

# La mise en place de l'EPS dans une classe de TPS-PS

## Proposition d'expérimentation

### 1. QUELQUES REPERES POUR LA MISE EN ŒUVRE D'UNE EPS DE QUALITE AVEC LES TPS/PS

L'éducation corporelle à l'école maternelle est la base et le ciment de tous les apprentissages.

#### Quelques repères du développement moteur de l'enfant de 2 à 4 ans

Toute Petite Section	
2 ans à 2 ans ½	2 ans ½ à 3 ans
<p><b>À cet âge :</b>            Il marche à reculons et de côté.            Il monte et descend seul les escaliers, en mettant les 2 pieds sur chaque marche.            Il effectue des déplacements en avant en quadrupédie.            Il court sans tomber (la course n'est encore qu'une marche rapide)            Il saute sur place, sur ses 2 pieds. Sauts enjambés.            Il enfourche des jouets à roues et les fait avancer en bougeant les 2 pieds en même temps.            Il grimpe mais ne se déplace pas.</p> <p><b>Peu à peu, il commence à :</b>            Marcher sur des surfaces étroites.            Organiser sa course.            Monter et descendre les escaliers en tenant la rampe et en posant un pied après l'autre.            Courir en évitant les obstacles.            Faire des bonds en avant. Sauts à pieds joints en contrebas.            Enfourcher un tricycle et pédaler.</p>	<p><b>À cet âge :</b>            Il participe à des activités de groupe qui lui demandent de courir, de galoper, de ramper, de rouler et de tourner sur lui-même.            Il marche sur des surfaces étroites en alternant les pieds et il fait quelques pas.            Il court en évitant les obstacles.            Il monte sur l'échelle des toboggans ou d'autres structures de jeu.            Il pédale sur un tricycle.            Il grimpe et se déplace.            Il saute à pieds joints en élévation.</p> <p><b>Peu à peu, il commence à :</b>            Faire quelques pas sur une surface étroite en avançant et en reculant.            Monter sur un tricycle, bien tourner le guidon et utiliser les pédales.            Frapper du pied un ballon avec de plus en plus de précision.            Lancer un ballon en le tenant au-dessus de sa tête et viser assez bien.            Participer à des jeux en cercle avec plusieurs joueurs. Début du travail à deux.</p>
Petite Section	
3 à 4 ans	
<p><b>À cet âge :</b>            l'enfant court sur une petite distance en bougeant les bras en alternance;            Il peut enchaîner Marche/Course et inversement;            il peut facilement lancer, attraper et faire rebondir un ballon;            il grimpe, glisse et se balance sur le matériel d'un terrain de jeux;            il s'accroupit et se relève sans aide;            il galope, court, marche, se tortille et avance sur la pointe des pieds avec ses camarades.</p> <p><b>Peu à peu, il commence à :</b>            attraper un gros ballon en allongeant les bras;            galoper, courir, marcher et avancer sur la pointe des pieds dans le cadre d'une activité de groupe;            sauter dans les airs à pieds joints et vers l'avant;            faire des culbutes;            se tenir sur un seul pied en gardant l'équilibre pendant un moment</p>	

## 2. LE REPERTOIRE MOTEUR DE BASE

Trois actions motrices fondamentales :

- LES LOCOMOTIONS: marcher, courir, sauter, grimper, rouler, glisser, ramper...
- LES MANIPULATIONS: saisir, agiter, tirer, pousser, lancer, recevoir...
- LES EQUILIBRES: équilibre statique et dynamique, s'équilibrer et équilibrer des objets dans des manipulations.

**Ces actions sont à la base de tous les gestes et se retrouvent dans les diverses activités physiques et artistiques (expression et communication).**

## 3. QUELQUES RECOMMANDATIONS

### Comment l'enfant de TPS et PS apprend-il en EPS?

C'est une période où l'enfant multiplie les expérimentations sur les objets, sur l'espace, sur ses possibilités motrices.

C'est en répétant un grand nombre de fois les mêmes actions que l'enfant apprend.

**L'activité motrice favorise la maturation des centres nerveux.**

La quantité d'actions dans la durée doit être importante. Il ne peut y avoir de transformation sans quantité d'actions et répétitions.

Penser à varier les espaces de pratique : salle d'EPS, cour de récréation, gymnase etc.

Le module ou la séquence d'apprentissage doivent se dérouler sur une période massée (fréquence quotidienne) et sur un nombre de séances significatif.

