



Quelques pistes et outils  
pour organiser  
les activités physiques  
à l'école maternelle

# ORGANISER LES ACTIVITES PHYSIQUES

- **OBSERVER LES ENFANTS**

dans leurs activités motrices, leurs tentatives de communication, leurs explorations, leurs intérêts, leurs plaisirs...

- **ANALYSER LEURS BESOINS** et l'évolution de leur comportement moteur.

- **S'AJUSTER À LEURS STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE**

Imiter, explorer, expérimenter, tâtonner, répéter...

- **METTRE EN PLACE UNE MULTIPLICITE DE SITUATIONS**

avant de faire découvrir les activités physiques liées aux pratiques sociales.

Trois axes :

- motricité de locomotion
- motricité de manipulation
- motricité de communication

- **PRENDRE EN COMPTE LE CONTEXTE**

S'organiser en fonction des espaces, du temps, des enseignants et de leurs compétences, des contraintes locales.

- **FAIRE DES CHOIX MOTIVÉS ET ÉQUILIBRÉS, DONNER DE LA COHÉRENCE**

L'équilibre souhaité entre les trois types de motricité n'est pas une simple répartition en 3/3, dans les trois sections de l'école maternelle. Il est essentiel de prendre en compte les besoins des enfants, leurs potentialités et la spécificité de leur âge.

- **Chez les plus petits**

Le jeune enfant recherche naturellement les activités où il exerce son équilibre nouvellement conquis, où il agit sur lui-même. Il produit des actions souvent gratuites, pour les sensations corporelles qu'elles procurent. Il agit pour le plaisir des émotions qu'il ressent en balançant entre la peur et le plaisir. Il a besoin de temps pour entrer dans l'action, s'en retirer, y revenir... Il a besoin de répéter pour expérimenter, s'imprégner, réajuster et organiser son action. Bien que petit, il a besoin d'espace.

Pour se construire et bien connaître son corps, il ne doit pas être empêché dans ses mouvements par sa tenue. Les manipulations de matériel, les jeux chantés, les évolutions en musique se font sous la forme de séances plus brèves et plus ponctuelles qui prendront progressivement leur place au cours de l'année. Les jeux collectifs peuvent se faire en fin d'année.

- **Chez les moyens**

L'intensité des actions motrices doit pouvoir s'accroître. La prise de risque s'ajuste. L'enfant doit pouvoir découvrir et évaluer ses limites.

Il lui faut du temps pour imaginer, créer, inventer afin d'enrichir ses expériences motrices.

Par la motricité, il va entrer en relation avec les autres (coopérer, s'opposer...).

Dans cette section, l'équilibre existe entre les trois axes moteurs. Toutefois, en début d'année, il est encore nécessaire de valoriser la motricité de locomotion.

- **Chez les grands**

À cet âge, les enfants s'organisent en groupe (pendant la récréation).

- Ils comprennent la nécessité de la règle pour jouer.

- Ils savent entrer en relation sous des formes variées (opposition ou coopération).

- Ils peuvent inventer, créer, **s'inscrire dans un projet.**

La motricité d'expression et de communication est dominante. Les manipulations changent de nature (faire avec / contre) mais occupent sensiblement le même temps.

La motricité de locomotion, selon les conditions locales, peut être liée à l'utilisation d'installations extérieures (gymnase, piscine, etc.).

## Exemple de Programmation de classe : tout-petits et petits

<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
<b>LOCOMOTION</b>				
- découvrir et utiliser la cour aménagée - réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés (sauter, grimper, rouler...) - utiliser des engins porteurs dans tous les espaces	- réaliser de nombreuses actions dans des ateliers variés - utiliser des engins porteurs sur des circuits organisés	-réaliser des actions autour d'un seul verbe dans des ateliers variés (ex : sauter)	-réaliser des actions autour d'un seul verbe dans des ateliers variés (ex : grimper)	-réaliser des actions en combinant petit matériel et matériel lourd dans des ateliers variés (ex transporter,...)
<b>MANIPULATION</b>				
-jouer avec des objets aux propriétés sensorielles variées		-réaliser des actions variées avec des objets mobiles (lancer, faire rouler, faire glisser...)	-manipuler des objets qui volent (voiles, rubans, grands tissus,...)	
<b>EXPRESSION/ COMMUNICATION</b>				
	jeux chantés	chansons à danser	jeux chantés	jeux chantés, jeux de poursuite, vers les jeux collectifs

