

Des dispositifs au service des apprentissages en activités gymniques au cycle1

- Ce qui est à construire/quelle progressivité ? et les attendus
- Différents dispositifs (description, fonctionnements, intérêts/limites...)

Une idée force : en utilisant des parcours identiques, modifiés à la marge ou un peu « réorganisés », il est possible de travailler de la PS à la GS en :

- ✓ Variant la durée des différentes phases (phase découverte plus longue pour les PS, phase de renforcement plus longue pour les GS par exemple...).
- ✓ Faisant évoluer les élèves tout au long du cycle du jouer au faire pour les PS à l'analyser pour progresser (notion de tâches et de critères de réussite) pour les GS, en les conduisant progressivement à une évaluation (auto ou par les pairs) et une mise en projet.
- ✓ Faisant évoluer les actions motrices demandées.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle et attendus

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Objectif	Les différents attendus en fonction des âges
<p>Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles. 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.</p> <p>Construire des déplacements dans des espaces aménagés Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des « acrobaties », montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits ».</p>	<p>Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés</p>	<p>TPS/PS Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.</p> <p>MS 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>Les attendus fin de GS 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>

Les étapes de construction

	De l'étape 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	À l'étape 2 (autour de 3-4 ans)	À l'étape 3 (autour de 5 ans)
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause les équilibres habituels.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des « exploits ».
Construire des déplacements dans des espaces aménagés	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons. Exploration, familiarisation	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles. Enchaînement d'actions	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche « d'exploits » à montrer aux autres. Mise en projet

Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes

[Eduscol](#)



Les types d'aménagements conçus et réalisés par l'adulte conditionnent, d'une part, les types de conduites corporelles engagées et, d'autre part, les possibilités qu'ils offrent à l'enfant de construire les apprentissages moteurs attendus. Ils sont toujours pensés de manière à permettre à l'enfant de vivre des expériences motrices en toute sécurité et s'adapter aux caractéristiques des espaces offerts par les locaux de l'école ou les installations environnantes.

Ces aménagements déterminent également un mode de relation aux autres (*aux pairs et à l'adulte*), un degré de liberté ou de contrainte accordé à l'enfant (*devoir rester au même endroit ou pouvoir changer de matériel, de zone...*), un rapport à un but commun (*jouer simplement en parallèle ou jouer vraiment avec les autres*). **Il est ainsi intéressant de considérer les types d'aménagements, non pas du seul point de vue des activités physiques mobilisées, mais aussi sous l'angle des fonctions qu'ils peuvent remplir dans un processus d'apprentissage.**

En ce sens, il est possible de les classer en différentes catégories :

- en « coins », en « îlots »,
- en « pays »,
- en « étoile »,
- en « ateliers »,
- en « parcours ».

Un espace aménagé en « coins », en « îlots »

Matériel « fixe » (*tapis, bancs, tables...*) pour créer des continuités (*un tunnel suivi d'une poutre...*), des regroupements (*une série de chaises renversées...*), des assemblages (*une échelle adossée à un espalier...*).

Pas d'organisation précise du groupe, ce qui est particulièrement adapté aux enfants les plus jeunes. Les enfants investissent les coins de la manière qu'ils désirent, même si le plus souvent le matériel induit des réponses motrices.

L'activité reste, généralement, libre durant un temps suffisamment long pour permettre l'expérimentation la plus riche possible (*un ou deux temps de regroupements collectifs peuvent éventuellement être nécessaires pour réguler l'activité du groupe, relancer les intérêts des enfants*).

L'adulte sollicite, relance certains enfants, observe.

La disposition du matériel n'induit pas d'orientation précise, il n'y pas de sens perceptible, donné ou imposé.

Entre ces « îlots » de matériel, un peu d'espace « libéré » permet de courts déplacements des enfants, ces zones n'étant généralement pas contiguës.

De petits espaces sécurisants permettant le retrait ou l'observation peuvent être proposés, notamment aux plus jeunes. Cette organisation est caractéristique des phases exploratoires.

Un espace aménagé en « pays » dès la petite section

deux (*ou trois*) zones délimitées et matérialisées

Caractéristiques :

- un matériel particulier (*des trottinettes, des échasses...*)

- un agencement de matériel fixe (*des chaises alignées, une succession de tapis, un chemin de cerceaux...*).
- groupe d'enfants stable durant toute la séance : comprendre l'appartenance à un groupe précis. **Les enfants sont mieux focalisés sur un type d'expérience motrice, ne peuvent plus « papillonner » d'une activité à l'autre et ont de plus grandes chances d'être amenés à répéter les mêmes classes de comportements.**
- activité peut être libre puis définie par une règle d'utilisation du matériel (*sauter, ramper...*) ou une consigne de jeu propre au « pays » considéré (*traverser une zone sans mettre les pieds par terre...*) : accepter une contrainte de règle
- temps de bilan permet les rotations.
- séances exploratoires avec du matériel qui n'est pas en nombre suffisant (*afin que chaque enfant puisse en posséder un exemplaire*)



Des temps de communication peuvent être instaurés puisque ce qu'ont vécu les uns est différent de ce qu'ont vécu les autres.