### Que faire quand certains élèves n'entrent pas dans l'activité?

Déterminer les causes possibles :

La maturité de l'enfant (cf. les repères de développement)

L'aménagement du milieu :

- un milieu attractif est déclencheur
- un milieu vide n'offre que peu d'intérêt
- un milieu trop chargé donne trop d'informations à traiter

Le sens donné aux actions

La durée du module d'apprentissage

La sécurité affective de l'enfant

### La place du langage en EPS

L'enseignant doit verbaliser les actions des élèves.

Il doit également faire verbaliser les élèves en privilégiant l'interaction duelle :

*Qu'est-ce que tu dois faire? Qu'est-ce que tu as fait? Est-ce que tu sais comment tu as fait?*

Ceci permet à l'élève de passer d'une situation de découverte où l'action motrice est spontanée à une action motrice beaucoup plus consciente.

Le langage est donc indispensable pour fixer une mémoire motrice.

**Il est important de préciser que ces moments de verbalisation doivent se dérouler pour leur plus grande part en amont et en aval de la séance d'EPS dont l'objectif premier reste l'action motrice.**

### L'organisation et la mise en œuvre des activités physiques

L'organisation matérielle est déterminante pour la réussite des séances :

- Une vigilance accrue pour la mise en sécurité.
- Un espace bien délimité et bien perçu par les élèves.
- Un signal sonore pour stopper l'activité.
- Un matériel adapté et qui donne du sens à l'activité.
- Un lieu de regroupement identifié où les enfants sont tous en position d'écoute.
- Des outils facilement identifiables par tous pour la constitution de groupes (dossards).
- Une tenue vestimentaire adaptée.
- Une durée d'activité suffisante pour tous les élèves.

Il est tout à fait envisageable de dédoubler le groupe classe pour permettre une meilleure adaptation des propositions pédagogiques aux compétences et/ou à l'âge des élèves. Les conditions matérielles peuvent également justifier ce choix.

L'enseignant prend en charge la séance d'EPS avec un groupe tandis que l'autre groupe s'adonne à des activités de consolidation sous la surveillance de l'ATSEM.

L'enseignant reste le seul et unique responsable de l'organisation choisie. L'ATSEM doit alors avoir des consignes précises.

#### 4. QUELQUES REPERES DIDACTIQUES

##### La tâche en EPS : structure (cf. JP FAMOSE 1982)

- L'objectif: ce que vise l'enseignant, ce qu'il veut faire apprendre aux élèves
- Le but : indique ce qu'il faut réaliser. Que dois-je faire pour réussir ?
- Le dispositif : décrit l'organisation spatiale et temporelle. Dans quel environnement vais-je réussir ?
- L'organisation : détermine les types de groupements, les effectifs, les rôles et les rotations. Avec qui vais-je réussir ?
- Les règles : définissent l'ensemble des conditions à respecter pour agir dans les différents rôles. Qu'est-ce que je vais avoir le droit de faire ou pas pour réussir ?
- Les critères sur la réalisation : indiquent comment il va falloir agir. Comment dois-je m'y prendre pour réussir ?
- Les critères de réussite : précisent de façon concrète si le but est atteint. Quand est-ce que j'ai réussi ?

##### L'élaboration d'un module en TPS/PS<sup>1</sup>

4 PHASES	GRAND NOMBRE DE SEANCES : 10 à 15 voir plus
<b>1- PHASE D'EXPLORATION, DE DECOUVERTE</b> <b>La tâche non définie : l'entrée dans l'activité</b> -mettre les élèves en mouvement : par exemple, aménager le milieu en préparant des objets mis à disposition provoquant la mise en activité des élèves.	2 à 3 séances <b>BESOIN DE L'ENFANT DE BOUGER ET PLAISIR A FAIRE ET REFAIRE</b>
<b>2- PHASE DE REFERENCE</b> <b>La tâche semi-définie : résolution de problème</b> -donner aux élèves un but et un critère de réussite. Ce critère est dans la plupart des cas inscrit dans le dispositif. Il est observable et mesurable.  <i>Cette phase permet d'organiser les réponses motrices données par les élèves lors de la première phase.</i>	2 à 3 séances
<b>3- PHASE DE STRUCTURATION</b>  <b>La tâche définie :</b> -travail en ateliers sur des apprentissages systématiques.  <i>Cette phase permet à l'élève de structurer et stabiliser ses conduites motrices.</i>	8 à 10 séances
<b>4- PHASE DE BILAN</b> <b>Retour à la phase de référence enrichie</b> -mettre en place un dispositif permettant à l'élève de s'engager dans l'action en fonction de ses possibilités construites dans les phases précédentes.	2 séances

#### 5. EXPERIMENTATION : L'ENFANT COUREUR

<sup>1</sup> Source : Roland Michaud agrégé d'EPS, CPD EPS à Lyon.

