

Enseigner l'E.P.S. en classes maternelles multiniveaux

L'EP à la maternelle

1- De véritables enjeux moteurs

Développer des habiletés fondamentales pour tous les élèves est essentiel à l'école maternelle.

Fabrice Delsahut identifie 4 patrons moteurs de base (PMB)

- ▶ Les locomotions ou déplacements (marcher, courir, sauter, grimper, rouler, glisser...)
- ▶ Les équilibres et attitudes stabilisées
- ▶ Les manipulations (saisir, agiter, tirer, pousser...)
- ▶ Les projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir)

L'école maternelle doit équiper les élèves pour qu'ils construisent cette motricité fondamentale avant 6 ans et qui leur servira toute leur vie d'adulte.

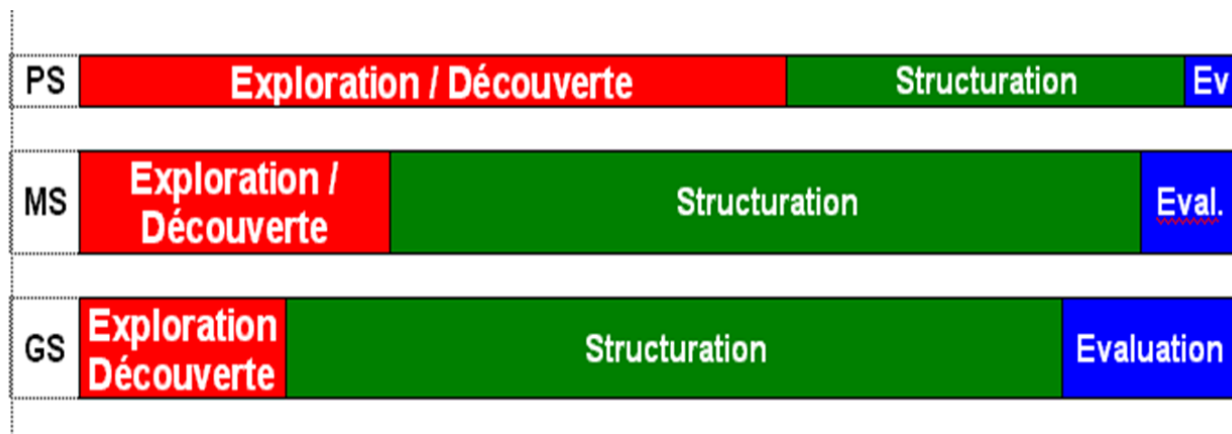
2- Différencier pour respecter la progressivité des apprentissages et les spécificités de chaque niveau PS/MS/GS

Actions de locomotion	1 an	2 ans	3 ans	4 ans	5 ans	6 ans
Marche	a-----b-----c					
Course		a-----b-----c				
Saut vers le bas		a---b-----c				
Saut vers l'avant			a-----b-----c			
Saut vers le haut				a-----b-----c		
Déplacement à cloche-pied				a---b-----c		
Déplacement en pas chassés					a-----b-----c	

