

# Les parcours de motricité à l'école maternelle



Pour commencer, quelques  
idées reçues :

1) « *Le parcours de motricité, pratiqué tous les jours, suffit pour couvrir la programmation EPS* »

- NON, car :
  - Il manque des compétences attendues en fin d'école maternelle écrites dans les programmes :

« *coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement; accepter les contraintes collectives* »

→ *Jeux collectifs.*

« *S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement* »

→ *Activités artistiques et sportives.*

2) « *Un parcours mis en place une fois, sur lequel toutes les classes passent durant la semaine est pertinent* »

- Pas vraiment, car :
  - Le parcours doit être adapté au niveau d'habileté motrice des élèves.
  - L'enfant, au cours de son développement moteur, apprend à construire sa gestion du risque et de sa propre sécurité.
  - Ce serait comme si on choisissait une situation (en graphisme par exemple) que toutes les classes aborderaient sans l'adapter.

3) « *L'essentiel est qu'ils bougent et soient dans l'action* »

*Pas tout à fait, car :*

- *Si l'action est obligatoire pour qu'il y ait apprentissage moteur,*
- *Le parcours doit avoir un objectif bien clair et précis pour éviter la dispersion (illusion pédagogique). Faire, oui, mais en apprenant.*

# Le parcours de motricité est donc :

- Un dispositif et non une fin, intégré dans la programmation EPS.
- Il n'est qu'un dispositif : il doit avoir un ou plusieurs objectifs clairs.
- Il ne peut être exactement le même pour toute l'école.
- Il ne doit pas être trop « exigeant » : le répertoire de réponses motrices doit être identifiable (clarté cognitive).

Dans les textes officiels,

Socle commun  
et

Programmes de 2008

# Dans le Socle Commun

## **Palier 1** *(fin de CE1)*

### **Compétence 7 : Autonomie et initiative.**

« Maîtriser quelques conduites motrices  
comme courir, sauter, lancer »

# Dans les programmes de 2008

- Dans la compétence spécifique
  - Agir et s'exprimer avec son corps

## Cycle 1

Par la **pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés**, les enfants développent leurs **capacités motrices dans des déplacements** (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), **des équilibres, des manipulations** (agiter, tirer, pousser) ou **des projections et réceptions d'objets** (lancer, recevoir).

Les enfants **coordonnent les actions** et les **enchangent**. Ils **adaptent leur conduite motrice** en vue de l'**efficacité** et de la **précision** du geste.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant  
est capable de :

Adapter ses déplacements à des environnements  
ou contraintes variés

Se repérer et se déplacer dans l'espace

Décrire ou représenter un parcours simple  
(langage)

# Logique interne des parcours

- Un parcours de motricité, c'est :
  - un ensemble structuré et cohérent d'ateliers mettant en jeu des habiletés motrices particulières, définies et variées. Il s'agit de faire vivre à l'élève des situations diverses où il mettra en jeu ses capacités motrices pour en développer de nouvelles.

# Quelques principes de l'activité

- L'élève doit pouvoir être en situation d'échec (voir difficulté optimale de la tâche)
- Le temps d'activité doit être optimal car c'est l'adaptation au milieu et donc la répétition des passages qui induit de nouveaux apprentissages moteurs.
- Le parcours doit être évolutif.

# Constituants de l'activité

## MOTRICITE

Déplacements

Équilibre.

Dissociation.

Coordination.

Conduite motrice de base

**PARCOURS**

## STRATEGIE

→ Prise d'information sur soi, sur les autres, sur l'espace

→ Choix dans son répertoire moteur.

## AFFECT

Respect de l'autre, des règles

Contrôle de soi, des émotions, du stress,

Motivation

# Les différents types de parcours

- **Le parcours « découverte » :**
  - Faire vivre des situations d'adaptation au milieu, identifier et nommer les actions attendues
- **Le parcours « orienté »**
  - Type athlétisme (autour des verbes courir, lancer, sauter)
  - Type gymnastique (autour des actions gymniques particulières)
- **Le parcours « mixte » thématique, défini par un verbe d'action.**
  - Ex : s'équilibrer, se déplacer, rouler

# Le parcours « découverte »

De **nombreux thèmes moteurs sont abordés** par les élèves sans qu'il y ait un lien particulier.

