

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

## L'EPS à l'école maternelle

### Les domaines d'actions

### Traitement de la DSDEN 58

---





# 4 OBJECTIFS



Objectif 1 : Agir dans l'espace,  
dans la durée et sur les objets



Objectif 2 : Adapter ses équilibres  
et ses déplacements à des  
environnements et des contraintes  
variées



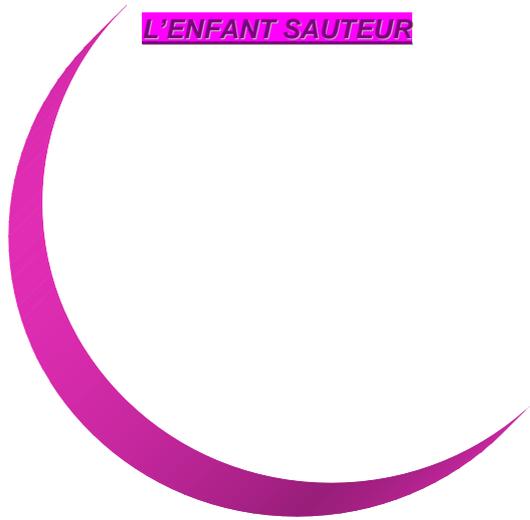
Objectif 3 : Communiquer avec les  
autres au travers d'actions à visée  
expressive ou artistique



Objectif 4 : Collaborer, coopérer,  
s'opposer



# Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets







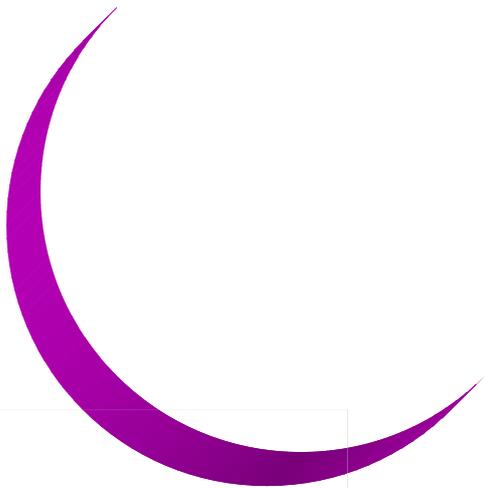
## Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

L'ENFANT DANSEUR ACTEUR  
MIME



L'ENFANT MANIPULATEUR  
JONGLEUR





L'ENFANT LUTTEUR



# DOMAINE 1 L'ENFANT COUREUR

Programmes  
*Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets*

Registre de motricité  
Locomotion habituelle

Sens, intentions  
Jouer à être plus grand, plus fort, plus rapide

Actions mises en jeu  
Marcher, courir, franchir

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités athlétiques

Nature du milieu  
Terrestre, stable

Aménagements  
Espace horizontal:  
Obstacles, zones, couloirs

## Les enjeux essentiels de cet objectif

Mobiliser son énergie (en courant vite ou longtemps, avec ou sans obstacles, seul ou à  
ou à lui échapper.

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Distinguer marcher, courir, sauter
- ✓ Réagir à un signal
- ✓ Prendre des informations visuelles en courant pour éviter ses camarades et ne pas se bousculer
- ✓ Courir dans une direction donnée
- ✓ Courir en dispersi
- ✓ Courir avec changement de direction sans tomber
- ✓ et courir dans cet espace sans sortir des limites
- ✓ Courir dans un espace donné, prendre des informations en
- ✓ Equilibrer sa course, améliorer ses appuis
- ✓ Comprendre un sens de course - départ et arrivée- atteindre un espace donné
- ✓ sans tomber (équilibrer sa course avec un objet dans les mains)
- ✓ Courir en ligne droite en regardant devant soi
- ✓ Prendre des informations sur les autres et sur les obstacles
- ✓ S

