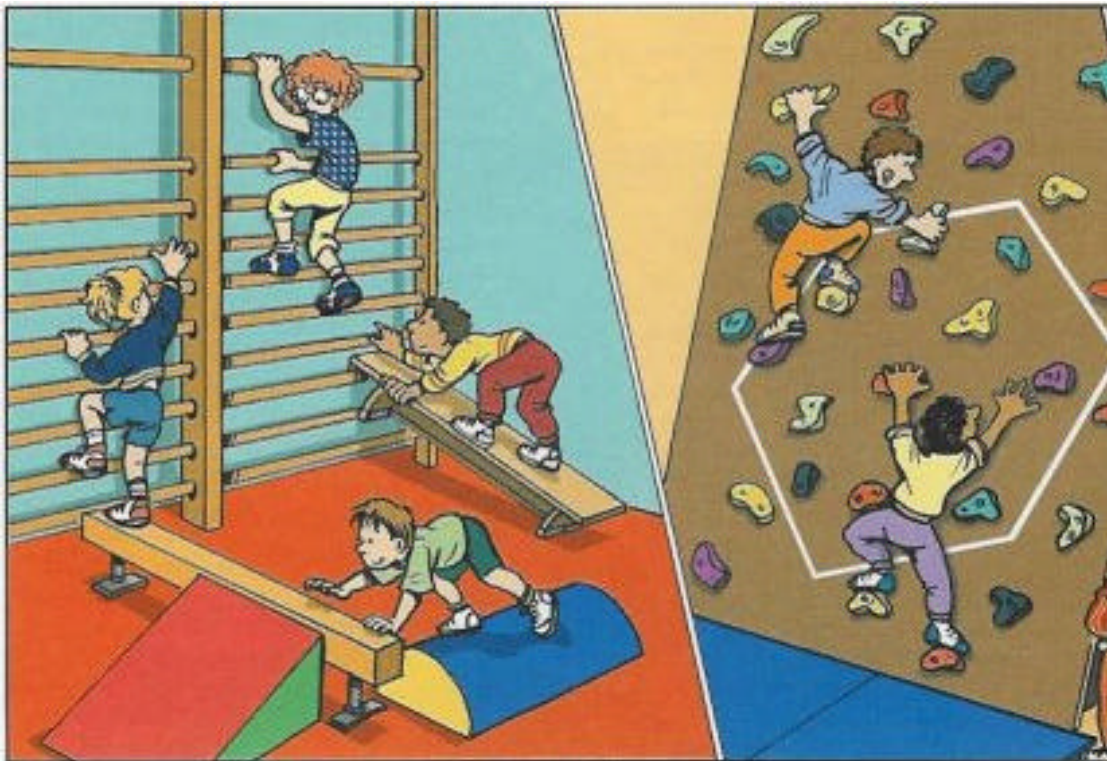


Adapter ses déplacements...

...grimper au cycle 1



maternelle Corneille

CPC-EPS Lyon Part-Dieu, R.Reynaud
mars 97 - actualisé 2002 - Programmes de l'Ecole Primaire

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

PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE ECOLE MATERNELLE

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

1 - COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES LIÉES AUX DIFFÉRENTES ACTIVITÉS

1.2 Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Être capable de :

- se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (grimper, sauter, se déplacer à quatre pattes, se suspendre, se renverser...);
- se confronter à des obstacles variés

Mise en œuvre:

- activités d'*escalade* : modules et murs aménagés ;

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).

2 - COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET CONNAISSANCES

à travers les différentes AP, lors des séances vécues avec la classe, les enfants montrent qu'ils sont capables de :

2.4 Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- participer à des actions collectives,
- comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes,
- écouter et respecter les autres, connaître les autres enfants,
- coopérer.

2.1 S'engager dans l'action :

- oser s'engager en toute sécurité,
- accepter puis contrôler ses émotions

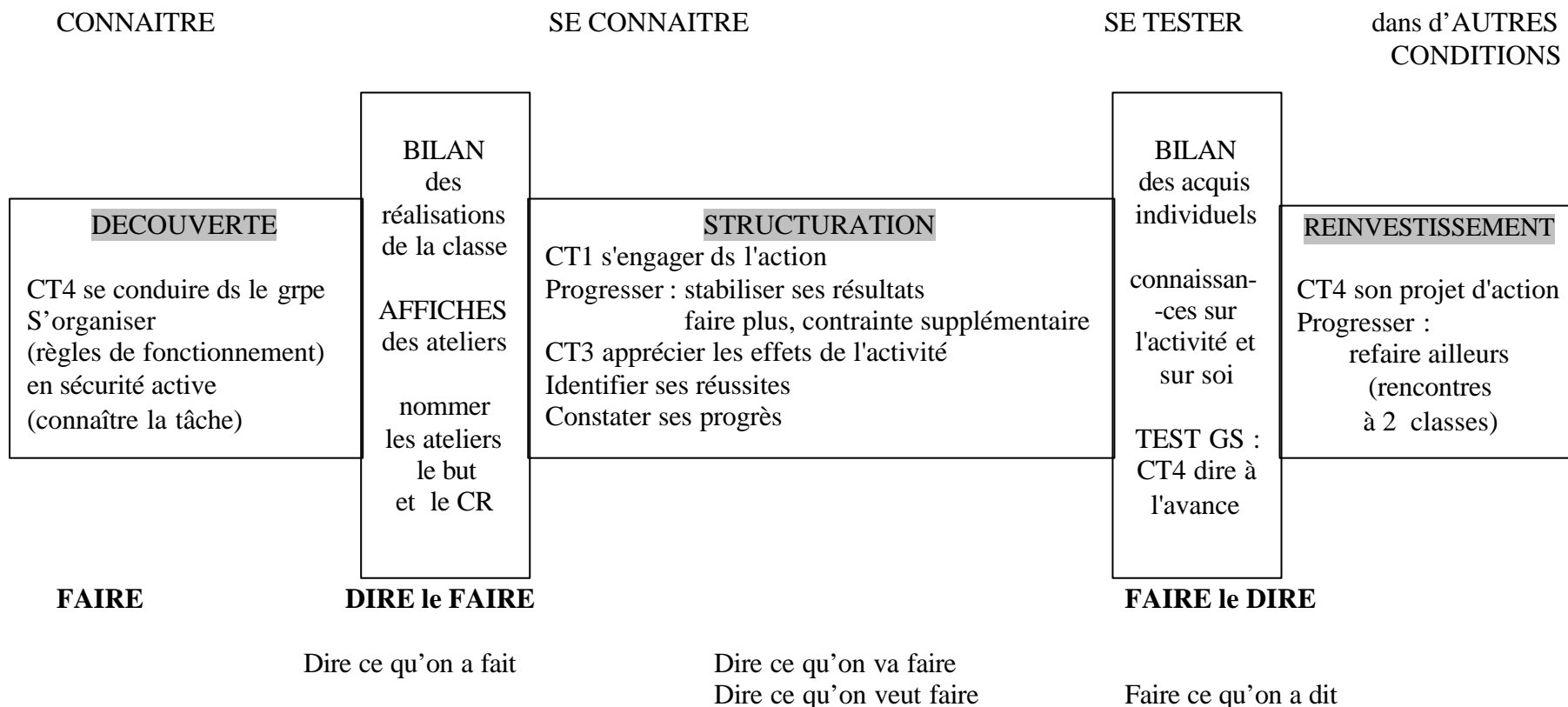
2.3 Identifier et apprécier les effets de l'activité

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

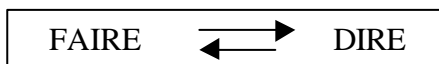
2.2 Faire un projet d'action : (à court terme),

- participer aux tâches suggérées
- participer à l'élaboration du projet,

Module d'apprentissage SP2: adapter ses déplacements dans des formes d'actions inhabituelles...



Pour développer tous les aspects de la compétence (apprentissages pratiques + contenus cognitifs + attitude et motivation)
faire construire la relation entre le FAIRE et le DIRE



GRIMPER CYCLE 1 - PS

R.REYNAUD janv 98
CPC Lyon Part-Dieu

DEMARCHE : (cf compétences transversales page 4)

- oser s'engager en toute sécurité,
- accepter puis contrôler ses émotions
- prendre des repères dans l'espace et le temps, (mémorisation des étapes de la séquence)
- apprécier ses possibilités, mémoriser les résultats,

COMPETENCE EPS : **Adapter ses déplacements ...**

... dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre
c'est grimper et redescendre, traverser sans poser le pied au sol,
en quadrupédie plus ou moins verticale...

pour l'élève : "**passer sur tous les ateliers**" et "**grimpe et redescends**"

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE :

1/ DECOUVERTE : **FAIRE**

découvrir les dispositifs, passer où l'on veut
s'organiser en circuit, (compétence 3)
ou s'organiser dans son équipe

passer 1 par 1

l'atelier est orienté (début et fin d'atelier matérialisés par des cerceaux par ex.)

attendre son tour à partir du cerceau

respecter ces règles de fonctionnement (compétence 3)

socialiser
scolariser

2/ STRUCTURATION : **DIRE**

mettre en mots les ateliers

s'organiser en équipes, par couleur (foulards)

s'organiser en ateliers, passer sur le même atelier jusqu'au signal de la maîtresse

connaître le nom des ateliers puis les actions:

répéter, faire répéter le nom des ateliers

répéter, faire répéter " ce qu'il faut faire ... "

grimper et redescendre, traverser

les mettre en relation aux AFFICHES

apprendre par répétition des passages sur les ateliers, imitation des camarades

laisser le temps d'affiner les réponses motrices

exercer, faire
apprendre

3/ REINVESTISSEMENT : **FAIRE ----> DIRE**

mettre en mots ses réussites

évaluer la compétence : identifier, connaître ses réussites,

avec la maîtresse, en classe, marquer ses résultats sur sa fiche individuelle:

dire le nom des ateliers et ce qu'il faut faire

dire ce qu'on a fait ou pas

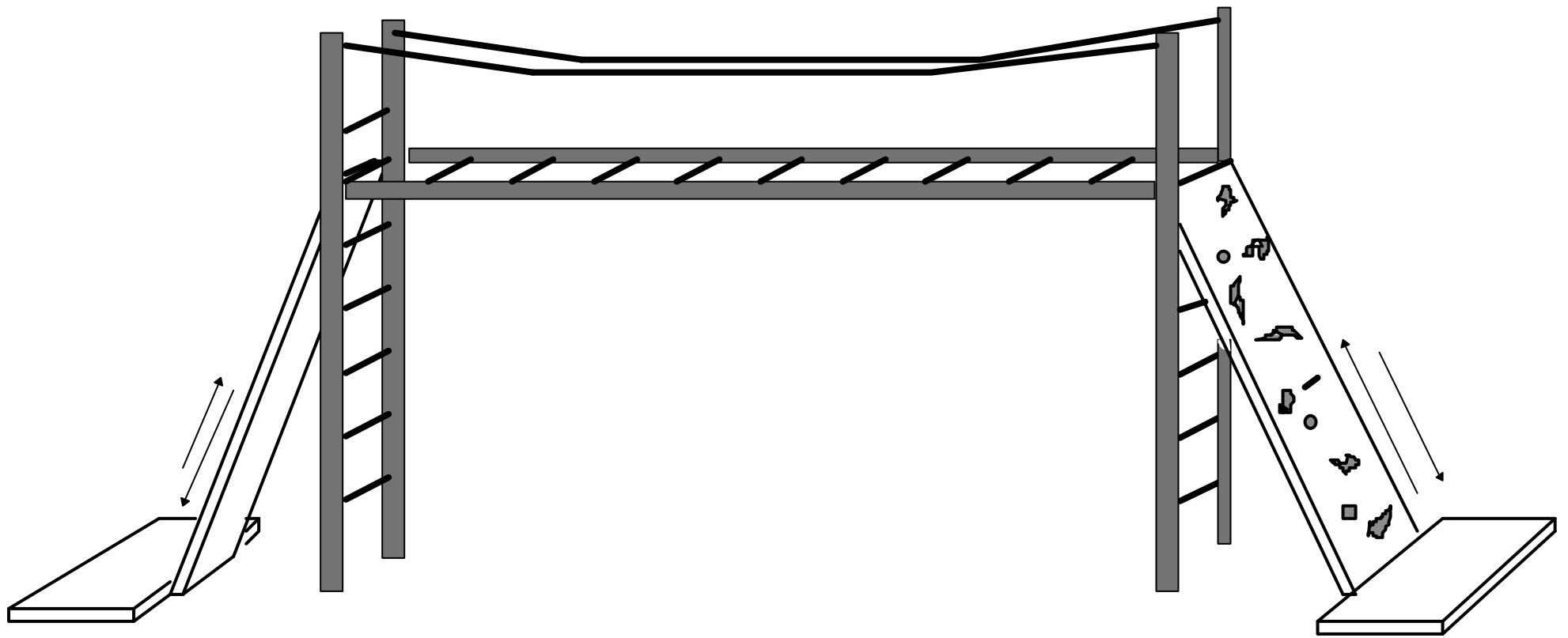
bilan : connais-tu tous les ateliers ?

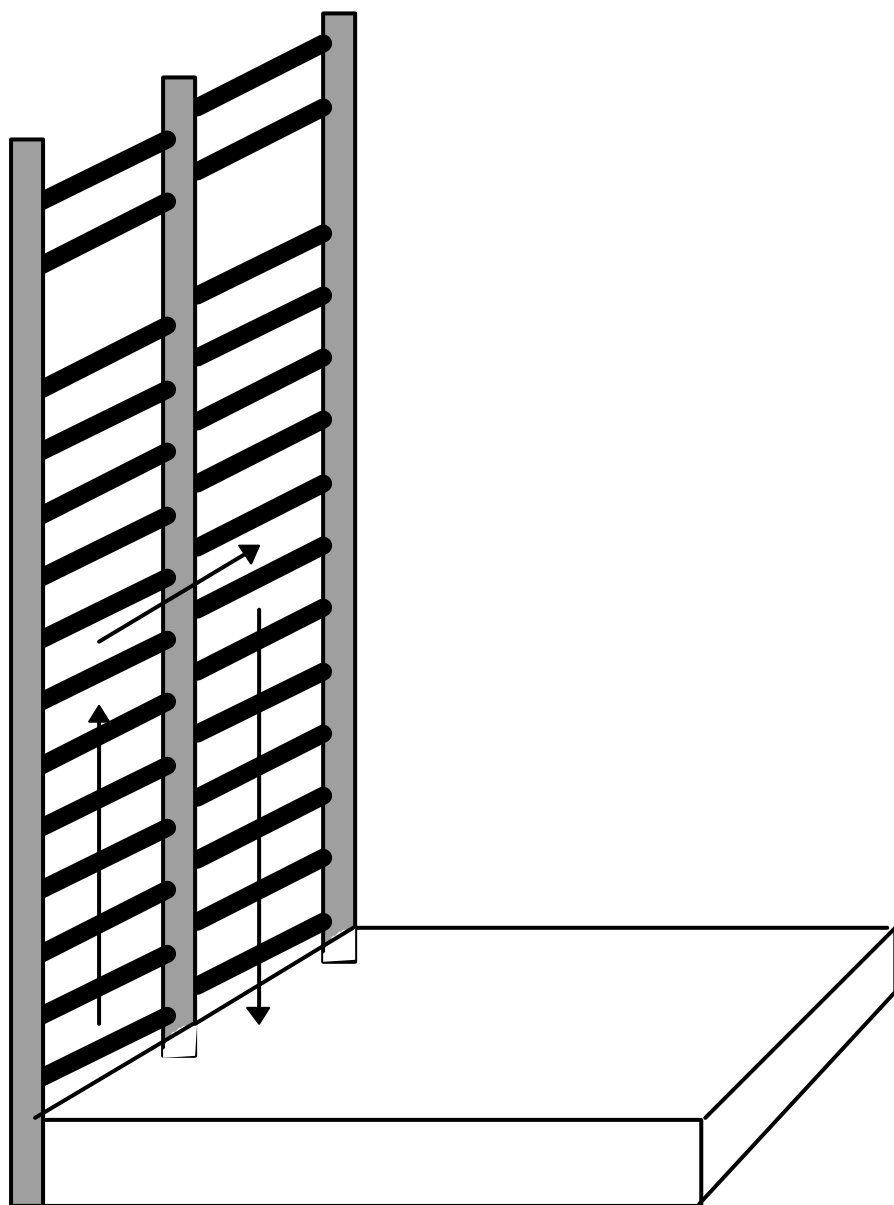
sur quels ateliers passes-tu ?