## Exemple de Programmation de classe : moyens

<b>Compétences</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
Se repérer, se déplacer dans un espace	<ul style="list-style-type: none"> <li>•jeux de course (<i>jeux de poursuite</i>)</li> <li>•ateliers de saut (<i>sauter en contre-bas</i>)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>•jeux de course (<i>transport d'objet</i>)</li> <li>•ateliers de lancer</li> <li>•ateliers de saut (<i>sauter en contre-bas</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•jeux de course (<i>relais-navette</i>)</li> <li>•ateliers de lancer</li> <li>•ateliers de saut (<i>en av. et vers le haut</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•parcours pour faire circuler des objets (crosses, bâtons, palets, balles, ...)</li> </ul>
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser...	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser...	activités de roule : tricycles trottinettes	ateliers à partir de verbes d'action : grimper rouler ramper se renverser...	activités de roule : tricycles trottinettes
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement		jeux de coopération	jeux collectifs	jeux collectifs	jeux d'opposition
S'exprimer sur un rythme musical ou non...exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement	rondes et jeux chantés	chansons à danser avec support musical		danser (faire émerger les actions de base) avec musique	

## Exemple de Programmation de classe : grands

<b>Compétences</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
Se repérer, se déplacer dans l'espace Décrire ou représenter un parcours simple	courir ( <i>en variant les rythmes de course</i> )		manipulation d'objets en combinant différents matériels (crosses, bâtons, raquettes...)	courir ( <i>en franchissant des obstacles</i> ) décrire ses actions par rapport à des repères fixes	construire un parcours, le décrire en le verbalisant par des verbes d'actions jeux d'orientation
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	activités de roule et de glisse : patins vélos	vers les activités gymniques : se déplacer en milieu aménagé (gymnase) : tourner...	enchaîner des actions		
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	jeux collectifs			jeux d'opposition jeux de lutte	jeux collectifs
S'exprimer sur un rythme musical ou non...exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement		rondes et jeux dansés et chantés	vers la GR ou les activités de cirque : manipuler rubans, voiles, cerceaux, cordes, baudruches... ( <i>vers une organisation sur une musique</i> )	danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical	danse : organiser une suite d'actions collectives sur un support musical

# Progressions

## LANCER

PS-----MS-----GS-----

Manipuler des objets  
à lancer différents.

Lancer des objets différents.

Lancer dans un lieu  
aménagé très diversifié.

Lancer des objets différents  
sur des cibles variées.

Rechercher l'ajustement  
de l'engin à la cible.

Ajuster le geste  
à l'engin et à la  
cible.

Utiliser un  
engin pour  
propulser  
envoyer

**OBJETS** de formes, de poids,  
de densités, de textures  
différents :

- balles
- sacs de graines
- anneaux
- ballons
- frisbees (mousse)
- cerceaux
- cordelettes
- indiakas...

**CIBLES :**

- horizontales
- verticales
- obliques
- au sol
- surélevées
- mobiles / fixes
- de surfaces différentes
- pleines / évidées

# LANCER :VARIABLES

## **LE MATERIEL :**

Objets aux propriétés différentes  
(nature, forme, densité, volume)

balles  
ballons  
anneaux  
comètes  
sacs de graines  
petits cerceaux

volants  
indiakas  
palets ...

