



Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

GUIDE METHODOLOGIQUE POUR LA PROGRAMMATION EN MATERNELLE

Préambule : pourquoi ce guide ?

Son objectif est d'apporter des pistes aux enseignant.e.s pour construire **une programmation de cycle** permettant d'organiser l'enseignement de l'EPS à l'école selon un parcours dynamique d'apprentissage fédéré collectivement au sein de l'école, tout en cohérence avec l'âge de l'enfant. Les grilles de programmation de cycle seront remplies par l'équipe de cycle en tenant compte des contraintes de l'école et des textes officiels. Puis, chaque enseignant établira sa progression EPS à partir de la grille de cycle précédemment élaborée collectivement.

La pratique des activités doit être organisée sur les trois (voire quatre) années du cycle **en exploitant les ressources locales**.

Rappel des points de vigilance :

- Une séquence d'apprentissage doit contenir de 5-6 séances à 10-15 séances au maximum (pour faciliter les réels progrès moteurs, affectifs et sensoriels).
- Une séance doit durer de 30 à 45 minutes par jour avec un temps d'activité physique le plus grand possible pour l'enfant

Démarche pour construire une programmation d'école en EPS

1) Inventaire des ressources matérielles et humaines

2) Echanges autour des programmes

3) Répartition des activités physiques sur les 3 ou 4 années du cycle, par rapport aux 4 objectifs d'apprentissage

4) Répartition des activités physiques sur l'année, par classe, en se basant sur les attendus

1) Inventaire des ressources matérielles et humaines (voir tableau 1 à renseigner)

Ressources matérielles	Ressources humaines
Inventaire des ressources en matériel : - Petit matériel à usage individuel - Matériel collectif Inventaire des installations sportives disponibles : - Dans l'école (salle, terrain ...) - A l'extérieur de l'école (gymnase, piscine, terrain sportif, ...)	Compétences déjà acquises par les élèves et liste des APSA déjà pratiquées. Δ ! Chaque compétence peut être traitée au travers d'une ou plusieurs activités. Compétences des enseignants : - Echanges de service, Pratiques acquises en formation, - Aide du CPC EPS, d'intervenants extérieurs agréés, intervenants sportifs USEP...

2) Choix des activités en s'appuyant sur les 4 objectifs d'apprentissage : a) APSA de référence

Faire référence aux activités physiques, sportives et artistiques peut permettre de donner du sens aux situations vécues par les élèves et vous aider à mettre en perspective les apprentissages de vos élèves.

1. AGIR DANS L'ESPACE, DANS LA DURÉE ET SUR LES OBJETS

Amener progressivement l'enfant, tout au long du cycle 1, à engager des efforts et y prendre plaisir, pour développer son pouvoir d'agir dans l'espace, dans le temps et sur les objets.

Exemples d'APSA :

- Activités athlétiques : courir, sauter, lancer
- Jeux collectifs traditionnels (déménageurs...)
- Cirque ...

2. ADAPTER SES ÉQUILIBRES ET SES DÉPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU DES CONTRAINTES VARIÉS

Amener progressivement l'enfant à construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.

Exemples d'APSA :

- Activités de roule et glisse
- Activités d'orientation
- Activités aquatiques ...

3. COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES À TRAVERS DES ACTIONS À VISÉES EXPRESSIVE ET ARTISTIQUE

Amener l'enfant, tout au long de la scolarité maternelle, à développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Exemples d'APSA :

- Danse de création
- Danses traditionnelles : rondes et jeux dansés
- Cirque
- Acrosport (cycle accrochaise...)
- Gymnastique

4. COLLABORER, COOPÉRER, S'OPPOSER

Amener progressivement l'enfant à collaborer, coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle, pour participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.

Exemples d'APSA :

- Jeux collectifs
- Jeux d'opposition (jeux de lutte, ...)
- Jeux de renvoi et raquettes...

b) Objectifs et attendus

LES ATTENDUS EN FIN D'ECOLE 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.

CYCLE 1 : école maternelle BO n°2 26 mars 2015

Objectifs et éléments de progressivité	Programmation	
<p>La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.</p> <p>Ces expériences corporelles visent à :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. ▪ chercher à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons grâce à la participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre ▪ participer à une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter. 	<p>Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage.</p> <p>Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (de trente à quarante-cinq minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...).</p> <p>Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives.</p>	
Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Agir, s'exprimer à travers l'activité physique	Les différents attendus en fonction des âges
<p>Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires. Donner des trajectoires multiples à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents pour lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir.</p> <p>Élargir et affiner des modes de déplacements. Affiner, enchaîner des actions pour enjamber, franchir des obstacles variés, sauter à un ou deux pieds pour aller haut ou loin, enchaîner plusieurs sauts, lier une course et un saut puis se réceptionner.</p> <p>Percevoir des relations entre l'espace et le temps. Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à plusieurs) pour atteindre un repère d'espace, pour parcourir plus de distance dans un temps donné, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.</p> <p>Considérer l'autre comme un partenaire. Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.</p> <p>S'inscrire dans un projet d'action.</p>	<p style="color: red; font-weight: bold;">Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p>	<p>TPS/PS Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.</p> <p>MS Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.</p> <p>Les attendus fin de GS Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</p>
<p>Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles. Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.</p> <p>Construire des déplacements dans des espaces aménagés Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ».</p> <p>Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents. Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité</p> <p>Construire des espaces orientés Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour</p>	<p style="color: blue; font-weight: bold;">Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p>	<p>TPS/PS Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.</p> <p>MS Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.</p> <p>Les attendus fin de GS Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</p>

