



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

Stages Rep+  
Circonscription Nogent sur Oise

Propositions d'illustrations émanant des stagiaires des écoles maternelles de Montataire

Obj1	Agir	S'exprimer	Comprendre
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	<p>Marcher, sauter courir ramper, grimper, franchir, s'équilibrer, rouler</p> <p>Saisir, (r)attraper, pousser, tirer, glisser, faire rouler, transporter</p> <p>Lancer, ajuster</p> <p>Enchaîner des actions</p> <p>Assurer une continuité d'actions</p> <p>Réagir à un signal</p>	<p>Vocabulaire spécifique : actions, matériel, lieux</p> <p>Outiller l'élève/vocabulaire spatial et temporel</p> <p>Utiliser langage en situation (ex : slalom, vitesse, loin, haut, fort...), langage d'évocation (ex : décrire ce que l'on a fait), langage du corps</p> <p>Expliquer, échanger, conseiller, exprimer un avis</p> <p>Exprimer ses émotions, ses ressentis (physiques et émotionnels)</p> <p>Dessiner, coder, schématiser, utiliser le matériel miniature, une maquette</p> <p>Imiter</p> <p>Prendre plaisir</p> <p>Fournir un effort</p>	<p>La consigne</p> <p>Les règles de jeu</p> <p>Constater les effets de ses actions,</p> <p>Appréhender des lois physiques, des propriétés d'objets</p> <p>Choisir le matériel adapté à la tâche</p> <p>Les enchaînements d'actions</p> <p>Les règles de sécurité et d'hygiène</p> <p>La simultanéité, la durée</p> <p>La relation distance parcourue/durée</p> <p>Le corps devient outil/Le corps manipule l'outil.</p> <p>La reproduction d'un geste et son même effet</p> <p>Percevoir, anticiper une trajectoire</p> <p>Mesurer ses limites, ses compétences à un moment donné</p> <p>Les notions d'effort, de persévérance, de progrès</p> <p>Reconnaître ses peurs pour les exprimer puis surmonter</p> <p>Le schéma corporel</p>

SCCC : D1 D2 D3 D4 D5

Obj2	Agir	S'exprimer	Comprendre
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	<p>Marcher, sauter, courir, ramper, grimper, franchir, rouler, glisser, avancer/reculer, ramper, tourner...</p> <p>Saisir, (r)attrapper, pousser, tirer, glisser, faire rouler, transporter</p> <p>S'équilibrer, (se) déséquilibrer, escalader, se renverser, se balancer, se suspendre</p> <p>Pédaler</p> <p>sauter et retomber sur ses pieds,</p> <p>Piloter, pédaler</p> <p>Réagir à un signal</p> <p>Nager/flotter/s'immerger/plonger, basculer,</p> <p>Coordonner, enchaîner des actions</p> <p>Assurer une continuité d'actions</p> <p>S'engager selon sa perception (craintif, intrépide...)</p> <p>Explorer</p>	<p>Vocabulaire spécifique : actions, matériel, lieux</p> <p>Outiller l'élève/vocabulaire spatial et temporel</p> <p>Utiliser langage en situation (ex : flotter, rebondir...), langage d'évocation (ex : décrire ce que l'on a fait),</p> <p>Exprimer un avis, échanger, conseiller, expliquer</p> <p>Coder, dessiner, schématiser</p> <p>Utiliser le matériel miniature, une maquette</p> <p>Aider, apprendre à prendre soin de soi et des autres,</p> <p>Imiter</p> <p>Exprimer ses émotions, ses ressentis (physique et émotionnel)</p> <p>Prendre plaisir</p> <p>Fournir un effort</p>	<p>Les consignes et le vocabulaire spécifique</p> <p>Comparer des modes de déplacements</p> <p>Constater les effets de ses actions,</p> <p>Comprendre les caractéristiques d'un milieu (ex : l'eau), d'un engin</p> <p>Choisir le bon matériel en fonction de l'effet escompté</p> <p>Appréhender des lois physiques</p> <p>Le schéma corporel</p> <p>Les règles de jeu,</p> <p>Les règles de sécurité, règles d'or et d'hygiène</p> <p>Relation Appuis/Equilibre</p> <p>Gérer le couple sécurité/prise de risque</p> <p>Différents types d'environnements et leurs caractéristiques</p> <p>Repousser ses limites</p> <p>Adapter sa trajectoire</p> <p>Les notions d'effort, de persévérance, de progrès</p> <p>Le schéma corporel</p>