Ce type de parcours est idéal pour **commencer un cycle**.

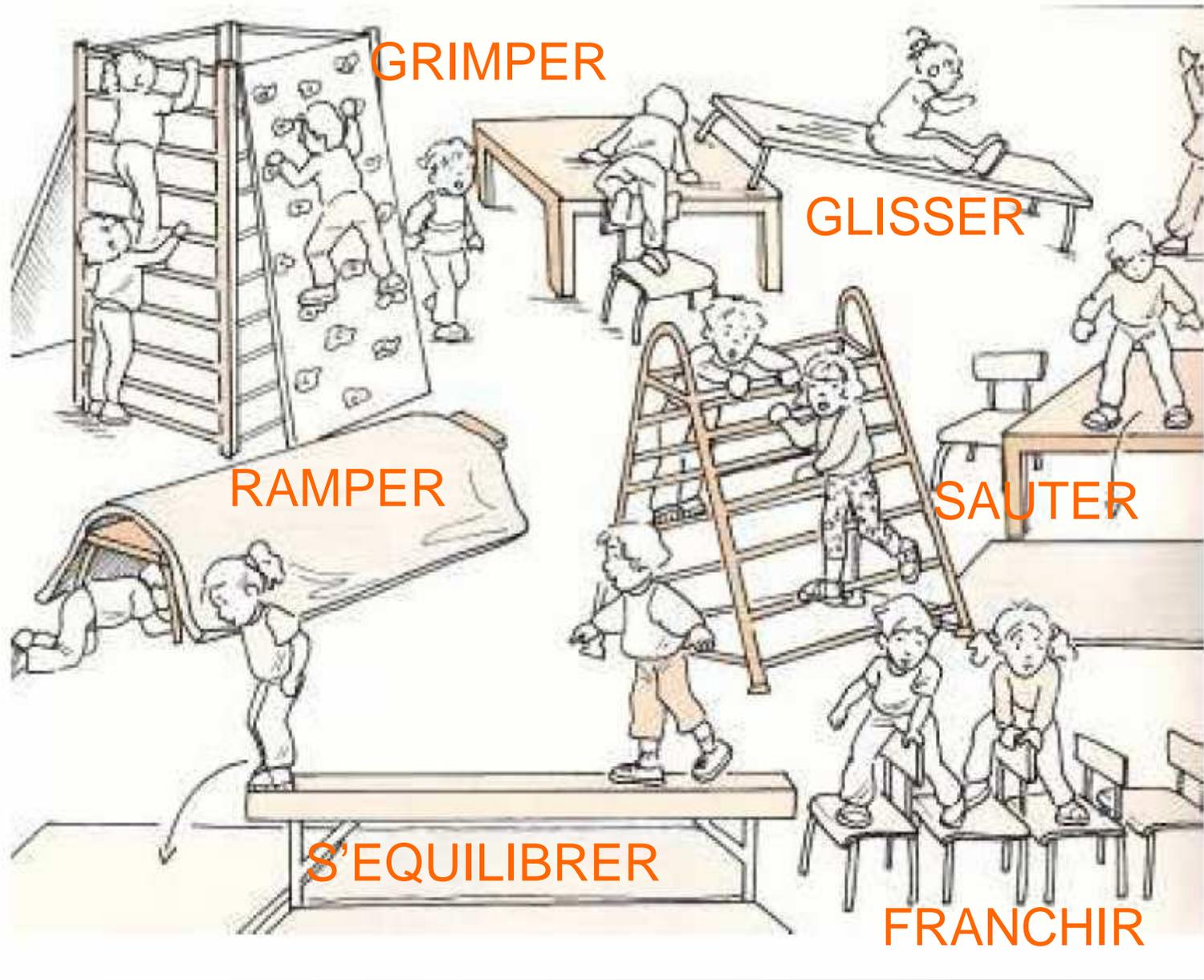
Il doit être « **discuté** » avec les élèves lors d'un bilan final pour identifier les **critères de réalisation**, au-delà des **critères de réussite** souvent présents dans le dispositif ou dans la consigne.