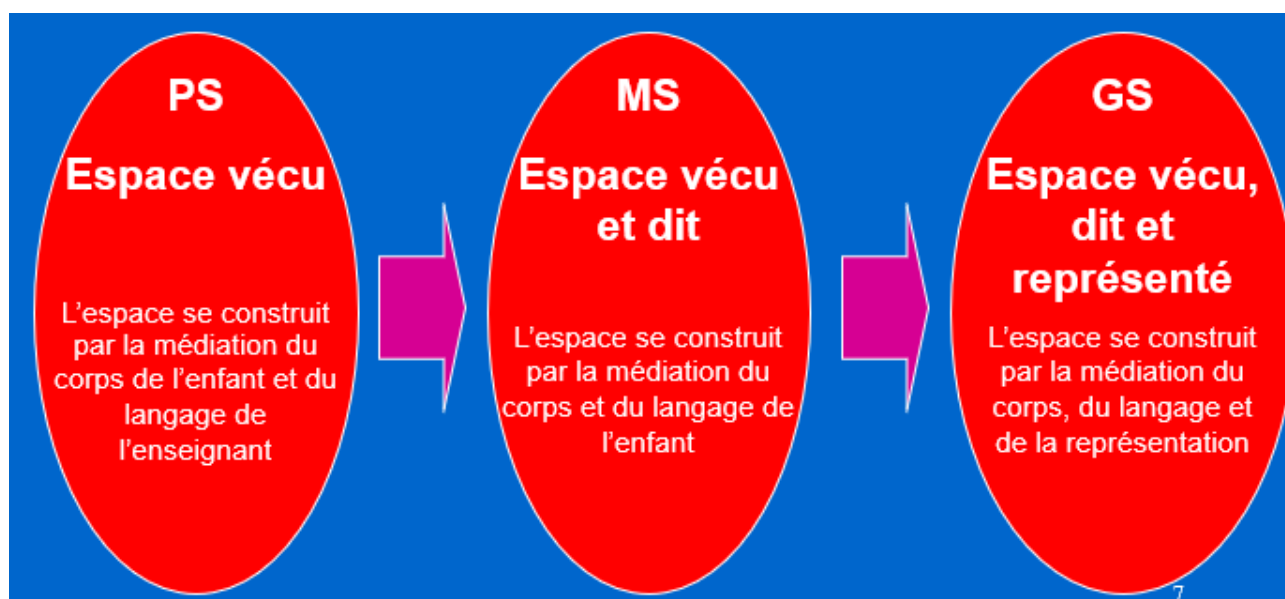
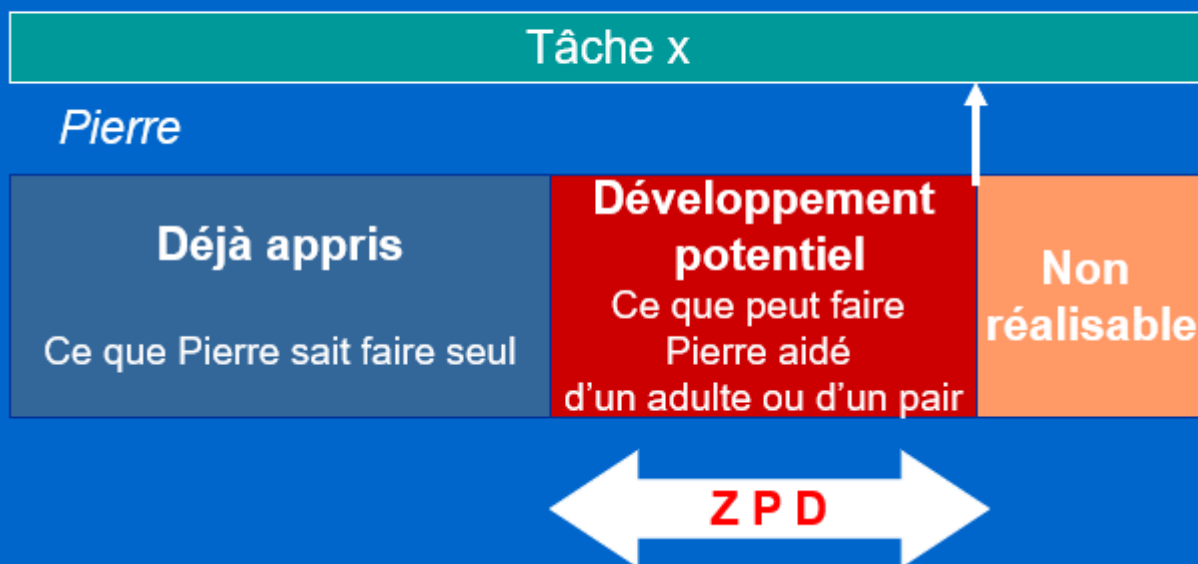
Point de vigilance concernant la classe de cycle PS-MS-GS : il est plus facile d'organiser une séance pour des PS/MS ou MS/GS que pour des PS/GS.

Attention à la spécificité de la PS : la longue phase d'exploration indispensable pour les plus jeunes doit être respectée. *Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives¹.*

¹ Programmes 2021.



ZPD : zone proximale de développement



PS	MS	GS		L'enseignant	Dispositif pédagogique
				Incite, verbalise, donne du temps	Organisations ouvertes Circulations libres
<i>L'enfant regarde, ose agir, explore</i>					
				Favorise la diversité des réponses	Aménagements en ateliers Organisation des circulations
<i>L'enfant, agit, imite, diversifie, recommence, organise</i>					
				Favorise la réflexion sur l'action	Aménagement précis Consignes précises
<i>L'enfant se donne un projet d'actions</i>					

3- Lien avec le langage, traces, maquettes

L'EP s'ancre dans un vécu dont l'enfant est acteur, permettant à chacun de vivre des expériences corporelles personnelles riches en sensations et émotions. A travers l'EP, l'élève capitalise des expériences qui vont laisser une trace dans la construction de sa personne et de l'image de soi. Ces expériences motrices sont partagées par la classe entière, devenant ainsi des références concrètes communes, supports de langage pour la classe.

