

ACTIVITES MOTRICES AU CYCLE 1

UNITE D'APPRENTISSAGE

ACTIVITES DE REPERAGE ET D'ORIENTATION

LES PRINCIPES D'ACTION (cycle 1) :

Cette unité d'apprentissage peut être menée de la petite à la grande section, selon le projet E.P.S de l'école, en l'adaptant au niveau et à la motivation des enfants.

Les espaces d'évolution seront principalement la salle de classe, la salle de jeux, la cour, l'école.

La démarche utilisée consistera à amener les enfants de l'espace vécu, connu, à l'espace perçu, représenté.

LES COMPETENCES DEVELOPPEES A TRAVERS CETTE ACTIVITE :

Cette activité va permettre de développer

essentiellement :

- la compétence D : se repérer dans l'espace et le temps

- explorer l'espace
- trouver et définir des repères
- coder et décoder

- la compétence A : à son initiative ou en sollicitation du milieu, utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires

- adapter ses déplacements au but à atteindre
- ajuster la vitesse par rapport à l'espace

et implicitement :

- la compétence E, de l'ordre de l'attitude

- respecter des règles
- respecter l'Autre
- respecter l'appartenance à un groupe

- la compétence F, de l'ordre de la méthode

- observer, nommer, décrire
- comparer les réponses
- différencier réussite et erreur

CAPACITES A ATTEINDRE EN FIN DE CYCLE 1 :

En fin de cycle 1, l'enfant doit être capable, dans un espace protégé, du type salle de jeux, cour ou plateau d'éducation physique, à l'aide de dessin ou d'un plan, de retrouver des objets représentés sur le dessin ou le plan.

ROLE DE L'ENSEIGNANT :

Observer, écouter, intervenir pour :

- faire préciser les réponses des enfants
- faire diversifier leurs réponses motrices
- faire varier la vitesse des déplacements

Intervenir pour :

- rappeler les consignes
- garantir la sécurité

Commenter :

les actions mises en œuvre par les enfants en invitant les autres à imiter les plus efficaces

Relancer :

en simplifiant ou en complexifiant la situation, en fonction des réponses des enfants

LA RENCONTRE :

Pour les enfants de G.S, une rencontre de fin de module, pourra être organisée.
Se référer au document départemental « Rencontres USEP, cycle 1 »

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

<p style="text-align: center;"><u>Compétence D : Se repérer dans l'espace</u></p> <p>1) Se repérer à partir d'activités orales : L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">- observer, nommer les éléments remarquables du milieu connu- analyser, décrire ces éléments en fonction de leurs propriétés (dimension, forme, couleur, fonction...)- classer les éléments remarquables en fonction d'une ou deux propriétés, les représenter- se déplacer et se positionner à un point connu et désigné au préalable oralement <p><u>exemple</u> : aller vers, se placer à côté, sur, en dessous, devant...</p> <ul style="list-style-type: none">- structurer l'espace en fonction de limites, frontières- repérer les éléments remarquables situés dans différents espaces- utiliser et respecter un sens précis de déplacement, suivre un fléchage	<p>2) Représenter cet espace : coder</p> <ul style="list-style-type: none">- Réaliser une maquette en y faisant apparaître les éléments remarquables, les frontières, les limites des différents espaces- Symboliser ces éléments remarquables, se construire un code commun à la classe- Les positionner sur un dessin, un schéma <p>3) Passer de l'espace représenté à l'espace vécu : décoder</p> <ul style="list-style-type: none">- Se repérer à partir d'une représentation de cet espace- Se déplacer vers un élément remarquable représenté de façon figurative (photos, maquette, dessins figuratifs)- Aller chercher un objet à partir des éléments indiqués sur le dessin ou la photo.
<p style="text-align: center;"><u>Compétence A :</u></p> <p>A son initiative ou en sollicitation du milieu, utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires</p> <ul style="list-style-type: none">- varier ses modes de déplacement en fonction du terrain : marcher, courir, sauter, passer au-dessus, passer en-dessous, pour rejoindre l'endroit défini oralement ou représenté par un dessin ou une photo- trouver la manière la plus efficace pour atteindre son but (mode de déplacement, choix du chemin le plus approprié)- jouer sur la vitesse de déplacement : aller le plus vite possible rechercher les objets.	<p style="text-align: center;"><u>Compétence E et F : d'attitude :</u></p> <p>L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">- s'engager dans l'action, de participer en respectant les règles de fonctionnement- se donner un but- soutenir un effort pour y parvenir- accepter l'échec <p><u>de méthode :</u></p> <p>L'enfant devra être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">- effectuer un parcours et nommer les éléments remarquables rencontrés- observer, nommer, décrire ses actions en utilisant un vocabulaire approprié (je marche tout droit, je tourne...)- s'adapter en tâtonnant, en essayant de multiples fois- expliquer ses actions, ses choix,- observer les réponses des autres, les comparer aux siennes- accepter de se déplacer avec les autres, en respectant leur rythme- évaluer son action en fonction de critères simples

