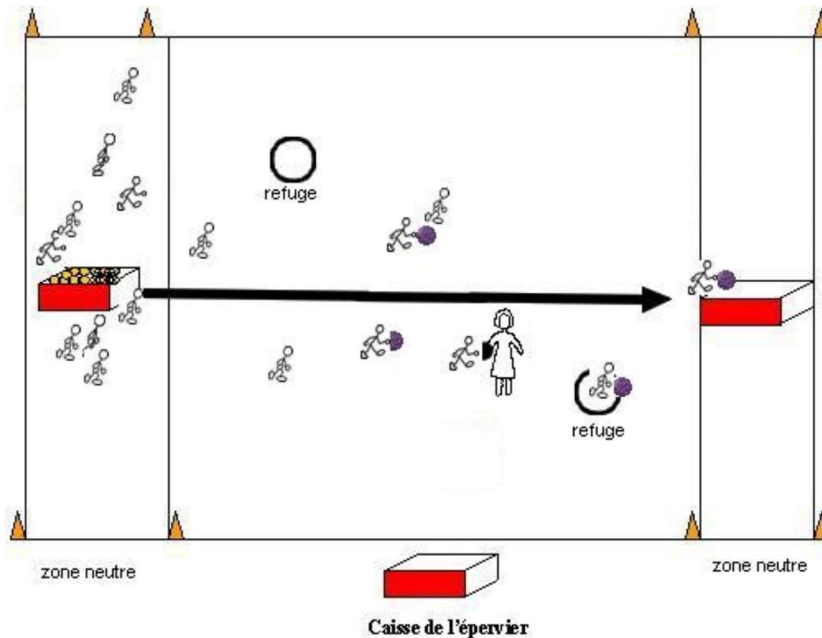


Sujet Activités athlétiques Cycle 1

:« Au cours d'une séance de jeu collectif, vous avez mis en place le jeu des éperviers déménageurs. Vous constatez une hétérogénéité de réponses motrices dans les actions de transport d'objets.

Après avoir caractérisé les comportements des élèves, proposez des situations différenciées et leur mise en œuvre, de manière à faire progresser chaque élève. Vous préciserez l'organisation du groupe classe et justifierez vos choix. »



Classe de MS.

L'hétérogénéité observée dans ce jeu de transport d'objets d'une classe de moyenne section me conduit à répondre aux questions suivantes :

Comment aider les élèves selon leur rôle à prendre en compte l'espace et le temps pour réussir à amener un objet dans la caisse ou toucher un déménageur.

Comment permettre à tous les élèves de la classe de réussir dans les différents rôles ?

Ce que les élèves savent faire. En PS, ils ont déjà joué au jeu des déménageurs simples donc ils savent courir dans une direction, respecter des règles simples, jouer, appréhender le moment de l'EPS comme un temps de pratique organisée.

Comportements d'élèves

En réussite : prennent en compte le placement et le déplacement de l'épervier pour aller poser leur objet. Ils s'éloignent de l'épervier, peuvent attendre que l'épervier soit occupé à poursuivre d'autres déménageurs pour s'engager. Certains sont capables de feinter l'épervier (faire semblant de s'engager d'un côté puis brusque changement de direction), utiliser à bon escient des refuges. Equilibre dans des changements de vitesse et de direction rapides. Respectent les règles du jeu et enchainent rapidement plusieurs tentatives de passage.

Quelque fois En réussite lorsque l'épervier est très loin ou « involontairement » parce que l'épervier ne les a pas choisis. Peuvent quelques fois utiliser les refuges par hasard.

En difficulté ; N'osent pas s'engager, foncent tout droit sans se préoccuper de la place de l'épervier.
Prennent plusieurs objets ou prennent du temps pour retraverser la zone après une réussite ou un échec.

Proposition de jeux de poursuite avec comme objectifs

- Se placer et se déplacer par rapport à un signal temps
- Se placer et se déplacer par rapport à un espace libre
- Prendre 2 rôles différents

Pour parvenir à atteindre en fin de maternelle l'Attendu de Fin de Cycle suivant : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Classe de 20 élèves de Moyenne section. Les activités se déroulent dans une salle de 10 m x 10 m avec un revêtement plastifié, aucun obstacle ou danger potentiel. Les espaces sont délimités par des repères concrets. Au début de chaque séance, et dès que des comportements à risque apparaissent, je rappelle les consignes de sécurité (interdiction de se pousser, de se faire tomber.)

Les critères de réalisation communs à l'ensemble de ces jeux sont pour les élèves en danger (moutons, déménageurs selon le jeu)

- S'informer sur le loup, à quel endroit se trouve-t-il, que regarde-t-il, dans quelle direction il se déplace ou il va se déplacer.
- S'engager rapidement lorsqu'un espace libre est dégagé, lorsque le loup ne me regarde pas

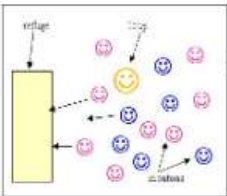
Pour les élèves dangereux (loup, épervier)

- Réagir rapidement à proximité d'un déménageur, changer de direction rapidement, poursuivre sa poursuite

Minuit dans la bergerie

But :
Rejoindre la bergerie sans être touché.

Aménagement :



Matériel
Un refuge matérialisé (lignes)
1 tambourin

L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Consignes :
Les moutons se promènent et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Objectif : Réagir à un signal, se placer et se déplacer en fonction de l'espace et le temps.

Toute la classe joue en même temps.

C de Réu : Ne pas se faire toucher.