**DOMAINE 1  
L'ENFANT COUREUR**

Programmes  
*(...)Les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, sauter) (...)*  
Compétences 1 et 4

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...

Apprentissages décisifs

- Distinguer marcher, courir, sauter
- Réagir à un signal (se concentrer)
- Prendre des informations visuelles en courant pour éviter ses camarades
- Courir en dispersion sans perdre l'équilibre (avoir de bons appuis)
- Courir avec changement de direction
- Courir dans un espace donné, prendre des informations en courant sur les limites de l'espace de jeu
- Comprendre un sens de course - départ et arrivée- atteindre un espace donné
- Courir en transportant des objets (s'équilibrer)

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	14 situations pour construire un module d'apprentissage
Compétence des programmes		Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées	
<p style="text-align: center;"><b>Apprentissages visés</b></p> <p><b>Moteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir/s'arrêter</li> <li>• Maintenir son équilibre, améliorer ses appuis</li> <li>• S'équilibrer pour courir sur des sols et des reliefs différents</li> <li>• Courir en ligne, en changeant de direction (sans tomber)</li> <li>• Réagir à un signal</li> </ul> <p><b>Cognitif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et exécuter une consigne</li> <li>• Imiter le maître ou un camarade</li> <li>• Prendre des informations pour éviter les autres, pour franchir les obstacles, pour s'orienter, pour visualiser les limites de l'espace de jeu</li> </ul> <p><b>Affectif /social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire ensemble</li> </ul>		<p style="text-align: center;"><b>Situation proposées</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Courir pour suivre le maître dans la salle d'EPS</li> <li>2. Courir pour suivre le maître dans la cour de l'école</li> <li>3. Courir et réagir à un signal</li> <li>4. Courir en respectant les limites de l'espace de jeu</li> <li>5. Courir et transporter un objet léger : vider une caisse centrale (<b>situation de référence</b>)</li> <li>6. Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider une caisse centrale</li> <li>7. Courir et transporter un objet léger dans une direction donnée : vider les caisses</li> <li>8. Courir et transporter un objet léger dans une direction donnée et en franchissant des obstacles : vider les caisses</li> <li>9. Courir en s'orientant et transporter un objet léger : vider les caisses</li> <li>10. Courir et transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider les caisses</li> <li>11. Courir en salle d'EPS en réponse aux consignes du maître</li> <li>12. Courir dans la cour d'école en réponse aux consignes du maître</li> <li>13. Courir pour suivre un autre élève</li> <li>14. Courir et transporter un objet léger dans la bonne caisse : vider une caisse centrale (<b>retour à la situation de référence complexifiée qui servira de situation d'évaluation</b>)</li> </ol>	
<b>Axes de progressivité</b>			
<b>Action de courir</b>	Marcher $\longrightarrow$ Trottiner et s'arrêter $\longrightarrow$ Courir		
<b>Orienter sa course</b>	Courir dans tous les sens $\longrightarrow$ Courir et s'orienter		
<b>Tenir compte des autres</b>	Courir sans se soucier des autres $\longrightarrow$ Courir en évitant les autres		
<b>Note à l'attention des enseignants</b>			
<p><b>Ce document ne propose pas un module d'apprentissage immédiatement utilisable. Il liste une série de situations progressives qu'il conviendra d'intégrer dans les différentes séances de votre module. Deux situations peuvent, par exemple, s'imbriquer au cours d'une même séance et une situation peut être répétée deux ou plusieurs fois.</b></p>			

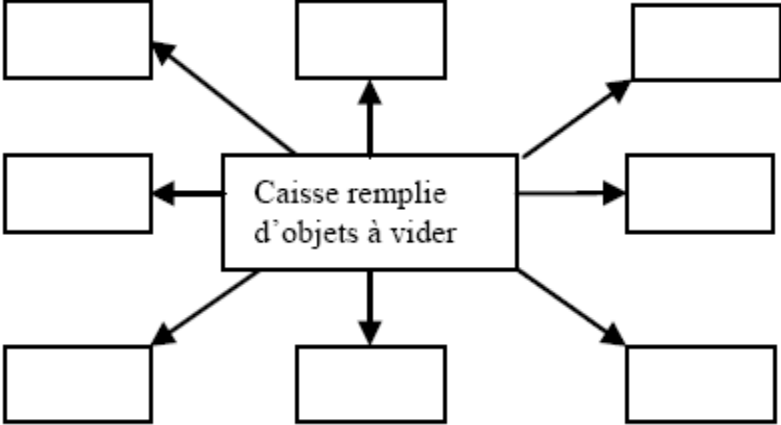
Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>1</b>
<b>Courir pour suivre le maître dans la salle d'EPS</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, cerceaux, caisses, chaises, tables dispersées dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : les enfants suivent le maître qui marche, court ou s'arrête dans des directions variées et par rapport à des repères précis (caisse, plot, cerceau...)</p> <p><u>Organisation</u> : le maître est à l'avant pour guider la classe entière et l'ATSEM se place à l'arrière du groupe.</p> <p><u>Consignes</u> : « vous me suivez sans me dépasser et vous faites comme moi »</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond à l'action proposée par le maître : courir, marcher, s'arrêter</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour l'élève, c'est un travail par imitation</li> <li>• Le maître verbalise ce qu'il fait</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de course : plus rapide, plus lente</li> <li>• La durée de la course</li> <li>• Le nombre d'objets disposés dans la salle</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