Les activités de langage structurées à partir de l'Education Physique permettent de garder une trace explicite de l'activité corporelle de l'enfant. Cette trace est source de progrès tant sur le plan de la clarté de l'expression orale que de l'amélioration de la conduite motrice de l'enfant. Cette interaction entre activité motrice et activité langagière est une des conditions de la réussite scolaire de l'élève à l'école maternelle.

(Cf. [EP et langage en maternelle](#))

La salle de classe et le lieu où se déroule la séance d'EP ne sont plus considérés comme des espaces distincts mais comme deux espaces où se construit une continuité d'apprentissages qui s'inscrivent dans la durée. La séance d'EP soit préparée en classe, se réalise en EPS et se conclut au retour dans la salle de classe à partir de la moyenne section.

RAPPEL

Langage en situation : En PS, les élèves agissent et c'est le PE qui verbalise sur les réponses motrices observées. Le PE donne le lexique pendant que les élèves font.

Langage d'évocation : En MS, les élèves verbalisent sur ce qu'ils viennent de faire (en aval). Puis en GS, ils verbalisent sur ce qu'ils projettent de faire (en amont). Durant la séance, l'activité motrice reste privilégiée et l'enseignant doit veiller à ce que le temps d'activité langagière ne se fasse pas au détriment de l'activité motrice.

De la maquette, support de langage, à la trace écrite

MAQUETTES	DESSINS	TRACES ECRITES
		 <p>Concernant le loup</p> <ul style="list-style-type: none"> x Le loup doit courir le plus vite possible pour attraper les moutons. x Le loup peut attraper les moutons quand ils ne regardent pas. x Le loup dit au mouton qu'il ne sera pas le loup, mais il attrape le mouton. x Le loup dit qu'il a mal à la jambe.
		
		

4- L'autonomie (exploration, répétition de la tâche, auto-évaluation)

L'enseignant doit être vigilant à partager de façon équitable sa présence auprès des élèves, en fonction des objectifs fixés et du nombre de groupes. Des élèves en autonomie ne peuvent rester « seuls » plus de 15'.

Lorsqu'il est avec un groupe, l'enseignant accompagne l'activité motrice (langage, règles d'action, variables).

Le groupe en autonomie peut être, soit en exploration libre, soit en activité à partir d'une ou plusieurs consignes simples.

Les élèves les plus grands peuvent très vite construire leur propre feuille de route (anticipation) : coller les photos/actions dans l'ordre choisi, ou en choisissant 2 parmi un lot proposé.

Sur quels éléments agir pour différencier en EPS ?

Si le triple niveau est fédérateur, les formes de travail sont toutefois réinterrogées lorsqu'il s'agit d'agir ensemble. Organiser des séances d'EP en classe multi-âge nécessite de mieux expliquer (les tâches, les consignes) et de prévoir une palette de variables supplémentaires et adaptées à chaque niveau. Pour certaines activités les temps d'apprentissage dissociés s'avèrent indispensables et permettent de se retrouver ensuite avec des niveaux de réalisation différents.

1- L'organisation pédagogique

- Se grouper avec une autre classe
- Faire appel à une autre personne : l'ATSEM gère un atelier
- Pendant la sieste des PS (surveillée par l'ATSEM), prendre en charge des MS/GS en EP

2- L'organisation de la classe

- Toute la classe sur une même situation (mais en différenciant)
- Possibilité de faire 2 groupes en fonction des habiletés motrices des MS : PS/MS et MS/GS
- Des ateliers (avec une activité commune ou différente)
- Des élèves agissent (les PS/MS), d'autres (les GS) préparent, installent, expliquent, comptent (observateurs, concepteurs, organisateurs, secrétaires, juges etc.). Cela suppose que les élèves de GS bénéficient d'une séance d'EP à un autre moment.

3- L'organisation matérielle

- Forme étoilée (même point de départ)
- Forme éclatée (espaces distincts)

4- L'aménagement de la tâche

- Les variables : Elles jouent sur la difficulté de la situation. Elles peuvent faciliter ou complexifier les problèmes moteurs posés à l'enfant mais elles ne modifient pas la situation. (*Ex : espace, temps, matériel, nombre et prise d'informations*).
- Les variantes : Elles permettent de faire évoluer une situation mais contrairement à la variable, elles changent le problème posé à l'enfant. (*Ex : modification du rôle d'un joueur, d'une règle de jeu, d'une structure matérielle comme passer d'un banc à une poutre*).

