

<b>MATRICE de programmation annuelle (PS-MS-GS)</b> Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine	<i>Période 1</i>	<i>Période 2</i>	<i>Période 3</i>	<i>Période 4</i>	<i>Période 5</i>	Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'élève sera conduit à :
<p><b>Objectif 1 : Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets</b></p> <p><b>Etape 1</b> Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.</p> <p><b>Etape 2</b> 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><b>Etape 3</b> 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>	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	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. 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. 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. Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de différents objets pour les attraper, les frapper, les guider, les conduire.
<p><b>Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées</b></p> <p><b>Etape 1</b> Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en oeuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.</p> <p><b>Etape 2</b> 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><b>Etape 3</b> 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>	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	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. Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ». Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité. Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires. 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><b>Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</b></p> <p><b>Etape 1</b> 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><b>Etape 2</b> Explorer différentes actions motrices, différents mouvements et déplacements. Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps.</p> <p><b>Etape 3</b> 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>	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	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. Être à l'écoute de l'autre pour faire avec, communiquer, répondre aux sollicitations, faire des propositions dans un dialogue corporel. 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. Alternier les postures d'acteur et de spectateur pour entrer en relation au travers de la portée émotionnelle du mouvement. 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><b>Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer</b></p> <p><b>Etape 1</b> Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.</p> <p><b>Etape 2</b> Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.</p> <p><b>Etape 3</b> Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	Entourer le ou les jours : lundi mardi jeudi vendredi  ACTIVITE PHYSIQUE  _____	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. 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><b>Programmer collectivement</b>, sur l'ensemble du cycle, c'est conjuguer à la fois l'équilibre des 4 types d'objectifs poursuivis, la diversité des activités permettant leur mobilisation et la continuité des apprentissages attendus. Certaines classes organisent les quatre objectifs en prévoyant un type d'objectif différent par jour de la semaine. Cette pratique est à interroger : la répétition d'une même type d'activité (jeux collectifs, danse...) se produit, du point de vue des enfants, à des intervalles de temps parfois trop éloignés pour qu'ils puissent se repérer ou se les remémorer. <b>La succession et la proximité temporelle des situations vécues est un facteur fort de transfert d'apprentissage</b> (d'une situation à une autre), de la compréhension des enjeux Cette activité de programmation doit également s'envisager selon des modalités qui permettent de garder de la souplesse (pour profiter des occasions offertes par un changement de météo, s'ancrer sur les dires des enfants, rebondir sur leurs objets de curiosité...)</p>						

EXEMPLE DE PRGRAMMATION DE CYCLE 1		ECOLE MATERNELLE		AGIR S'EXPRIMER ET COMPRENDRE		Lien avec les autres domaines		
OBJECTIFS		PS/ETAPE 1		MS/ETAPE 2		GS/ETAPE 3		
<b>Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets</b> <i>AFC</i> <i>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</i> <i>- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.</i>		Activités de manipulation d'objets : lancer, rouler, pousser/tirer, frapper Activités de locomotion (marcher – courir – sauter – se réceptionner)		Activités de lancers (fort, loin, précis) Courses, sauts et réceptions		Activités de lancers (fort, loin, précis, avec ou sans élan) Courses, sauts loin et haut et réceptions (avec ou sans élan) Course en durée		Construire et exploiter la trace de son activité  Se repérer dans l'espace et le temps  S'exprimer : raconter-décrire-expliquer-argumenter  Apprendre ensemble – Partager  Sentir et ressentir
<b>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés</b> <i>AFC</i> <i>Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.</i>		Activités gymniques Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 3/4 roues, porteurs, etc.) Activités de grimpe Activités d'orientation		Activités gymniques Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, draisiennes, rollers, planches) Activités de grimpe Activités d'orientation		Activités gymniques Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, vélos, rollers) Activités de grimpe Activités d'orientation Activités aquatiques		
<b>Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</b> <i>- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.</i> <i>- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.</i>		Rondes et jeux dansés chantés Danse		Rondes et jeux dansés chantés Danse		Activités gymniques* (vers l'acrobatique) Rondes et jeux dansés chantés Danse de création Arts du cirque		
<b>Collaborer, coopérer, s'opposer</b> <i>AFC</i> <i>AFC</i> <i>- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</i>		Jeux de transports d'objets, Jeux collectifs simples		Jeux collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes		Jeux collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes		