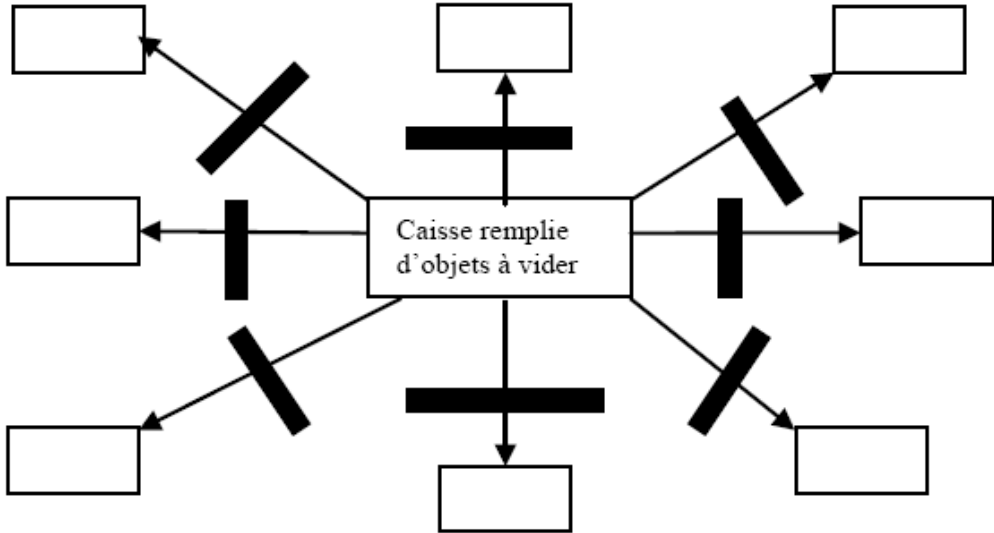
<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n° 2</b>
<b>Courir pour suivre le maître dans la cour de l'école</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> </ul>		
Matériel	Plots, cerceaux		
<p><u>But pour l'élève</u> : les enfants suivent le maître qui :</p> <p>-alterne les allures de déplacement (marche, court ou s'arrête) en utilisant des repères précis (entre les arbres, entre les plots...)</p> <p>-change de direction : courir vers le banc, courir autour du bac à sable, entre les arbres, sur les lignes...</p> <p>(<u>Organisation</u> : le maître est à l'avant pour guider la classe entière et l'ATSEM se place à l'arrière du groupe.)</p> <p><u>Consignes</u> : « vous me suivez sans me dépasser et vous faites comme moi »</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond à l'action proposée par le maître : courir, marcher, s'arrêter, changer de direction</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour l'élève, c'est un travail par imitation</li> <li>• Le maître verbalise ce qu'il fait</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de course : plus rapide, plus lente</li> <li>• La durée de la course</li> <li>• Le nombre d'objets disposés dans la cour</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (vers le banc, le portail, entre les arbres, autour du bac à sable, d'un cerceau, face au toboggan...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