### Étape 2

- ✓ Courir plus ou moins vite
- ✓ Courir v
- ✓ Prendre des informations en courant sur les espaces de jeu et les objets
- ✓ Coopérer pour courir vite, ramasser des objets et les transporter
- ✓ Courir vite avec changement de direction pour fuir ou pour poursuivre
- ✓ Prendre des informations en courant sur le ou les adversaires
- ✓ Courir à la même vitesse que son partenaire (apprécier sa vitesse)
- ✓
- ✓ Courir dans des pentes et aménager sa vitesse et maintenir son équilibre pour ne pas tomber (ajuster sa vitesse au terrain)
- ✓ Agir sur son allure de course



## Apprentissages décisifs

### Étape 3

- ✓
- ✓ Découvrir la logique de la course de relais
- ✓ Coopérer pour effectuer une course en relais
- ✓
- ✓
- ✓ Courir en groupe
- ✓
- ✓ Courir plus longtemps
- ✓ Enchaîner courir en contournant des obstacles et courir en franchissant des obstacles
- ✓ Courir vite sans attendre les autres
- ✓ Courir en ligne droite
- ✓
- ✓ Courir après un ballon
- ✓
- ✓
- ✓ Courir pour rattraper un camarade
- ✓ Toucher sans agripper pour ne pas faire tomber
- ✓ Différencier le rôle de poursuivant / poursuivi
- ✓ Courir en franchissant des obstacles variés
- ✓ Courir vite en fra
- ✓ Découvrir des franchissements horizontaux (sauter loin) et des franchissements verticaux (sauter haut)



## DOMAINE 2 L'ENFANT SAUTEUR

Programmes  
*Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets*

Registre de motricité  
Locomotion habituelle

Sens, intentions  
Jouer à être plus grand, plus fort, plus rapide

Actions mises en jeu  
Courir, sauter, franchir

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités athlétiques

Nature du milieu  
Terrestre, stable

Aménagements  
Espace horizontal:  
obstacles, zones, couloirs

### Les enjeux essentiels de cet objectif

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.

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Sauter en avant à pieds joints, sans élan
- ✓ Sauter en avant avec élan pour atteindre une cible (cerceau)
- ✓ Sautiller, galoper
- ✓ Sauter pieds écartés
- ✓ Sauter accroupi
- ✓ Sauter en rythme, suivre le tambourin
- ✓ Sauter en utilisant les bras
- ✓ Sauter en tournant
- ✓ Prendre une impulsion pour sauter par-dessus
- ✓ Sauter en contrebas
- ✓ Sauter en contrebas de plus en plus loin
- ✓ Sauter par-dessus
- ✓ Sauter en contrebas, loin, par-dessus les obstacles

### Étape 2

- ✓ Sauter à cloche pied
- ✓ Sauter avec élan sur un pied pour franchir un obstacle haut (blocs mousse ou caissettes 10 cm)
- ✓ Sauter avec élan sur un pied pour franchir une rivière (bandes de moquette ou 2 lattes espacées de 20 cm à 30 cm)
- ✓ Sauter pour toucher un objet en hauteur (clochette)
- ✓ Enchaîner 2 ou 3 obstacles bas
- ✓ Enchaîner 2 ou 3 obstacles hauts
- ✓ Sauter pour franchir des obstacles en transportant un objet



## Apprentissages décisifs

### Étape 3

- ✓ Sauter plus loin, appel 1 pied, pour atteindre des zones de couleurs différentes (30 cm à 60 cm)
- ✓ Sauter plus haut (20 cm à 30 cm)
- ✓
- ✓
- ✓ Sauter pour franchir des obstacles en fuyant ou en poursuivant en transportant un objet



# DOMAINE 3 L'ENFANT LANCEUR, TIREUR

## Programmes

*Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets*

Registre de motricité  
Locomotion et projection

Sens, intentions  
Jouer à être fort ou précis

Actions mises en jeu  
Lancer loin, lancer précis, viser

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités athlétiques et jeux d'adresse

Nature du milieu  
Milieu physique stable

Aménagements

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Se séparer de son objet
- ✓ Différencier poser, laisser tomber, jeter, lancer
- ✓
- ✓ Explorer les différentes façons de lancer pour faire rouler, faire voler, faire glisser, faire rebondir
- ✓ Découvrir et développer ses capacités motrices pour lancer
- ✓ Appréhender les notions de poids, de distance, de hauteur
- ✓ Lancer des objets divers (encombrants, légers, lourds)
- ✓ Lancer loin, lancer haut
- ✓ Viser une cible, adapter son geste pour lancer avec précision dedans (cible horizontale), sur (cible verticale)
- ✓