1) Se repérer dans l'espace

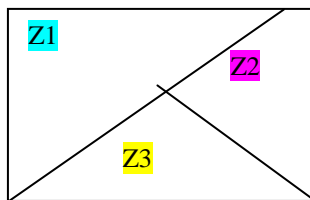
<u>Objectifs</u>	<u>Situations</u>	<u>variantes</u>
<p>1. observer, nommer, décrire, certains éléments remarquables du milieu vécu, connu</p> <p style="text-align: center;">mémoriser</p>	<p>visite guidée : dans la salle de classe, de jeux, dans la cour, les enfants se déplacent avec la maîtresse qui nomme (et/ou fait nommer), qui décrit (et/ou fait décrire) les différents éléments qui composent l'espace (bureau, escalier, toboggan...)</p> <p>phase de verbalisation : hors de l'espace , l'enfant nomme différents éléments (ou tous les éléments de l'espace visité)</p> <p>Jeu : la chasse aux objets l'enseignant cache dans l'espace (cour, salle de jeu,...) des objets, les enfants doivent les retrouver, les ramener en décrivant oralement l'endroit où ils les ont trouvés. Ex : devant le toboggan, à côté du bac à sable etc...</p>	<p>* aménager l'espace différemment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Déplacer des éléments - Ajouter des éléments - Mettre des intrus <p>* les enfants sont les guides : c'est eux qui font découvrir l'espace (des espaces différents à tour de rôle)</p>
<p>2. positionner un objet</p> <ul style="list-style-type: none"> - par rapport à soi - par rapport à une autre personne - par rapport aux éléments remarquables de l'espace d'évolution 	<p>Dans la salle de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - poser un objet (caissette ...), devant, derrière, à côté de soi - poser un objet devant, derrière, à côté d'un copain - aller poser un objet près d'éléments remarquables de l'espace d'évolution. Exemple : sur le banc, sous la chaise, devant la fenêtre.... <p>Demander à un camarade d'aller le rechercher en lui indiquant oralement l'endroit</p>	

5. Percevoir 3 zones en fonction de limites

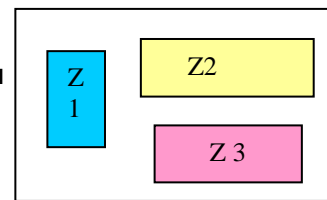
s'approprier les notions

- d'intérieur
- d'extérieur

Délimiter des espaces, les limites étant de moins en moins matérialisées (bancs→lattes→traçage)



ou

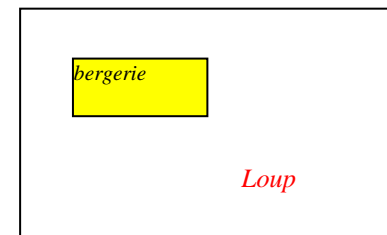


- l'enfant se déplace dans une zone sans en sortir, en respectant les limites
- l'enfant sort de la zone
- l'enfant passe d'une zone à l'autre

- un groupe d'acteurs
- un groupe d'observateurs, qui vérifient si les consignes ont bien été respectées

▪ Variante :
Donner une fonction aux différents espaces : l'espace où l'on marche, l'espace où l'on court, l'espace où l'on saute ...

- jeu : le loup et la bergerie



Les moutons sont protégés dans la bergerie. Au signal ils doivent sortir de leur espace et se promener dans la zone à risque sans se faire prendre par le loup .

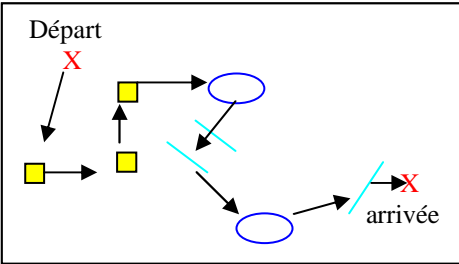
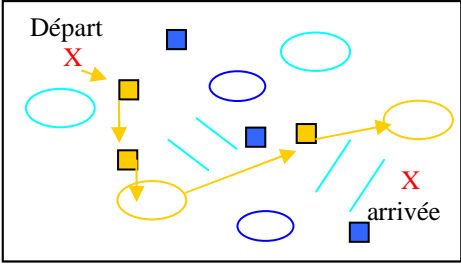
2) représenter l'espace : coder