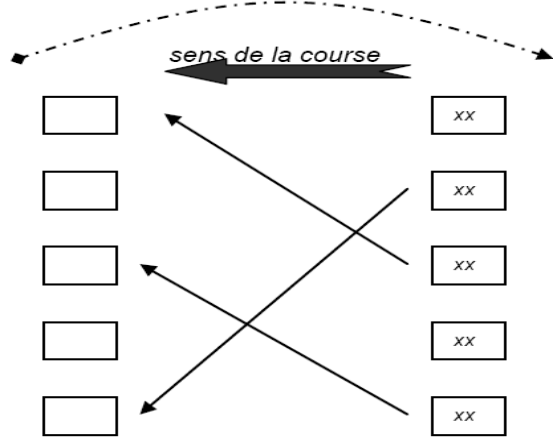
<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n° 3</b>
<b>Courir et réagir à un signal</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> <li>• Réagir à un signal (sonore ou visuel)</li> <li>• Prendre en compte les autres élèves</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, cerceaux, caisses, chaises, tables dispersées dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir, marcher, s'arrêter selon la nature du signal vu ou entendu</p> <p><u>Organisation</u> : classe entière dans la salle de jeu et/ou dans la cour</p> <p><u>Consignes</u> : « quand je lève les bras, vous courez (sans vous bousculer), quand j'en baisse un vous marchez, quand je baisse les deux vous vous arrêtez »</p> <p>« quand vous entendez la cloche, vous courez (sans vous bousculer), quand vous l'entendez à nouveau vous marchez, quand vous l'entendez encore une fois vous vous arrêtez »</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond par la bonne action (courir, marcher, s'arrêter) au signal donné par le maître</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le maître verbalise les signaux qu'il fait et redonne la consigne</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de course : plus rapide, plus lente</li> <li>• La durée de la course</li> <li>• Des objets disposés dans la salle</li> <li>• La nature du signal sonore ou visuel</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les signaux (sonores ou visuels)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

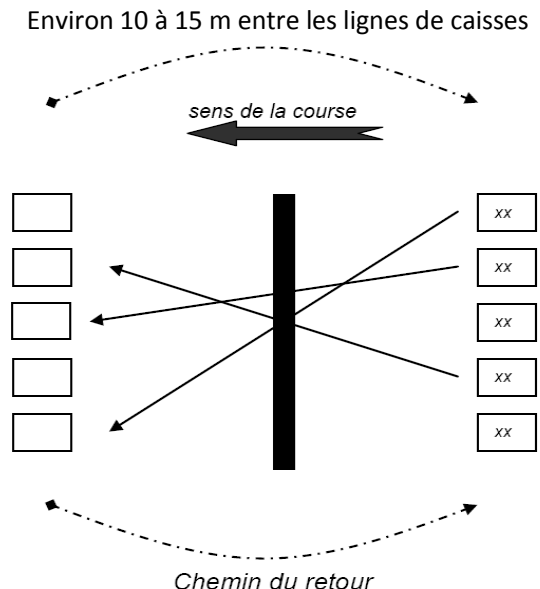


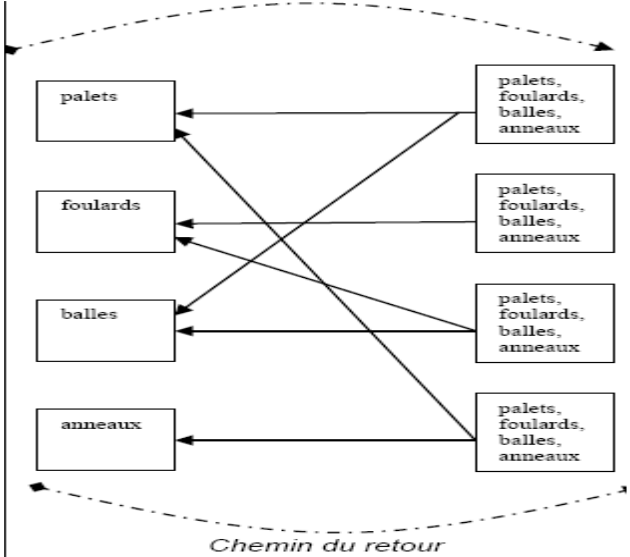
<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n° 4</b>
<b>Courir en respectant les limites de l'espace de jeu</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> <li>• Comprendre la limite d'un espace (dedans, dehors)</li> <li>• Réagir à un signal</li> <li>• Prendre en compte les autres élèves et les obstacles</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, cerceaux, caisses, chaises, tables dispersées dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : quitter sa maison au premier signal et y retourner au second</p> <p><u>Organisation</u> : des cerceaux, un pour chaque élève, répartis dans tout l'espace</p> <p><u>Consignes</u> : « quand vous entendez (ou voyez) le signal, vous sortez de votre cerceau et vous courez dans tout l'espace (repéré préalablement) sans sortir des limites, quand vous entendez à nouveau le signal vous rentrez dans votre cerceau et vous vous asseyez »</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond au signal du maître, sort ou regagne son cerceau sans sortir des limites</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le maître verbalise</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de course : plus rapide, plus lente</li> <li>• La durée de la course</li> <li>• Des objets disposés dans la salle pour créer des obstacles</li> <li>• Séparer l'espace en deux zones, une où on court et une où on marche</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (dedans, dehors, entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

