

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

Pour les élèves de moins de 3 ans, de Très Petite Section¹

L'enfant de moins de 3 ans possède, déjà des pouvoirs d'agir notamment la locomotion et la préhension. Ces pouvoirs moteurs vont lui permettre de développer une activité exploratoire pour construire de nouvelles organisations corporelles plus complexes, de comprendre et de se représenter petit à petit le monde dans lequel il agit, de rentrer progressivement en relation avec les autres. Le développement moteur est en étroite relation avec le développement cognitif, social et affectif. Aussi, il ne s'agit pas de réduire les apprentissages aux seuls apprentissage moteurs.

1. La spécificité des enfants de moins de 3 ans (TPS)
 - Ses besoins
 - Ce qu'il sait faire au niveau moteur, cognitif et affectif
 - Ses activités
 - Comment apprend-il ?
2. Dans le domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique²
 - **Objectifs et enjeux pour les élèves de moins de trois ans**
 - Favoriser le **développement et l'enrichissement du répertoire moteur de base** (motricité globale) à travers des actions motrices ainsi que l'engagement et le plaisir d'agir,
 - Favoriser la **double structuration de l'espace et du temps et du schéma corporel** : une première étape importante vers l'image orientée de soi,
 - Favoriser la **mise à distance de l'action pour la comprendre** : formaliser l'action par le langage en amont, pendant, en aval de l'action, garder des traces de l'activité, proposer des représentations du réel,
 - Favoriser l'**émergence du JE dans le collectif** : se reconnaître et être reconnu comme personne, reconnaître les autres, apprendre à agir à côté des autres,
 - Construire **une première posture sociale** : première appartenance à la communauté scolaire, l'apprentissage des règles, et des rôles.
 - **Des apprentissages dans les différents types de motricité : locomotion - équilibration – manipulation, préhension, motricité expressive**
Des actions motrices à travailler pour favoriser le développement réciproque du langage, de l'apprendre ensemble, la structuration de l'espace.
3. Le rôle de l'enseignant

Les gestes professionnels
Une démarche pour organiser ses apprentissages
4. Un exemple de programmation

¹ Document réalisé par les conseillers pédagogiques de circonscription et départementales, en EPS au sein du groupe « maternelle » (Mmes Charvet- Néri, Heguilein, Lagneaux, Pavon, Routhier), à travers une expérimentation menée dans la classe de TPS de Mme Houdayer Thévenet PEMF - Ecole J Guesde – Villeurbanne.

² D'après les ressources maternelle : Agir dans l'espace n sur la durée et sur les objets – Les moins de 3 ans - Créer une dynamique d'apprentissage – Adapter ses déplacements à des environnements variés - Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique - Eduscol 2016

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

VECU CORPOREL

AGIR - REUSSIR

D' une action auto adaptative

À

une action intentionnelle orientée par un but

S' EXPRIMER - COMMUNIQUER

Le corps comme moyen d'expression et de communication

Langage de situation et d'évocation comme outils de pensée et d'interactions

Ecrit : photos, dessins, codages, symboles



Etayage et guidage attentif de l'enseignant

Mettre en place des scénarios d'interactions (avant, pendant, après la séance)

Dire et faire dire

ce que l'on va faire
ce que l'on a fait
ce que l'on va pouvoir faire

Nommer et faire nommer les actions, les objets, les procédures..