### Étape 2

- ✓ Respecter une zone de lancer, choisir un espace de lancer pour réussir son tir
- ✓ Viser une cible, adapter son geste pour lancer avec précision par-dessus, par-dessous,
- ✓ Lancer par-dessus un fil, lancer par-dessous un banc, lancer dans un cerceau suspendu, lancer un anneau sur une cible au mur (affiche, tambourin)
- ✓

### Étape 3

- ✓
- ✓ Lancer pour atteindre des objets et les renverser (le chamboule tout)
- ✓
- ✓

ialisé



## DOMAINE 4 L'ENFANT ACROBATE GRIMPEUR

### Programmes

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Registre de motricité  
Locomotion inhabituelle

Sens, intentions  
Jouer à se faire peur.  
Perdre ses appuis, ses repères.

Actions mises en jeu  
Tourner, voler, se déplacer, se renverser, se suspendre, s'appuyer, grimper

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités gymniques, escalade, acrosport

Nature du milieu  
Aérien, stable

### Aménagements

Espace vertical : plans surélevés, étroits, inclinés, verticaux.  
Toiles, filets, câbles, barres

### Les enjeux essentiels de cet objectif

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 », exploits ».

## Apprentissages décisifs

### SE DÉPLACER DE FACON INHABITUELLE

#### A. SE DÉPLACER EN SURÉLEVÉ, GRIMPER DESCENDRE GLISSER

Équilibrer son déplacement pour ne pas tomber, prendre des nouveaux repères et de nouveaux appuis manuels et pédestres

##### Étape 1

✓

des chaises, des bancs)

monter, avancer, descendre sur des caissettes,

##### Étape 2

✓

✓

avec changement de direction, sur des espaliers bas, sur une tour basse)

monter, avancer, descendre sur des bancs inclinés, espacés,

##### Étape 3

✓

✓

tour haute, sur un pont de singe)

monter, avancer, descendre sur une poutre basse, sur des espaliers hauts, sur une

#### B. RAMPER

Améliorer sa coordination bras / jambes

##### Étape 1

✓

Ramper sous un espace court, large et haut

##### Étape 2

✓

Ramper sous un espace large, long et bas (jouer sur la hauteur et la profondeur)

##### Étape 3

✓



## Apprentissages décisifs

### A. FRANCHIR

Équilibrer son franchissement, prendre de nouveaux appuis manuels et pédestres

#### Étape 1

- ✓ Traverser des cerceaux verticaux au sol

#### Étape 2

- ✓ Passer par-

#### Étape 3

- ✓ Passer par-

### B. QUADRUPÉDIE

Prendre de nouveaux appuis manuels, coordonner les appuis mains et pieds

#### Étape 1

- ✓ Se déplacer au sol à 4 pattes sur les genoux
- ✓ Se déplacer au sol à 4 pattes sur les pieds

#### Étape 2

- ✓ Se déplacer au sol en bonds de lapin

#### Étape 3

- ✓ Se déplacer en altitude à 4 pattes ou en bonds de lapin



## Apprentissages décisifs

### VOLER : SAUTER, REBONDIR, SE SUSPENDRE, SE BALANCER

#### Étape 1

- ✓
- ✓ Sauter pour descendre, atteindre une zone de réception avec aide (s

#### Étape 2

- ✓ en utilisant ses bras
- ✓ ver, passer par-dessus un obstacle (s - plinth ou un tapis plus élevé)

#### Étape 3

- ✓ Prendre une impulsion pour effectuer une action en vol, coordonner les jambes avec les bras (sauter et attraper une barre, se un demi-tour)
- ✓ Enchaîner plusieurs sauts

### TOURNER : ROULER, SE RENVERSER

#### Étape 1

- ✓ Accepter le renversement tête en bas, accepter la vitesse de rotation, équilibrer sa rotation en prenant de nouveaux repères internes et de nouveaux appuis manuels (rouler en avant ou en arrière ou sur le côté avec aide, sur un plan incliné)