Matériel facilitant l'aménagement

cerceaux (cibles)  
élastique de saut  
cordes  
cartons  
quilles  
cônes  
bancs  
lattes

## **L'ESPACE :**

- loin / près
- vers le haut, le bas
- à l'intérieur
- au dessus, en dessous
- entre, sur
- vers

## **LE TEMPS:**

- geste + ou - rapide
- en même temps
- avant
- après

## **LES AUTRES :**

- seul
- à un autre
- contre l'autre
- comme l'autre
- différemment de l'autre

## **LES POSITIONS :**

- debout
- assis
- accroupi

## **LES PARTIES DU CORPS :**

- différentes orientations du corps
- corps face à la cible
- d'une main, de l'autre, des 2 mains
- au pied
- avec la tête

## **LES ACTIONS :**

- sans élan
- avec élan
- en enchaînant des actions
- en se déplaçant

## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Compétence** : Réaliser une action que l'on peut mesurer

**Activité** : Activités athlétiques (lancer)

**Objectif de séance(s)** : Lancer dans des espaces et avec des matériels variés (lancer précis)

**Niveau** : MS

### ATELIER 1 :

Lancer des **sacs de graines** à l'intérieur de cibles verticales (**cerceaux**) placées à 3 hauteurs différentes à partir de zones matérialisées au sol par des lattes

### ATELIER 2 :

Lancer des **anneaux** sur des **cônes** à partir de zones matérialisées au sol par des lattes.

### ATELIER 3 :

Lancer des **balles** et des petits **ballons** dans un **carton** et dans un **baril** posés au sol à partir de zones matérialisées au sol par des lattes

### ATELIER 4 :

“Chamboule tout” : Renverser à l'aide de **balles de tennis** des **barils** vides posés au sol à partir d'une zone limitée par un banc.

### ATELIER 5 :

Lancer un **ballon** léger à un **camarade** par-dessus un **fil** tendu



# FAIRE ROULER

PS

Manipuler des objets  
différents qui roulent.

MS

Faire rouler  
1 dans des espaces variés  
2 en utilisant différentes  
parties du corps  
3 dans un espace aménagé  
très diversifié : passer sous,  
entre...  
4 en utilisant un objet pour  
en faire rouler un autre

Faire rouler en  
- poussant  
- guidant  
- frappant  
Rechercher  
l'adéquation  
des 2 objets

Faire rouler dans  
un jeu collectif  
- balles brûlantes  
- vider le panier  
- course aux galets...

GS

Faire rouler pour  
- slalomer  
- faire toucher  
- contourner  
- remplir  
- s'arrêter à un  
endroit précis

# FAIRE ROULER : VARIABLES

## LE MATERIEL :

Objets aux propriétés différentes  
(nature, forme, densité, volume)

balles  
ballons  
anneaux  
cerceaux  
disques  
tuyaux

cylindres...

Matériel facilitant l'aménagement

bâtons  
lattes  
balais  
crosses  
bouteilles  
plots

## L'ESPACE :

- sous
- entre
- jusqu'à, vers
- sur
- dans

Trajets : rectilignes

en courbe

en zig-zag

Plans : au sol

surélevé

incliné

Lieux : sol lisse

sol rugueux

escalier

pelouse

sable

## LE TEMPS:

- geste + ou - rapide
- en marchant, en courant
- en ralentissant, en accélérant

## LES AUTRES :

- seul
- à deux
- à plusieurs

## LES POSITIONS :

- debout
- assis
- allongé
- à 4 pattes

## LES PARTIES DU CORPS :

- avec les 2 mains
- avec la main D
- avec la main G
- idem avec les pieds
- différentes orientations du corps

## LES ACTIONS :

- en poussant
- en guidant
- en contournant
- en frappant

## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Niveau :** GS

**Compétence :** Réaliser une action que l'on peut mesurer

**OBJECTIF :** Faire rouler des objets différents pour les envoyer à un camarade.

**ATELIER 1 :**

Faire rouler une **balle de tennis** à l'intérieur d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

**ATELIER 2 :**

**Frapper** un **ballon** à l'aide d'une **crosse** pour le faire rouler à l'intérieur d'une zone délimitée par des **lattes** posées au sol (précision).

**ATELIER 3 :**

Envoyer un **cerceau** à un camarade situé à des distances variées

**OBJECTIF :** Faire rouler des objets en les guidant de différentes manières.

**ATELIER 1 :** **Guider** une **balle de tennis** à l'aide d'une crosse en se déplaçant sur des **tapis**.

**ATELIER 2 :**

Pousser un **ballon en mousse** avec la **tête** en avançant à **quatre pattes** sur un **banc**.