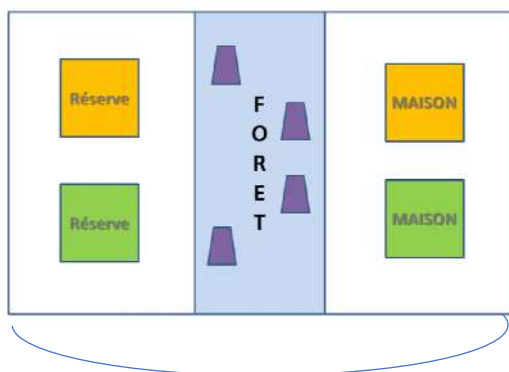
C de Réal : Pour réussir, les moutons doivent être attentifs au signal de mise en action du loup « il est minuit ». Ceux qui se placent près de la bergerie ou loin du loup ont compris que la distance est un facteur à prendre en compte pour réussir.

Au début pour faciliter : l'Enseignant (le loup) se place loin des « moutons » et entre lentement au signal.

Progressivement, il va réduire la distance et intervenir plus rapidement.

Dans un 2^e temps, un élève prend le rôle du loup, puis rotation des élèves pour que tous les élèves

La distance entre le pré et la bergerie est également une variable de complexification. (Plus loin=plus difficile)



Obj : Se déplacer dans un espace en s'informant sur l'environnement

La classe est divisée en 2 groupes. (1 équipe verte, 1 équipe jaune)
2 réserves d'objets, 2 maisons à remplir, 1 « forêt » avec des obstacles à contourner

Consignes : prendre un objet, aller par la forêt, revenir de chaque côté

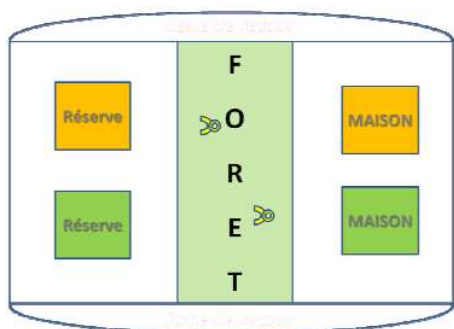
But du jeu : remplir sa maison

Cr de Réu : être l'équipe la plus rapide

Cr de réal : Pour réussir, les déménageurs doivent être autonomes dans leur choix de déplacement, s'informer sur les obstacles, se souvenir du déplacement retour, courir vite et enchaîner rapidement prise/dépôt objets, retour

Pour complexifier le passage et obliger les élèves à s'informer, place et nombre et type d'obstacles vont varier. Possibilité de placer des élèves fixes à côté de chaque obstacle.

Pour simplifier : toute la classe fonctionne en même temps (ce jeu pourrait être proposé en début de séance)



Obj : Prendre des informations sur le loup pour se déplacer donc apprendre à utiliser un espace libre

La classe est divisée en 2 groupes. (1 équipe verte, 1 équipe jaune)
2 réserves d'objets, 2 maisons à remplir, 1 loup

Consignes : prendre un objet, aller par la forêt, revenir de chaque côté. Un élève touché avec un objet va le déposer (au début, donner à l'Enseignant puis dans une caisse posée sur le côté)

But du jeu : remplir sa maison

Cr de Réu : être l'équipe la plus rapide

Au début pour faciliter l'engagement des élèves dans leur déplacement, la forêt sera réduite et les loups pourraient être dans une « cabane » puis la modification de l'espace de la forêt, l'introduction de cabane (refuge) pour, la réduction à 1 seul loup
Pour complexification :

Le jeu initial (épervier/déménageurs) sera repris à l'issue de ces séances. Les élèves passeront dans les 2 rôles. Le but pour chaque élève sera de réussir au moins 1 fois à traverser sans se faire toucher. Cela fera l'objet d'une évaluation sous forme d'une étiquette de la réussite. J'ai réussi à déménager un objet sans me faire toucher par le loup.

Le langage oral est présent dans toutes ces séances mais c'est l'activité physique qui occupera la majeure partie du temps.

En salle de classe, avant la séance de jeu, je sollicite les élèves pour qu'ils évoquent les jeux pratiqués lors de la séance précédente.

Dans la salle, je leur demande d'expliquer le jeu à faire (exemple d'un jeu que l'on a déjà fait) ou de faire reformuler mes explications. En fin de séance, les questions portent sur la réussite de la situation. « As-tu réussi ? pourquoi tu as réussi ? Comment as-tu fait pour réussir ? »

En salle de classe après le jeu, une maquette peut être utilisée, elle aide les élèves à parler à propos des actions réalisées, évoquer des stratégies, commencer à comprendre la notion d'espace et de temps présent dans les jeux. *Provoque la mise à distance de l'action pour mieux y retourner, et aider à la structuration de l'espace*

La construction d'une « attitude santé » est, lors de ces jeux, ancrée dans un temps de pratique active optimal en toute sécurité, dans le plaisir de réussir (voir évaluation), le plaisir de jouer en toute sécurité, de réussir est un déterminant important pour que plus tard les élèves continuent à pratiquer une activité physique et sportive.

La capacité à résoudre des problèmes et prendre des décisions seront repris dans les autres activités d'EPS mais également dans les temps de la journée. Je mettrai également en avant l'accès à l'autonomie (choisir de fuir, d'attraper en fonction de l'espace et du temps) lors du temps d'accueil et des temps d'atelier (lorsque l'activité est terminée, l'élève peut choisir d'aller au coin lecture par exemple)

2 formes d'organisation ont été utilisées (classe et 2 équipes), chaque élève a pu passer dans les 2 rôles, le retour en classe ainsi que le questionnement en fin de séance permet de mieux comprendre et de mettre au point des stratégies individuelles et collectives. En activités athlétiques, la capacité de réagir vite et de courir vite sera reprise car utile en course de vitesse.

Exemple de maquette pour mettre à distance l'activité vécue et mieux comprendre les règles, les rôles et les stratégies.