5- Place du PE/Place de l'ATSEM

- Il est possible de confier un atelier à l'ATSEM en lui donnant précisément les objectifs, les consignes à donner aux élèves, les attendus moteurs et langagiers.
Vigilance : attention à ne pas limiter la prise de risques (« On ne donne pas la main »).
- Si l'ATSEM est en charge de l'évaluation, lui prévoir une grille critériée des observables à évaluer.

6- Auto-évaluation

- Les élèves de maternelle sont tout à fait capables de s'auto-évaluer à l'aide d'affiches sur lesquelles ils posent des gommettes de couleurs, de feuilles de route avec photos (actions à réaliser, ordre des ateliers etc.)
- Les ateliers doivent être organisés afin que les élèves puissent évaluer leur réussite : zones de réception de couleurs différentes, objets à récupérer à différentes hauteurs...

Organisation des modules

Il est possible de déployer des modules en parallèle dans des domaines différents ou dans le même domaine pour les trois niveaux avec des compétences ciblées. La classe est divisée en 2 groupes : un groupe PS/MS et un autre groupe MS/GS (ou GS)

Activités en parallèle dans des domaines différents

PS-MS	MS-GS
Engins roulants	Le loup et les moutons
Engins roulants	Anim'athlé - Anim'cross <i>En hiver, privilégier les activités de course avec ou sans obstacles. Le reste de l'année, proposer des courses, des sauts et des lancers.</i>
Bric-à-brac	Orientation
Courir et transporter des objets légers	Orientation
Courir et transporter des objets légers	Anim'athlé

Activités dans le même domaine avec des compétences ciblées et des consignes différentes

PS-MS	MS-GS
Parcours avec équilibre et prise de risques	
Jeux collectifs « Les déménageurs »	
Orientation	

Vigilance météo : certaines activités sont difficilement praticables par temps froid : engins roulants, activités de lancers et de sauts, orientation.

Ressources utilisées : <https://pedagogie.ac-nantes.fr/maine-et-loire/education-physique-et-sportive/maternelle>

The collage contains several educational resources:

- Top Left:** Logos for 'Ecole Maternelle', 'FFA Athlétisme', and 'USEP'.
- Top Center:** A document titled 'Jeux collectifs et langage en GS' from the 'Ecole départementale EPS de Maine-et-Loire'. It includes the text: 'Agir, comprendre et s'exprimer pour construire des stratégies. Le langage au service des apprentissages en éducation physique. L'éducation physique au service des apprentissages langagiers.' and a photo of children playing on a green mat.
- Top Right:** A document titled 'L'éducation physique à l'école maternelle' with colorful illustrations of children in various physical activities.
- Middle Left:** A document titled 'Athlétisme Anim'cross' with a photo of a grassy field.
- Middle Right:** A document titled 'PARCOURS avec équilibre et prise de risques' with sections for 'Acquisition motrice', 'Évaluation motrice - quatre phases', 'Axes de progression', and 'Évaluations'.
- Bottom Right:** A document titled 'Athlétisme Anim'athlé' with a photo of a running track.

Quelques possibles

1- Activités en parallèle dans des domaines différents

Exemple à partir de 2 modules différents : « Se déplacer en utilisant des engins roulants » pour les PS/MS et Jeu collectif « Le loup et les moutons » pour les MS/GS.

Engins roulants PS/MS ici	Le loup et les moutons MS/GS ici
<ol style="list-style-type: none">1- Les élèves choisissent un engin et se déplacent librement dans l'espace en évitant les autres et les obstacles.2- Sur leur engin, les élèves prennent un objet dans une caisse centrale et le transportent au-delà d'une limite. Répéter la situation en variant la distance des déplacements entre la zone centrale et la limite extérieure.3- Idem mais s'orienter pour déposer l'objet dans plusieurs caisses. Répéter la situation en donnant une couleur aux objets et aux caisses afin d'orienter le déplacement.4- Idem mais rajouter des obstacles à contourner entre la zone centrale et les caisses.5- Les élèves transportent un objet vers la caisse correspondante en utilisant le chemin dédié (proposer différents chemins : slalom avec des plots, ligne droite avec une ligne droite étroite, une autre avec une montée/descente etc.)6- Les élèves vont chercher un objet et le rapporte dans un garage. S'arrêter. (Cf. séance 6 du module)7- Avec les draisiennes, ou trottinettes, les élèves rejoignent la zone d'arrivée en traversant une rivière sans poser le pied à terre dans cette rivière.8- Les élèves réalisent le parcours installé par le PE en ayant la trajectoire la plus précise possible (sans touches les balises à contourner ou les obstacles à éviter).	<ol style="list-style-type: none">1- Jeu simple : un loup choisi au hasard doit attraper le plus de moutons en un temps donné. Répéter la situation plusieurs fois.2- Jeu simple avec observateurs : chaque observateur observe un mouton prédéfini ou le loup. Répéter la situation plusieurs fois puis faire émerger les règles d'action.3- Complexification du jeu avec refuges, obstacles et prison. Répéter la situation et laisser du temps de concertations avant chaque partie pour faire émerger les stratégies.4- 2 situations d'apprentissage : l'esquive « La queue du diable » et courir vite « l'épervier » (Cf. SD1 et SD2 du module).5- Rejouer plusieurs fois au loup et les moutons avec refuges, obstacles et prison.6- Les élèves découvrent le jeu du Loup et les moutons dans la longueur avec trésor : les moutons doivent traverser le terrain et déposer un objet à l'autre bout. (Cf. SJ5 du module).