*Ex : marcher en avant sur une mini poutre.*

*Critère de réussite : ne pas tomber*

*Critère de réalisation : mettre le bout du pied en premier, contrôler sa vitesse d'exécution, porter le regard loin si la poutre est haute, etc...*

**Il ne peut pas être une programmation à lui seul**



GRIMPER

GLISSER

RAMPER

SAUTER

S'ÉQUILIBRER

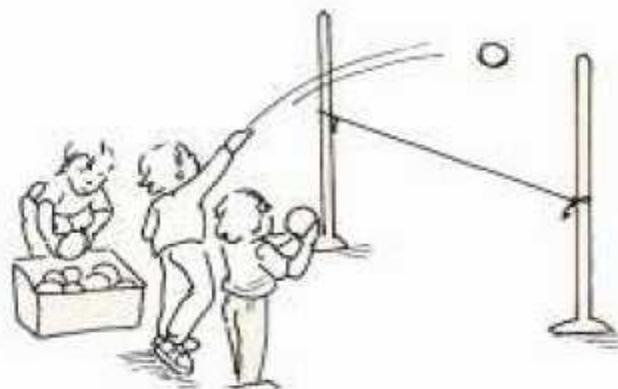
FRANCHIR

# Le parcours orienté athlétisme

Il combine des actions à visées athlétiques :

- **Courir** (vite, longtemps)
- **Lancer** (loin, avec différents engins). *Attention, le lancer précis n'est pas de l'athlétisme.*
- **Sauter** (haut, loin).

*Attention, en athlétisme, « l'esthétique » n'est pas important, seule la performance compte. De ce fait, les critères de réussite sont intégrés dans la consigne et les critères de réalisation essentiellement tournés vers l'efficacité.*



lancer loin



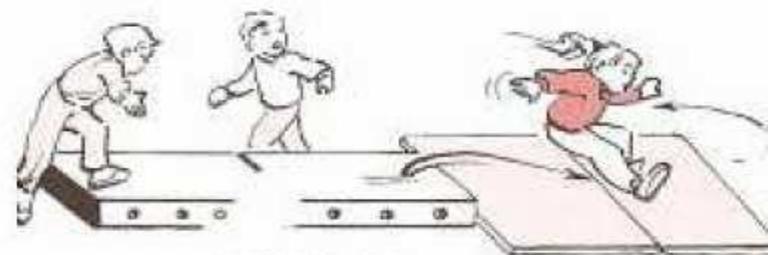
sauter haut



courir et franchir



sauter en contre-bas



sauter loin

# Le parcours orienté gymnastique

Il combine des actions de type gymnique comme :

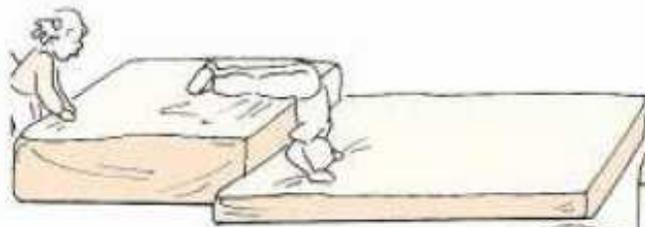
- Rouler (roulades...)
- Tourner (autour de, contre, etc.)
- S'équilibrer
- Voler, sauter
- Se renverser
- Se suspendre
- Se déplacer en appuis manuels

*Choisir trois à quatre verbes d'action maximum par parcours*

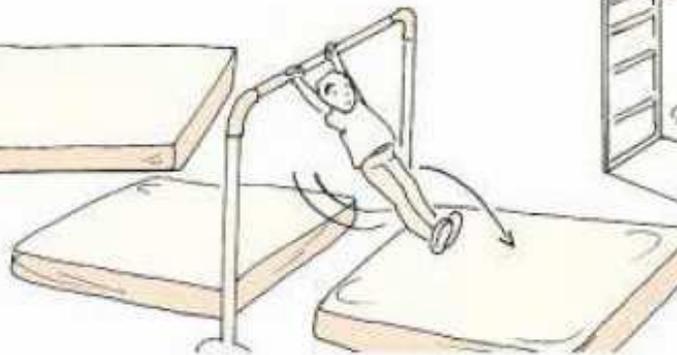
Ici, l'esthétisme compte et il s'agira autant de réussir l'action que d'intégrer des niveaux de réalisation.

