

# III. LA DEMARCHE

## 1. Des espaces pour agir :

- Salle de jeux (lieu habituel)
- Classe et dortoir avec des aménagements temporaires ou permanents : chaises, porteurs, poussettes, tricycles, paniers, brouettes, structure motrice évolutive, fils tendus à escalader, élastiques à franchir...
- Couloirs : espaces de circulation possibles.
- Cour : sols variés, pentes, végétation, jeux. A aménager pour une meilleure appropriation.
- Gymnase.

## 2. Le matériel :

- Gros matériel (sauter, grimper, se suspendre...) et tapis, blocs mousse.
- Points d'ancrage (mur, plafonds) pour cordes, filets.
- Manipulation : couvertures, coussins, tissus, cartons, rouleaux, corbeilles, ballons, rubans, foulards, cerceaux, anneaux, sacs de graines, ballons de baudruche...
- Matériel spécifique à l'APS choisie.

## 3. Fréquence :

- Deux séances par jour (matin/après- midi ou deux fois le matin), de préférence en début de matinée (rythme biologique). Les temps de motricité peuvent se concevoir dans des lieux différents.
- Durée variable : entre 15 et 30 minutes.
- Eviter de cumuler la séance d'EPS et la récréation.

## 4. L'encadrement :

- Deux personnes, c'est mieux : une qui mène la séance, une qui pare ou observe (prise de notes).  
Ex : un atelier à risque (sécurité) et un de manipulation.

## 5. Les contenus :

- 60% de découverte, 40% de guidage vers l'apprentissage (imitation, consigne, verbalisation, situation matérielle).
- Respecter le besoin de répétition des tout-petits : laisser une installation ou proposer le même matériel plusieurs jours (+ quelques relances).

## 6. La démarche :

- Choisir une ou deux compétences spécifiques (voir tableau) pour lesquelles plusieurs séances seront prévues. C'est la programmation.  
Ex : SP1 (vers l'athlétisme : sauter, courir, lancer).

- Hiérarchiser les compétences liées à ce domaine : c'est la progression.
  - sauter
    - être capable de sauter
    - être capable de sauter haut pour toucher
    - être capable de sauter loin pour franchir
    - être capable d'enchaîner des sauts...
  - lancer
    - être capable de lancer
    - être capable de lancer différents objets (une main, deux mains)
    - adapter son lancer (force) à la cible (horizontale, verticale, haute, basse).
  - courir
    - être capable de courir
    - être capable de courir vers...
    - être capable de courir pour attraper quelqu'un ou quelque chose ou pour ne pas être attrapé.
    - être capable de courir vite (vider caisses, cerceaux...).

Les formes de travail (gestion du groupe) : deux ateliers, individuel...

### Mise en œuvre

1. Plusieurs séances de découverte (pour observer où en sont les enfants, ce qu'ils savent faire). Pour la séance 1, choisir de préférence un seul domaine et plusieurs ateliers pour observer (ex : ne prendre que le lancer).
2. Plusieurs séances d'apprentissage :
  - reprise de la séance 1 (+ relances) pour répétitions possibles et plaisir.
  - choix d'autres compétences et autre aménagement du milieu. Recentrer alors le domaine choisi sur deux ateliers (ex : lancer, deux compétences).

### Plan succinct d'une séance

1. Mise en train : jeux dansés, chantés, jeux... Il est intéressant d'articuler la mise en train avec ce qui suivra (ex : pour le lancer, commencer par un jeu de déménagement collectif).
2. Contenu : c'est l'installation matérielle (qui est prête) qui induit les réponses des enfants. Toutefois, il est intéressant, parfois, de faire montrer avant de faire.
  - Premier temps : laisser les enfants évoluer librement, expérimenter. C'est un temps important pour l'adulte qui observe les réponses, note au besoin.
  - Deuxième temps : pour faire évoluer les réponses des enfants, l'adulte joue un rôle essentiel ; comment ?
    - il prévoit des relances adaptées(sans consigne) : imitation des pairs, aspect moteur,

espace, matériel, temps.

- il stimule chaque enfant en diversifiant situations et matériels, en offrant un espace de jeux évolutifs et attrayants, à la portée de tous.
- il respecte les rythmes individuels en laissant tout le temps nécessaire à la répétition, à l'action ou à l'inaction, à l'observation, au choix...
- il ne place les enfants dans une situation que s'ils ont, eux-mêmes, maîtrisé les étapes précédentes. L'aide, quelquefois souhaitée par un petit, peut se situer au niveau du regard, d'une proximité qui rassure, l'essentiel étant que l'enfant puisse réussir dans ce qu'il a entrepris sans qu'on ait agi à sa place.
- il verbalise les actions des enfants (place de l'oral) en situation.

3. Regroupement à la fin de la séance : rituel sonore par exemple. Faire montrer et verbaliser une action intéressante observée par l'adulte. Retour au calme (moment de repos, jeux de doigts, chansons...). Au retour en classe, un court moment de langage d'évocation.