COMPRENDRE

D'un faire autotélique

À

Une première compréhension de ce que je fais



La progressive appartenance à un groupe social : la classe et ses règles

D'un monde égocentré à un monde d'interrelations

SES BESOINS ET CE QU'IL SAIT FAIRE AU NIVEAU MOTEUR, COGNITIF ET AFFECTIF

	<i>DOMAINE MOTEUR</i>	<i>DOMAINE COGNITIF AFFECTIF</i>	<i>RAPPORT A L'ESPACE ET AU TEMPS</i>
CE DONT IL A BESOIN	<p><i>Bouger, se déplacer, se trainer par terre</i></p> <p><i>Manipuler, transporter, déplacer des objets, vider, remplir...</i></p> <p><i>Explorer par lui-même</i></p> <p><i>Produire des tracés simples</i></p>	<p><i>Etre sécurisé pour s'engager (rôle de l'enseignant, des routines), tout en jouant à se faire peur, à se cacher</i></p> <p><i>Agir sous le regard d'un adulte, faire avec lui</i></p> <p><i>Imiter des actions qu'il a observées</i></p> <p><i>Changer d'activité</i></p>	<p><i>Explorer l'espace, les différents espaces, tout en étant sécurisé par des repères spatiaux et temporels et l'adulte</i></p> <p><i>Avoir un espace à lui</i></p>
CE QU'IL SAIT FAIRE³	<p><i>L'enfant de moins de 3 ans possède déjà deux pouvoirs d'agir</i></p> <p><u><i>Au niveau de la locomotion : il sait</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- Se déplacer, galoper, sautiller, sauter à deux pieds,</i> <i>- Monter ou descendre un escalier pose encore problème,</i> <i>- Se déplacer en quadrupédie sur les genoux et sur les pieds, ramper sur le ventre et pour certains sur le dos,</i> <i>- Se déplacer sur un porteur en poussant avec les pieds.</i> <p><i>Mais ces actions sont coordonnées de façon incomplète, de manière explosive sans réelle maîtrise ni de l'équilibre (les chutes sont fréquentes), ni des arrêts. Les bras restent largement équilibrateurs.</i></p> <p><u><i>Au niveau de la préhension il sait :</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- Manipuler différents objets, pour les trainer au sol, les transporter, les faire glisser, les pousser, pour vider et remplir,</i> <i>- Jeter un objet devant soi avec un mouvement du poignet, ou alors avec un engagement global, indifférencié du corps,</i> <i>- Se servir de manière indifférenciée de l'une ou l'autre main (la main dominante n'est pas stabilisée) ou des deux mains.</i> <p><i>Mais ces actions ne sont pas dissociées, ses réponses motrices restent « explosives ». La dissociation du haut et du bas du corps est incomplète. Progressivement les membres inférieurs vont se charger de l'équilibration, libérant les membres supérieurs pour assurer une dextérité manuelle plus élaborée.</i></p>	<p><i>L'enfant de moins de 3 ans, aime le plus souvent :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- Agir de manière indépendante parmi les autres puis à côté des autres avec une prise en compte progressive de l'autre,</i> <i>- Rechercher une relation privilégiée avec l'adulte,</i> <i>- Rechercher, pour certains, une relation avec quelques enfants choisis,</i> <i>- S'engager dans l'action pour certains ou au contraire rester en dehors de l'action pour d'autres,</i> <i>- Communiquer essentiellement par des moyens physiques (contacts qui peuvent ressentis positivement ou négativement).</i> <p><i>Mais certains se sentent encore menacés par la présence de l'autre et ont du mal à réguler leurs émotions, leurs frustrations, leurs besoins immédiats de passer à l'acte, l'incapacité d'attendre ou de différer, le désir de possession, la difficulté à se séparer des objets possédés...</i></p>	<p><i>L'enfant de moins de 3 ans, le plus souvent parvient à :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- Se repérer dans un méso espace (classe) en fonction de son intérêt,</i> <i>- Se repérer dans certains espaces en fonction de ses besoins et de ses envies (toilettes, jeu),</i> <i>- Ressentir des sensations kinesthésiques (provoquées par le vécu corporel)</i> <p><i>Mais ses sensations sont souvent inconscientes et ne lui permettent pas encore de se repérer y compris dans son propre corps.</i></p> <p><i>Il a encore du mal à mettre en œuvre des opérations mentales comme le rapport topologique à l'espace (situer des objets les uns par rapport aux autres, situer des objets par rapport à</i></p>

³ D'après les ressources maternelle Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets – Les moins de 3 ans - Créer une dynamique d'apprentissage – Adapter ses déplacements à des environnements variés - Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique - Eduscol 2016

<p><u>Au niveau de la motricité expressive il sait</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bouger avec une motricité globale, plein d'énergie et de désirs intenses d'action, d'exploration et d'appropriation d'objet, - Imiter (faire comme... en présence puis en évoquant : imitation différée), - Apparaître / disparaître, se cacher, - Jouer avec des objets (qui pourront être des supports de mouvements dansés) <p>Mais l'activité ludique égocentrée prend encore le pas sur une activité dansée partagée et intentionnelle.</p>	<p>Les interactions restent fortuites et passagères.</p>	<p>soi, se situer par rapport à des repères fixes...).</p> <p>Il éprouve des difficultés à se mettre à distance de l'action et de ses sensations.</p>
--	--	---

