

## II. LE CADRE

### **Les programmes 2002 et l'activité physique des tout-petits :**

" Les premières actions du jeune enfant sont réalisées "pour le plaisir", et sont liées aux sensations et aux émotions ressenties. Il s'agit donc de le laisser jouer, c'est-à-dire éprouver son pouvoir sur le monde et les objets qui l'entourent.

Progressivement, en fonction de l'effet produit, le tout-petit ajoute une intention qui précise cette action et, finalement, l'organise et la construit de façon plus affinée et mieux adaptée au milieu.

Les situations qui sont proposées doivent permettre :

- **des actions de déplacement** (locomotions), qui répondent bien au besoin qu'a le tout-petit de mieux connaître son corps, d'affirmer son équilibre à peine conquis. Ces actions sont menées dans des environnements familiers, puis de plus en plus étrangers. Les espaces d'évolution variés sont progressivement délimités, notamment pour des jeux de poursuite. Pour solliciter des actions spécifiques (marcher debout, à quatre pattes, courir, sauter, monter, descendre, rouler, ramper...), l'espace sera structuré à l'aide d'objets (blocs de mousse, bancs, gros tapis, plans inclinés, tunnels, mini-échelles...) incitant à l'action ou, au contraire, jouant le rôle d'obstacles. On peut aussi privilégier les actions de déplacement utilisant des engins à pousser, à rouler (chariots, tricycles, trottinettes...) ;

- **des ajustements de plus en plus fins à toutes sortes d'objets et de matériels** (cartons, cubes en mousse, balles, ballons...) que l'on peut manipuler, pousser, tirer, transporter, démolir, lancer ;

- **des jeux de doigts, des déplacements et mouvements " dansés ", des jeux d'expression, des imitations de personnages, d'animaux...** qui sont autant de situations très riches pour les tout-petits. On aide l'enfant à structurer ses actions et ses déplacements en les soutenant par de la musique, des chansons, des comptines.

L'enseignant permet d'abord **une exploration libre des espaces et du matériel proposés** sans chercher au départ une trop grande complexité dans l'aménagement du milieu. En effet, l'espace d'investigation ne doit pas être trop vaste si l'on souhaite que des enfants de cet âge y trouvent aisément des repères. Pendant les activités, l'enseignant doit se situer au plus près du groupe d'enfants, au milieu d'eux si nécessaire, afin de pouvoir jouer pleinement son rôle d'incitateur, d'aide, de régulateur.

Il peut à l'occasion **aider les enfants en difficulté passagère** (assurer un équilibre vacillant en proposant l'appui de sa main, rassurer les timorés par des encouragements, suggérer un geste à faire...), sans toutefois anticiper sur les initiatives ou substituer des réponses toutes faites aux tâtonnements. La **verbalisation** par l'enseignant de ce qui est fait par les enfants joue un rôle important dans la compréhension de leurs actions.

**Les réponses sont d'abord recherchées de manière individuelle, en laissant du temps pour explorer, ressentir, trouver de nouvelles façons de faire, imiter un autre enfant** (l'imitation est à cet âge une façon d'entrer en communication). Peu à peu des interactions entre enfants se mettent en place, permettant à chacun de trouver sa place à l'intérieur d'un groupe et de commencer à participer à une action commune.

## **Pourquoi les APS avec les tout-petits ?**

Notre choix est d'organiser l'enseignement de l'EPS chez les enfants de moins de trois ans en utilisant les APS comme supports :

- pour développer l'autonomie et faciliter la socialisation.
- pour permettre à l'élève de donner du sens à ce qu'il fait : il connaît l'objet de la tâche ou peut le connaître.
- pour inciter et permettre à l'enseignant de mieux organiser l'apprentissage en mettant en place des relances plus facilement ajustables.
- pour développer des compétences langagières grâce aux expériences motrices vécues par l'élève (langage en situation, langage d'évocation).
- pour mettre en place des dispositifs suffisamment ouverts (en matériel et en temps) pour permettre à l'enfant d'explorer et de s'approprier tout un éventail de réponses.

## **Tableaux de référence :**

(voir pages suivantes)

- Guide pour programmer et préparer les séquences pédagogiques
- Domaines d'action

**AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS Cycle 1**

Les milieux d'action	Les domaines d'action	Les informations qui guideront l'action
<b>Milieu physique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Environnement physique stable.</li>   <li>• Environnement physique avec incertitude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le milieu solide peut offrir des appuis stables ou des appuis instables (glisser, rouler, rebondir...).</li> <li>• Le milieu liquide offre des appuis fuyants ou progressifs.</li>   <li>• Le milieu aérien l'absence d'appui.</li> </ul>
<b>Milieu humain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domaine esthétique et d'expression.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La communication (éprouver, échanger, juger).</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domaine de coopération et d'opposition.</li>   <li>• Domaine d'opposition interindividuelle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La coopération face à une difficulté.</li> <li>• La coopération et l'opposition en confrontation collective.</li>   <li>• L'opposition duelle.</li> </ul>

Ce tableau est un guide pour programmer et préparer les séquences pédagogiques " Agir et s'exprimer avec son corps ".

Compétence générale et sens de l'action	Activités supports	Compétences transversales
<p>Réaliser une action que l'on peut mesurer : faire plus, faire moins, faire mieux (longueur, temps...).</p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités de manipulations.</li> <li>• Activités athlétiques.</li> <li>• Activités gymniques.</li>   <li>• Orientation.</li> <li>• Patinage.</li> <li>• Activités aquatiques.</li> <li>• Engins roulants.</li> <li>• Escalade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions).</li>   <li>• Faire un projet d'action (à court terme).</li> </ul>
<p>Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : plaire, séduire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rondes et jeux chantés.</li> <li>• Expression corporelle.</li> <li>• Danse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des indices simples, prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès).</li>   <li>• Se conduire dans le groupe en fonction de règles (participer à des actions collectives, comprendre des règles, écouter et respecter les autres, coopérer).</li> </ul>
<p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux collectifs (lancer, tir, poursuite...).</li> <li>• Jeux d'opposition (lutte, judo...).</li> <li>• Jeux de raquettes (tennis...).</li> </ul>	

Ce tableau renvoie aux domaines d'action.