l'escalade

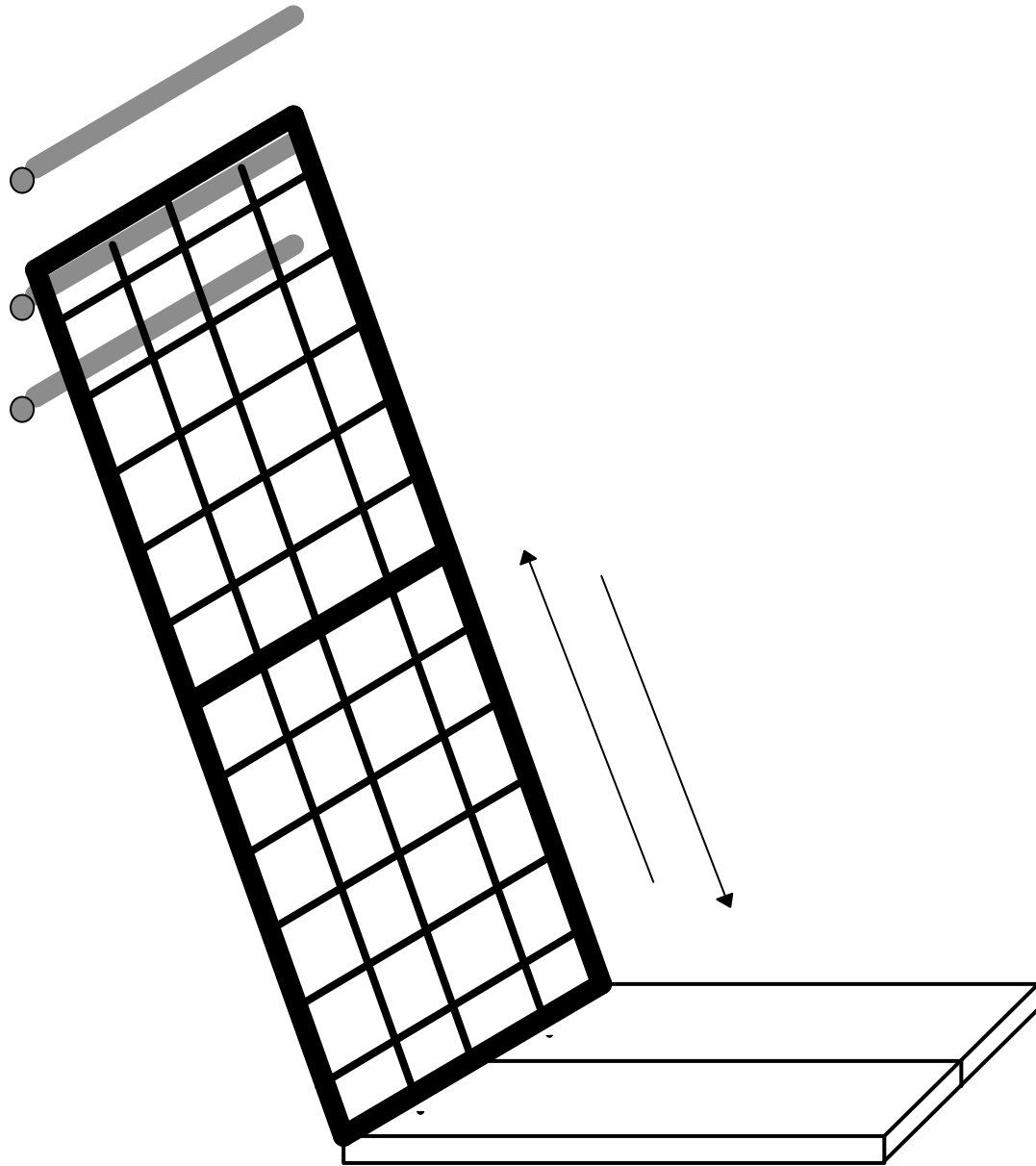
il faut grimper et redescendre





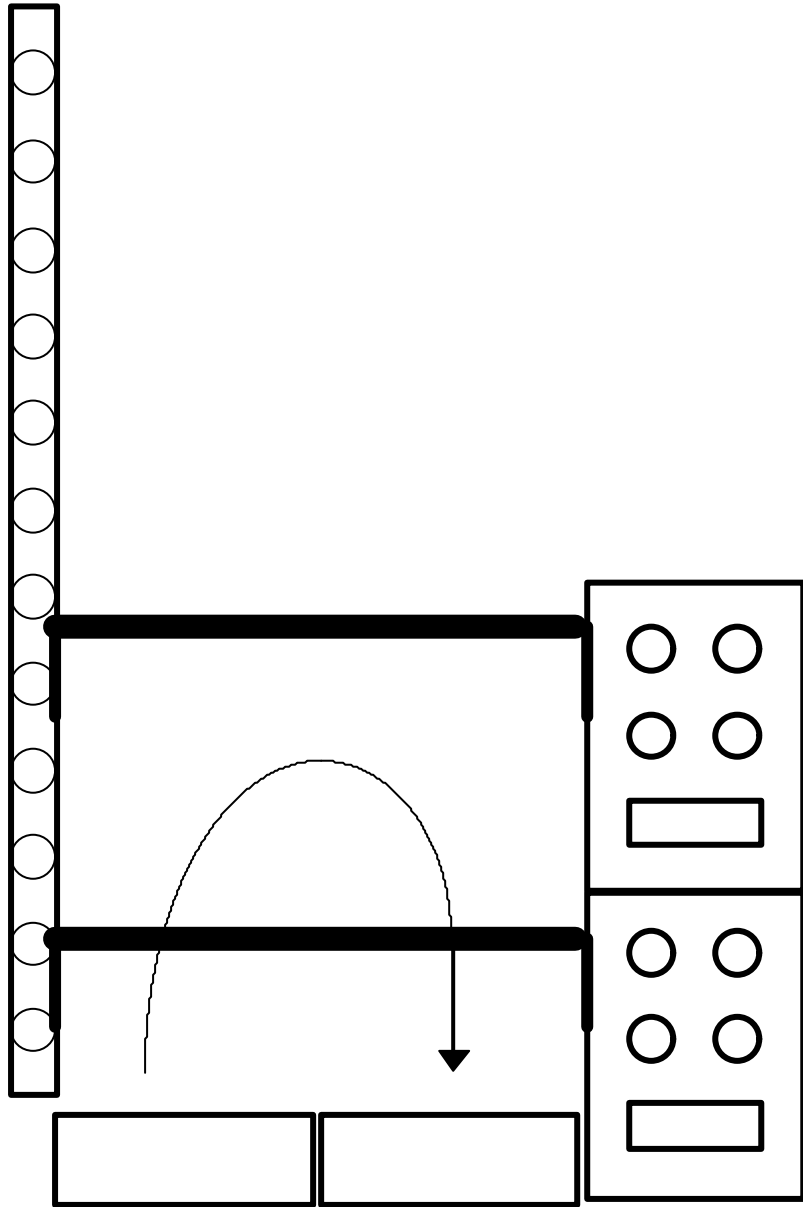
l'espalier

il faut grimper
traverser et
redescendre



le filet

il faut grimper
et redescendre

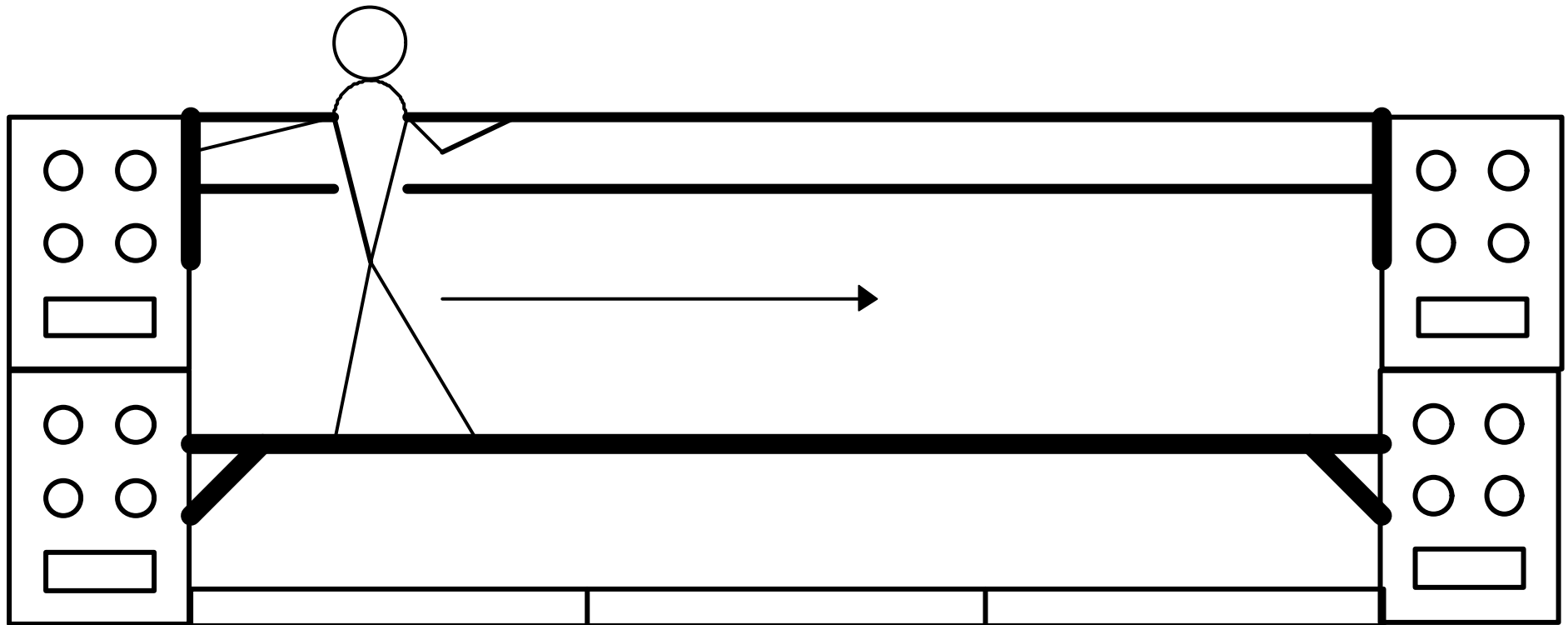


les barres

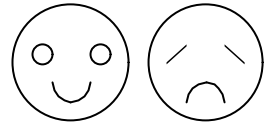
il faut grimper
et redescendre
de l'autre côté

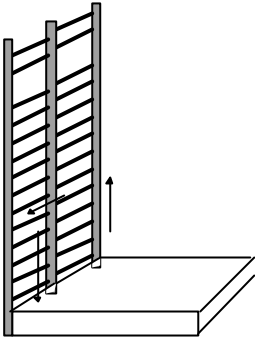
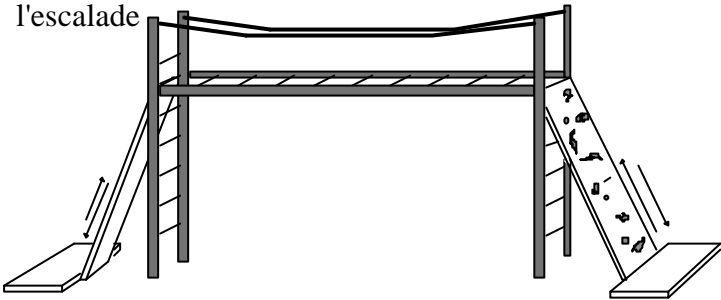
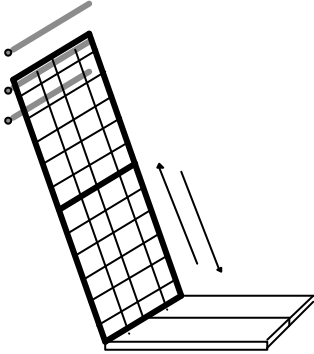
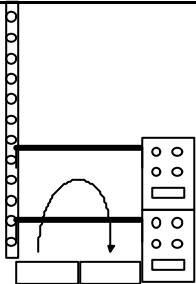
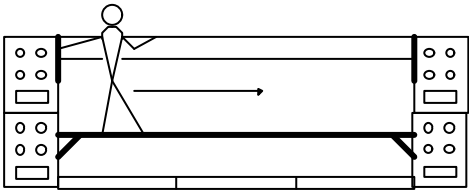
la poutre

il faut grimper et traverser



PS CORNEILLE GRIMPER



atelier	il faut...	oui - non
<p>l'espalier</p> 	<p>grimper traverser redescendre</p>	
<p>l'escalade</p> 	<p>grimper et redescendre</p>	
<p>le filet</p> 	<p>grimper et redescendre</p>	
<p>les barres</p> 	<p>grimper et passer de l'autre côté</p>	
<p>la poutre</p> 	<p>grimper et traverser</p>	

GRIMPER CYCLE 1 - MS

R.Reynaud
Janv.98

DEMARCHE: (cf compétences transversales page 4)

- comprendre et mettre en œuvre des règles,
- oser s'engager en toute sécurité,
- accepter puis contrôler ses émotions
- prendre des indices simples, des repères dans l'environnement pour réussir ses actions,
- prendre des repères dans l'espace et le temps, (mémorisation des étapes de la séquence)
- apprécier ses possibilités, mémoriser les résultats,

COMPETENCE EPS: Adapter ses déplacements ...

... dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre
c'est grimper et redescendre, traverser... en essayant de réussir tt le déplacement sans tomber

pour l'élève : "**grimpe et redescends ... sans tomber**"

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE :

1/ DECOUVERTE :

FAIRE

- découvrir les ateliers,
- s'organiser sur les ateliers en sécurité active,
- s'organiser dans son équipe
 - passer 1 par 1
 - l'atelier est orienté (début et fin d'atelier matérialisés par des cerceaux par ex.)
 - remettre les tapis déplacés
 - répéter, faire répéter ces règles de fonctionnement (compétence 3)

2/ STRUCTURATION :

DIRE

- comprendre le but et le critère de réussite à l'aide des AFFICHES
- connaître le nom de l'atelier
- répéter, faire répéter " ce qu'il faut faire ... "
- grimper et redescendre, se suspendre et traverser,
- répéter, faire répéter " c'est réussi quand on arrive sans tomber"

apprendre par répétition des passages sur les ateliers, imitation des camarades
laisser le temps d'affiner les réponses motrices

3/ REINVESTISSEMENT :

FAIRE → DIRE ce que j'ai réussi

évaluer la compétence :