Objectifs	situations	variantes
<p>1. Dans un milieu connu, vécu, représenter par le dessin certains éléments remarquables</p> <p>définir un code commun à toute la classe et le mémoriser .</p>	<p>Pendant la visite guidée (sur les lieux) les enfants dessinent un ou plusieurs objets...</p> <p>Après la visite, en salle de classe, les enfants se souviennent et dessinent un ou plusieurs objets...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - donner un dessin, reconnaître le lieu représenté - présentation aux autres des productions dessinées, faire retrouver les lieux ou les éléments remarquables dessinés
<p>2. Se représenter près d'un objet déterminé (sous, sur, à côté...)</p>	<p>L'enfant se positionne à côté (sous, sur...) d'un objet déterminé, puis vient se dessiner à la bonne place près de l'objet...après l'avoir identifié</p>	<ul style="list-style-type: none"> - travailler à partir : <ul style="list-style-type: none"> ▪ d'une maquette réalisée par les enfants ▪ de dessins réalisés par les enfants . Ces dessins peuvent être préparés à l'avance
<p>3. représenter le chemin parcouru dans un espace donné</p>	<p>Dans un espace réel, aménagé, avec divers éléments :</p> <p>→ l'enfant parcourt un chemin dans cet espace</p> <p>→ un autre enfant parcourt le même chemin, par imitation</p> <p>→ l'enfant flèche le chemin parcouru (au sol)</p> <p>→ l'enfant représente ce chemin sur une maquette ou sur un dessin</p>	<ul style="list-style-type: none"> - parcours libres ou imposés - un enfant fait le parcours et un autre enfant représente ce parcours : <ul style="list-style-type: none"> ▪ sur le sol ▪ sur une maquette ▪ sur un dessin

<p>4.- représenter l'espace d'évolution en situant les différents éléments remarquables .</p> <p>- se représenter dans un espace délimité (intérieur, extérieur)</p>	<p>Espaces aménagés, délimités par l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans la salle de jeu - dans la cour : utiliser les espaces existants bien repérables (pelouse, bac à sable, allée, espace macadamisé...) <p>→ l'enfant prend conscience de ces différents espaces</p> <p>→ l'enfant dessine les espaces et leurs limites</p> <p>→ l'enfant va se positionner dans un espace donné, puis vient se situer sur le dessin</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ce sont les enfants qui définissent et délimitent des espaces - dessin collectif (grand format) - dessins individuels ⇒ liaison avec les Arts Plastiques (ex. remplissage de surfaces cernées : vitraux...)
--	---	---

3) Passer d'un espace représenté à un espace vécu : décoder

objectifs	situations	variantes
<p>1. lire, reconnaître un élément remarquable du milieu connu, vécu...</p> <ul style="list-style-type: none"> - photographie - dessin - symbole <p style="text-align: right;">↓</p>	<p>A partir de représentations distribuées (photos, dessins...) les enfants reconnaissent l'élément, le lieu où il se situe (espace proche...élargi) et s'y rendent</p> <p><u>Jeu</u> : la course à la photo Lieu : cour, salle de jeu, école Chaque enfant reçoit 1 photo d'un point caractéristique de l'espace d'évolution, il doit retrouver cet endroit et ramener l'objet qui y est caché . Mettre les enfants par petits groupes .</p>	<p>Classer les représentations en fonction des lieux spécifiques (salle de jeux, salle de classe, cour...BCD...) .</p> <p><u>Variante</u> : jeu de l'oie</p>
<p>2. lire la position de l'enfant par rapport à un élément remarquable (sur, sous, à côté...)</p>	<p>Sur les représentations, la maîtresse symbolise par une gommette l'endroit où l'enfant devra aller se positionner Exemple : une gommette devant la porte de la salle de jeux, une gommette sur le banc ...</p> <p>Chaque enfant peut avoir son propre dessin avec plusieurs gommettes, symbolisant différents endroits où il devra se placer.</p> <p>La classe travaille sur un seul plan ou dessin de l'espace d'évolution, avec des gommettes de couleurs différentes.</p>	<p>* utilisation d'une maquette * l'enfant - choisit une autre position (dans un même espace) - verbalise (codage, décodage)</p>