<p>retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.</p> <p>Explorer avec plaisir le milieu aquatique Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.</p>		
<p>Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés Construire l'espace de déplacement S'engager avec plaisir dans des mouvements simples ou globaux, répétitifs ou variés, pour investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.</p> <p>Établir une relation à l'autre « danseur » Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel.</p> <p>Explorer le paramètre du temps du mouvement Mémoriser une courte série de gestes, des directions, des intentions, des vitesses, pour construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</p> <p>Varié l'énergie du mouvement Construire son regard de spectateur Alterner les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement.</p> <p>Explorer les possibilités de l'espace corporel proche Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés, pour respecter une disposition spatiale simple, pour évoluer ensemble en relation avec un support musical, tenir un rôle particulier, pour montrer ou transmettre à d'autres une réalisation collective.</p>	<p style="text-align: center; color: green;">Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<p>TPS/PS Découvrir à partir d'inducteurs variés (objets, espaces, musiques, consignes...) des actions motrices globales et explorer ses possibilités corporelles. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé.</p> <p>MS Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p> <p>Les attendus fin de GS 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</p>
<p>Construire la notion d'action collective, de rôles Construire la notion d'espace Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action. Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.</p> <p>Construire la notion de règles Construire la notion de gain Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité</p>	<p style="text-align: center; color: magenta;">Collaborer, coopérer, s'opposer</p>	<p>TPS/PS Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.</p> <p>MS Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p> <p>Les attendus fin de GS Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>
<p style="text-align: center;">Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	

c) Eléments de progressivité par objectif

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

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi - 3 ans)...	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)à l'étape 3 (autour de 5 ans).
Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.	Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples.	Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.
Elargir et affiner des modes de déplacements.	Exploration de différents trajets dans un milieu aménagé à l'aide de matériels servant de repères ou d'obstacles.	Appréciation d'itinéraires, de trajets, adaptés aux buts recherchés.	Enchaînement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.
Percevoir des relations entre l'espace et le temps.	Engagement global dans un espace pour éprouver le plaisir du mouvement.	Exploration de vitesses différentes pour parcourir des espaces de plus en plus grands.	Expérimentation de situations mettant en relation les espaces parcourus ou les scores obtenus pour une même durée de course.
Considérer l'autre comme un partenaire.	Acceptation du partage des objets et des espaces de jeux dans le cadre d'une règle.	Participation à des jeux d'échange avec un partenaire, compréhension des rôles différents.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.
S'inscrire dans un projet d'action.	Proposition de manières de faire différentes, expérimentation des manières de faire des autres.	Choix parmi plusieurs solutions pour atteindre un but.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	...à l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	...à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause les équilibres habituels.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des « exploits ».
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres.
Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.
Construire des espaces orientés	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.
Explorer avec plaisir le milieu aquatique			Découverte du corps flottant : se laisser porter par l'eau. Adaptation des échanges respiratoires. Réalisation de coulées ventrales avec la tête dans l'eau (et le regard dirigé vers le fond). Exploration de déplacements avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des

			jambes. Exploration de la profondeur et du volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.
--	--	--	---

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

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi - 3 ans)	...à l'étape 2 (autour de 3 – 4 ans)	...à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés	Découverte de l'action motrice globale, de différents modes d'actions possibles pour agir sur des objets de tailles et de formes différentes.	Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ». Expérimentation des effets multiples sur un même objet (le faire glisser, le faire tourner...).	Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...), par les éléments (air, terre, eau, feu) ou par d'autres supports inducteurs.
Construire l'espace de déplacement	Exploration de différents déplacements dans l'espace, de différents tracés (ligne droite, ligne courbe).	Association de modes de déplacements particuliers en relation avec des règles d'espaces ou des tracés. Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (loin, près de, côte à côte...)	Structuration des différentes trajectoires dans l'espace scénique. Enchaînement et anticipation de tracés différents (lignes courbes, lignes angulaires, spirales) en relation avec les positions des partenaires de danse.
Explorer le paramètre du temps du mouvement	Expérimentation des contrastes de temps (mouvement rapide, mouvement lent).	Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.	Reproduction et composition d'un même mouvement en jouant sur la variable temps (très rapide, lent, mouvement au ralenti ou au contraire accéléré).
Varié l'énergie du mouvement	Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.	Exploration de différentes qualités de mouvements à partir de verbes d'action (fondre, exploser, caresser, frotter...).	Reproduction et composition d'un mouvement en jouant sur la variable énergie (mouvement continu, fluide, mouvement saccadé). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.
Explorer les possibilités de l'espace corporel	Exploration des différents niveaux de l'espace corporel	Recherche de positions d'équilibre et de mise en déséquilibres	Mobilisation maîtrisée de différentes parties du corps pour tracer dans