- identifier, connaître ses réussites,
- marquer ses résultats sur sa fiche : réussi - pas réussi
oui - non

on peut repérer des progrès



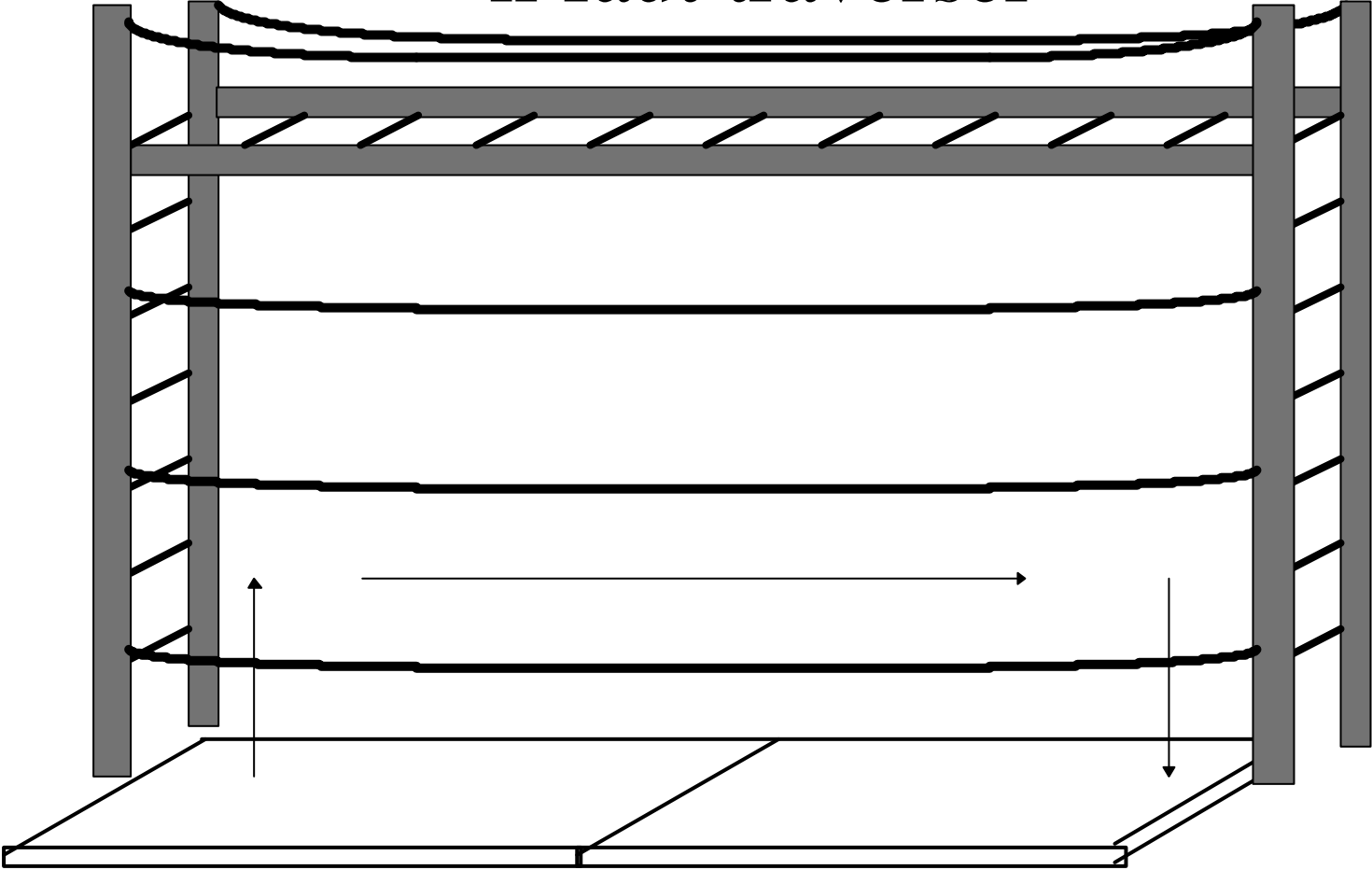
se connaître, reconnaître le risque :

on peut dire ou marquer à l'avance ce qu'on pense faire → réussi - pas réussi

bilan : quels sont les ateliers que tu réussis ? (pas de chute)