# SAUTER EN CONTRE-BAS

PS-----MS-----GS-----

Variation des hauteurs

Variation des supports de départ

Se décentrer :

- toucher un objet
- franchir un élastique

Se réceptionner  
zones étalonnées  
repères au sol

Combiner, enchaîner :  
sauter et rouler  
courir et sauter

Imiter  
Faire différemment  
Faire ensemble en  
respectant un  
contrat

## SUPPORTS

- large / étroit
- horizontal / oblique
- bas / haut
- plein / ajouré
- stable / instable
- dur / mou

# SAUTER : VARIABLES

## LE MATERIEL :

Depuis :

- un matériel fixe : plinth, banc, bahut, poutre, planche, espalier...
- un matériel mobile : tremplin, trampoline, planche mobile, tas de pneus, de tapis...

Au-dessus de :

élastique, cordelettes, lattes, caissettes, cageots, tapis...

Avec : cordelettes, cerceaux

\* veiller à la qualité de l'aire de réception

## L'ESPACE :

- en hauteur, longueur...
- en contrebas, contre-haut
- à l'intérieur d'une cible horizontale, verticale, de différentes tailles, à différentes hauteurs
- dans différentes positions

## LE TEMPS:

enchaînement de sauts rythmés

- en cadence
- sur une structure rythmique
- à un moment précis
- avec la notion de durée
- en simultanéité avec ...
- en alternance avec ...

## LES ACTIONS:

- avec ou sans élan
- pendant le saut : tourner, rouler...
- enchaîner des actions variées avant et après le saut

## LES POSITIONS:

- départ : debout, accroupi, différentes orientations
- en l'air : positions différentes en fonction des actions
- réceptions : orientations variées

## LES PARTIES DU CORPS:

- impulsions : 1 pied, 2 pieds
- franchir : avec ou sans appuis manuels
- réception : 1 pied, 2 pieds

## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Niveau** : PS/MS

**Compétence** : Adapter ses déplacements à différents

types d'environnements

**Objectif** : Sauter en contre-bas

**Atelier** :

Sauter d'un **plinth** sur un tapis étalonné (zones de réception dessinées)

**Niveau** : GS

**Compétence** : Réaliser une action que l'on peut mesurer

**Objectif** : Sauter haut

**Atelier 1** :

Sauter par-dessus des **lattes** posées sur des **caissettes** (*varier la position des caissettes*)

**Atelier 2** :

Sauter pour toucher des **objets** suspendus à différentes **hauteurs** (*ballons de baudruche, foulards, bandes de papier, grelots, tambourins...*)

**Niveau** : GS

**Compétence** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

**Objectif** : Sauter en contre-bas

**Atelier 1** :

Sauter par-dessus un **élastique** (*prévoir plusieurs hauteurs*)

**Atelier 2** :

Sauter d'un plan incliné (**banc**) en choisissant sa hauteur

**Atelier 3** :

- Grimper sur un **espalier**
- Choisir le barreau d'où l'on va sauter

**Niveau** : GS

**Compétence** : Réaliser une action que l'on peut mesurer

**Objectif** : Enchaîner des impulsions

**Atelier 1** :

Franchir une succession de haies basses (**lattes sur cônes**)

**Atelier 2** :

Marelles

# GRIMPER

PS-----MS-----GS-----

Se déplacer d'un point  
à un autre

---pour--- attraper  
toucher  
accrocher

sauter  
glisser  
franchir...  
et redescendre  
se suspendre  
se balancer

en transportant des objets  
contournant  
se croisant à plusieurs

Se déplacer en  
appuis mains – pieds

sur des supports  
variés

en variant la nature  
des prises

en diminuant le nombre  
de points de contact  
avec le support

en suivant des  
chemins différents,  
dans des plans différents  
(horizontal, vertical, latéral)

en diminuant le  
nombre de prises

# GRIMPER : VARIABLES

## LE MATERIEL :

- tables, chaises, bancs, planches
- petits meubles, bahuts, échelles...
- gros matériel au gymnase, espaliers... agrès
- modules mousse
- structures évolutives
- murs à grimper
- jeux d'extérieur
- éléments naturels (arbres, rochers, murets...)