#### Étape 2

- ✓ pour tourner, pousser sur les jambes, enrayer le dos, placer le menton sur la poitrine, regarder son ventre (rouler en avant ou en arrière ou sur le côté sur un plan incliné seul sans aide)

#### Étape 3

- ✓ Maîtriser la vitesse de rotation, dissocier les différents segments du corps (tête, bras, tronc, jambes), placer ses mains et sa tête, rouler droit, contrôler sa réception (rouler en avant ou en arrière ou sur le côté sur un tapis plat)
- ✓ uit
- ✓ Enchaîner 2 roulades



## DOMAINE 5 L'ENFANT RANDONNEUR EXPLORATEUR

Programmes  
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Registre de motricité  
Locomotion habituelle

Sens, intentions  
Jouer à s'aventurer, à se perdre et à se retrouver, à découvrir, à investir différents milieux

Actions mises en jeu  
Marcher, courir, se déplacer, s'orienter

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités d'orientation, randonnées

Nature du milieu  
Terrestre, instable

Aménagements  
Cour de l'école, square, parc, forêt

### Les enjeux essentiels de cet objectif

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.

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ S'engager dans l'action en s'éloignant de l'adulte, en ayant un but, transporter des objets dans un lieu précis.
- ✓ Se situer, situer un objet par rapport à une personne, à un objet (rapporter les animaux dans leur maison respective, rapporter les objets de couleur dans leur maison respective)
- ✓ S
- ✓ R
- ✓ Intégrer des repères spatiaux
- ✓
- ✓ S

### Étape 2

- ✓ Se situer, situer des objets dans un espace réel, sur une maquette.
- ✓ Mettre en relation le terrain et le document (décoder).
- ✓ Mettre en relation le terrain et le document (coder), poser 3 ou 4 objets sur ce trajet (ou étiquettes, gommettes à coller), effectuer le trajet avec le maître, reproduire ce trajet
- ✓ Réaliser un parcours dans la salle observé sur la maquette au préalable et réciproquement
- ✓
- ✓
- ✓
- ✓ un trait de couleur.
- ✓
- ✓ Observer, effectuer un parcours déterminé, mémoriser un parcours.
- ✓ Etre capable de prélever des indices.
- ✓

### Étape 3

- ✓ Suivre un itinéraire dans un milieu de plus en plus ouvert (donné par un support)
- ✓ Restituer un itinéraire (l'élève pose les objets lui-même et explique le parcours à un camarade).
- ✓ Situer et retrouver un lieu caractéristique à partir du plan, retrouver un objet trésor et le rapporter
- ✓
- ✓ Prendre des indices pour mémoriser un itinéraire, le décrire, le tracer.
- ✓



# DOMAINE 6

## L'ENFANT PILOTE

(PEDALEUR, PATINEUR, SKIEUR)

Programmes  
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Registre de motricité  
Locomotion inhabituelle,  
Déplacements sur des engins

Sens, intentions  
Jouer avec la vitesse, avec l'équilibre, à se faire des sensations

Actions mises en jeu  
Rouler, glisser, pédaler, patiner, se déplacer, se stabiliser, se diriger

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités de rouler et de glisse

Nature du milieu  
Du milieu stable au milieu instable terrestre

Aménagements  
Du milieu aménagé vers le milieu naturel.  
Utilisation d'engins : tricycles, vélos, patins, planches, échasses, skis

### Les enjeux essentiels de cet objectif

Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité.



## DOMAINE 7 L'ENFANT NAGEUR

Programmes  
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Registre de motricité  
Locomotion inhabituelle

Sens, intentions  
S'aventurer et s'adapter/milieu aquatique

Actions mises en jeu  
S'équilibrer, s'immerger, se propulser, se repérer, sauter, glisser

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités aquatiques et nautiques

Nature du milieu  
Milieu stable aquatique

Aménagements  
Milieu aménagé : piscine, lignes d'eau, perches, cordes, câbles, objets flottants

Les enjeux essentiels de cet objectif

ite ou en grande

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓
- ✓ Accepter
- ✓ Se déplacer pour jouer près du bord avec appuis pédestres, trouver et garder son équilibre