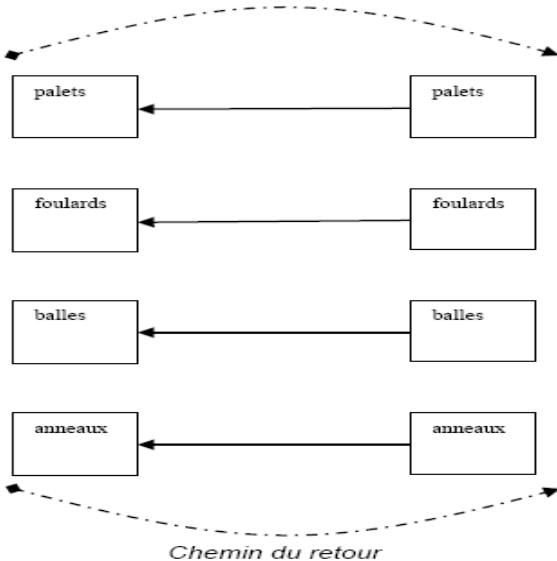
<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n°</b>  <b>5</b> Situation de référence
<b>Courir et transporter un objet léger : vider une caisse centrale</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques...		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison)</p> <p><u>Organisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse »</li> <li>• « vous repartez chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse du milieu »</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u> : la caisse est vide, montrer aux élèves que la caisse est vide</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser beaucoup de caisses pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> </ul>		<p style="text-align: center;">5 à 10 m entre la caisse du milieu et les autres caisses</p> 	
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les objets à transporter</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>6</b>
<b>Courir et transporter un objet léger en franchissant des obstacles : vider une caisse centrale</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Enrichir les actions motrices pour franchir les obstacles (par-dessus, par-dessous, entre, sous...)</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter. Bancs, chaises, tables, cordes, tapis... et toutes sortes d'obstacles à franchir		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en franchissant des obstacles.</p> <p><u>Organisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse »</li> <li>• « vous repartez chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse du milieu »</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u> : la caisse est vide, montrer aux élèves que la caisse est vide</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser beaucoup de caisses pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Différencier les obstacles selon le niveau moteur des élèves (début ou fin d'année, TPS ou PS)</li> </ul>		<p>Environ 10m entre la caisse du milieu et les autres caisses</p> 	
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> <li>• La difficulté des franchissements (grandeur et entrelacement des obstacles)</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>7</b>
<b>Courir et transporter un objet léger dans une direction donnée: vider les caisses</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Courir en respectant une direction et un chemin de retour</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter		
<p><b>But pour l'élève :</b> courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en respectant une direction et un chemin de retour.</p> <p><b>Organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse »</li> <li>• « vous repartez, en empruntant le chemin de retour, chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans les caisses de départ »</li> </ul> <p><b>Critères de réussite :</b> les caisses sont vides, montrer aux élèves que les caisses sont vides</p> <p><b>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser beaucoup de caisses pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Le chemin du retour doit être utilisé pour éviter que les élèves ne se percutent.</li> </ul>		<p>Environ 10 à 15 m entre les lignes de caisses</p> 	
<p><b>Variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> <li>• La difficulté des franchissements (grandeur et entrelacement des obstacles)</li> </ul>			
<p><b>Langage en situation utilisé par l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>8</b>
<b>Courir et transporter un objet léger dans une direction donnée et en franchissant des obstacles : vider les caisses</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Courir en respectant une direction et un chemin de retour</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en respectant une direction et un chemin de retour.</p> <p><u>Organisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans n'importe quelle caisse »</li> <li>• « vous repartez, en empruntant le chemin de retour, chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans les caisses de départ »</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u> : les caisses sont vides, montrer aux élèves que les caisses sont vides</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser beaucoup de caisses pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Différencier les obstacles selon le niveau moteur des élèves (début ou fin d'année, TPS ou PS)</li> <li>• Le chemin du retour doit être utilisé pour éviter que les élèves ne se percutent.</li> </ul>		<p>Environ 10 à 15 m entre les lignes de caisses</p> 	
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> <li>• La difficulté des franchissements (grandeur et entrelacement des obstacles)</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>9</b>
<b>Courir en s'orientant et transporter un objet léger: vider les caisses</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter par rapport à la caisse</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Prendre des informations sur la bonne direction à prendre</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Courir en respectant une direction et un chemin de retour</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en respectant une direction et un chemin de retour.</p> <p><u>Organisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans la bonne caisse»</li> <li>• « vous repartez, en empruntant le chemin de retour, chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans les caisses de départ»</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u> : les caisses ont été remplies avec les mêmes objets, vérifier avec les élèves.</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser plusieurs caisses de départ pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Le chemin du retour doit être utilisé pour éviter que les élèves ne se percutent.</li> </ul>		<p>Environ 10 à 15 m entre les lignes de caisses</p>  <p><i>Chemin du retour</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Variables</u> : • La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• La difficulté des franchissements (grandeur et entrelacement des obstacles)</li> </ul>	
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