*Ex : la roulade. Arrivée sur le dos, assis, sur les pieds, enchaîner un saut, enchaîner un saut ½ tour.*

ROULER en avant



Se suspendre



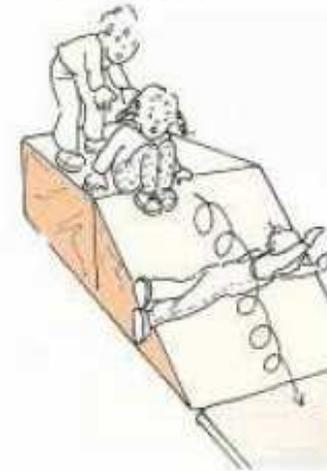
S'équilibrer, se déplacer en appuis manuels



Sauter



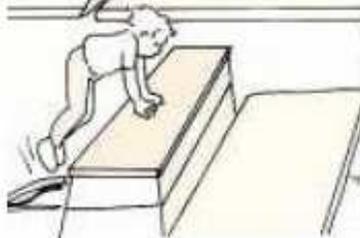
Tourner



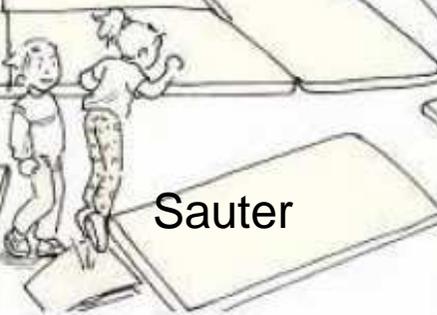
S'équilibrer



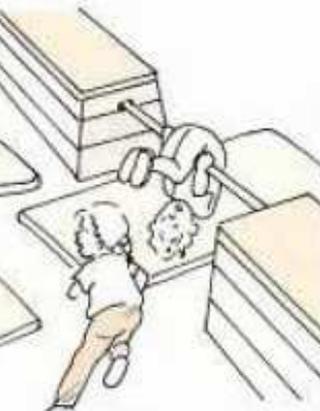
Franchir



Sauter



Tourner



# Le parcours autour d'un seul verbe d'action

Il contient des éléments seulement tournés vers une seule compétence spécifique.

Il permet de travailler plus particulièrement un schème moteur à améliorer.

*Ex : s'équilibrer*

→ *poutre, bancs, cagettes, marcher sur une ligne, marcher dans des cerceaux, au bord des cerceaux...*

Ex : rouler

→ Utiliser des planches à roulettes, des vélos, des trottinettes, seuls, à plusieurs, etc.

Ces dispositifs sont limités et ne doivent être que ponctuels : dans le but de répondre à une observation minutieuse d'un problème de classe.

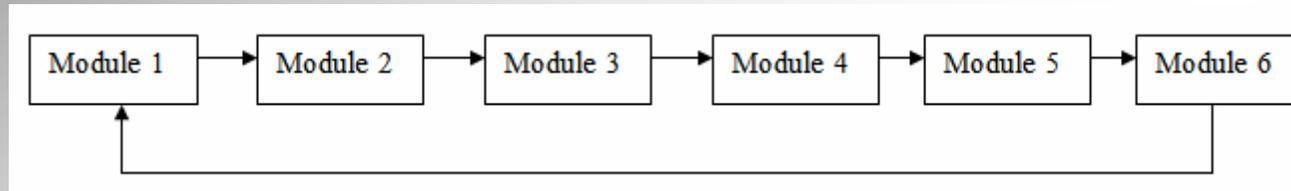
# Les différents aménagements matériels

- Pour construire un parcours, il faut avant tout se poser quatre questions :
  - *Quel objectif ai-je ?*
  - *Quel(s) apprentissage(s) nouveau(x) mes élèves vont-ils faire ?*
  - Quel matériel ai-je à disposition (en faire la liste en début d'année) ?
  - Comment puis-je le mettre en place dans l'espace dont je dispose ?

