

Programmer l'EPS au Cycle 1

Stage EPS C1 avril 2018

Des outils pour programmer

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

Domaine 2	Objectifs visés	Repères de progressivité	Attendus
La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants.	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (Jeux athlé,)	Vers un investissement plus long dans l'activité. De l'action unique à la continuité d'action Expérimente les propriétés de l'objet, découvre ses utilisations, reproduit un effet obtenu au hasard. Progresse dans la perception et l'anticipation de la trajectoire.	- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
	Adapter ses équilibres, ses déplacements à des environnements ou contraintes variés	Découvrir ses possibilités : explorer et repousser ses limites. Mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles, développer de nouveaux équilibres, découvrir des espaces inconnus. (Parcours gymniques, cirque, piloter, natation, orientation)	- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Découvrir, affirmer ses possibilités d'improvisation, d'invention, de création. A partir de supports musicaux ou de l'écoute de soi et des autres (silence). Jouer différents rôles (danseur, spectateur, chorégraphe). Participer à un projet collectif. (Danses collectives, danse créative, rondes et jeux dansés)	- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
	Collaborer, coopérer, s'opposer (Jeux collectifs, jeux d'opposition)	Apprentissage du fonctionnement du collectif. L'atteinte du but se fait d'abord par association d'actions réalisées en parallèle, avec un seul rôle puis par des 1ères collaborations puis antagonisme des intentions et réversibilité des statuts. Vivre des rôles sociaux variés.	- 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.

		Comp Progr	APS support	TPS	PS	MS	GS
Agir pour se déplacer	Courir	1	Jeux athlétiques : Courir, relais	Courir d'un point à un autre sur une courte distance	Courir d'un point à un autre sur une courte distance	Suivre un parcours	Se déplacer dans une direction donnée.
		4	Jeux collectifs	Aller chercher un objet	Réagir à un signal	Se déplacer vite de différentes façons	Réagir à un signal Courir pour fuir/attraper
	Piloter	1	Cycles (vélo, trottinette, tricycle, draisienne, ..)		Rouler en ligne droite	Monter et descendre d'un engin.	Suivre un parcours
		2				S'arrêter/tourner	Pédaler
	Marcher	2	Activités gymniques	Se déplacer en ligne droite, en ronde, avancer /reculer, 4 pattes,	Rondes dansées	Marcher de différentes manières sur différents supports	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres
		3	Rondes et jeux dansés Danse créative				
	Ramper	2	Activités gymniques		Rester en contact avec le support d'appui.		
		3	Danse créative		Solliciter les différentes parties du corps pour se déplacer.		
	Sauter	1	Activités athlétiques	Franchir	Sauter en contrebas avec une impulsion.	Sauter pour s'élever (en décollant du sol, appel deux pieds)	Sauter pour franchir.
3						Sauter pour se recevoir sur ses pieds (stabiliser sa réception)	
Se balancer	3			Se suspendre Rechercher une oscillation et l'entretenir			
Glisser	2	Activités gymniques	Sur des inclinaisons différentes		Utiliser des positions différentes (ventre / dos)	Réduire les surfaces de contact pour aller plus vite et inversement	
	3	Danse					
Grimper	2	Escalade	Monter et descendre sur des engins élevés et stables		Monter et descendre sur des engins étroits et/ou instables.		
Tourner/ rouler	2	Activités gymniques	rouler en avant, en arrière avec l'aide d'un plan incliné, en contrebas		autour d'un axe externe : la barre, ballon, ...		
	3	Rondes et jeux dansés Danse	sur le côté, longitudinalement en étant couché sur un plan horizontal ou incliné		sur soi-même en étant debout sur le sol en associant un saut		

Agir pour déplacer des objets	Transporter/porter	4	Jeux collectifs	Transporter des petits objets d'un point à un autre Se déplacer en portant.	S'organiser à plusieurs pour transporter des objets	Coopérer pour transporter un maximum d'objets Porter longtemps.
	Frapper	1 4	Jeux collectifs Jeux de raquettes		Frapper avec un engin un objet fixe ou peu mobile.	Frapper une balle avec ses mains ou ses pieds.
	Lancer	1 4	Jeux athlétiques Jeux collectifs	Lâcher volontairement l'objet.	Lancer dans une direction ou une zone	Lancer par dessus. Adapter son geste pour faire tomber, viser.
	Pousser /Tirer	4	Jeux d'opposition		Pousser longtemps (en continu) Tirer dans une direction.	
	Attraper un objet en mouvement	4	Jeux collectifs		Attraper un objet qui roule, un objet qui « vole », un objet qui « flotte » Utiliser des objets différents dans leur taille, poids, texture, effets/	
Agir pour s'exprimer	Danser	3	Rondes et jeux dansés Danse créative	Reproduire des figures simples.	Produire des figures simples. Produire puis enchaîner des formes corporelles.	Réagir corporellement à une phrase musicale (début, arrêt, accent). Accepter la relation à l'autre. Danser en occupant tout l'espace.
	Mimer	3			Se faire comprendre sans parler. Regarder la production de l'autre .	Utiliser tout son corps.