SES ACTIVITES

Domaine moteur	Domaine cognitif affectif	Rapport à l'espace et au temps
<ul style="list-style-type: none"> - Des jeux fonctionnels et autotéliques où il découvre de nouveaux pouvoirs d'agir, où il éprouve le plaisir de faire, de nouvelles sensations et émotions par rapport aux obstacles rencontrés, - Des jeux d'exploration, où il découvre des nouvelles façons de se mouvoir, d'utiliser des objets - Des jeux d'imitation plutôt qu'à des jeux symboliques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Des jeux paradoxaux pour s'éprouver comme avoir peur pour rire, se perdre se griser pour se retrouver, s'éloigner en étant sûr de se retrouver, - Des jeux « pour offrir » ou des jeux d'alternances – « à toi, à moi » -qui constituent les premières interactions, - Des monologues, la répétition de gestes simples ou de petites phrases et des rythmes simples, 	<ul style="list-style-type: none"> - Des jeux de découverte de nouveaux espaces qui élargissent son champ d'action qui enrichissent en retour sa représentation de l'espace, - Des déplacements variés dans un espace que l'enseignant organise par des macros repères (dans la classe, la salle d'évolution comme dehors dans la cour), avec d'autres, - Des jeux qui rendent perceptibles (importance de matérialiser et de faire comparer) l'écoulement du temps, - Des jeux et actions ritualisés, des comptines, des jeux rythmiques qui commencent à structurer le temps.

COMMENT APPREND- IL ?

Domaine moteur	Domaine cognitif affectif	Rapport à l'espace et au temps
<ul style="list-style-type: none"> - Par des situations auto-adaptatives : c'est l'aménagement de dispositifs sécurisés (matériel, consignes, règles) qui le met en action et qui lui permet de développer et complexifier une motricité globale, ses perceptions et les coordinations, et d'étendre ainsi ses possibilités d'actions. - Par de nombreux essais et tâtonnements ce qui demande du temps et la répétition d'une même tâche. - Par la recherche de son plaisir, et la découverte de ses propres possibilités. <p><i>L'orientation de ses actions dure peu : il change souvent de but (il est attiré par autre chose, il oublie...); il agit à court terme.</i></p> <p><i>Progressivement la recherche d'effets ou de buts précis devront lui permettre de structurer davantage sa motricité et d'aller vers une motricité intentionnelle.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par imitation et imprégnation soutenues par l'engagement et les encouragements de l'adulte, grâce à des consignes individualisées et la mise en valeur du collectif, il trouve progressivement sa place dans le groupe. - Par le partage d'objets, de règles, d'espace, voire d'un but ou d'un effet recherché, grâce à des règles instituées, il apprend les premières collaborations. - Par la mutualisation des expériences pour que chacun s'enrichisse des solutions des autres, il prend petit à petit en compte les autres. <p><i>Progressivement il s'agit de faire prendre conscience par le langage, de ce qui se joue dans l'action et au-delà d'elle, par la mise en mots de l'adulte et sa propre mise en mots des actions (puis du but), des ressentis et émotions, au moment de l'action ou en différé (évoquant).</i></p> <p><i>La perception de la réussite (d'ordre inconscient chez les jeunes enfants) installée progressivement facilitera la compréhension et la prise progressive de distance par rapport à l'action.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Par la prise en compte d'indices (repères externes) dans des espaces variés, il va progressivement ajuster ses conduites motrices. - Par un repérage progressif des différentes parties du corps et de la manière dont ces différentes parties s'organisent et s'articulent entre elles, il va structurer son schéma corporel. - Par des déplacements qui structurent l'espace et ses actions, il va progressivement se représenter l'espace et les actions qu'il y fait. - Par la reconnaissance puis la prise de conscience de la succession des événements de la durée (début, déroulement, fin), des rythmes, il va structurer progressivement la notion de temps <p><i>Progressivement, il se construit « une image orientée de lui », processus largement conditionné par une interaction avec le langage. La structuration de l'espace se fait par des allers retour permanents entre le réel et les différentes formes possibles de son évocation ou représentation.</i></p>