### Étape 2

- ✓
- ✓ Immerger le visage brièvement
- ✓ Se déplacer pour jouer, traverser le petit bain avec appuis pédestres, trouver et garder son équilibre

### Étape 3

- ✓
- ✓
- ✓
- brèvement, sur le ventre et sur le dos, pousser sur ses jambes
- ✓ Effectuer une coulée ventrale sans aide
- ✓ Se propulser librement sur quelques mètres



## DOMAINE 8 L'ENFANT DANSEUR, ACTEUR, MIME

### Programmes

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Registre de motricité  
Motricité d'expression

Sens, intentions  
Jouer à s'exprimer avec son corps, à faire comme

Actions mises en jeu  
Se déplacer sur un tempo, une phrase musicale.  
Mobiliser toutes les parties de son corps.

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités d'expression et de danse

Nature du milieu  
Relation à son corps et aux autres

### Aménagements

**Milieu aménagé** : espace adapté.  
**Supports variés** : musique, objets divers  
**Inducteurs** : albums, personnages  
**Entrées** : danses, mimes, rondes, jeux chantés, dansés

## Les enjeux essentiels de cet objectif.

- ✓ *investir un espace d'action, agir avec et sur des objets, traduire des états, des sensations, des émotions.* *pour*
- ✓ *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.*
- ✓ *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.*

## APPRENTISSAGES VISÉS (détails par composantes)

✓  
Étape 1

de formes différentes.

Étape 2 : Recherche des différents possibles pour danser avec les objets ou les « faire danser ».

Expérimentation des effets multiples sur un même objet (*le faire glisser, le faire tourner*

Étape 3 : Expérimentation des différentes qualités de mouvements induites par les objets manipulés ou imaginés (*danser comme la plume, descendre au sol comme la pierre...*), par les éléments (*air, terre, eau, feu* inducteurs).

✓  
Étape 1 : Explor

*ligne droite, ligne courbe).*

Étape 2

Prise en compte de relations spatiales avec des partenaires de danse (*loin, près de, côte à côte*

Étape 3

Enchaînement et anticipation de tracés différents (*lignes courbes, lignes angulaires, spirales*) en relation avec les positions des partenaires de danse.

✓ Explorer le paramètre du temps du mouvement

Étape 1 : Expérimentation des contrastes de temps (*mouvement rapide, mouvement lent*).

Étape 2 : Recherche de mouvements et de déplacements contrastés dans le temps.

Étape 3 : Reprodu

*au ralenti ou au contraire accéléré).*

*très rapide, lent, mouvement*



## APPRENTISSAGES VISÉS (détails par composantes)

✓

Étape 1 : Expérimentation, par la répétition des contrastes, du mouvement saccadé, du mouvement continu.

Étape 2

*fondre, exploser, caresser, frotter*

Étape 3

en jouant sur la variable énergie (*mouvement continu, fluide, mouvement*

*saccadé*). Recherche de différentes amplitudes du mouvement.

✓

Étape 1

*haut, bas*).

Étape 2

*la main qui entraine en avant, en arrière, sur le côté*).

Étape 3 : Mobilisation

Mise en jeu de la dissociation segmentaire et enchaînement de plusieurs mouvements.

✓

Étape 1 : Découverte du p

Étape 2

*(comme lui ou différemment)*.

Étape 3

*en miroir, en parallèle, en contact*.), ou en variant

les modes de regroupement (*par 2, en petit groupe, en groupe classe*..).

✓ Construire son regard de spectateur

Étape 1 : Plaisir et intérêt à observer la danse des autres.

