

# ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS ET A DES CONTRAINTES VARIEES

## Activités de PILOTAGE chez les tous petits

Véronique Balland CPC EPS Saint Priest  
Paul Bouvard CPD EPS Rhône

## Les ressources et les activités des TPS en EPS

	DOMAINE MOTEUR	DOMAINE RELATIONNEL	RAPPORT A L'ESPACE ET AU TEMPS
<b>Ce qu'il peut faire</b>	<p>Au niveau de la locomotion : marcher, « galoper », trotter, courir, sauter d'un léger contre haut, 2 pieds 2 pieds avec peu d'impulsion (chuter avec une réception mal assurée) monter ou descendre un escalier (avec un appui manuel, un pied 2 pieds un pied), se déplacer en quadrupédie sur les genoux et sur les pieds, grimper 4 pattes, Au niveau de la préhension Se servir de manière indifférenciée des deux mains Projeter un objet devant soi avec un mouvement uniquement du poignet Lâcher vers l'avant un objet plus volumineux <i>Difficultés à dissocier ses mouvements et à coordonner le haut et bas du corps. Il est dans une réponse motrice « explosive ». la motricité fine est en cours de construction.</i></p>	<p>Agit seul le plus souvent, ne cherche pas particulièrement pas une relation à l'autre, il agit à coté de l'autre</p> <p>A une notion forte de la propriété exclusive, excluante</p> <p>Sait suivre et reproduire l'action simple d'un adulte</p> <p>Communique essentiellement par des moyens physiques (contacts) et progressivement oraux Peut jouer à des jeux d'opposition en parallèle</p>	<p>Apprend petit à petit à identifier des macros repères puis à se repérer dans des espaces connus. Il se les approprie en expérimentant, en se déplaçant dedans : il construit une première représentation de l'espace en y agissant Connaît après apprentissage : devant derrière, en haut en bas, dedans dehors, à coté en référence son propre corps Perçoit le temps par rapport à des macros repères extérieurs chronologiques dans sa journée. <i>La notion de durée reste à construire</i></p>
<b>Ses activités</b>	<p>Des jeux fonctionnels et autotéliques - se déplacer dans des situations variées, en quadrupédie et debout - manipuler, taper, emboîter, faire entrer et sortir, séparer et réunir, vider remplir, - jouer avec des objets colorés, triturer les objets, les tirer, les pousser, les déplacer <i>Il est capable de suivre, après apprentissage, un cheminement simple avec un début, une série de 2 ou 3 actions,</i></p>	<p>Vit des rituels qui sécurisent (attention à ne pas l'y enfermer) au niveau des personnes, de sa place, des repères spatiaux et temporels Participe à des jeux d'imitation plutôt qu'à des jeux symboliques S'éprouve au plan émotionnel à partir de paradoxes : avoir peur pour rire, se perdre se griser pour se retrouver, s'éloigner en étant sûr de se retrouver</p>	<p>Commence à structurer le temps (rituels, actions, rythme) Explore et découvre les nouveaux espaces qui élargissent son champ d'action qui enrichissent en retour sa représentation de l'espace Se déplace dans un espace que l'enseignant organise par des macros repères (dans la classe, la salle d'évolution comme dehors dans la cour), avec d'autres. Ses déplacements commencent à être orientés par un but.</p>
<b>Comment apprend-t-il</b>	<p>- Par des situations auto-adaptatives : c'est l'aménagement des dispositifs (matériel, consignes) qui le met en action et qui lui permet de produire des réponses motrices attendues par l'enseignant - Par essais et erreurs (réduction de l'écart au but 3 ans et après) - Par la recherche de son plaisir - L'orientation de ses actions dure peu : il change de but souvent d'où la nécessité de reformuler et refixer le but - N'est pas intéressé par le résultat de l'action, il agit à court terme</p>	<p>En prenant petit à petit connaissance puis conscience de : - but à atteindre - puis ce qu'il a réalisé et par conséquent de lui-même et de l'autre En se confrontant aux principes de réalité, aux règles, aux consignes Par la communication orale avec l'enseignant, l'ATSEM et ses pairs de plus en plus structurée</p>	<p>En se confrontant à des espaces et des contraintes variées, il ajuste progressivement ses réponses motrices aux repères externes, il se construit progressivement « une image orientée de soi » <i>Les déplacements ont un rôle central dans la construction de sa motricité et dans la structuration de l'espace</i> En identifiant puis en prenant conscience - de la succession des événements - de la durée (début, déroulement, fin) - des rythmes qui structurent la notion de temps</p>