ENRICHIR LA MOTRICITE - FAVORISER LE DEVELOPPEMENT LANGAGIER, L'APPRENDRE ENSEMBLE

	A TRAVERS...	TRAVAILLER DES ACTIONS MOTRICES...	LE LANGAGE ET L'APPRENDRE ENSEMBLE
LOCOMOTION EQUILIBRE	<p><i>C'est dans l'interaction dynamique avec le milieu et les autres que les apprentissages vont se réalisés</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Des espaces d'évolution de plus en plus délimités et orientés, avec des repères sur le début, la fin, le sens de circulation..... - Des espaces d'évolution qui présentent des obstacles de différentes hauteur et inclinaison, des contraintes adaptées et variées sollicitant progressivement davantage de coordination, de dissociation et d'équilibration, - Un environnement familier, puis de plus en plus élargi, - Des dispositifs ou des consignes qui vont préciser la recherche d'effets ou de buts précis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer : marcher debout, en avant, arrière, de côté, à 4 pattes, sur des surfaces différentes, courir, trotter, enjamber, franchir, - Expérimenter différentes façons de se mouvoir en sollicitant différents appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos...), ramper, glisser, se balancer, - Sauter 2 pieds, sautiller, sauter d'un léger contre haut, - Monter, descendre, grimper (en coordonnant ses appuis mains et/ou ses pieds), - Tourner sur soi (se déplacer en tournant), tourner sur soi au sol, - S'équilibrer (sur des galets, sur un banc, sur des lattes,...) en marchant, en enjambant, en transportant, dans un chemin plus ou moins étroit au sol, plus ou moins stable, - Piloter différents véhicules, se propulser avec les pieds (action simultanée des deux jambes), pédaler (pédalier sur la roue avant), des engins qui déstabilisent les équilibres habituels <p><i>- En utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au-dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...)</i></p> <p><i>- En réalisant les 1° juxtapositions d'actions comme par exemple marcher-s'arrêter puis courir-s'arrêter, marcher-enjamber... ,</i></p> <p><i>- En suivant un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter,</i></p>	<p>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions, pour l'amener à réfléchir et à échanger avec les autres</p> <p>Verbaliser les actions pour favoriser la prise de conscience de celles-ci et donner aux élèves la possibilité de « se détacher de leur propre point de vue »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nommer / faire nommer (noms, formes, couleurs) et décrire les éléments des dispositifs, les actions engagées, les activités vécues ou les objets utilisés. - Décrire / faire décrire ce que je fais/ai fait ou ce que les autres font /ont fait - Encourager les élèves à exprimer sur ce qu'ils ressentent, par le geste, la parole, ou le dessin, <p><i>D'une verbalisation de l'enseignant vers une verbalisation par l'enfant</i></p>