Étape 2

Étape 3

transformer.

autre pour la commenter ou faire des propositions pour la



## DOMAINE 9 L'ENFANT JONGLEUR, MANIPULATEUR

### Programmes

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Registre de motricité  
Locomotion et projection

Sens, intentions  
Jouer à être adroit et se montrer

Actions mises en jeu  
Jongler, manipuler, lancer, attraper

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités de cirque et GRS

Nature du milieu  
Milieu physique stable

Aménagements  
Milieu aménagé. Objets à manipuler (massues, cerceaux, rubans, ballons )

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Prendre des informations visuelles et physiques sur chaque objet (préhension, poids, texture)
- ✓ Explorer les possibilités de manipulation de chaque objet, varier les actions
- ✓ Faire voler, dessiner (foulard, ruban, tissu)
- ✓ Faire tourner ou rouler (ballon, anneau, cerceau) sur le sol, sur soi
- ✓ Faire avancer une grosse balle en la poussant
- ✓ Passer à travers (cerceau)

### Étape 2

- ✓ Varier les parties du corps en action, les dissocier
- ✓
- ✓ Lancer et faire rebondir avec différentes parties du corps (ballons, balles)
- ✓ Lancer et rattraper (balle, anneau, foulard)
- ✓ Faire tourner et rattraper ou arrêter (cerceau, ballon)
- ✓ Faire rouler et rattraper ou arrêter (ballon, cerceau)
- ✓ Enchaîner plusieurs dessins (ruban)
- ✓

zag, sans sor

### Étape 3

- ✓
- ✓
- bras droit et bras gauche, coordo
- ✓ Lancer et faire rebondir, entretenir le rebond (ballon, balle)
- ✓ Lancer une balle contre le mur et la rattraper après un rebond
- ✓ Jongler avec 1 balle ou 1 foulard avec main droite et main gauche
- ✓ Échanger à 2 une balle ou un sac de graines, un cerceau



# DOMAINE 10 L'ENFANT JOUEUR

Programmes  
Collaborer, coopérer, s'opposer

Registre de motricité  
Locomotion, préhension

Sens, intentions  
Jouer à dominer une autre équipe en coopérant

Actions mises en jeu  
Courir vite, changer de direction, de rythme, réagir à un signal, lancer, attraper

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Jeux et sports collectifs

Nature du milieu  
Relation aux autres (coopération et opposition)

Aménagements  
Espaces de jeu délimités, matérialisés.  
Mise en relation : avec et contre d'autres.  
Matériel adapté (ballons, cibles...)

## Les enjeux essentiels de cet objectif

Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.  
de faire un meilleur score que lui.

oniste afin

## Apprentissages décisifs

### Étape 1 \_\_\_\_\_ écoute, de concentration et de regard

- ✓ sans opposition réelle
  - ✓ départ
- tous les joueurs ayant le même rôle,

### Étapes 1/ 2 jeux de concurrence

- ✓ Effectuer une action plus vite que les autres, coopérer avec plusieurs partenaires, sans opposition directe
- ✓ les espaces libres indifférenciés (les identifier)
- ✓ Courir et prendre des informations sur ses partenaires (identifier leur vitesse et leur direction)



## Apprentissages décisifs

### Étape 2/ 3 jeux de poursuite

- Pour le poursuivi :
- ✓ Courir le plus vite possible avec des changements de direction pour fuir un adversaire et se réfugier dans une zone donnée, jeu avec opposition directe et 2 rôles différents
- ✓
- ✓ Prendre des informations sur le poursuivant (identifier sa distance, sa vitesse et sa direction)
- Pour le poursuivant :
- ✓
- ✓

### Étape 3 jeux avec ballons

- ✓ Courir et lancer un ballon en visant des cibles de plus en plus petites et de plus en plus mobiles
- ✓ Courir et attraper un ballon
- ✓ Courir avec changement de direction pour éviter un ballon
- ✓
- ur ses adversaires (identifier les limites du terrain, la vitesse et la direction du ballon, des partenaires, et des adversaires)
- ✓ Coopérer avec ses partenaires dans un but commun
- ✓ Viser un demi-terrain *ex : les balles brûlantes*
- ✓ Viser des petites cibles fixes *ex : abattre les quilles*
- ✓ Viser des partenaires mobiles *ex : la chasse aux moineaux (esquive-ballon)*



# DOMAINE 11 L'ENFANT FRAPPEUR, RENVOYEUR

Programmes  
Collaborer, coopérer, s'opposer

Registre de motricité  
Locomotion, préhension et projection

Sens, intentions  
Jouer à être adroit et à dominer l'autre

Actions mises en jeu  
Courir, frapper, conduire, envoyer, renvoyer

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Jeux de raquettes et hockey

Nature du milieu  
Relation à l'autre (duel)