# Les différents aménagements dans l'espace

- Le parcours en ligne classique.
- Le parcours en ligne avec différents niveaux de réalisation.
- Le parcours en atelier.
- Le parcours en papillon ou à plusieurs chemins.

# Le parcours en ligne classique



Avantages :

- Tous les élèves essayent l'ensemble des modules, les actions sont enchaînées. On peut voir tous les élèves.

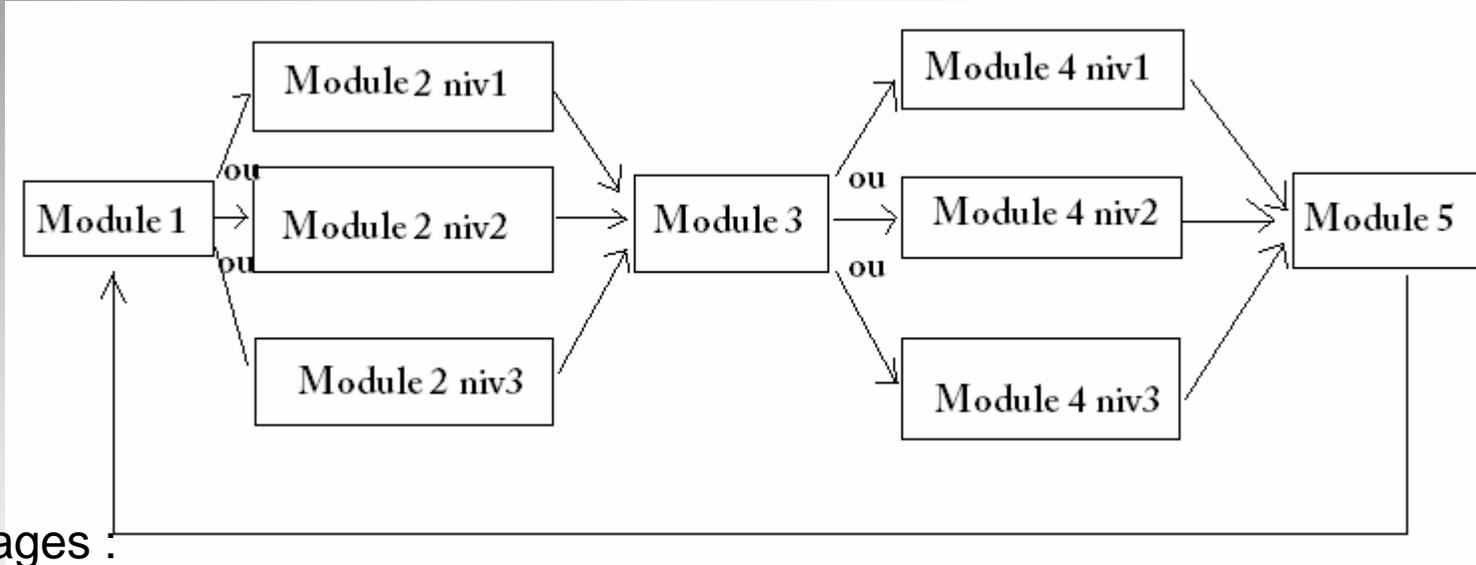
Inconvénients :

- Attente, effet bouchon.

- La quantité est privilégiée sur la qualité.

→ Prévoir plusieurs entrées pour éviter trop d'attente

# Le parcours en ligne avec niveaux de réalisation



Avantages :

- Les élèves peuvent prendre des cheminements différents, prendre conscience de leurs possibilités.

→ Vers la différenciation...