Obj3	Agir	S'exprimer	Comprendre
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Danser, marcher, tourner jongler, faire voler, courir, sauter, sautiller, rouler, taper, trainer, soulever, porter, glisser/faire glisser, Tomber/faire tomber, S'équilibrer/se déséquilibrer, déplacer son centre de gravité,	Vocabulaire spécifique : actions émotions, verbes d'action, spatial, corps, gestuelle, scénique... S'exprimer avec son corps en fonctions de contraintes : musique, consigne, signal, intention... Utiliser la voix, le regard Des émotions, des sentiments (ex : les quatre fondamentales : joie, peur, colère, tristesse) Offrir une émotion Mettre en mouvement une représentation conceptuelle Apprendre à juger une prestation Exprimer un avis Imiter Inventer Oser entrer en relation avec les autres, être vu Prendre plaisir Fournir un effort Participer à un projet collectif	Comprendre que le corps est un outil de communication L'utilisation du langage du corps pour émouvoir Les quatre émotions fondamentales : la joie, la colère, la peur, la tristesse Appréhender des lois physiques, des propriétés d'objets les notions de rythmes, de pulsations et de tempo. Prendre l'autre en compte : bienveillance, tolérance Apprendre à mémoriser une chorégraphie, un enchaînement Le point de vue Les différents rôles : danseur/spectateur/chorégraphe Le réel/l'imaginaire Le temps (chronologie ; synchronie...), la durée, la succession, la simultanéité... L'enjeu, le poids du silence Les notions d'effort, de persévérance, de progrès L'image que l'on reflète Adapter son geste à son intention Le schéma corporel Constater les effets de ses actions, Les règles de sécurité, règles d'or et d'hygiène
	Transporter, saisir, (r)attrapper, pousser, tirer, glisser, faire rouler, transporter, lancer, ajuster, soulever, immobiliser, viser  Découvrir Inventer, improviser Suivre un rythme Mimer Coordonner des actions/les enchaîner, Réagir à un signal		

SCCC : D1 D2 D3 D4 D5

Obj4	Agir	S'exprimer	Comprendre
Collaborer, coopérer, s'opposer	Marcher, sauter courir, poursuivre, franchir, s'équilibrer, fuir, esquiver, gêner, délivrer, se libérer	Exprimer son point de vue, entendre celui d'autrui Utiliser le lexique des actions, des règles des jeux S'exprimer dans les différents rôles Accepter l'échec Contenir ses émotions Encourager son équipe, communiquer en équipe (stratégies) Avoir le triomphe modeste Manifester de l'empathie vis-à-vis des perdants Communiquer des résultats Rappeler des consignes et des règles Dessiner, schématiser le terrain, les camps, les zones... Utiliser le matériel miniature, une maquette	Les règles de jeu Limites spatiales, camps Choisir le bon matériel en fonction de l'effet escompté Comprendre que ce n'est qu'un jeu ! Les règles de sécurité, règles d'or et d'hygiène Appréhender des lois physiques (ex : balistique, le rebond) La défaite/la victoire Le temps, la durée, la succession, la simultanéité... Prendre l'autre en compte : bienveillance, tolérance Rôle de défenseurs, attaquants, arbitres, juges et la réversibilité des rôles... Les notions d'effort, de persévérance, de progrès Comprendre l'opposition (qui permet de jouer) L'intérêt d'une stratégie, de l'anticipation Le schéma corporel
	Transporter, saisir, (r)attrapper, pousser, tirer, glisser, faire rouler, transporter, lancer, ajuster, soulever, immobiliser, viser  Saisir, (r)attrapper, pousser, tirer, faire rouler, transporter  Enchaîner des actions Assurer une continuité d'actions Réagir à un signal lutter, résister Réagir à un signal		