OBJECTIFS	Favoriser le développement du répertoire moteur de base à travers des actions motrices	Locomotions /équilibre	Espace d'évolution de + en + délimité (marquage de l'espace avec des macros repères) Espace d'évolution qui présente des contraintes adaptées et variées Environnement familier, puis de + en + étranger Privilégier actions de déplacement bipédiques quadrupédiques, avec ou sans engin	Marcher : debout, à 4 pattes, sur des surfaces différentes, équilibré dans un chemin, + ou- étroit au sol, Courir: galoper, courir -s'arrêter Sauter 2 pieds 2pieds, sautiller, enjamber, franchir Monter, descendre, grimper Ramper, glisser, se balancer Rouler sur soi, tourner sur soi
	Favoriser la structuration de l'espace et du temps	Réceptions et projections d'objets	Ajustements de + en + fins à toutes sortes d'objets et de matériels (cartons, cubes, balles, ballons, ...) Espace structuré à l'aide d'objets à transporter pour solliciter des actions spécifiques	Manipuler, pousser, tirer Transporter, déménager Empiler, démolir Lancer, jeter
		Motricité expressive	Déplacements, mouvements dansés et jeux dansés Jeux d'expression, imitations de personnages, d'animaux, Rondes à deux ou trois	Bouger, tourner sur soi, se déplacer partout, d'une maison à une autre, faire avec, faire à côté imiter, faire comme ou faire semblant de
DEMARCHE DE L'ENSEIGNANT	L'enfant s'engage pour le plaisir à son initiative ou à celle l'enseignant. L'enseignant construit, propose des situations qui vont orienter progressivement l'action vers un but, pour amener l'élève à agir avec l'intention d'atteindre ce but, en ajustant ses réponses motrices et relationnelles. L'enseignant favorise une très grande quantité d'actions, favorise les dimensions ludiques, fonctionnelles ou imaginaires			
	<b>1°TEMPS DU MODULE</b> Exploration et expérimentation libre et active des espaces et du matériel dans un cadre construit	L'enseignant structure les dispositifs sollicitant le répertoire moteur ; ces dispositifs doivent être inducteurs et proposer une quantité et une variété d'actions suffisantes, un matériel en quantité suffisante. L'enseignant sollicite en s'engageant lui-même dans l'action, en encourageant, en aidant, en relançant l'activité. L'enseignant veille à la sécurité, les règles de circulation, fait avec les élèves l'exploration des limites de l'espace, donne le signal du début et de fin L'enseignant nomme et représente les actions, les parcours, les règles, les consignes dans la salle (dans la classe en fin d'année)		
	<b>2°TEMPS DU MODULE</b> Structuration des actions en fonction du but	L'enseignant fait émerger le but ; induit l'orientation des actions Il organise la circulation des élèves dans le dispositif (sens de déplacement, ordre de passage, groupes,) Les actions doivent être réalisées avec de moins en moins d'aide. L'enseignant incite à la répétition, aide, régule, valorise les réussites. L'enseignant accompagne l'élève en parlant et en faisant parler sur le dispositif et le but.		
	<b>3°TEMPS DU MODULE</b> Complexification des actions, émergence et stabilisation de conduites nouvelles	L'enseignant complexifie les actions en faisant varier les dispositifs. Il fait attention à permettre plusieurs niveaux de réponses motrices possibles L'enseignant incite à la répétition, aide, régule, valorise les réussites. L'enseignant accompagne l'élève en parlant et en faisant parler sur le dispositif et le but et sur ce qui a été réalisé par chaque élève (en salle puis en classe en fin d'année)		

Des actions motrices fondamentales vers des activités de pilotage.