## LES POSITIONS :

- éloignement du support
- points de contact avec le support
- en traction
- répulsion
- appuis
- reptation
- suspension

## LES PARTIES DU CORPS :

- tout le corps
- mains, pieds, genoux
- mains, pieds
- mains seulement
- pieds seulement

## LES ACTIONS :

Pour... attraper, toucher, accrocher, sauter, glisser, franchir, se suspendre, s'élever, se balancer, transporter...



## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Compétence** : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

### PETITE SECTION

**Objectif** : Se déplacer en appuis mains/pieds sur des supports variés.

#### ATELIER 1

Sur un **filet à grimper** incliné, se déplacer dans toutes les directions.

#### ATELIER 2

Grimper en appuis **mains/pieds** sur un **banc** incliné, appuyé à un **espalier**, pour aller **toucher** un ballon de baudruche, et redescendre.

#### ATELIER 3

Se déplacer à **4 pattes** sur un **caisson** posé sur le sol

### MOYENNE ET GRANDE SECTION

**Objectif** : Se déplacer en suivant des chemins différents, dans un plan vertical.

#### ATELIER

Sur les barreaux d'un **espalier**, des repères de couleur sont accrochés.

Grimper en posant les **pieds** sur les repères bleus, les **mains** sur les repères rouges.

Suivre des trajets différents à chaque passage

# GRIMPER

Les capacités d'ordres moteur, cognitif, affectif et relationnel mises en jeu conduisent à ne proposer l'activité "lutte" qu'en grande section

Accepter les contacts corporels.

Varier les saisies du corps.

Maintenir son équilibre.

Conquérir un objet.

Entrer dans la zone de l'adversaire.

S'engager dans la lutte de plus  
en plus près de l'adversaire.

Différencier les rôles et les actions.

Varier les actions.

Accepter les chutes.

Chercher d'autres prises que les bras.

S'engager vers différentes  
parties du corps de  
l'adversaire.

Esquiver, feinter

Créer le déséquilibre  
de l'adversaire,  
en profiter.

Lutter au sol,

Contrôler et  
agir sur  
l'adversaire au  
sol.

# LUTTER : VARIABLES

## L'ESPACE :

Espace d'affrontement : délimité  
(carré, rectangle, couloir, cercle, lignes)

Espace/relation à l'autre : de l'espace éloigné à l'espace proche (contact)

## LES AUTRES

1 avec 1

1 contre 1

à 2 contre 1

à plusieurs contre...

(situations collectives)

## LES POSITIONS

assis

couché

à genoux

à 4 pattes

debout

face à face

dos à dos

## LES PARTIES DU CORPS

toutes (sauf le cou et la tête)

• Utilisées pour...

(mains, dos, épaules...)

• "Ciblées", "repérées"

(pieds, genoux, différents niveaux du corps)

## LES ACTIONS

toucher, saisir

s'emparer

tirer, pousser

résister, se dégager

immobiliser, rouler,

se retourner

## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Compétence** : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

**Activité** : LUTTER

**Niveau : GS**

**Objectif : Accepter les contacts corporels**

- un groupe de fourmis à **quatre pattes** sur le **tapis (4x4m)**
  - deux groupes pour arrêter les fourmis
  - les fourmis se déplacent à quatre pattes, les autres doivent les **immobiliser**.
- (tâches différentes)*

**Niveau : MS**

**Objectif : Maintenir son équilibre**

- deux **lignes** au sol, distantes de **2m**
  - un attaquant et un défenseur derrière une des deux lignes
  - l'attaquant tire le défenseur qui résiste, pour lui faire franchir les deux lignes.
- (tâches différentes)*

**Niveau : GS**

**Objectif : S'engager vers différentes parties du corps de son adversaire**

- par 2, dans un espace de **2x2m**
  - un des deux enfants a 6 à 8 **pincettes à linge** accrochées à ses vêtements (**manches, taille, jambes, devant, derrière**)
  - attraper le plus de pincettes à linge dans **un temps donné**.
- (tâches identiques)*

**Niveau : MS**

**Objectifs : Coopérer - Prendre conscience du poids du corps de l'autre**

- deux déménageurs doivent transporter, dans un temps donné, des meubles d'une maison à une autre.
- L'enfant qui représente le mobilier se laisse transporter.