<p>3. lire un itinéraire</p>	<p>A partir d'un point de départ matérialisé, suivre un itinéraire fléché pour se rendre au point d'arrivée</p> <p>* l'itinéraire est fléché au sol</p>  <p>* l'itinéraire est représenté sur une feuille</p>	<p>* plusieurs itinéraires avec des codes différents (couleurs) : parcours rouge, bleu, jaune .</p>  <p>* jeux de labyrinthe (avec des chemins fléchés sans issue)</p> <p>* jeux de topologie en liaison avec les mathématiques.</p>
<p>4. lire un plan (simple) reconnaître des espaces et leurs limites</p>	<p>La maîtresse (ou les enfants) réalise le plan (simple) de plusieurs espaces avec des éléments remarquables et des limites précises. L'enfant lit le plan, se rend dans les différents espaces, pour y chercher quelque chose, y déposer quelque chose...(seul ou en groupe)</p>	<p>* jeux de piste</p> <p>* course aux trésors : les endroits où sont cachés les trésors sont indiqués sur un plan (réalisé par les enfants), chaque enfant doit ramener le plus de trésors possible.</p> <p>Ce jeu peut se dérouler en 2 groupes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un groupe qui va cacher les objets et dessine sur le plan les cachettes - un groupe lit sur le plan et va chercher les objets

ANNEXES

<u>COMPETENCES</u>	<u>ACTIVITES</u>			
<p>A) UTILISER , A SON INITIATIVE OU EN REPONSE AUX SOLLICITATIONS DU MILIEU , UN REPERTOIRE AUSSI LARGE QUE POSSIBLE D’ACTIONS ELEMENTAIRES :</p> <table><tr><td><u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i></td><td><u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i></td><td><u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i></td></tr></table> <p>B) OSER REALISER EN SECURITE DES ACTIONS DANS UN MILIEU PROCHE OU AMENAGE :</p> <p>C) PARTICIPER AVEC LES AUTRES :</p> <p>1) à des jeux respectant des règles simples dont il comprend l’utilité</p> <p>2) à des activités corporelles d’expression avec ou sans support musical</p>	<u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i>	<u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<p>A) ACTIONS MOTRICES :</p> <ul style="list-style-type: none">- GLOBALES : se déplacer (marcher , courir, ramper ...), sauter, franchir- DISSOCIEES: lancer, frapper, attraper- GLOBALES, DISSOCIEES : vers les jeux de crosses les jeux de raquettes- DIVERSES : pousser, tirer, porter- JEUX VERS L’ATHLETISME: lancer loin, courir vite, sauter loin, haut. <p>B) ACTIVITES CARACTERISEES PAR LE RISQUE DE CHUTE:</p> <ul style="list-style-type: none">- grimper, se suspendre, se tenir en équilibre:- évoluer sur la glace, la neige- glisser, rouler- évoluer dans l’eau <p>C) 1) JEUX :</p> <ul style="list-style-type: none">- d’opposition- de course, poursuite- de tirs, lancer- jeux divers, traditionnels <p>2) ACTIVITES D’EXPRESSION</p> <ul style="list-style-type: none">- jeux chantés et dansés- danses traditionnelles- danses de création, d’expression- mime- danses avec engins du type GRS
<u>EXPLORER</u> - l’espace le petit matériel le gros matériel <i>à partir de tâches non définies</i>	<u>ADAPTER</u> - aux contraintes matérielles aux buts à atteindre <i>à partir de tâches semi-définies</i>	<u>AJUSTER</u> au but à atteindre en intégrant: la performance: vitesse, distance la précision: par rapport à l’espace, le temps <i>à partir de tâches semi-définies</i>		

D) SE REPERER DANS L'ESPACE ET DANS LE TEMPS

- trouver des repères
- coder - décoder

E) S'ENGAGER DANS LA REALISATION DE PROJETS INDIVIDUELS ET COLLECTIFS

1) individuels:

- savoir se donner un but
- soutenir un effort pour y parvenir
- se concentrer sur la tâche
- respecter une organisation matérielle

2) collectifs :

- idem que pour individuels
- établir des relations: coopérer
- écouter ,respecter les autres
- respecter les règles de vie collective

F) ANALYSER LES ACTIONS ET LES RESULTATS QUE CES ACTIONS PERMETTENT D'ATTEINDRE

- observer
- nommer ses actions
- décrire
- comparer les réponses, identifier les analogies, les différences
- différencier la réussite de l'erreur et corriger ses erreurs
- argumenter ses choix

D) 1) ACTIVITES D'EXPLORATION DE L'ESPACE

- exploration du milieu proche (école, classe, cour de récréation)
- exploration de milieux plus lointains: quartier ...

**2) ACTIVITES D'EXPRESSION AVEC SUPPORTS SONORES
ACTIVITES DE REALISATION D' ACTIONS**

- successives
- simultanées
- petits jeux rythmiques

E) DANS N'IMPORTE QUEL DOMAINES D' ACTIONS :

en donnant à l'enfant les moyens de construire et de mettre en oeuvre des projets.

exemples :

- mettre en place un atelier à partir d'une fiche
- mettre en place un jeu connu par la classe: organiser , rappeler les règles , animer .

F) DANS TOUTES LES ACTIVITES

dans le but de rendre l'enfant plus autonome et efficace dans son apprentissage