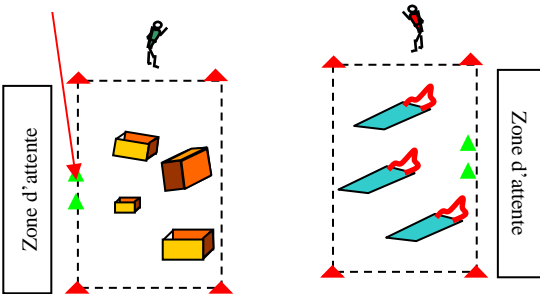
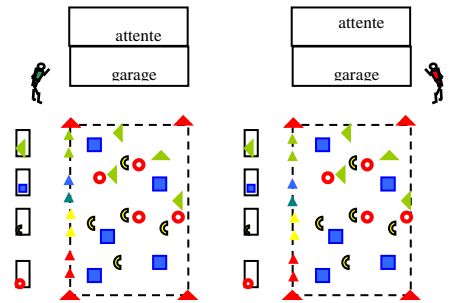
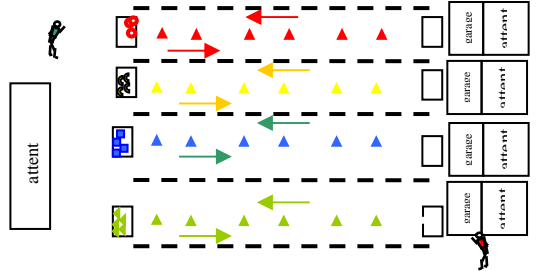
Les actions motrices des élèves de deux ans :

Ils peuvent tirer, pousser, traîner, se déplacer avec un porteur (action simultanée des deux jambes), puis en cours d'année utiliser un tricycle.

Les actions réalisées par les enfants, d'abord réalisée pour le plaisir sont réalisées dans un espace familier puis moins vécu par l'élève

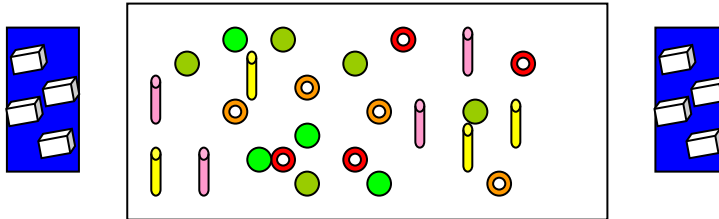
L'espace va aller en se complexifiant très progressivement. Le but des actions lui aussi prendra du temps : d'une action réalisée par reproduction imitation, à l'initiative de l'enseignant ou d'un autre élève, puis en réponse à une sollicitation du milieu ou une consigne du maître, enfin on en arrivera à un but matérialisé, inscrit dans le dispositif : transporter un objet vers...ramener au garage une catégorie d'objet.

ACTION	OBJETS/ ENGINES	LIEUX D'EVOLUTION	ESPACES D'EVOLUTION	CONSTRUCTION DU BUT	LES RELATIONS AUX AUTRES	LE LANGAGE
<b>Tirer</b>	Cartons, chariots, tapis, caisses, poussettes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la classe</li> <li>- dans la salle des TPS</li> <li>- dans la salle de motricité</li> <li>- Dans la cour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Délimité sans obstacles</li> <li>- Avec des obstacles à éviter</li> <li>- Orienté :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un garage pour ranger les engins</li> <li>• puis avec un garage et une arrivée</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Action pour le plaisir</li> <li>- Action contrainte dans un espace et un temps</li> <li>- Action orientée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour promener quelque chose ou quelqu'un.</li> <li>• Pour aller d'un endroit à un autre.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un seul type d'engin, un engin par enfant.</li> <li>- Un plusieurs type d'engins, un objet par élève</li> <li>- un objet pour deux, le premier utilisateur l'emmène au garage, le deuxième vient le prendre</li> <li>- un objet pour deux, le premier fait un trajet, amène l'objet à son camarade</li> </ul>	<p><u>D'ordre lexical:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier)</li> <li>• verbes d'actions pour décrire ce que je fais/ai fait ou ce que les autres font /ont fait (albums échos</li> </ul> <p><u>D'ordre syntaxique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les pronoms (je/on, il/elle) dans les commentaires de l'adulte, , les commentaires de ses propres actions, dans les bilans</li> <li>• les temps de l'action dans le récit des actions</li> </ul>
<b>Pousser</b>	Cartons, brouettes, caisses, poussettes					
<b>traîner</b>	Tapis, cartons, chariot					
<b>porter</b>	Cartons, caisses, tapis					
<b>Faire rouler</b>	Cartons, tapis, caisses					
<b>Se déplacer avec un engin</b>	Porteur, tricycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- dans la salle des TPS</li> <li>- dans la salle de motricité</li> <li>- Dans la cour</li> </ul>				