Aménagements  
Milieu aménagé  
Engin prolongeant la main : raquette, crosse

## Les enjeux essentiels de cet objectif

Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

de faire un meilleur score que lui.

sécurité.

oniste afin

à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Prendre des informations visuelles et physiques sur chaque objet, (préhension, poids, texture)
- ✓ Envoyer la balle ou le volant à la main en le lançant puis en le frappant (en l'air ou au sol, devant soi ou en direction de..., par-dessus, par-dessous, vers le haut...)
- ✓ Envoyer la balle ou le volant vers une cible en le lançant puis en le frappant (vers une cible creuse, une cible haute, une cible au sol, une cible au mur...)
- ✓ Envoyer le plus vite possible le plus grand nombre d'objets
- ✓ Faire rouler un objet à la main ou au pied (devant soi, dans un couloir...)
- ✓ Conduire un objet avec la main ou le pied, prendre en compte la vitesse de déplacement de l'objet pour le contrôler

### Étape 2

- ✓ Frapper la balle ou le volant ou le palet avec un engin (mini-raquette, mini-crosse...), en l'air ou au sol, devant soi ou en direction de..., par-dessus, par-dessous, vers le haut...
- ✓ Frapper la balle ou le volant ou le palet vers une cible creuse (carton...), une cible haute (cerceau suspendu...), une cible au sol, une cible au mur...
- ✓ Frapper le plus vite possible le plus grand nombre d'objets
- ✓ Faire rouler un objet avec un engin (mini-crosse...), devant soi, dans un couloir...
- ✓ Conduire un objet avec un engin, prendre en compte la vitesse de déplacement de l'objet pour le contrôler

### Étape 3

- ✓ Prendre des informations sur la trajectoire de la balle, du volant, du palet et se déplacer pour toucher, pour renvoyer de façon aléatoire, pour échanger
- ✓ Échanger par deux à la main ou au pied une balle, un volant, un palet (distance libre, en s'éloignant de plus en plus, ...)
- ✓ Échanger par deux la balle, le volant, le palet avec un engin (
- ✓ Jongler avec un engin
- ✓ Faire rebondir la balle au sol sans puis avec un engin
- ✓ Enchaîner des actions (marcher et jongler plusieurs fois avec un engin ; jongler et lancer vers une cible ; frapper, courir,



## DOMAINE 12 L'ENFANT LUTTEUR

Programmes  
Collaborer, coopérer, s'opposer

Registre de motricité  
Locomotion, préhension

Sens, intentions  
Jouer à affronter l'autre et à le dominer

Actions mises en jeu  
Saisir, tirer, pousser, bloquer, immobiliser

Lien avec les pratiques sociales de référence  
Activités de combat

Nature du milieu  
Relation à l'autre (duel)

Aménagements  
Espaces de combat définis.  
Mise en opposition duelle : souvent dans le cas d'un jeu collectif

### Les enjeux essentiels de cet objectif

Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun.

rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui.

intégrité et de sa sécurité.

## Apprentissages décisifs

### Étape 1

- ✓ Découvrir, varier les formes de déplacements, améliorer la qualité des appuis au sol
- ✓ Se déplacer au sol en transportant un objet sans les mains en variant les formes de déplacement : pousser, tirer, faire rouler, faire glisser, porter (avec la tête, le dos, les épaules, les pieds)
- ✓ Se déplacer au sol à 4 pattes, à genoux, assis, sur le ventre, sur le dos en glissant, en rampant, en roulant, avancer ou
- ✓ Jouer collectivement à se toucher, s'esquiver « jeux de chats en se déplaçant au sol toucher ou esquiver l'autre, accepter d'être touché

### Étape 2

- ✓
- ✓ Tirer, pousser, attraper, résister, retourner, immo
- ✓

### Étape 3

- ✓
- ✓
- ✓ Prendre des informations sur l'adversaire
- ✓ Repérer l'espace de jeu et l'utiliser
- ✓ Identifier et tenir des rôles diff

on visuelle et tactile