	<p>Des dispositifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour expérimenter des modes de saisie de plus en plus variés, adaptés et précis à différents types et différentes formes d'objets (cartons, cubes, balles, ballons, lattes, bâtons, draps rouleaux de carton, bobines, plumes, ...), - Pour expérimenter les différentes façons de les mettre en mouvement ou encore rechercher tous les modes d'actions possibles pour un même objet, pour éprouver des contrastes de poids, <p>Des espaces progressivement structurés (par rapport à des effets recherchés ou des buts) pour solliciter des actions spécifiques.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler des objets de tailles différentes, de poids différents, de modes de saisie différents, adaptés à des formes différentes d'objets, - Transporter, déménager, vider, pousser, tirer, soulever, porter, - Empiler, démolir, - Lancer puis retrouver son objet, le rattraper, l'attraper, - Lancer, jeter plus ou moins loin, dans une zone ciblée ou non, lancer par-dessus, - Faire rouler, faire voler, faire glisser, - Echanger le matériel, le partager, faire à 2. 	<p><i>D'un langage d'action au langage d'évocation (différé dans un temps court dans la salle ou avec supports)</i></p> <p>Apprendre ensemble et vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encourager pour que chacun ose s'engager et agir parmi les autres, - Donner du temps d'exploration, de manipulation pour épuiser le plaisir de la découverte et de la possession, - Aider les élèves à apprendre à se contrôler, vaincre certaines frustrations (ne pas avoir la balle ou l'objet désiré), - Mettre en place les premières règles communes, - Apprendre aux élèves à respecter l'autre (ne pas se bousculer, ne pas arracher la balle ou l'objet des mains du camarade...), - Essayer d'amener les élèves du désir de faire tout seul au plaisir de jouer avec les autres, - Développer des situations collaboratives, dans lesquelles un effet commun est obtenu par des actions en parallèle ou dans un même but (ranger le matériel, transporter ensemble, déplacer une grande collection de petits objets ensemble,....
--	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Des déplacements, mouvements dansés et jeux dansés, - Des jeux d'expression, imitations de personnages, d'animaux..., - Des rondes à deux ou trois puis plus, - Des jeux de regroupement dans un espace, sur une action, dedans, dehors, <p>Avec des inducteurs variés objets, espaces, paroles chantées par l'enseignante, musiques, consignes.</p>	<p>Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un mouvement dansé global et répétitif pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorer différents déplacements dans l'espace et différents modes de déplacement (se déplacer en marchant, en sautant, en courant, en tournant sur soi, expérimenter le dedans et le dehors, d'une maison à une autre...) - Mobiliser différentes parties du corps (un bras, une jambe, la tête) sur différentes comptines et jeux dansés, - Expérimenter des contrastes : courir, s'immobiliser, faire une statue, marcher à pas feutrés, à grands pas /petits pas, - Expérimenter le : <ul style="list-style-type: none"> o Faire comme un ours, comme un chat ... o Faire semblant de marcher dans eau, dans le vent, dans la boue, o Faire avec : coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés à 2 puis plus. - Imiter l'enseignante, ou un camarade. <p>Danser avec des objets, explorer des possibilités nouvelles avec des objets de tailles et de formes différentes (gros cartons, chaises, ballons, coussins...), des qualités de mouvements variées et des actions diverses (foulards, ballons de baudruche, plumes...).</p> <p>Rechercher et expérimenter différents mouvements et déplacements pour agir sur les objets (les faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les laisser tomber faire tourner faire glisser, pousser...).</p> <p>Danser avec le même objet, échanger un objet ...</p>	
--	---	--	--

ROLE DE L'ENSEIGNANT

L'enseignant :

- **Construit, propose des modules structurés** avec des situations riches et stimulantes, qui vont mobiliser les conduites attendues et orienter progressivement l'action vers un but, en favorisant les dimensions ludiques ou imaginaires pour que l'enfant s'y engage avec plaisir ;
- **Met les enfants en confiance**, rassure, les engage à agir et les invite à agir seul en sécurité ;
- **Assure un climat respectueux et apaisé** permettant les apprentissages, **la sécurité des élèves** ;
- **Ritualise les différents temps de la séance et les différents espaces du lieu de pratique** ;
- **Favorise une grande quantité de pratique dans un dispositif stable, organisé et sécurisé**, les tâtonnements, les essais ;
- **Observe** pour organiser des régulations de ces aménagements, pour mettre en commun « les trouvailles » et les faire expérimenter par les autres, relancer et enrichir l'expérience de chacun ;
- **Valorise les tentatives et les progrès** (« les petites conquêtes »).

DEMARCHE ET GESTES PROFESSIONNELS ASSOCIES


DEMARCHE ⁴	GESTES PROFESSIONNELS
<p>1°TEMPS DU MODULE</p> <p>Exploration et expérimentation libre et active des espaces et du matériel dans un cadre construit et sécurisé</p>	<p>L'enseignant structure les dispositifs sollicitant le répertoire moteur ; ces dispositifs doivent être sécurisés, inducteurs et proposer une quantité et une variété d'actions suffisantes, un matériel en quantité suffisante.</p> <p>L'enseignant sollicite en s'engageant lui-même dans l'action, en encourageant, en aidant, en relançant l'activité.</p> <p>L'enseignant veille à la sécurité, aux règles de circulation, fait avec les élèves l'exploration des limites de l'espace, donne le signal du début et de fin.</p> <p>L'enseignant nomme et représente les actions, les parcours, les règles, les consignes dans la salle (dans la classe en fin d'année).</p> <p>L'enseignant valorise les trouvailles et l'engagement des enfants.</p>
<p>2°TEMPS DU MODULE</p> <p>Structuration des actions en fonction du but, expérimentation orientée par ce but</p>	<p>L'enseignant fait émerger le but ; induit l'orientation des actions.</p> <p>Il organise la circulation des élèves dans le dispositif (sens de déplacement, ordre de passage, groupes,) Les actions doivent être réalisées avec de moins en moins d'aide.</p> <p>L'enseignant incite à la répétition, aide, régule, valorise les réussites.</p> <p>L'enseignant accompagne l'élève en parlant et en faisant parler sur le dispositif et le but.</p>
<p>3°TEMPS DU MODULE</p> <p>Complexification des actions, émergence et stabilisation de conduites nouvelles</p>	<p>L'enseignant complexifie les actions en faisant varier les dispositifs. Il fait attention à permettre plusieurs niveaux de réponses motrices possibles.</p> <p>L'enseignant incite à la répétition, aide, régule, valorise les réussites.</p> <p>L'enseignant accompagne l'élève en parlant et en faisant parler sur le dispositif et le but et sur ce qui a été réalisé par chaque élève (en salle puis en classe en fin d'année).</p>