# DANSER

PS-----MS-----GS-----

Evoluer pour  
le plaisir  
Faire émerger  
les fondamentaux  
du mouvement  
(marcher, courir,  
sauter, tourner, ...)  
Entrer en relation  
avec les autres

Mobiliser différentes  
parties du corps

- Explorer
- Coordonner
- Dissocier

Accorder le geste  
et la musique  
Diversifier  
l'exploration  
des espaces

Distinguer et  
maîtriser les  
déplacements  
fondamentaux  
Enchaîner  
plusieurs actions  
Réagir aux  
différentes  
composantes de  
la musique  
Varier les modes  
de communi-  
cation

Adapter sa  
gestualité  
à son intention  
Composer  
Construire  
Improviser

## SUPPORTS

- Comptines
- Jeux chantés
- Supports sonores variés
- Musiques

# DANSER : VARIABLES

## LE MATERIEL :

- voiles
- tissus
- élastiques
- rubans
- baudruches
- cerceaux
- cartons
- chapeaux
- parapluies
- chaises...

## L'ESPACE :

Espace de déplacement

- tracés
- directions
- trajectoires

Formes de regroupement

- lignes
- files
- tunnel
- rondes
- arches

Espace corporel

- différents niveaux
- amplitude

## LES ACTIONS :

- marcher
- courir
- sauter, sautiller
- tourner
- chuter
- se balancer
- frapper...

## LES AUTRES :

- Regroupements :
  - seul
  - à 2, à 3, ...
  - grand groupe
- Modes de communication : rôles
  - choisir
  - meneur - mené
  - imiter (miroir)
  - faire le contraire
  - être complémentaire

## LES POSITIONS :

- debout
- assis
- allongé
- face à face
- dos à dos

## LES PARTIES DU CORPS :

- explorer les différentes parties du corps
- coordonner / dissocier des actions
- enchaîner

## LE TEMPS :

Régularité : pulsation, tempo, cadence

Vitesse : vite, lent, accéléré, décéléré

Organisation temporelle : accents, silences, structures rythmiques

Agir : - à l'unisson

- en alternance
- en succession
- en canon

## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Compétence** : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

### SITUATION 1

**Niveau** : GS

**Objectif** : Établir un rapport contrasté entre mouvement et musique.

**Situation** :

Sur une musique **lente**, **se déplacer rapidement** en utilisant **différents chemins**, en faisant **voler son voile**.

### SITUATION 2

**Niveau** : MS

**Objectif** : Mobiliser le haut du corps, dans une situation duelle de miroir.

**Situation** :

Deux enfants sont assis, face à face ; l'un est miroir de l'autre.

Le premier fait danser ses **bras**, ses **mains**, sa **tête** en suivant le **support sonore**.

Le second enfant suit **en miroir** les gestes du premier.

### SITUATION 3

**Niveau** : PS

**Objectif** : Faire émerger les fondamentaux du mouvement

**Situation** :

Proposer 2 musiques **successives** contrastées et demander aux enfants de rechercher et de reproduire **l'action** que suggère la musique.

(exemple : musique 1 : **se balancer** / musique 2 : **galoper**)

# RONDES ET JEUX CHANTES : VARIABLES

## **L'ESPACE :**

Ronde  
File  
Ligne  
Ordre dispersé  
Tunnel  
Arche  
Cortège  
Moulin  
Farandole

## **LE TEMPS :**

Cadence (accentuée par un geste)  
Phrase musicale  
Organisation gestuelle au sein de la phrase  
Intériorisation d'une durée  
Structures accentuées (rythmiques)  
Moment précis  
Alternance de chanteurs, de danseurs  
Chronologie : succession d'éléments

## **LES AUTRES**

Seul  
À 2  
En petit groupe  
En grand groupe  
Choix de partenaire  
Changement de partenaire  
Entrée en danse / rôle

## **LES POSITIONS**

S'accroupir, se relever  
assis  
à 4 pattes  
debout  
face à face  
dos à dos

## **LES PARTIES DU CORPS**

Se prendre les mains  
Frapper des mains  
Frapper des pieds  
Mobiliser différents