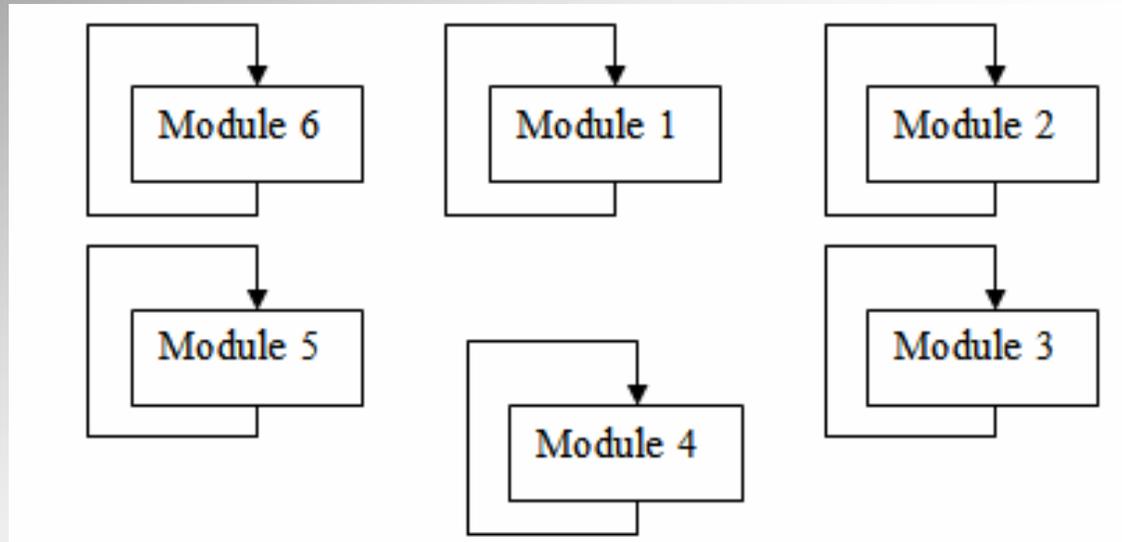
Inconvénients :

-Attente, effet bouchon également.

-La quantité est privilégiée sur la qualité. Attention à la gestion du risque !

-Plusieurs entrées pour éviter trop d'attente

# Le parcours en ateliers



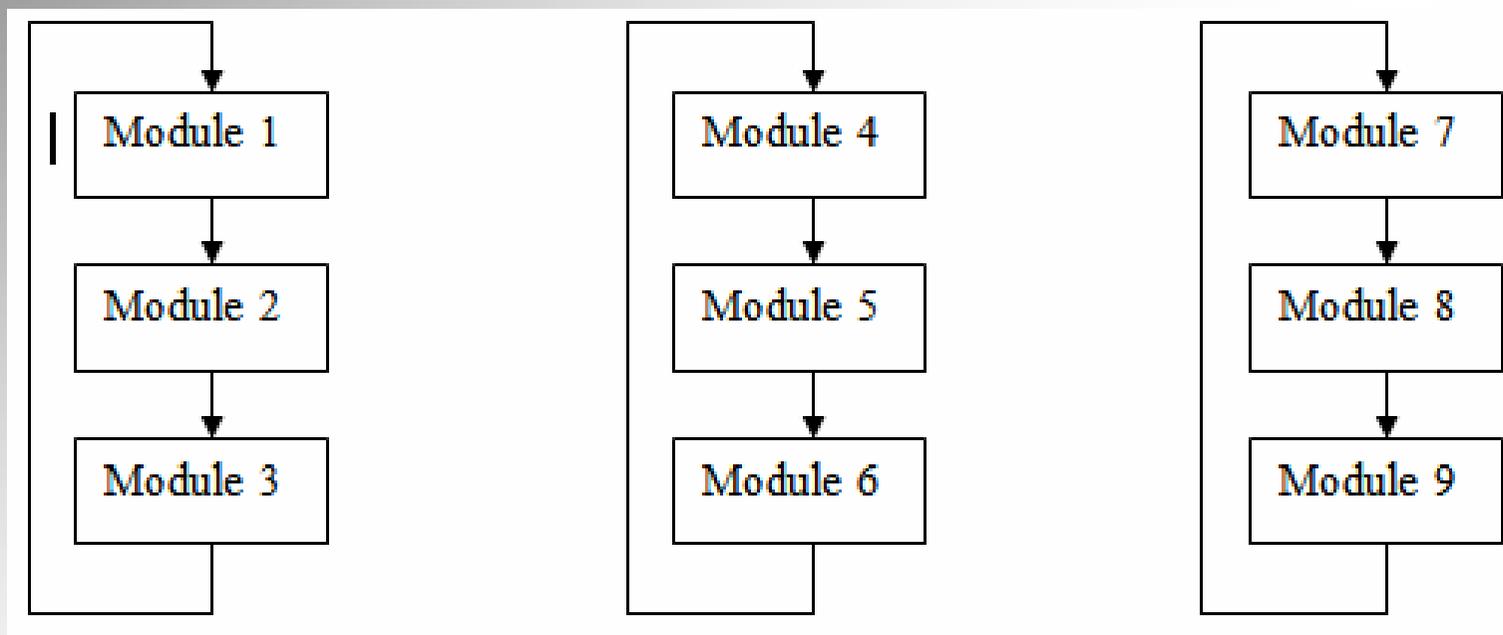
Avantages :