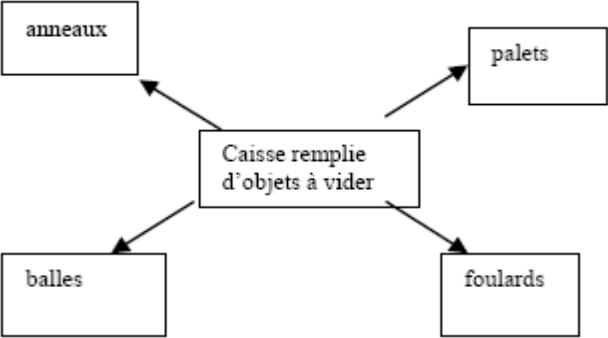
Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>10</b>
<b>Courir et transporter un objet léger dans la bonne caisse: vider les caisses</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter par rapport à la caisse</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Prendre des informations sur la bonne direction à prendre</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Courir en respectant une direction et un chemin de retour</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter		
<p><u>But pour l'élève</u> : courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en respectant une direction et un chemin de retour.</p> <p><u>Organisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans la bonne caisse»</li> <li>• « vous repartez, en empruntant le chemin de retour, chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans les caisses de départ»</li> </ul> <p><u>Critères de réussite</u> : les caisses ont été remplies avec les mêmes objets, vérifier avec les élèves.</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser plusieurs caisses de départ pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Le chemin du retour doit être utilisé pour éviter que les élèves se percutent.</li> </ul>		<p>Environ 10 à 15 m entre les lignes de caisses</p>  <p style="text-align: center;"><i>Chemin du retour</i></p>	
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> <li>• Le nombre de caisses</li> <li>• La difficulté des franchissements (grandeur et entrelacement des obstacles)</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

Activités athlétiques	L'enfant coureur	TPS-PS	Situation n° <b>11</b>
<b>Courir dans la salle d'EPS en réponse aux consignes du maître</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> <li>• Réagir à un signal (verbal, sonore, visuel)</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, cerceaux, caisses, chaises, tables toutes sortes d'objets dispersés dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : répondre aux actions données verbalement par le maître dans un espace extérieur où il y a des obstacles.</p> <p><u>Organisation</u> : le maître est à l'avant pour guider la classe entière et l'ATSEM se place à l'arrière du groupe.</p> <p><u>Consignes</u> : « courez, marchez vers... en partant au signal verbal (partez), sonore (sifflet, tambourin), visuel (foulard levé)</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond à l'action proposée par le maître : courir, marcher, s'arrêter</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le maître et l'ATSEM doivent être placés dans des espaces différents pour assurer la sécurité.</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La vitesse de course : plus rapide, plus lente</li> <li>• La durée de la course</li> <li>• Le nombre d'objets disposés dans la salle</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			



<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n° 12</b>
<b>Courir dans la cour de l'école en réponse aux consignes du maître</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> <li>• Réagir à un signal (verbal, sonore, visuel)</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, caisses, chaises, tables toutes sortes d'objets dispersés dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : répondre aux actions données verbalement par le maître dans un espace extérieur où il y a des obstacles.</p> <p><u>Organisation</u> : avec la classe, alterner des temps de course et des temps de pause pour récupérer.</p> <p><u>Consignes</u> : « courez, marchez vers... en partant au signal verbal (partez), sonore (sifflet, tambourin), visuel (foulard levé)</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond à l'action proposée par le maître : courir, marcher, s'arrêter</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le maître et l'ATSEM doivent être placés dans des espaces différents pour assurer la sécurité.</li> <li>• Alternier les allures de déplacement (marche, course ou arrêt) en utilisant des repères (entre les arbres, derrière le banc...)</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La durée de la course</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les objets disposés dans l'espace</li> <li>• Les locutions spatiales (entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n° 13</b>
<b>Courir pour suivre un autre élève</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Différencier marcher/courir</li> <li>• Passer d'une action à une autre action : marcher, courir, s'arrêter</li> </ul>		
Matériel	Plots, bancs, cerceaux, caisses, chaises, tables dispersées dans l'espace		
<p><u>But pour l'élève</u> : un enfant meneur guide son groupe de 4 enfants en lui proposant différentes actions, dans différentes directions : courir, marcher et s'arrêter. Les 4 enfants suivent en imitant les actions du meneur.</p> <p><u>Organisation</u> : la classe est divisée en groupes de 5 élèves.</p> <p><u>Consignes</u> : « vous suivez votre camarade en faisant comme lui »</p> <p><u>Critères de réussite</u> : l'élève répond à l'action proposée par le meneur : courir, marcher, s'arrêter</p> <p><u>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer régulièrement de meneur</li> <li>• Le maître et l'ATSEM doivent être placés dans des espaces différents pour assurer la sécurité.</li> </ul>			
<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La durée de la course</li> <li>• L'espace de la course</li> </ul>			
<p><u>Langage en situation utilisé par l'enseignant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions (marcher, courir, s'arrêter)</li> <li>• Les locutions spatiales (entre les plots, près d'un banc, autour d'un cerceau, face aux fenêtres, face à la porte...)</li> <li>• L'enseignant fait verbaliser ou verbalise lui-même les effets produits par la course (chaleur, le cœur qui bat plus vite, l'essoufflement, le mal aux jambes...)</li> </ul>			