Exemple à partir de 2 modules différents : « Parcours avec équilibre et prise de risque » pour les PS/MS et orientation pour les MS/GS.

Bric à brac PS/MS ici	Orientation MS/GS
<p>1- <i>Etape I page 4 du document.</i> Tout le groupe découvre et manipule le matériel mis à disposition par le PE en amont de la séance (le matériel ne doit pas être organisé mais juste stocké dans un coin de la salle)</p> <p>2- Répéter le dispositif du bric à brac sur 3 séances.</p> <p>3- <i>Etape II page 5 du document.</i> Proposer un dispositif organisé sur lequel les élèves vont se déplacer librement. La phase d'exploration est respectée sur plusieurs séances : les élèves proposent les réponses motrices en fonction de l'aménagement du matériel, ils ont le choix et le temps de répéter. Le sens n'est pas imposé, ils peuvent évoluer à leur guise en toute sécurité et même se croiser. Le PE observe les réponses motrices, il peut complexifier ou simplifier certains aspects du parcours. Pour éviter l'attente, il prévoit plusieurs entrées/sorties, des embranchements et voies parallèles. Le PE accompagne par le langage en situation : il met des mots sur les actions de ses élèves.</p>	<p>1- Les élèves se déplacent dans l'école pour déposer un objet dans un espace désigné par l'enseignant (Cf. S2 du module PS).</p> <p>2- Jeu en étoile à partir de photos proposées par l'adulte et de balises : les élèves doivent reconnaître un maximum d'endroits dans un temps défini.</p> <p>3- Répéter la situation précédente en augmentant les distances, le nombre et l'emplacement des balises.</p> <p>4- Les élèves se déplacent sur un parcours à partir de plusieurs photos (pages 69 et 70 du document EP à la maternelle).</p> <p>5- A partir de la mise en place d'un quadrillage au sol, disposer différents objets pour travailler le repérage des cases et la construction d'un chemin (pages 74 à 80 du document EP à la maternelle)</p> <p>6- Même travail à partir de la maquette de la classe : prendre des repères et l'orienter (pages 83 et 84 du même document).</p>

Exemple à partir de 2 modules différents : « Courir et transporter des objets » pour les PS/MS et « Anim'athlé » pour les MS/GS.

Courir et transporter des objets légers PS/MS ici	Anim'cross ici et Anim'athlé MS/GS ici
<p>1- Vider une caisse centrale : prendre un objet à la fois et le transporter en courant pour le déposer dans la caisse de son choix située à 5 à 10 mètres. <i>Cf. page 4 du document.</i></p> <p>2- Répéter la situation en y ajoutant des obstacles à franchir sur le parcours.</p> <p>3- Répéter la situation en proposant de trier les objets dans les caisses d'arrivée. <i>Cf. page 10 du document.</i></p> <p>4- Passer d'un dispositif en étoile (caisse au centre) à un dispositif en ligne</p>	<p>Organisation matérielle : Constituer des équipes de 4 élèves maximum (soit dédoubler le même atelier, soit en proposer 2 différents côte à côte)</p> <p>1- Le guépard bondissant : sur un parcours aménagé avec des obstacles à franchir, faire le plus de tours possibles en un temps donné avec son équipe. <i>Cf. page 21 du document Anim'athlé.</i></p> <p>2- Les pas de géant : s'élancer et franchir l'obstacle le plus éloigné possible pour marquer un maximum de points. <i>Cf. page 29 du document Anim'athlé.</i></p>