⁴ Dans les classes de maternelle TPS, PS, MS, la phase de référence ne s'impose pas.

UN EXEMPLE DE PROGRAMMATION POUR LES MOINS DE TROIS ANS

Des principes⁵

- 30-45 minutes par jour (compris les déplacements soit 20, 25 mn d'activité),
- Progressivité des apprentissages dans l'année et sur les 2 niveaux et sur les 3 années 2-3-4 ans impliquant un travail d'équipe,
- Amener dans un lieu nouveau pour prendre des repères,
- 1 à 2 activités par semaine maximum (document ressources : créer une dynamique p 31, p 33),
- Des séries de 10 séances - deux semaines consécutives à raison d'une fois par jour,
- Pour les enseignants à temps partiel : Mi-temps : avoir son propre unité d'apprentissage, 1/4 temps : travailler avec le titulaire de la classe. Reprendre ce qui a été fait la veille à l'identique. Importance de tous les rituels qui doivent être les mêmes dans la semaine.

PERIODE 1 :	PERIODE 2 :	PERIODE 3 :	PERIODE 4 :	PERIODE 5 :
AGIR SUR LES OBJETS ○ 3 semaines ballons <i>(rouler, conduire, rebondir, le cacher, le coincer, le garder serré, le bercer.....)</i> ○ 3 semaines cartons (pousser, tirer, porter, se cacher, empiler, mettre les uns dans les autres, cohabiter, s'équilibrer...) <i>Variables possibles : planches à roulette (tirer, pousser, rouler, s'équilibrer, se déplacer à plat ventre, sur les fesses, se propulser, se tracter, tirer /être tiré) ou jouer avec les 2 objets ou avec d'autres objets</i>	ACTIVITES GYMNIQUES Découvrir - Explorer – imiter dans un bric à brac <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	ACTIVITES GYMNIQUES⁶ Identifier les actions – les complexifier- les faire nommer	SE DEPLACER PAR RAPPORT A DES OBSTACLES OU CONTRAINTES (Voire grimper) sur des surfaces différentes, courir, trotter, enjamber, franchir, <i>passer à côté de, le long de, au-dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...)</i> ⁷	LANCER des objets⁸
	SE DEPLACER AVEC DE LA MUSIQUE Avec différents inducteurs : musique, paroles chantées, jeux dansés, des objets variés, Avec des modalités différentes : en suivant la maitresse, à côté des autres pour explorer tout l'espace....	SE DEPLACER AVEC DE LA MUSIQUE Des complexifications : structurer l'espace (dedans, dehors), mettre des règles (ne pas se bousculer, ne pas crier), structurer le temps (arrêt vite, lent, alternatives refrain couplet), explorer des manières de se déplacer sur la musique, des chansons, des consignes....	PARTAGER UN JEU Déménager - transporter faire rentrer au garage	PILOTAGE⁹ en extérieur

⁵ Référence aux programmes 2015

⁶ Voir module site EPS

⁷ En réalisant les 1° juxtapositions d'actions comme par exemple marcher- s'arrêter puis courir, s'arrêter, marcher –enjamber.... , en suivant un camarade dans ses déplacements, franchir les mêmes obstacles, imiter ses façons de faire pour les expérimenter,

⁸ Voir module site EPS

⁹ Voir module site EPS