<b>Activités athlétiques</b>	<b>L'enfant coureur</b>	<b>TPS-PS</b>	<b>Situation n°</b> <b>14</b> Situation de référence
<b>Courir et transporter un objet léger dans la bonne caisse: vider la caisse centrale</b>			
Compétence des programmes	Adapter ses déplacements à différents environnements ou contraintes variées		
Apprentissages visés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Courir et s'orienter par rapport à la caisse</li> <li>• Courir et prendre des informations pour éviter les autres</li> <li>• Prendre des informations sur la bonne direction à prendre</li> <li>• Maintenir son équilibre en courant pour ne pas tomber</li> <li>• Courir en respectant une direction et un chemin de retour</li> <li>• Répondre au signal de départ</li> </ul>		
Matériel	Foulards, petites balles, anneaux, palets, petites briques... et toutes sortes d'objets à transporter		
<p><b>But pour l'élève :</b> courir pour transporter des objets d'une caisse (une maison) dans une autre caisse (maison) en respectant une direction et un chemin de retour.</p> <p><b>Organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec la classe entière</li> <li>• En demi-classe pendant que l'autre demi-classe récupère de sa course</li> </ul> <p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « vous prenez un objet à la fois, dans une caisse et vous le transportez en courant, pour le déposer dans la bonne caisse»</li> <li>• « vous repartez, en empruntant le chemin de retour, chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans La caisse au milieu»</li> </ul> <p><b>Critères de réussite :</b> les caisses ont été remplies avec les mêmes objets, vérifier avec les élèves.</p> <p><b>Commentaires, recommandations et consignes de sécurité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des objets légers pour ne pas gêner la course de l'enfant</li> <li>• Utiliser plusieurs caisses de départ pour faciliter la circulation des élèves et éviter qu'ils se cognent</li> <li>• Le chemin du retour doit être utilisé pour éviter que les élèves se percutent.</li> </ul>		<p>Environ 10 à 15 m entre les lignes de caisses</p>  <pre> graph TD     A[Caisse remplie d'objets à vider] --&gt; B[anneaux]     A --&gt; C[palets]     A --&gt; D[balles]     A --&gt; E[foulards]   </pre>	
<p><b>Variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La distance de course entre les caisses</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nombre de caisses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maîtresse donne les objets (contrainte)</li> <li>• Les caisses ne sont pas à la même distance</li> </ul>
<p><b>Langage en situation utilisé par l'enseignant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nom des objets à transporter</li> <li>• Le nom des obstacles</li> <li>• Vide/plein</li> <li>• Les locutions spatiales en relation avec la position des caisses dans l'espace : au milieu de la salle, près du mur, autour de la salle...</li> </ul>			

## **6. BIBLIOGRAPHIE**

R. MICHAUD, Agir dans le monde au cycle 1, Nathan.

G. MAITROT, Développement psychomoteur et apprentissages, DSDEN 94

EQUIPE DEPARTEMENTALE EPS du Maine et Loire, L'éducation physique à l'école maternelle, DSDEN 49, 2002

EQUIPE DEPARTEMENTALE EPS du Maine et Loire, Education physique et langage à l'école maternelle, DSDEN 49, 2012

Revue EPS1 n°346, dossier Petite enfance, mars-avril 2011

Editions Revue EPS, Le guide de l'enseignant Tome 1, AEEPS

**Le groupe maternelle et l'équipe EPS de la Nièvre se sont fortement inspirés pour ces travaux, des réflexions menées depuis de nombreuses années par les équipe EPS et les PIUMF de Bourgogne et des publications de l'équipe EPS du Maine et Loire.**