<p>(traversée de la salle) sans imposer le choix de la caisse.</p> <p>5- Transporter un objet dans la bonne caisse. <i>Cf. page 8 du document.</i></p> <p>6- Constituer des binômes pour chaque caisse : courir en ligne droite pour transporter chaque objet dans la caisse correspondante. <i>Cf. page 9 du document.</i></p> <p>7- Constituer 2 équipes, chaque équipe dans un couloir. Au signal, les élèves prennent un objet dans la zone de départ et le transportent le plus vite possible dans la caisse de la zone d'arrivée. L'équipe gagnante est celle qui a transporté tous ses objets en premier.</p> <p>8- Variables : déplacer la caisse avec les objets à transporter au milieu du parcours/ ajouter un ou des obstacles sur chaque parcours...</p>	<p>3- L'île aux objets : lancer le plus loin possible pour atteindre la zone cible. <i>Cf. page 35 du document Anim'athlé.</i></p> <p>PROPOSITION HIVER</p> <p>1- Peter Pan : amener le plus de bouchons possibles dans le seau performance de mon équipe dans le temps donné. <i>Cf. page 18 du document Anim'athlé.</i></p> <p>2- Les bottes de sept lieues : faire le plus de tours possibles en un temps donné avec son équipe pour rapporter un maximum de bouchons. <i>Cf. page 26 du document Anim'athlé.</i></p> <p>3- Le serpent : réaliser le parcours en courant et en marchant le plus vite possible. <i>Cf. page 14 du document Anim'cross.</i></p>
---	---

2- Activités dans le même domaine pour les 3 niveaux avec compétences ciblées

La classe est divisée en 2 groupes : un groupe PS/MS et un autre groupe MS/GS

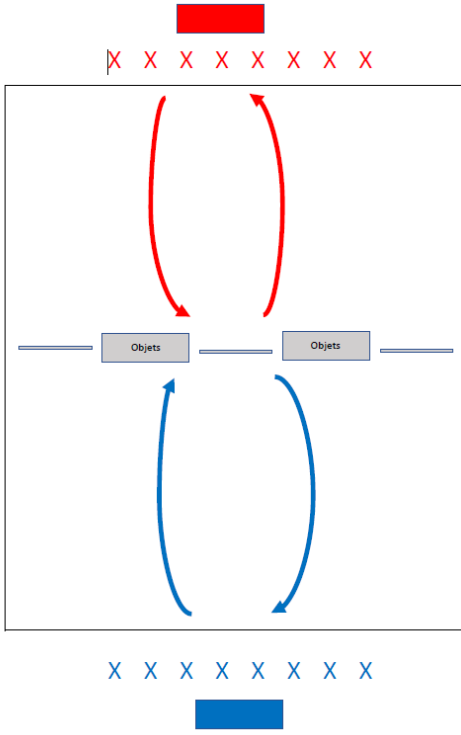
Exemple à partir du même module « Parcours avec équilibre et prise de risques » : [ici](#)

L'enseignant organise l'espace avec du matériel qui sollicite les élèves sur le plan des actions motrices de base : se déplacer, grimper, sauter...

Dispositif PS/MS	Dispositif MS/GS
<p>1- La phase d'exploration est respectée sur plusieurs séances : les élèves proposent les réponses motrices en fonction de l'aménagement du matériel, ils ont le choix et le temps de répéter.</p> <p>2- Le sens n'est pas imposé, ils peuvent évoluer à leur guise en toute sécurité et même se croiser.</p> <p>3- Le PE observe les réponses motrices, il peut complexifier ou simplifier certains aspects du parcours. Pour éviter l'attente, il prévoit plusieurs entrées/sorties, des embranchements et voies parallèles.</p> <p>4- Le PE accompagne par le langage en situation : il met des mots sur les actions de ses élèves.</p> <p><i>Cf. Etape II page 5 du document</i></p>	<p>1- Le dispositif organisé par le PE peut être rapidement doublé d'un jeu de l'étape III</p> <p>2- Il organise son dispositif en proposant du matériel qui permet de ne jamais mettre le pied à terre : tapis, briques, pavés...</p> <p>3- Le dispositif est complexifié : hauteur, inclinaison, espace, instabilité...</p> <p>4- Après un déplacement libre sur tout le parcours, le PE se focalise sur une action motrice spécifique attendue (ramper sur le banc, enjamber la poutre, grimper jusqu'au dernier barreau, sauter de la table...)</p> <p>5- Le PE ajoute des contraintes ciblées : se déplacer en tenant un objet dans la main, se déplacer sur 2 appuis uniquement...</p>