le pont de corde

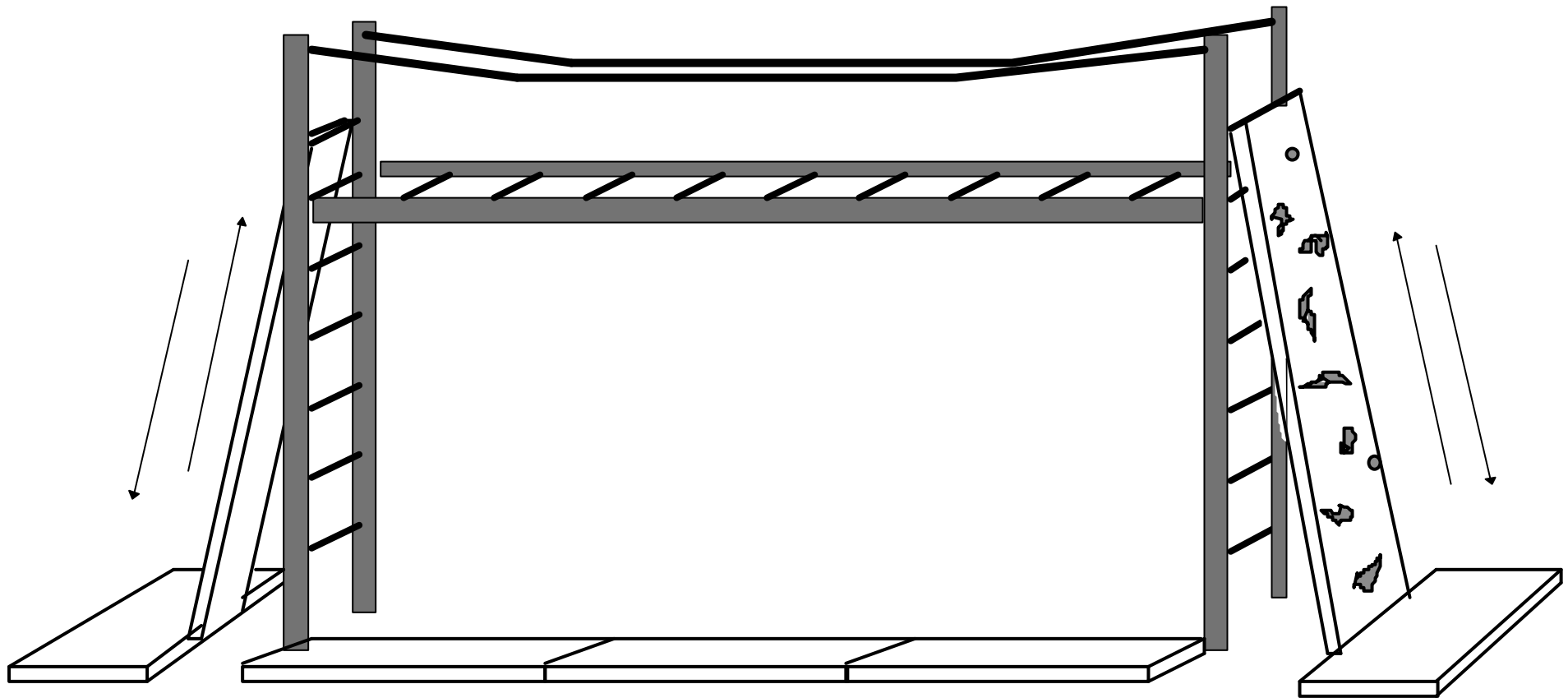
il faut traverser



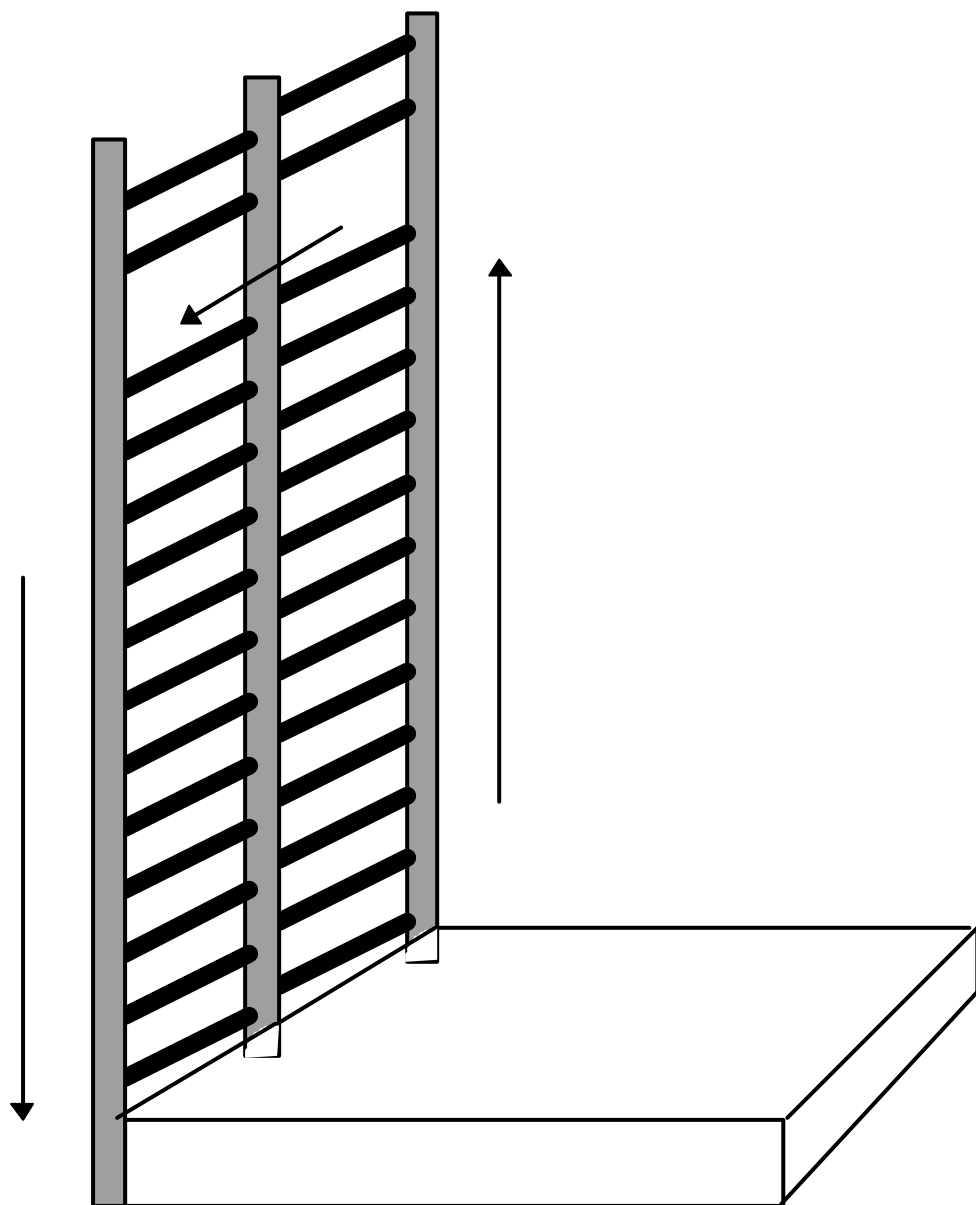
c'est réussi si on arrive sans tomber

l'escalade

il faut escalader et redescendre



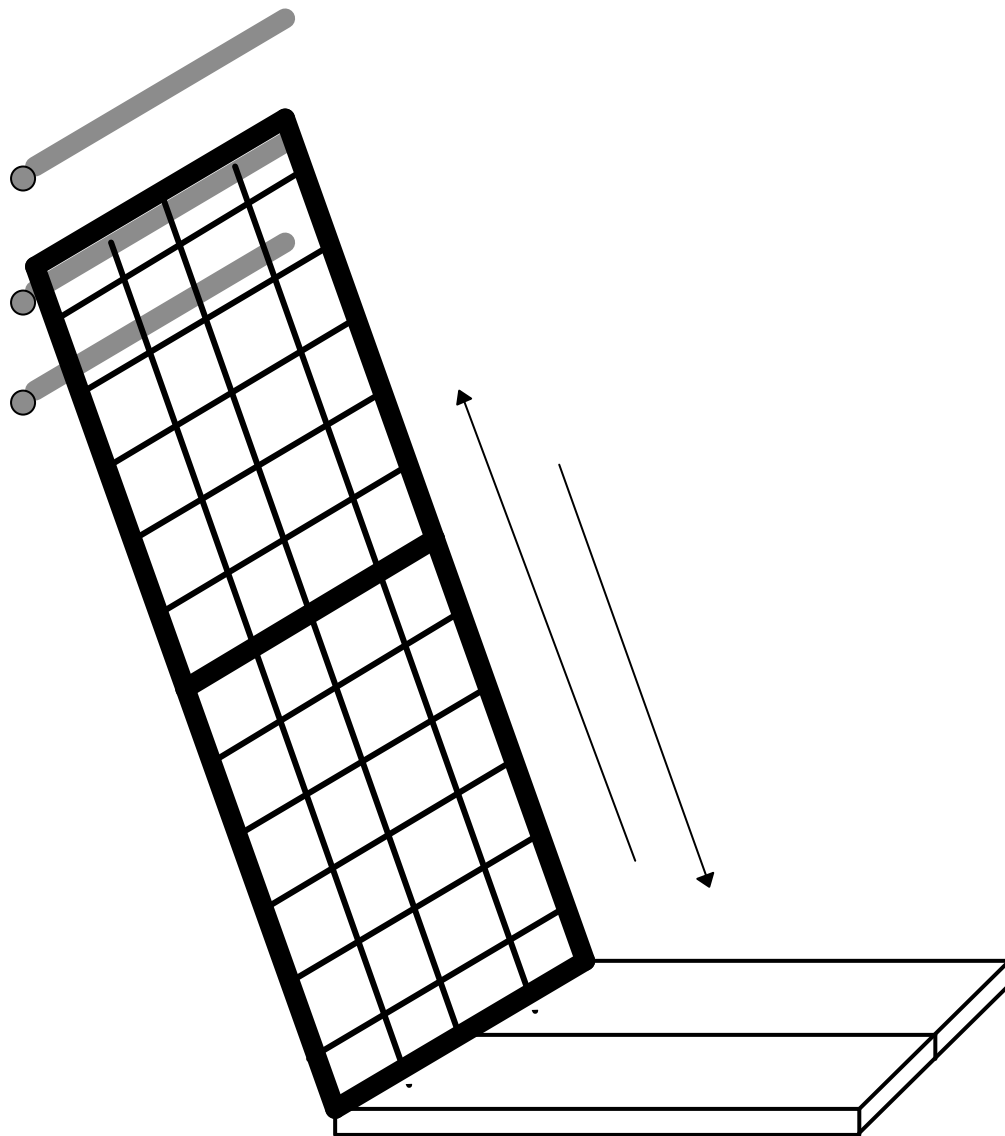
c'est réussi si on arrive sans tomber



l'espalier

il faut grimper
traverser et
redescendre

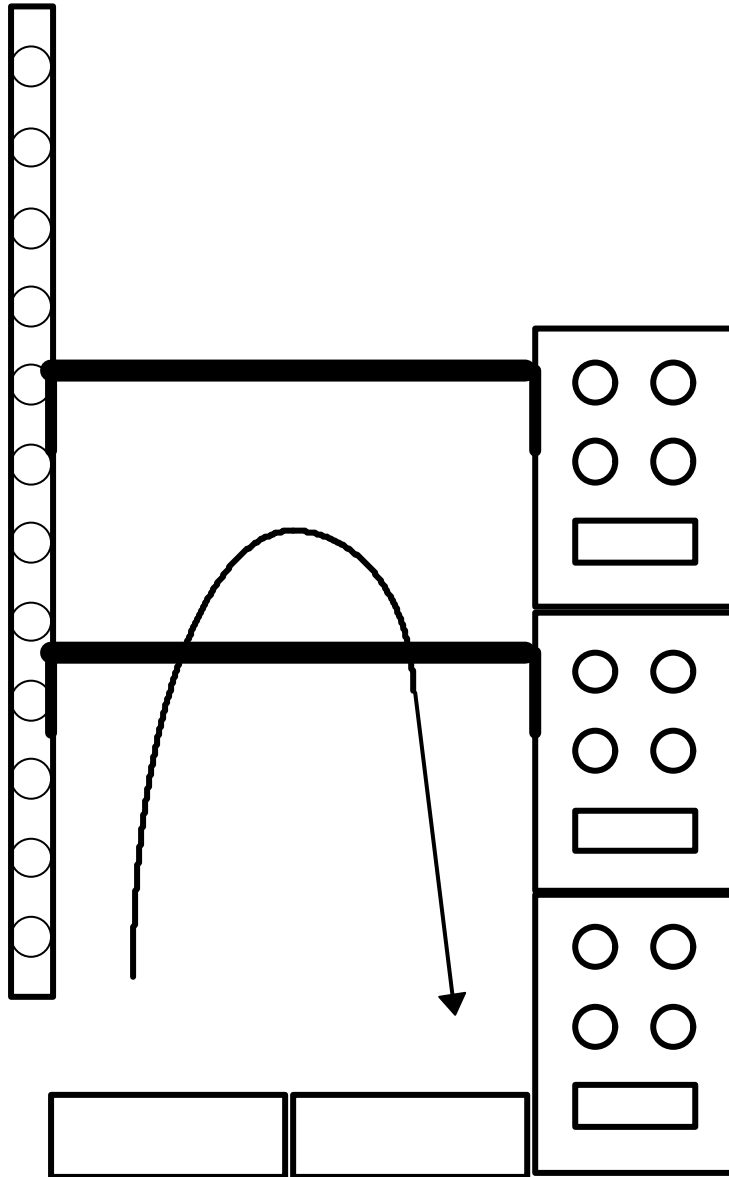
c'est réussi si
on arrive sans tomber



le filet

il faut grimper
et redescendre

c'est réussi si
on arrive sans tomber



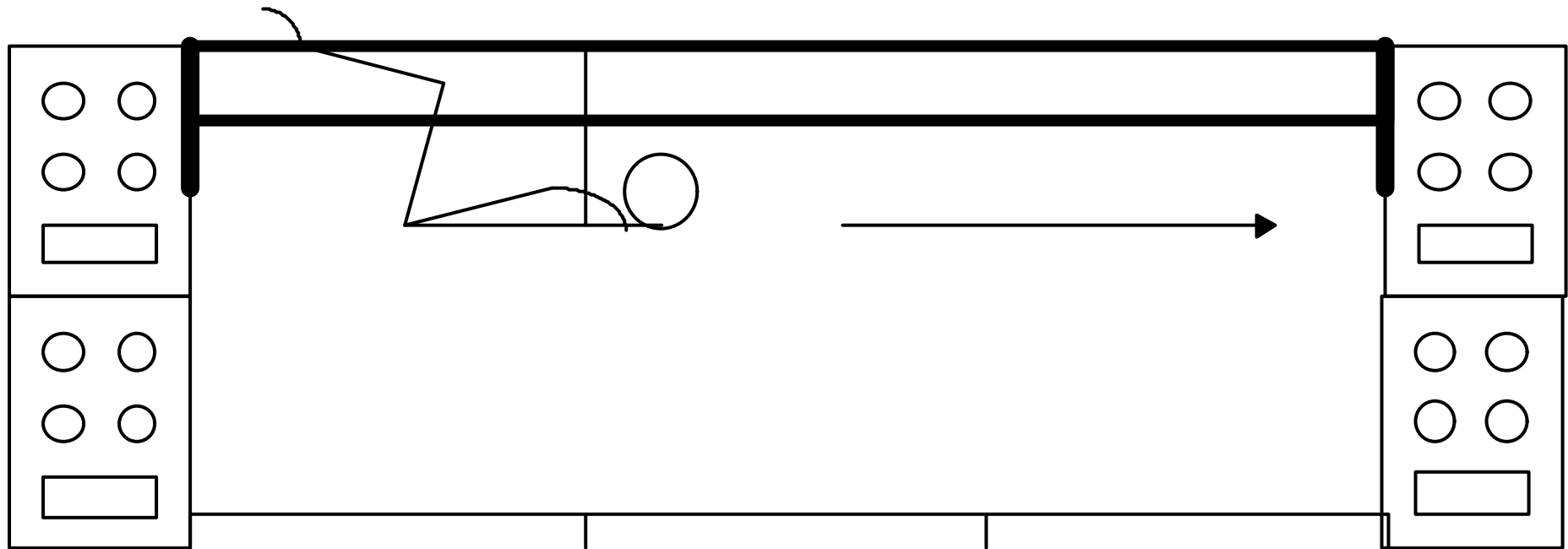
les barres

il faut grimper
et redescendre
de l'autre côté

c'est réussi si
on arrive sans tomber

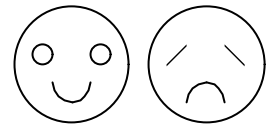
la poutre

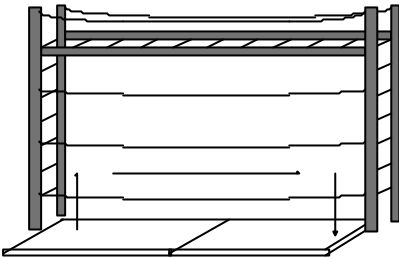
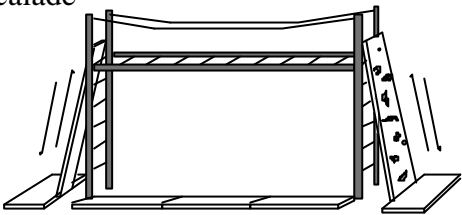
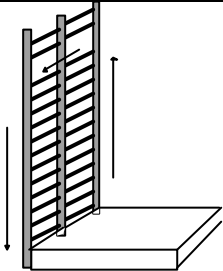
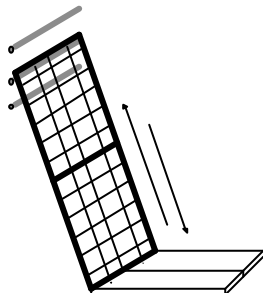
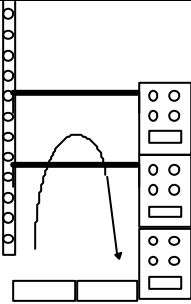
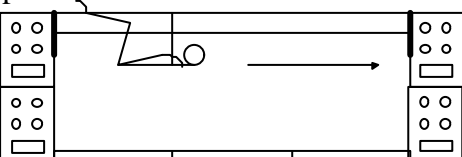
il faut se suspendre



c'est réussi si on arrive sans tomber

MS CORNEILLE GRIMPER



Adapter ses déplacements dans des formes d'actions inhabituelles...			
atelier	il faut...	c'est réussi si ...	oui - non
le pont de corde 	traverser	on arrive sans tomber	
l'escalade 	grimper et redescendre	on arrive sans tomber	
l'espalier 	grimper, traverser et redescendre	on arrive sans tomber	
le filet 	grimper et redescendre	on arrive sans tomber	
les barres 	grimper et redescendre de l'autre côté	on arrive sans tomber	
la poutre 	se suspendre	on arrive sans tomber	

