGIER en fonction des programmes 2015**

**AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE**

	Salle du haut	Salle du bas	Cour / gymnase
1 <sup>ère</sup> période	<u>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :</u> Rondes et jeux dansés (en cas de pluie)	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</u> Ateliers de motricité (1 <sup>ère</sup> série)	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés :</u> Activités de pilotage (cour) du bas et du haut)
2 <sup>ème</sup> période	<u>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :</u> Danse : rubans	<u>Collaborer, coopérer, s'opposer :</u> Jeux d'opposition– Lutte	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés :</u> Activités de pilotage (cour) du bas et du haut)
3 <sup>ème</sup> période	<u>Collaborer, coopérer, s'opposer :</u> Jeux traditionnels Jeux type déménageurs Jeux de ballons gymnase	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</u> Ateliers de motricité (2 <sup>ème</sup> série)	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés :</u> Course
4 <sup>ème</sup> période	<u>Collaborer, coopérer, s'opposer :</u> Jeux traditionnels Jeux type déménageurs Jeux de ballons gymnase	<u>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés :</u> L'équilibre avec petits matériels : « culbutos », échasses et planches à roulettes, poutre	<u>Collaborer, coopérer, s'opposer :</u> Jeux de ballons (gymnase) Jeux collectifs : transports d'objets <u>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :</u> course, relais
5 <sup>ème</sup> période	<u>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :</u> rondes et jeux dansés Jeux à visée esthétique	<u>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</u> Jeux de lancer Les sauts	<u>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets :</u> Activités d'orientation(en relation avec un projet d'école)

### Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Peu à peu, parce qu'il est sollicité par l'enseignant pour constater les résultats de ses actions, l'enfant prend plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage qui lui sont proposées. Il découvre la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...). Il apprend à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...).

En agissant sur et avec des objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...), l'enfant expérimente les propriétés, découvre des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essaie de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements. Il progresses dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont, même après l'âge de cinq ans, encore difficiles.

### Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...). Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

### Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitent à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.

### Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

### Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

## Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

### **Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun**

#### **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**

##### Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.
- Il emploie à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.

##### Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

- Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment.
- Il connaît et comprend les particularités des différents langages artistiques qu'il emploie.
- Il justifie ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres.
- Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps.
- Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

#### **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**

##### Coopération et réalisation de projets

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres.

#### **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**

##### Responsabilités individuelles et collectives

- L'élève connaît l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprend ses responsabilités individuelle et collective.
- Il est conscient des enjeux de bien-être et de santé des pratiques alimentaires et physiques.

#### **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**

##### Invention, élaboration, production

- L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création.
- Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.
- Il connaît les contraintes et les libertés qui s'exercent dans le cadre des activités physiques et sportives ou artistiques personnelles et collectives. Il sait en tirer parti et gère son activité physique et sa production ou sa performance artistiques pour les améliorer, progresser et se perfectionner.
- Il cherche et utilise des techniques pertinentes, il construit des stratégies pour réaliser une performance sportive. Dans le cadre d'activités et de projets collectifs, il prend sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre réglementé.