proche	(haut, bas).	intentionnels. Mobilisation d'une partie du corps pour se donner une direction dans l'espace (la main qui entraîne en avant, en arrière, sur le côté).	l'espace et combiner différentes parties. Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.
Établir une relation à l'autre «danseur»	Découverte du plaisir de danser avec les autres, comme les autres, dans un jeu d'imitation et d'imprégnation.	Entrée dans la relation à l'autre, en agissant sur lui, en manipulant différentes parties de son corps, en dansant avec lui (comme lui ou différemment).	Création d'une danse avec un partenaire, en variant ses modes de relation (en miroir, en parallèle, en contact), ou en variant les modes de regroupement (par 2, en petit groupe, en groupe classe..).
Construire son regard de spectateur	Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.	Observation de la danse des autres, pour exprimer un ressenti, pour décrire un mouvement ou un enchaînement d'actions.	Observation et implication dans la production corporelle d'un autre pour la commenter ou faire des propositions pour la transformer

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles	Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter...). Découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).
Construire la notion d'espace	Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
Construire la notion de règles	Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances.	Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain	Connaissance du but du jeu et du résultat de « son » action.	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.

TABLEAU 1 : Inventaire des ressources matérielles et humaines

LOGO DE L'ÉCOLE	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique	 ACADÉMIE DE NORMANDIE <i>Liberté Égalité Fraternité</i> Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Eure
-----------------	---	---

LES INSTALLATIONS À DISPOSITION DE L'ÉCOLE

Lieu(x) de pratiques	Période(s)/créneau(x) disponibles	Classe(s) concernée(s)

LES ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIELS SPORTIFS

--

LES PROJETS SPORTIFS EN COURS OU ENVISAGÉS (inscription de classe(s) ou de l'école dans des projets départementaux EPS, en partenariat avec l'USEP, les collectivités et clubs sportifs, projet de sorties scolaires avec nuitées à dominante sportive, participation à des événements nationaux (Semaine Olympique et paralympique, journée olympique, journée du handicap...)).

--

LES RESSOURCES HUMAINES POUR MENER LES PROJETS (aide CPC EPS, échanges de service, intervenants extérieurs agréés, éducateurs sportifs USEP, ...)

--

PROGRAMMATION DES APSA À L'ÉCOLE MATERNELLE – CYCLE 1

LES OBJECTIFS VISES	CE QUI EST A CONSTRUIRE	TPS	PS	MS	GS
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.				
	Elargir et affiner des modes de déplacements.				
	Percevoir des relations entre l'espace et le temps.				
	Considérer l'autre comme un partenaire.				
	S'inscrire dans un projet d'action.				
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.				
	Construire des déplacements dans des espaces aménagés				
	Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.				
	Construire des espaces orientés				
	Explorer avec plaisir le milieu aquatique				

A remplir en équipe

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés				
	Construire l'espace de déplacement				
	Explorer le paramètre du temps du mouvement				
	Variation l'énergie du mouvement				
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche				
	Établir une relation à l'autre «danseur»				
	Construire son regard de spectateur				
Collaborer, coopérer, s'opposer	Construire la notion d'action collective, de rôles				
	Construire la notion d'espace				
	Construire la notion de règles				
	Construire la notion de gain				

GRILLE POUR MA PROGRESSION DE CLASSE

LES OBJECTIFS VISES	CE QUI EST A CONSTRUIRE	Activités proposées et éléments de progressivité (Cf. tableau 2.c)				
		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.					
	Elargir et affiner des modes de déplacements.					
	Percevoir des relations entre l'espace et le temps.					
	Considérer l'autre comme un partenaire.					
	S'inscrire dans un projet d'action.					
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.					
	Construire des déplacements dans des espaces aménagés					
	Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.					
	Construire des espaces orientés					
	Explorer avec plaisir le milieu aquatique					
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou	Explorer les actions motrices et les qualités de mouvements à partir d'inducteurs variés					
	Construire l'espace de déplacement					
	Explorer le paramètre du temps du mouvement					

A remplir individuellement

	Varié l'énergie du mouvement					
	Explorer les possibilités de l'espace corporel proche					
	Établir une relation à l'autre «danseur»					
	Construire son regard de spectateur					
Collaborer, coopérer, s'opposer	Construire la notion d'action collective, de rôles					
	Construire la notion d'espace					
	Construire la notion de règles					
	Construire la notion de gain					