<p>5- Après plusieurs séances, proposer les situations de l'étape III (jeux sur le parcours : jeu des poupées, rivière aux crocodiles, chasse au trésor)</p>	<p>6- Le PE insiste sur le critère de réussite (ex : le saut est réussi si l'élève retombe debout sur le tapis en fléchissant les genoux)</p> <p>7- Le PE sollicite le langage des élèves après l'action (langage d'évocation) sans empiéter sur le temps moteur, voire avant pour les plus grands (contrat).</p>
--	---

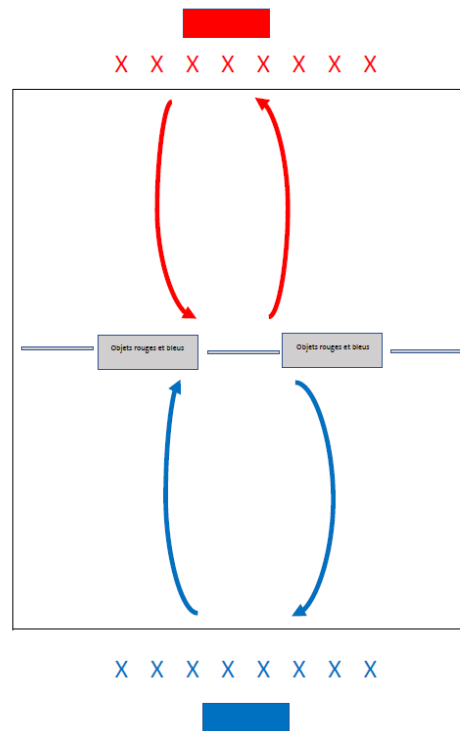
Exemple à partir du même jeu collectif « Les déménageurs » :

Dispositif PS/MS/GS	Schémas
<p>1- Jeu initial : 2 équipes face à face avec des caisses à vider au centre.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ On joue ensemble. Combien de temps pour vider les caisses ? ➤ On joue contre. Quelle équipe a transporté le plus d'objets ? <p>Répéter le jeu plusieurs fois.</p> <p>Point de vigilance : à mettre en place à partir de la période 4 si les PS n'ont jamais vécu la situation.</p> <p>Il est possible de préparer la situation avec les PS-MS en amont (les autres restant en classe avec l'Atsem).</p>	

2- **Jeu simple** : 2 équipes face à face avec des caisses à vider au centre.

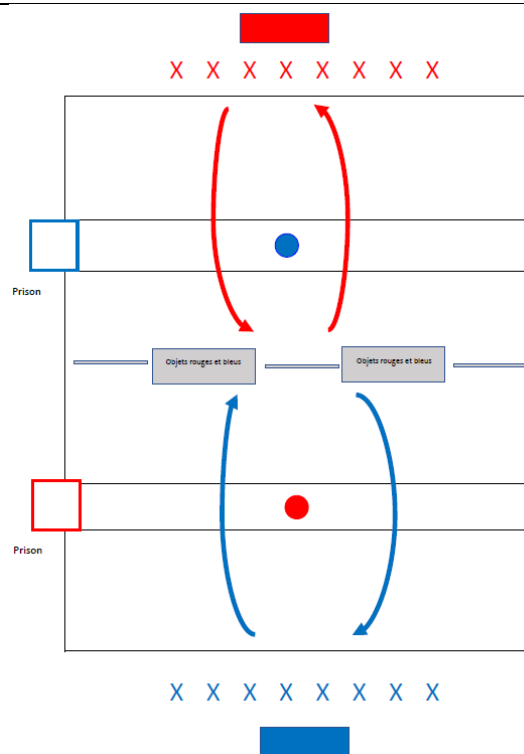
- Une équipe rapporte les objets bleus dans sa caisse bleue, l'autre rapporte les objets rouges dans sa caisse rouge. Quelle équipe a rapporté le plus vite ses objets ?
- Idem avec un gêneur de l'équipe adverse qui enlève les objets (un à la fois).

Répéter le jeu plusieurs fois.



3- **Jeu avec opposition** : 2 équipes face à face avec des caisses à vider au centre. Les MS et les GS portent un dossard (bleu ou rouge). Prévoir un gêneur dans un couloir de chaque zone adverse (l'identifier).