EXEMPLE D'UN PARCOURS DE L'ÉLÈVE CYCLE 1

AGIR, S'EXPRIMER ET COMPRENDRE				
LES OBJECTIFS VISES	PS	MS	GS	Liens avec les autres domaines
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<p>Activités de manipulations d'objets : lancer, rouler, pousser</p> <p>Se déplacer dans des espaces variés avec différentes modalités</p>	<p>Différents lancers : lancer loin, fort, précis, avec le pied</p> <p>Courses et sauts dans des modalités variées</p>	<p>Lancer, courir, sauter avec ou sans élan, longtemps, vite, loin ...</p> <p>Déplacements variés : courir longtemps, courir vite, sauter loin ou haut, courir</p>	<p>Construire et exploiter la trace de son activité</p>
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variés	<p>Activités gymniques :</p> <p>Déplacements variés/ contraintes variées</p> <p>Activités de pilotage : tricycle, trottinettes à 3 et 4 roues, porteurs</p> <p>Activités de grimpe</p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités de pilotage : tricycle, trottinettes à 3 ou 4 roues, trottinettes à 2 roues, draisiennes, sur des parcours variés et contraignants</p> <p>Activités de grimpe</p> <p>Activités d'orientation</p>	<p>Activités gymniques</p> <p>Activités d'orientation</p> <p>Activités de pilotage trottinettes à 2 ou 3 roues, draisiennes, vélos</p> <p>Activités aquatiques</p>	<p>S'exprimer</p> <p>Raconter - décrire</p> <p>Expliquer – argumenter</p>
Collaborer, coopérer, s'opposer	<p>- Jeux de transport d'objets</p> <p>- Jeux traditionnels sans ballon</p>	<p>- Jeux traditionnels</p> <p>- Jeux de transport d'objets</p>	<p>- Jeux traditionnels</p> <p>- Jeux de lutte</p>	<p>Apprendre ensemble - Partager (rapport positif à la règle, à soi, aux autres)</p>
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<p>Rondes et jeux dansés</p> <p>Danse</p>	<p>Rondes</p> <p>Danse</p>	<p>Rondes</p> <p>Danse</p> <p>Activité cirque</p>	<p>Sentir et ressentir</p>

Parcours artistique et culturel
Projet danse et arts du mouvement

Programmation EPS Cycle 1 Ecole Aimé Césaire

Objectifs	TPS	PS	MS	GS
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (Jeux athlétiques)	Courir marcher sauter lancer		Jeux athlétiques : Courir, sauter, lancer	
		frapper, attraper un objet en mouvement		
Adapter ses équilibres, ses déplacements à des environnements ou contraintes variés (Parcours gymniques, cirque, piloter, natation, orientation)	piloter ramper se balancer glisser grimper tourner rouler		Orientation Piloter Activités gymniques Cirque	
		Orientation		
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (Danses collectives, danse créative, rondes et jeux dansés)	danser mimer		Danse créative Rondes et jeux dansés	
	Rondes et jeux dansés			
		Danse créative		
Collaborer, coopérer, s'opposer (Jeux collectifs, jeux d'opposition)	porter, transporter tirer, pousser		Jeux de raquette Hockey	
	Jeux collectifs			
		Jeux d'opposition	Jeux collectifs Jeux d'opposition	

Exemple de programmation par période MS

	P1	P2	P3	P4	P5
Lundi	Piloter cour de récré	Parcours terrasse			
Mardi			Cirque salle de spectacle	Activités gymniques salle motricité	Jeux athlétiques cour de récré
Mercredi	Parcours terrasse	Danse salle motricité		Jeux d'opposition salle de spectacle	
Jeudi			Jeux collectifs Union		Orientation cour de récré
Vendredi	Jeux collectifs Union	Jeux athlétiques cour de récré		Parcours terrasse	
			Parcours terrasse	Jeux d'opposition salle de spectacle	Parcours terrasse

DES EXEMPLES DE PROGRAMMATION POUR CHAQUE NIVEAU DE CLASSE.

Proposition de programmation pour la petite section

PS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LUNDI	<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <p>Activités de manipulations d'objets</p>	<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> <p>Rondes et jeux dansés</p>	<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p>Jeux traditionnels</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées</p> <p>Activités gymniques</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées</p> <p>Activités de pilotage</p>
MARDI					
MERCREDI					
JEUDI	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées</p> <p>Déplacements variés</p>	<p>Collaborer, coopérer, s'opposer</p> <p>Jeux de transport d'objets</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées</p> <p>Activités de grimpe</p>	<p>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</p> <p>Se déplacer dans des espaces variés</p>	<p>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p> <p>Danse</p>
VENDREDI					

Les modules d'apprentissage programmés dans le domaine « Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques » doivent s'articuler avec les apprentissages dans les autres domaines.

Proposition de programmation pour la moyenne section

MS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LUNDI	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités d'orientation	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Rondes	Collaborer, coopérer, s'opposer Jeux traditionnels	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités gymniques	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités pilotage
MARDI					
MERCREDI					
JEUDI	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Activité de lancer	Collaborer, coopérer, s'opposer Jeux de transport d'objets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités de grimpe	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Activités de courses et sauts	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Danse
VENDREDI					

Les modules d'apprentissage programmés dans le domaine « Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques » doivent s'articuler avec les apprentissages dans les autres domaines.

Proposition de programmation pour la grande section sans les activités aquatiques

GS	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
LUNDI	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités de pilotage	Collaborer, coopérer, s'opposer Jeux traditionnels	Collaborer, coopérer, s'opposer Jeux de lutte	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités gymniques	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées Activités d'orientation
MARDI					
MERCREDI					
JEUDI	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Rondes	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Activités de courses et sauts	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Danse	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Activité de lancer	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique Danse
VENDREDI					

Les modules d'apprentissage programmés dans le domaine « Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités physiques » doivent s'articuler avec les apprentissages dans les autres domaines.