-le temps d'activité est important, les élèves répètent une même tâche plusieurs fois de suite

Inconvénients :

- pas de réinvestissement possible, puisqu'ils ne vivent qu'une fois le module dans le roulement. La répétition est donc limitée dans le temps, les compétences segmentées.

# Le parcours en papillon



Avantages :

les élèves étant moins nombreux, ils passent plus souvent et peuvent se focaliser sur les critères de réalisation.

Inconvénients :

- demande beaucoup de préparation et de matériel.

# Préparer une unité d'apprentissage en choisissant le parcours comme support :

- C'est donc avoir une réflexion

AVANT

PENDANT

APRES

# AVANT

- Lister et recenser le matériel de l'école.
- La diversification prime sur « l'exceptionnel » (structures spectaculaires)
- Rédiger la programmation E.P.S. : un cycle « parcours » peut être intégré à hauteur de 10/12 séances... Pas plus !!
- Prendre en compte l'horaire de mise à disposition du préau (ou de l'endroit choisi) pour se garder un temps de mise en place.

# PENDANT

- Préparer 2 ou 3 variables didactiques lorsque les élèves sont en activité pour adapter le parcours à leur réel niveau moteur.
- Prendre des photos du parcours (ou réaliser un croquis) peut permettre de réaliser un outil pédagogique commun à l'école permettant aussi de gagner du temps dans la conception.
- Faire verbaliser les actions réalisées et insister sur le but recherché (performance / maîtrise – verbes...)

# APRES

- Album-échos ?
- Représentation spatiale, temporelle  
→ Moment de langage
  
- Faire évoluer le parcours pour la séance prochaine (voir diapositive suivante).

# Faire évoluer un parcours (variables didactiques)

- De l'ordre du **corps**
- De l'ordre de **l'espace**
- De l'ordre de **l'autre**
- Grâce au **matériel**
- De l'ordre du **temps**

# De l'ordre du corps

- Positions différentes
  - De plus en plus aérien, manuel, haut, renversé (gym)
  - De plus en plus loin, haut, fort (athlé)
- De manière de plus en plus précise.
- Avec des intensités et des énergies variées.
- En ajoutant des actions (complexification des gestes)

# De l'ordre de l'espace

- Espace proche, lointain.
- Sur place, en mouvement.
- Grande ou petite surface.
- Plans d'actions (vertical, horizontal, incliné)
- Itinéraires, trajets...

# De l'ordre de l'autre

- Montrer à l'autre
- Faire comme l'autre
- Faire différemment pour le même résultat.
- A deux, avec, contre
- A plusieurs

# Le matériel

- Ajout, retrait.
- Changer de matériel, changer les objets de position
  - Du bas vers le haut
  - Du stable, vers l'instable

# De l'ordre du temps

- Sans contrainte, avec contrainte temporelle (ateliers).
- Différentes vitesses.
- Répéter plusieurs fois, plus longtemps.
- Réaliser une chronologie de mouvements.