ACT. ESCALADE CYCLE 1 - GS

R.Reynaud
Janv.98

DEMARCHE : (voir compétences transversales, page 4)

- comprendre et mettre en œuvre des règles, des codes,
- écouter et respecter les autres, connaître les autres enfants,
- coopérer.
- oser s'engager en toute sécurité,
- accepter puis contrôler ses émotions
- prendre des indices simples, des repères dans l'environnement pour réussir ses actions,
- prendre des repères dans l'espace et le temps, (mémorisation des étapes de la séquence)
- apprécier ses possibilités, mémoriser les résultats, constater ses progrès

COMPETENCE EPS : **Adapter ses déplacements ...**

... dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre

c'est faire le bon choix par rapport à la prise de risque et la maîtrise des déplacements

pour l'élève : **“ choisis et réussis le chemin le plus difficile pour toi ”**

EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE :

1/ DECOUVERTE :

FAIRE

- s'organiser sur les ateliers en sécurité active, découvrir les ateliers
- passer 1 par 1
- l'atelier est orienté (début et fin d'atelier matérialisés)
- remettre les tapis déplacés
- répéter, faire répéter les règles de fonctionnement (compétence 3)
- comprendre le but et le critère de réussite à l'aide des AFFICHES
- répéter, faire répéter “ ce qu'il faut faire ... ”
- grimper et redescendre, se suspendre et traverser,
- répéter, faire répéter “ c'est réussi quand on arrive sur les pieds ”
- ne pas tomber

DIRE

compétences
méthodologie

2/ STRUCTURATION :

DIRE

(AFFICHES collectives)

- comprendre la difficulté sur chaque atelier :
- facile 1 point, difficile 2 points
- comprendre la relation entre prise de risque et maîtrise
- choisir son dispositif, marquer ses résultats, mesurer ses progrès
- stabiliser le meilleur résultat possible = réussir 4 x sur 5 (ou 3 x sur 3)

DIRE

ce qu'on a réussi

apprentissages
+ conscients

3/ REINVESTISSEMENT :

FAIRE ↔ DIRE

(fiche individuelle)

- évaluer la compétence :
- faire le bon choix pour réussir = se connaître, reconnaître le risque
- “ choisis et réussis le plus difficile pour toi ”**
- on peut marquer à l'avance 1 ou 2 puis (2) si réussi ~~2~~ si chute
- rencontre inter équipes :
- rapporter le maximum de points à son équipe
- (ou défi à 2 avec prise au foulard)

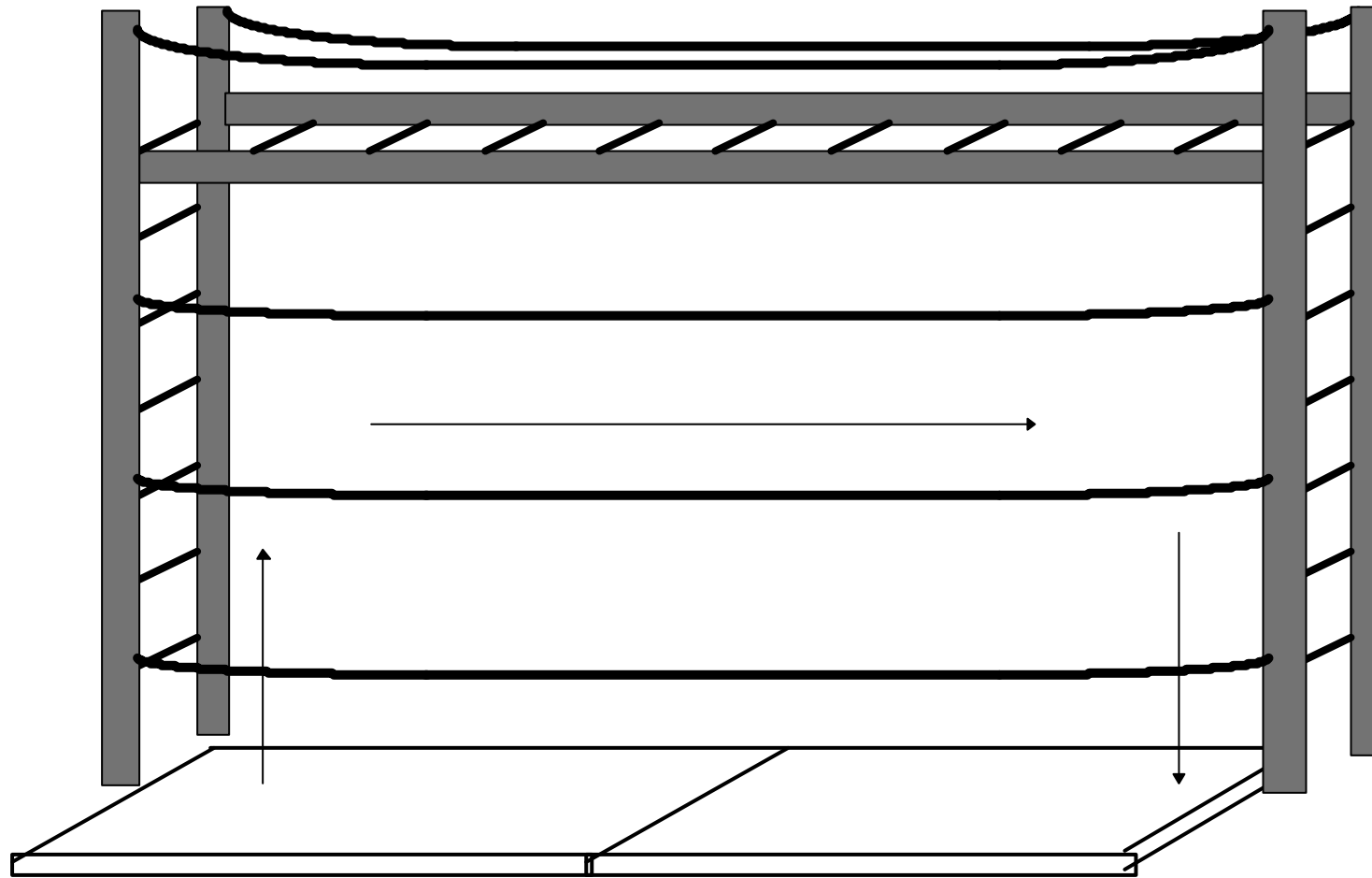
FAIRE

ce qu'on a dit

bilan : as-tu bien choisi, sur chaque atelier ?