### POSTURE ET GESTES PROFESSIONNELS

PS/ETAPE 1		MS/ETAPE 2		GS/ETAPE 3	
Solliciter, encourager, féliciter, s'engager soi-même dans l'action afin de faire entrer tous les enfants dans l'activité. L'enseignant donne du temps à chaque enfant pour explorer, ressentir, imiter les autres, trouver de nouvelles façons de faire. En valorisant les exploits personnels, les conquêtes du groupe, il aide chaque enfant à construire une plus grande estime de lui-même, à prendre confiance en lui et à désirer repousser ses limites. Investir tous les espaces possibles (dans et hors l'école) pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables. Il vise à ce que tous les enfants prennent du plaisir, découvrent leurs possibilités corporelles et s'engagent dans la transformation de leurs actions familières. Ritualiser les différents temps de séance et les différents espaces du lieu de pratique pour rallier peu à peu tous les enfants et les intéresser à l'activité du collectif. Solliciter les improvisations individuelles, susciter la divergence, valoriser la créativité. L'enseignant peut proposer d'expérimenter les propositions des autres et valorise des buts communs qui favorisent la coopération dans le respect d'autrui.		Proposer des situations proposant des buts d'action (critères de réussite), clairs et matérialisés afin de permettre aux enfants de comprendre le sens des progrès attendus (pédagogie de l'explicite) et d'orienter l'activité de l'enfant. Penser l'alternance classe/salle et structurer le lieu de pratique par des repères explicites (photos, pictogrammes...) pour permettre aux enfants d'aménager l'espace, d'accéder au matériel en autonomie, de ranger. L'enseignant élabore et utilise des formes variées et évolutives de représentations du réel qu'il met à disposition des enfants pour qu'ils mettent en oeuvre des opérations mentales pour structurer l'espace, observer, évoquer et anticiper. Mobiliser le langage à partir, à propos, avant et après les situations vécues afin de permettre la prise de distance sur l'action, la recherche de stratégies adaptées au but recherché et la projection vers de futures situations. Encourager l'enfant à dire ce qu'il ressent, à nommer les actions réalisées, les activités vécues ou les objets utilisés.		Proposer des projets d'actions explicités et finalisés, s'inscrivant dans la durée (cycles de 12 à 15 séances) pour créer une dynamique d'apprentissage dépassant le plaisir de faire et de jouer. Ces cycles doivent permettre à l'enfant de se projeter dans un projet individuel ou collectif qui peut être finalisé par une rencontre. Responsabiliser les enfants et leur faciliter l'appropriation de rôles (rôles sociaux : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu) aidant à la gestion de la situation et afin que les enfants prennent des initiatives et des responsabilités au service du collectif Faire participer le groupe à l'élaboration de la règle et de son évolution afin de l'amener à se l'approprier et à comprendre sa fonction, à accepter et respecter autrui, à construire des relations positives avec des partenaires.	

#### Faire faire, faire réussir

Il est nécessaire de permettre aux enfants de « faire », de s'essayer, d'expérimenter, de recommencer... Mais agir, c'est avoir une intention, poursuivre un motif d'action. Le « faire scolaire » s'inscrit dans un projet d'apprentissage dont l'enfant doit prendre conscience. Pour cela l'enfant doit d'abord s'engager pour « mieux faire » pour augmenter son pouvoir d'action. Pour cela il a besoin de savoir s'il a ou non « réussi » : l'explicitation des critères de réussite par l'enseignant, la validation de cette réussite par ses pairs ou l'adulte, attestent pour l'enfant de la portée de son action.

#### Faire réussir, faire comprendre

Réussir ne signifie pas comprendre. Comprendre c'est dépasser les réussites pour identifier ce qui les a permises. L'enfant entre alors dans une phase de conceptualisation en prenant conscience, par le langage, de ce qui se joue dans l'action et au-delà d'elle (ce que j'ai compris en faisant et réussissant et ce que cela va changer dans ma manière d'agir). Apprendre à l'école, c'est suspendre l'action pour la penser.

#### Favoriser l'émergence d'un « Je » au sein d'un collectif

Les enfants apprennent ensemble pour vivre ensemble, se construisent comme personnes singulières au sein d'un groupe grâce à l'étayage de l'enseignant.

#### Ouvrir des alternatives de choix

Devenir autonome c'est être amené à choisir : choisir un objet à lancer, une cible, une manière de faire pour réaliser un plus grand score, une stratégie parmi d'autres, un enchaînement, une position, une posture... Cela dépend aussi de l'enseignant et de sa capacité à toujours offrir des choix et des alternatives, qui participent d'une éducation aux conduites de décision.

#### Créer des liens

Mettre en relation les actions et les effets obtenus nécessite de conserver une mémoire de ce qui était recherché, des intentions, des procédures engagées. L'étayage de l'adulte fait percevoir les liens entre le présent, le passé et les futurs possibles, à partir de rappels et de traces, d'anticipations grâce au pourquoi de ce qui va se passer