L'enseignant doit penser les critères de la composition du groupe, gérer les rotations et les temps de bilans, circuler pour relancer l'activité dans chaque « pays ». Il doit assurer la sécurité et, si nécessaire, aider aux prises de risques, adapter les consignes à l'hétérogénéité des enfants.

Un espace aménagé en « étoile »

Un espace commun, central ou sur un côté de la salle (« la maison des enfants ») + trois ou quatre « chemins » divergents (*une succession de matériel fixe, des repères délimitant un itinéraire...*).

Chaque enfant en choisit un.

Le départ des chemins peut être matérialisé : prendre un objet (*palet, lego, anneau...*) qui ouvre la possibilité de choisir un chemin particulier (*c'est la « clef » de la « porte »*) en fonction d'un code explicite (*une couleur, un pictogramme affiché au début du chemin, une photo de l'objet...*). L'enfant doit rapporter cet objet au départ pour emprunter la même « porte » ou déposer cet objet dans la réserve commune pour en choisir un autre qui lui donnera le droit de changer de chemin.

La fin de ces trajets est clairement matérialisée (*déposer un petit objet dans une caisse, faire sonner une clochette, prendre une gommette dans une boîte qui se situe à l'extrémité du chemin et la coller sur une affiche ...*). L'enfant sait « qu'il a fini » et qu'il doit revenir au départ choisir à nouveau (*le même chemin ou un nouveau chemin*). Le retour se fait « par l'extérieur ».

Les activités motrices sont déterminées par la nature du matériel ou sont fonction des consignes. Les dispositions sont linéaires et orientées (début, fin).

Vision globale des différents parcours = possibilités de choix.



Un espace aménagé en « ateliers » MS/GS

Différents espaces de travail et propose des activités ludiques différentes, associés à chacun de ces espaces.

Les consignes : les enfants jouent ensemble, partagent un matériel, une règle commune, un but commun. Ils ne jouent plus « en parallèle », ils collaborent, coopèrent, tiennent des rôles différents complémentaires. La composition du groupe est déterminée par l'enseignant.



C'est une organisation qui peut être propice à des temps de structuration, structurer un apprentissage déjà abordé ou favoriser un type d'action qui sera répétée, **et qui vise au développement de l'autonomie des enfants, au partage des responsabilités.**

L'enseignant :

- crée les conditions de cette autonomie,
- assure la permanence des consignes de travail (*photos, pictogrammes, écrits référents...*),
- associe les enfants à la création progressive des rôles, à la distribution des responsabilités.
- instaure des activités de communication d'un groupe à l'autre : vécus différents (*la rotation complète ne se fait pas forcément sur le temps d'une seule séance*).
- propose des tâches différenciées, en fonction des possibilités des enfants.
- vise à dépasser le plaisir de faire pour s'engager dans le plaisir d'apprendre, en prenant conscience de ses réussites et de ses progrès. Les rôles sociaux ainsi créés peuvent permettre des tâches d'entraide, d'observation, d'évaluation de pairs (*les critères doivent être suffisamment explicites et compréhensibles par les enfants*).

Un espace organisé en « parcours » GS

Matériel disposé de manière linéaire ou circulaire (*en boucle, ouverte ou fermée*).

Plusieurs entrées différentes, matérialisées par un code pour éviter les bousculades, les files d'attente, les « embouteillages ».

L'espace linéaire est « orienté », suivre le même sens de progression, seule la « porte » d'entrée est choisie par l'enfant ou par un groupe d'enfants identifié.



Le parcours peut à certains endroits « se dédoubler » de manière à permettre aux enfants de dépasser celui ou celle qui a besoin de prendre plus de temps.

Cette organisation est propice à l'enchaînement des conduites et au réinvestissement d'actions sur une durée et une distance plus longues.

L'enseignant

- gère les risques potentiels (*aider, parer, sécuriser par du matériel...*)
- adapte la durée et la difficulté du parcours.
- peut organiser la classe en binômes d'entraide (*un qui tient la main de l'autre chaque fois qu'il le demande, un qui pousse la draisienne conduite par le second...*) de manière à réduire le nombre d'enfants en action simultanément sur le parcours et à créer des relations de coopération entre enfants.