le pont de corde

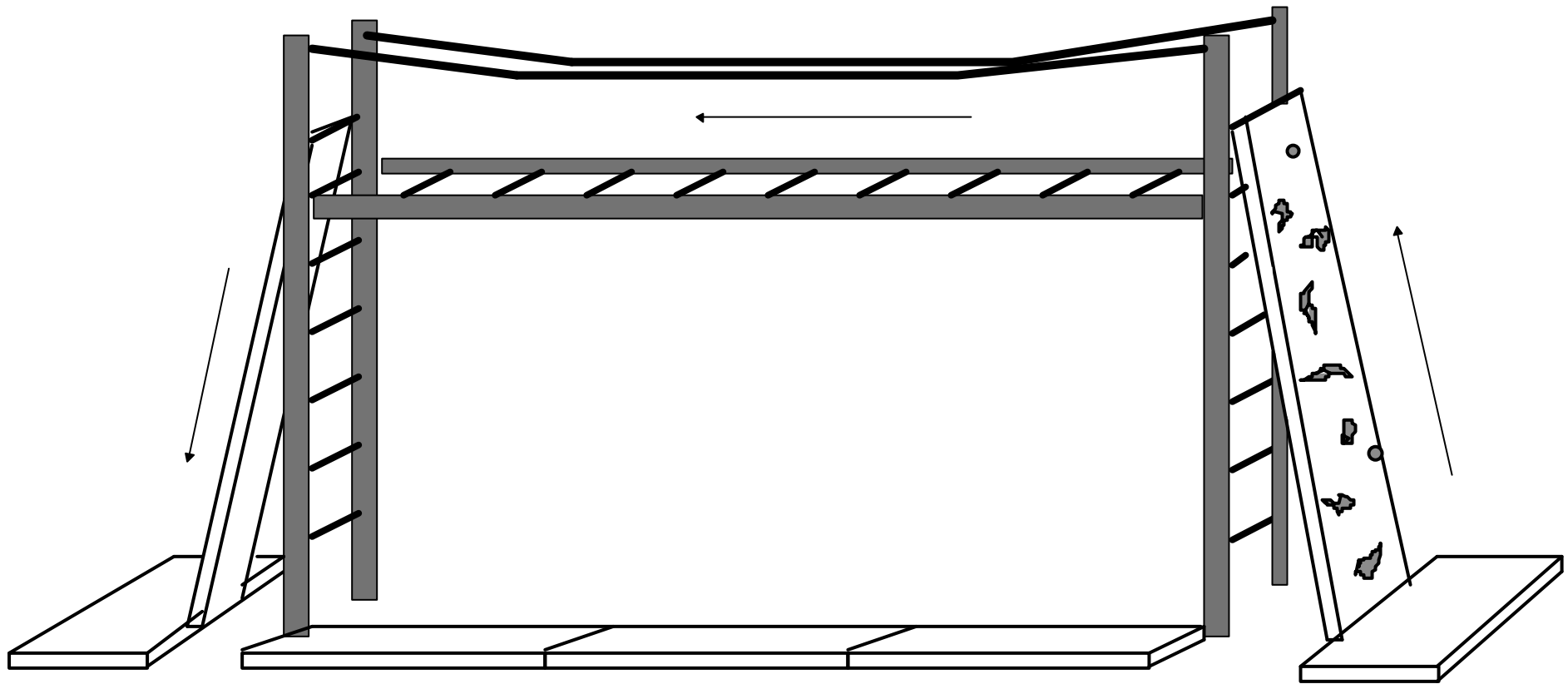
il faut grimper et traverser



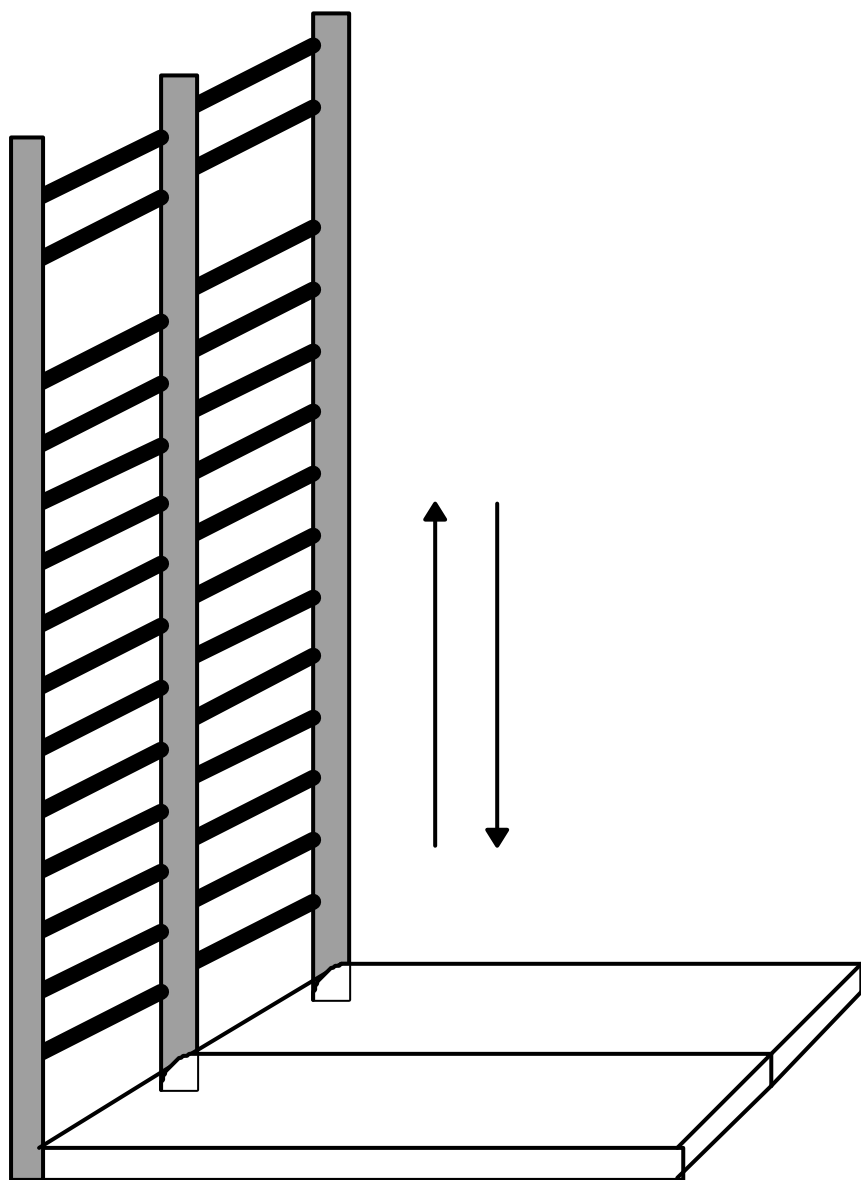
c'est réussi si on arrive sans tomber

l'escalade

il faut escalader et redescendre



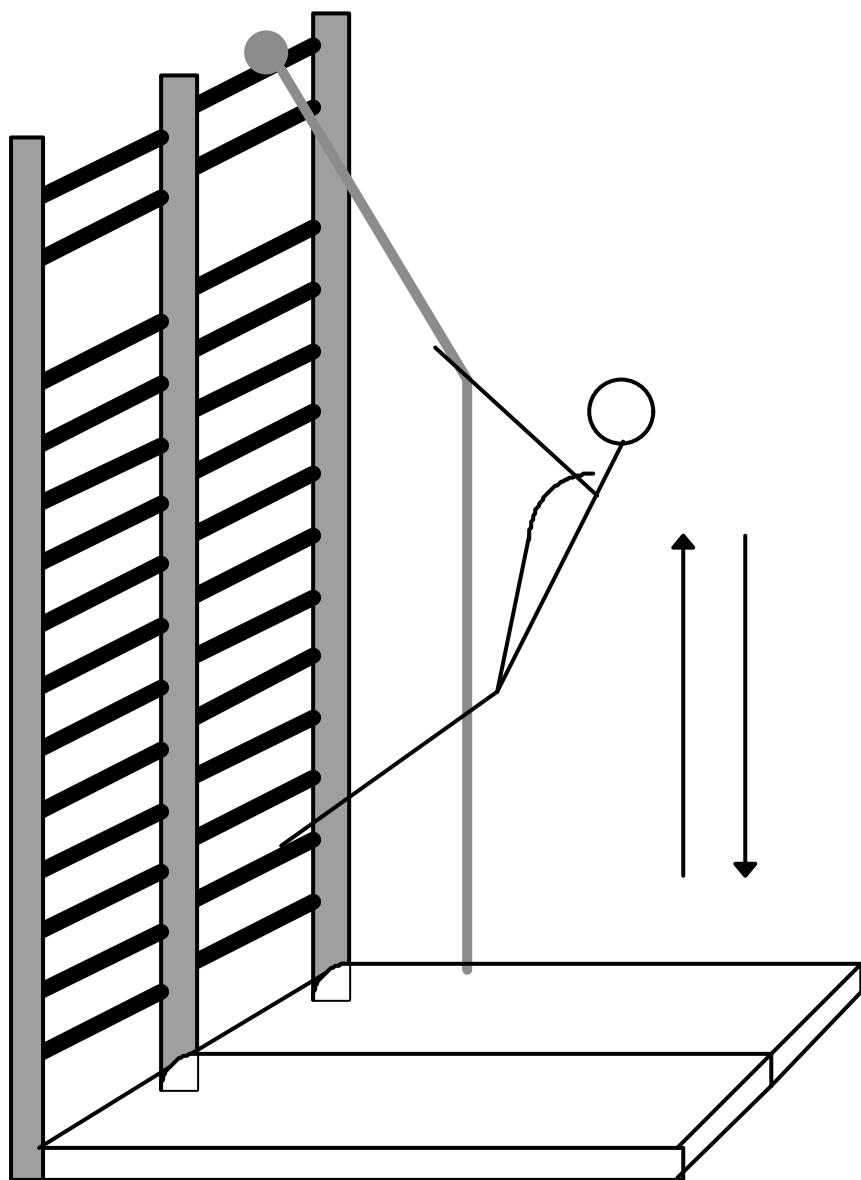
c'est réussi si on arrive sans tomber



l'espalier

il faut grimper
et redescendre

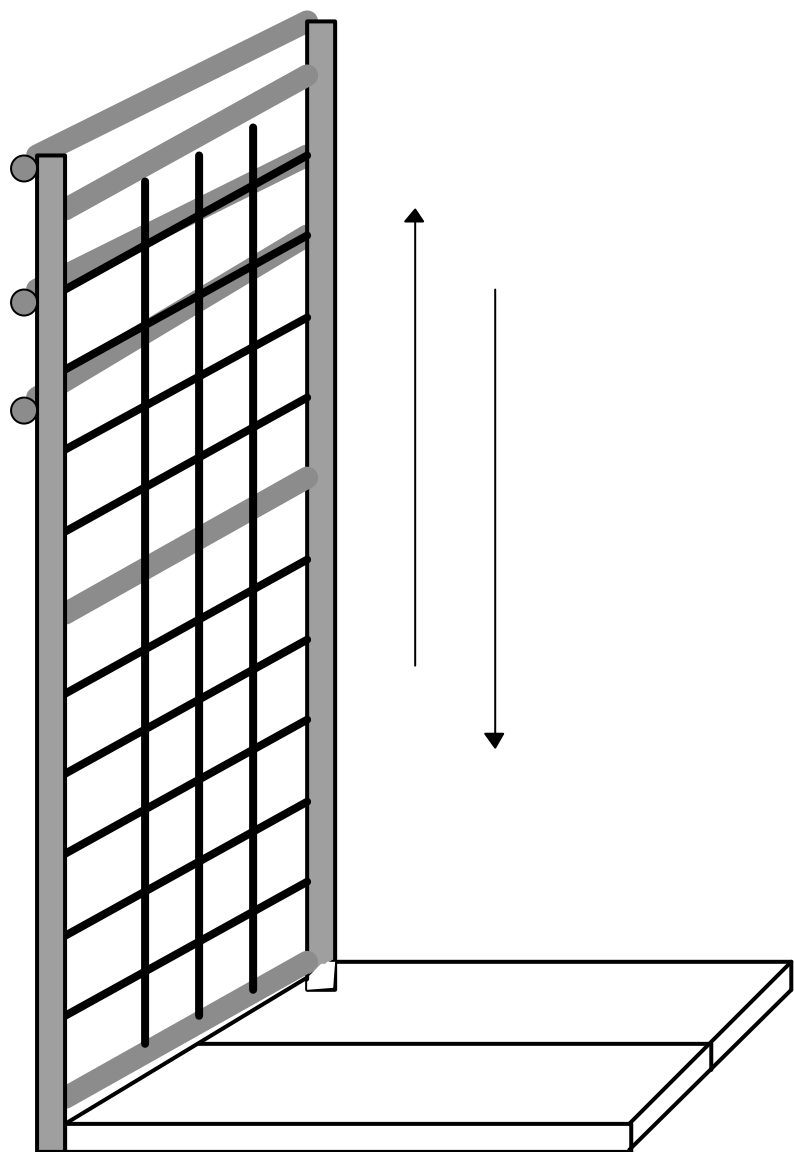
c'est réussi si
on arrive sans tomber



la corde

il faut grimper
et redescendre

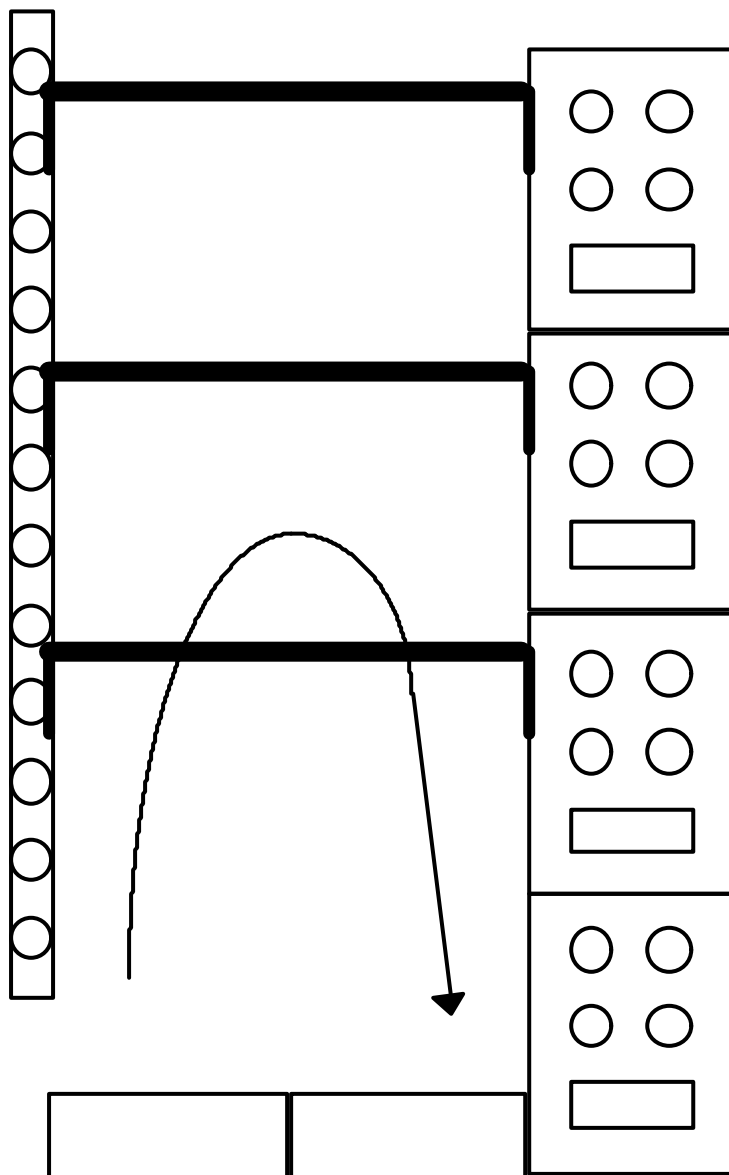
c'est réussi si
on arrive sans tomber



le filet

il faut grimper
et redescendre

c'est réussi si
on arrive sans tomber



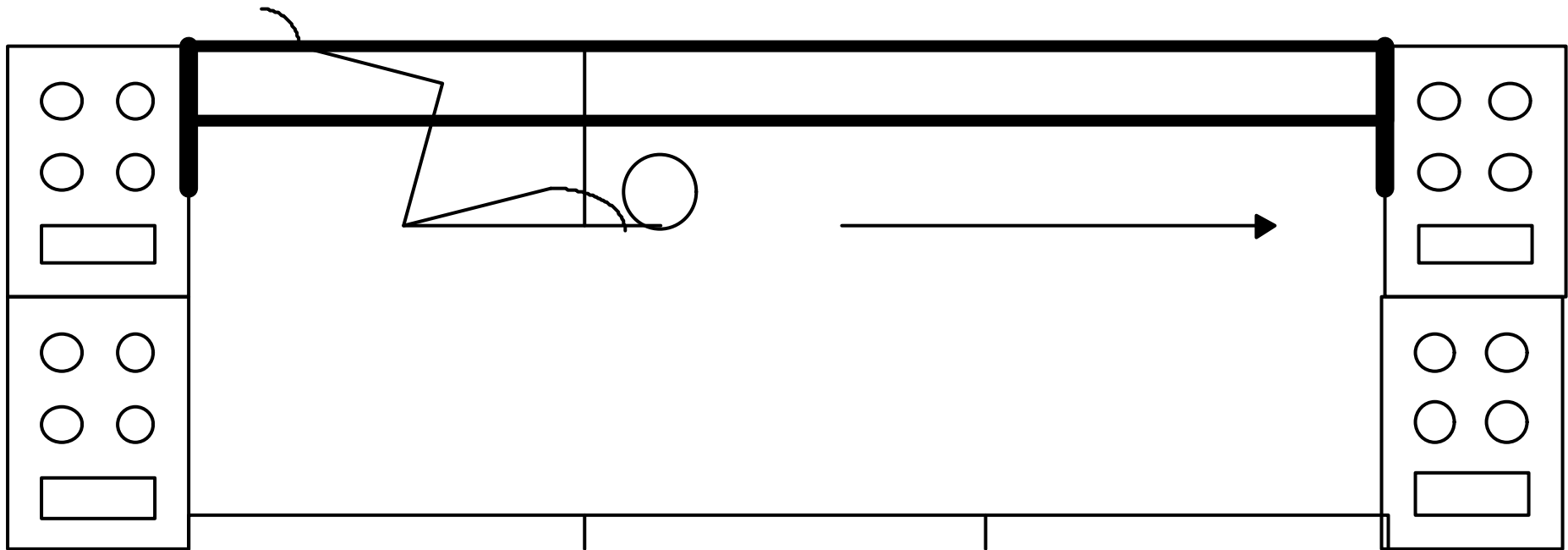
les barres

il faut grimper
et redescendre
de l'autre côté

c'est réussi si
on arrive sans tomber

la poutre

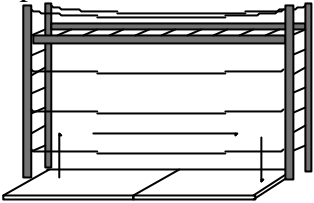
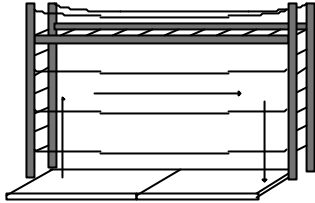
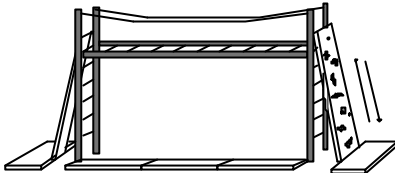
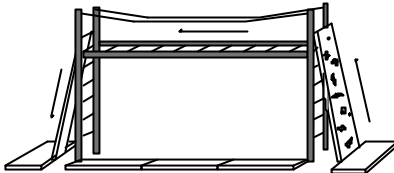
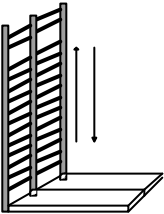
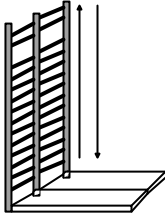
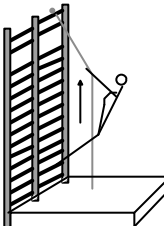
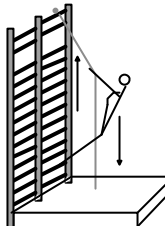
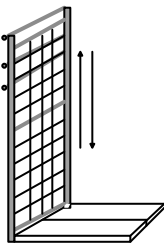
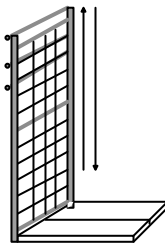
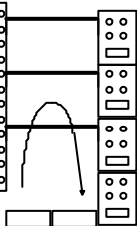
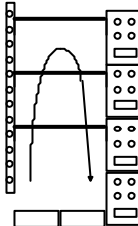
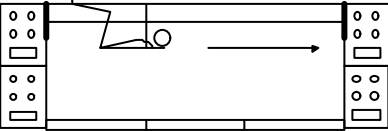
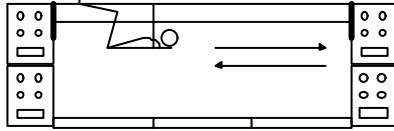
il faut se suspendre et traverser



c'est réussi si on traverse sans tomber

GS CORNEILLE GRIMPER

Choisis et réussis le chemin le plus difficile pour toi

il faut...	c'est réussi si	1 point	2 points
grimper et traverser	on arrive sans tomber	le pont de 	
escalader et redescendre	on arrive sans tomber	l'escalade 	
grimper et redescendre	on arrive sans tomber	l'espalier 	
grimper et redescendre	on arrive sans tomber	la corde 	
grimper et redescendre	on arrive sans tomber	le filet 	
grimper et redescendre de l'autre côté	on arrive sans tomber	les 	
se suspendre et traverser	on traverse sans tomber	la poutre 	

CYCLE 1 - COMPETENCE EPS : savoirs constitutifs et activité escalade

R.Reynaud - 1998
CPC Lyon Part-Dieu

Idée-force de la compétence : faire le bon choix par rapport à la prise de risque et la maîtrise des actions .
Formulation pour l'élève : “ **Choisis et réussis le chemin le plus difficile pour toi.** ”

Adapter ses déplacements dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre...			
Savoirs constitutifs	Apprentissages pratiques	Contenus cognitifs	Attitude et motivation