1°TEMPS DU MODULE	2°TEMPS DU MODULE	3°TEMPS DU MODULE
<p>Exploration et expérimentation libre et active des espaces et du matériel dans un cadre construit</p> <p><i>10 séances (2 semaines à raison de 5 séances hebdomadaires)</i></p>	<p>Structuration des actions en fonction du but</p> <p>Les dispositifs mis en place va amener un certains type de réponses motrices. Se repérer dans l'espace</p> <p><i>10 séances (2 semaine)</i></p>	<p>Complexification des actions, émergence et stabilisation de conduites nouvelles</p> <p><i>10 à 15 séances (2 à 3 semaines)</i></p>
<p><b>Apprentissages :</b> Se mobiliser sur des déplacements particuliers, prendre en compte l'autre, sans se bousculer, en respectant la porte d'entrée, écouter les consignes de l'enseignant</p>	<p><b>Apprentissages :</b> Se mobiliser sur des déplacements particuliers ORIENTES : premières orientations de l'espace et de soi, commencer A FAIRE CHACUN SON TOUR</p>	<p><b>Apprentissages :</b> des déplacements et des actions, ORIENTES, sens de déplacement, prise en compte de l'autre, accepter d'attendre, FAIRE CHACUN SON TOUR</p>
<p><b>METTRE EN PLACE UN REPERAGE DE L'ESPACE ET PROGRESSIVEMENT DES ACTIONS</b></p>		
<p><i>ATTENTION il faut mettre des repères sur les dispositifs</i></p>		
<p>dispositif type bric à brac</p>  <p>Les deux adultes veillent à la sécurité</p> <p>Au fur et à mesure de l'intérêt, du plaisir de faire des élèves et du respect des règles, l'enseignant fait jouer</p> <p>les variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les actions</li> <li>• Les objets , les engins</li> <li>• L'aménagement de l'espace</li> <li>• L'espace d'évolution</li> <li>• La relation aux autre</li> </ul>	 <p>Choisir un engin au garage, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois et en évitant les obstacles. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à ramasser</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nombre d'objets</li> <li>• Le droit de n'en ramener qu'un seul ou plusieurs à la fois</li> <li>• Les catégories d'objets</li> <li>• Le nombre d'élèves à la fois en action</li> <li>• La taille de l'espace</li> <li>• Les objets faciles à trouver ou plus ou moins cachés</li> </ul>	 <p>Choisir un engin, entrer au signal sur le chemin, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un ou des objets. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à ramasser</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le nombre d'objets</li> <li>• Le droit de n'en ramener qu'un seul ou plusieurs à la fois</li> <li>• Les catégories d'objets</li> <li>• Le nombre d'élèves à la fois en action</li> <li>• La taille de l'espace</li> <li>• Les objets faciles à trouver ou plus ou moins cachés</li> </ul>

Situation de bilan :

**Faire évoluer un jeu : les camions**



Effectuer une consigne collective

1°) jouer dans un espace limité, respecter le signal de début et fin de jeu, respecter une règle simple.

Les camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis (le garage) Un espace délimité pour promener son camion Une caissette par élève (le camions)	Promener son camion Le rentrer au garage	Au 1 <sup>er</sup> signal tous les camions sortent dans l'espace de jeu Au 2 <sup>ème</sup> signal tous les camions rentrent au garage
Variables : les actions pour déplacer le camion : tirer, pousser, porter, faire rouler... La manière de ranger le camion : sur le tapis, derrière le tapis, devant la maîtresse, sur la ligne...		

2°) Construire l'appartenance à une équipe

Les équipes de camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis par équipe identifié par une couleur Des objets de couleur correspondant aux équipes Un foulard à la couleur de l'équipe par joueur	Ramasser avec son camion les objets correspondant à son équipe : les mettre dans son camion, les ramener dans son garage	Tous les objets ont été ramassés Les objets ramassés correspondent à l'équipe Au signal de fin il n'y a plus d'objet sur le tapis

Une marque de couleur sur le camion		
Variables : les objets à ramasser : 1 sortes puis plusieurs Les actions avec les camions : une action par équipe Les objets sont rangés , puis sortis du garage Le nombre d'équipes qui jouent : 1,2,3,4		

3°) Construire l'idée du gain de la partie

Les équipes de camions		
Ce qu'il faut pour jouer	Ce qu'il faut faire	C'est réussi quand
Un tapis par équipe identifié par une couleur Des objets de couleur correspondant aux équipes Un foulard à la couleur de l'équipe par joueur Une marque de couleur sur le camion	Ramasser avec son camion les objets correspondant à son équipe : les mettre dans son camion, les ramener dans son garage. Terminer avant l'autre équipe	Tous les objets ont été ramassés Les objets ramassés correspondent à l'équipe