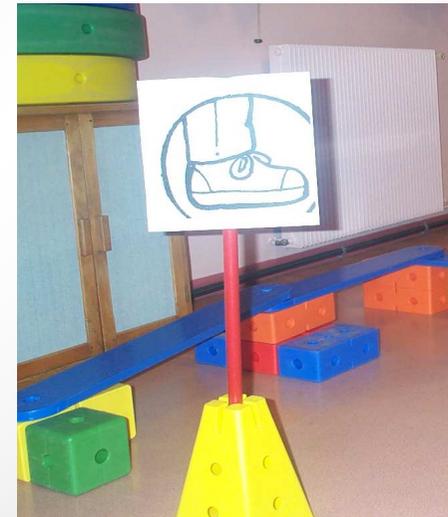
# Le passage de consigne

- La plupart du temps, elle est collective, les élèves assis.
  - Les élèves ne sont pas toujours tous attentifs.
  - On voit parfois un élève « montrer » ce qui pose la question du niveau du modèle...
  - Cela n'empêche pas les attitudes « hors-tâche » lors de l'activité.

Quelques idées de fonctionnement  
différent

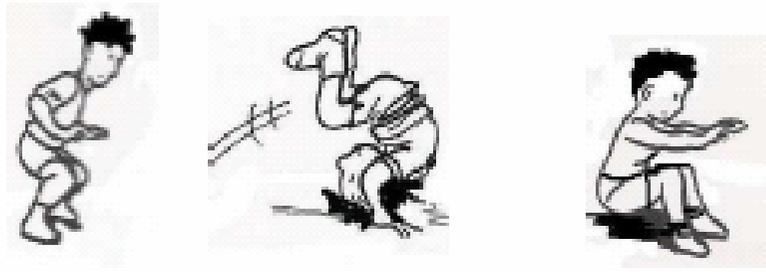
- Laisser les élèves s'appropriier le parcours quelques minutes, puis affiner les réponses motrices par la verbalisation
  - Le parcours doit être balisé, simple et basé sur la réussite ou non.

- Baliser par des fiches/panneaux, puis affiner.

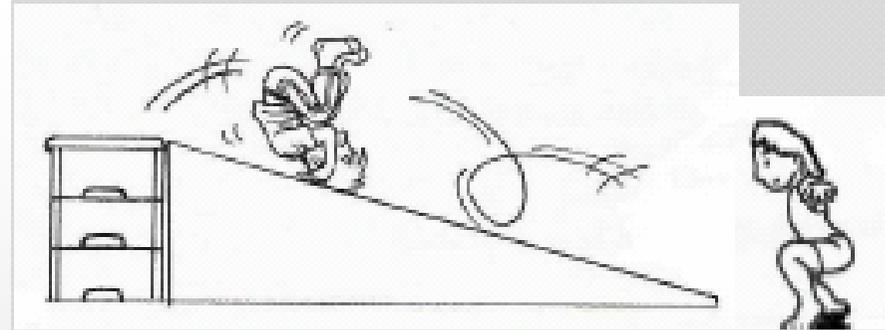


- Disposer des fiches d'éléments à réaliser sur chaque module (ateliers)

**Je roule vers l'avant  
et j'arrive assis sur le tapis**



**Départ accroupi, je roule  
vers l'arrière  
et j'arrive accroupi**



# PRATIQUE 1

- Construire un parcours de type « gymnastique » en atelier
- 5 groupes de 5
- Tirer au sort un verbe d'action
- Prévoir, pour chaque atelier, 4 variables didactiques (2 de complexification, 2 de simplification)
- Le représenter sur une feuille A4

Rappel : verbes d'action : Tourner, se suspendre, se renverser, voler, s'équilibrer, rouler, se déplacer en appuis manuels

# PRATIQUE 2

- Construire un parcours de type « athlétisme » papillon
- 6 groupes de 4/5
- 2 groupes par compétence athlétique
- Chaque « itinéraire » devra comporter 2 à 3 modules et devra être différent.

# Compétences athlétiques

- Courir vite avec ou sans obstacles.
- Lancer loin un objet lesté avec ou sans élan.
- Sauter haut ou loin avec ou sans élan.

# Sitologie ou pour information

- Site de la circonscription, rubrique « compétence 7, autonomie et initiative, rubrique EPS »

<http://ien-rosny.ac-creteil.fr>

- Site personnel

<http://matthieupointreau.free.fr>