De l'ordre du...	POUVOIR	SAVOIR	VOULOIR
Types d'indicateurs	FAIRE le bon choix, Gérer le risque % maîtrise	DIRE ce qu'on a réussi, ce qu'on veut réaliser ...	Mettre en relation FAIRE ↔ DIRE DIRE ce qu'on veut faire FAIRE ce qu'on a dit
Emergence repérage	S'engage dans les actions (grimper , traverser, redescendre) en sécurité active (groupes organisés sur chaque atelier) Réussit au moins un niveau de difficulté	Connaît, nomme le matériel, le dispositif Répète le but de la tâche sur chaque atelier Comprend le critère de réussite Repère les niveaux de difficulté sur chaque atelier	Accepte de ranger le matériel Remet en place le dispositif, tapis décalé Veut s'engager sur les dispositifs Respecte les consignes de sécurité et d'organisation du groupe
Stabilisation Structuration	Choisit ses actions en fonction des difficultés et en sécurité Réussit plusieurs fois l'action la plus difficile pour lui, réussit 4 fois sur 5	Repère , explique ses réussites à l'aide des affiches d'atelier Corrige ses choix en fonction de ses erreurs (chutes)	Marque l'intention de réussir, notamment à la réception Veut réussir une action plus difficile Accepte l'effort, la répétition d'1 action
Développement Réinvestissement	Réalise son niveau maximal de difficulté Réussit ce qu'il a choisi pour gagner le maximum de points sur quelques ateliers sur tous les ateliers Maîtrise la prise de risque	Lit et connaît les affiches de la classe Situe son niveau de difficulté sur chaque affiche d'atelier Situe son niveau de difficulté sur fiche individuelle (s'évalue)	Annonce à l'avance ce qu'il veut réussir Respecte le contrat : réalise ce qu'il a dit Prend des risques mesurés et réussit ses actions (ose en sécurité)

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		Pilotage (cg4+1+2)	Lutte (cg1+4)	Rondes/jeux dansés (cg4)
		Gymnastique (cg4+1+3)	Lutte (cg4+1)	Rondes/jeux dansés (cg3)
2 ^{ème} trimestre		Escalade (cg1+2)		Mime et/ou cirque (cg1+2)
		Natation (cg4+1)	Jeux traditionnels (cg4)	Grs / acro-gym (cg1+2)
3 ^{ème} trimestre	Natation (cg2+3)		Jeux de balles (cg4)	Danse (cg4+3)
	Athlétisme (cg3)	Orientation (cg1+2)		Danse (cg2)
<p>COMPÉTENCES GÉNÉRALES <i>des situations pour</i></p> <p>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</p> <p style="text-align: right;">ET CONNAISSANCES</p> <p>- 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</p>				

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 - Échanger 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)