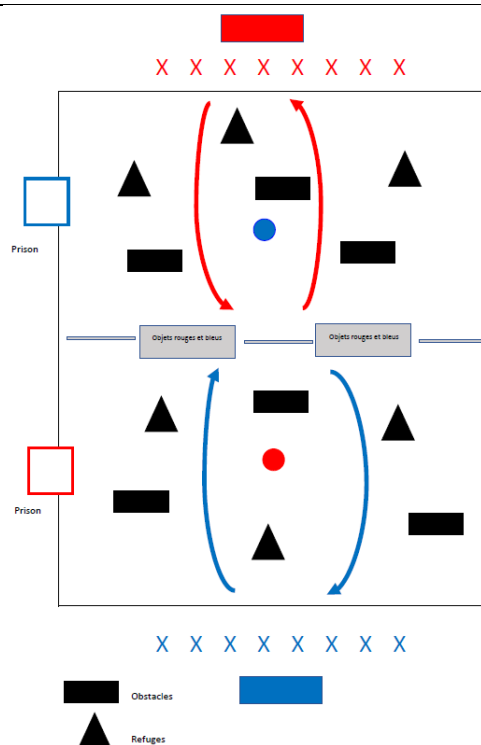
- Le gêneur touche un MS ou un GS avec dossard : le joueur touché repose l'objet dans la caisse centrale et continue de jouer.
- Idem en enlevant le couloir du gêneur : celui-ci a accès à tout le terrain adverse.



4- **Jeu complexe avec opposition** : reprendre la situation précédente. Pour affiner le repérage dans l'espace et l'anticipation, ajouter progressivement dans chaque espace :

- Des refuges pour les « transporteurs »
- Des obstacles
- Une prison (avec délivrance)

Variables : taille des terrains, nombre de gêneurs.



Exemple à partir d'activités d'orientation :

Dispositif PS/MS	Dispositif MS/GS
<ol style="list-style-type: none"> 1- En classe : se déplacer pour déposer un objet à sa place. Validation par le groupe accompagné d'un adulte. 2- Idem dans la cour. 3- Parcours jalonné : se déplacer en groupe sur un parcours simple en observant pour repérer des objets ou des balises. 4- Parcours en étoile : à partir d'une photo, se rendre à l'endroit indiqué et rapporter un objet pour validation (cubes de même couleur, pièces de puzzle, images...) 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Les élèves se déplacent dans l'école pour déposer un objet dans un espace désigné par l'enseignant (Cf. S2 du module PS). 2- Jeu en étoile à partir de photos proposées par l'adulte et de balises : les élèves doivent reconnaître un maximum d'endroits dans un temps défini. 3- Répéter la situation précédente en augmentant les distances, le nombre et l'emplacement des balises. 4- Les élèves se déplacent sur un parcours à partir de plusieurs photos (pages 69 et 70 du document EP à la maternelle). 5- A partir de la mise en place d'un quadrillage au sol, disposer différents objets pour travailler le repérage des cases et la construction d'un chemin (pages 74 à 80 du document EP à la maternelle). 6- Même travail à partir de la maquette de la classe : prendre des repères et l'orienter (pages 83 et 84 du même document).

SI JE ME POSE ENCORE DES QUESTIONS...

Que faire si le parcours est déjà installé ?

- 1- Je différencie les consignes : laisser les PS explorer et imposer un parcours moteur pour les autres (ne pas mettre le pied à terre, promener une poupée, récupérer des trésors, suivre un cheminement pour les plus grands)
- 2- Je rajoute du matériel pour complexifier, ramifier ([voir doc 49](#))

Que faire si je n'ai pas la salle ou peu de temps (au moins 30 minutes d'activité motrice sur place) ?

- 1- J'organise la séance sur la cour ou à proximité si terrain
- 2- Je fais EP l'après-midi
- 3- J'optimise en réduisant le temps des rituels et du passage collectif aux toilettes
- 4- Je prépare la séance en amont dans la classe et au retour (je pense à prendre des photos et/ou à filmer)
- 5- J'inscris ma séance dans un module pour que mes élèves puissent répéter, prendre des repères et construire leurs rituels

Que faire si je veux programmer certains temps avec l'ensemble de mon groupe classe ?

- 1- Je privilégie le troisième trimestre pour des modules communs
- 2- Je vérifie bien les attendus pour chaque niveau afin de différencier au maximum (langagiers et moteurs)
- 3- Je laisse les petits expérimenter et explorer pendant que je commence à structurer les activités des plus grands
- 4- J'anticipe avec des séances spécifiques pour les petits au préalable

Équipe EPS 49

ce.cpdeps49@ac-nantes.fr