## **LES ACTIONS :**

Formes fondamentales : marcher, galoper,  
sauter, sautiller, courir  
Formes dérivées : marche latérale, marche  
croisée, pas chassés  
Se retourner, faire demi-tour  
Tourner sur soi-même  
Se balancer

## **LE MATERIEL :**

Balles  
Ballons  
Cordes individuelles ou collectives



## EXEMPLE D'UTILISATION DU TABLEAU DE VARIABLES

**Compétence** : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.  
*Trouver rondes et/ou jeux chantés qui peuvent correspondre*

**Niveau** : PS

**Caractéristiques** :

- mobiliser différents segments
- marche en ordre dispersé
- respect de la cadence

**Niveau** : MS

**Caractéristiques** :

- tourner sur soi-même
- mobiliser différents segments orientés
- en rond
- organisation gestuelle sur la phrase musicale
- récapitulation

**Niveau** : GS

**Caractéristiques** :

- sautiller, galops latéraux
- ronde collective
- variation de tempo
- choix d'un partenaire
- entrée en danse différée

**Niveau** : GS

**Caractéristiques** :

- échanger
- un ballon, par rebond
- par 2, face à face
- sans déplacement
- moment précis
- premier temps de la phrase musicale

# **RAPPEL PROGRAMMES**

**Maternelle : AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS**

**B.O. n°3 du 19 juin 2008 HORS SERIE**

	<b>Compétences visées (Cv)</b>	<b>Activités support proposées ou possibles</b>
<b>Cv 1</b>	Se repérer et se déplacer dans l'espace. Adapter ses <i>actions</i> et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.	<i>Activités permettant de courir, sauter, lancer</i> Activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés permettant : des déplacements variés, des équilibres, des manipulations, des projections et réceptions d'objets.
<b>Cv 2</b>	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés. Se repérer et se déplacer dans l'espace.	<i>Activités aquatiques</i> : nager <i>Activités permettant de rouler, glisser, grimper...</i> <i>Activités d'orientation</i>
<b>Cv 3</b>	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter des contraintes collectives.	Jeux de balles (lancer, recevoir) Jeux d'opposition Jeux d'adresse
<b>Cv 4</b>	S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec ou sans engin. Exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.	Activités d'expression à visée artistique : rondes, jeux dansés, mimes, danses

## **L'E.P.S. A TRAVERS LES AUTRES DOMAINES**

**Horaires et Programmes d'enseignement de l'école primaire B.O. HS N° 3 du 19 JUIN 2008**

**Socle commun de connaissances et de compétences B.O. n°3 du 19 / 07 / 2006 - JO du 12 / 07 / 2006**

- **EN MATERNELLE, à travers les différentes activités physiques l'enfant apprend aussi à :**

<b>Domaines</b>	<b>Compétences à acquérir</b>
S'approprier le langage	- comprendre un message et agir - nommer avec exactitude un objet, une action - décrire ou représenter un parcours simple
Découvrir l'écrit	- produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte
Devenir élève	- respecter les autres et respecter les règles - écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide - éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions - identifier les adultes et leur rôle - exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle - dire ce qu'il apprend
Découvrir le monde	- nommer les principales parties du corps et leur fonction - repérer un danger, et le prendre en compte - situer des événements les uns par rapport aux autres - se situer dans l'espace, et situer les objets par rapport à soi - comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace
Percevoir, sentir, imaginer, créer	- adapter son geste aux contraintes matérielles - utiliser le dessin comme moyen d'expression - écouter un extrait musical, puis s'exprimer, dialoguer avec les autres pour donner ses impressions

## AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels.

Elles permettent de se situer dans l'espace.

L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie.

Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

**Les enseignants veillent à** proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

- **Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées** dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des **déplacements** (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), **des équilibres, des manipulations** (agiter, tirer, pousser) ou des **projections et réceptions d'objets** (lancer, recevoir).  
Des **jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse** viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

- **Par la pratique d'activités qui comportent des règles**, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

- **Les activités d'expression à visée artistique** que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée de leur propre corps**.

Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

- **À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :**

- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.