

Apprendre en EPS

en Grande Section de Maternelle

Frédéric Delay-Goyet, CPC EPS Meyzieu
Bénédicte Heguilein, CPC EPS Lyon 8
21 Novembre 2014

*Coopérer et s'opposer individuellement
ou collectivement accepter les contraintes collectives*

ENJEU EDUCATIF de cette compétence

A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives,

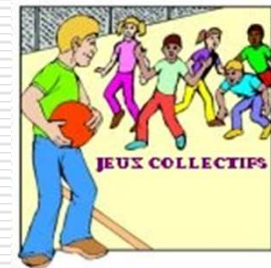
Savoir jouer ensemble : pouvoir partager un espace, un temps ,

une règle, des relations

Faire équipe

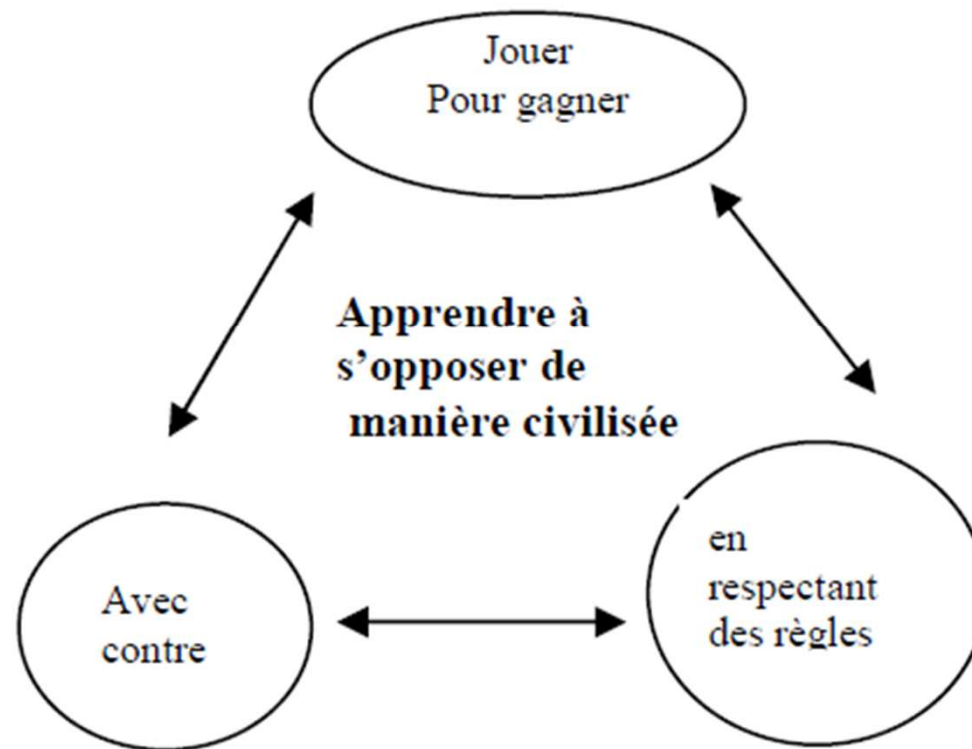
Continuer à jouer ensemble

Apprendre à s'opposer



Comprendre la compétence C3

Les situations comportent un espace de jeu, des rôles, des règles et un enjeu (gagner ou perdre)



Qu'y a-t-il à apprendre en jeux collectifs?

	CYCLE 1
Enjeu éducatif pour le cycle	<ul style="list-style-type: none">• Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations C1 Apprendre à jouer ensemble.
Progrès identifiables	<ul style="list-style-type: none">• Actions motrices de base (courir attraper lancer)• Règles de sécurité• Règles de fonctionnement
Connaissances	<ul style="list-style-type: none">• Espace de jeu/non jeu• Début/fin de jeu• Connaissances des règles, de l'autre• Comprendre notion de gain Règles du jeu : but, CR, dispositif
Attitudes	Accepter l'enjeu : perdre/gagner S'engager dans le jeu avec une intention Respecter les règles Respecter l'autre/les autres
Capacités	Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective

1-l'espace de jeu

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'espace de jeu	<ul style="list-style-type: none">• Distinguer l'espace de jeu de l'espace de non jeu• Jouer dans un espace délimité,• Jouer dans un espace orienté ou non par une ou plusieurs cibles, un ou plusieurs camps	<ul style="list-style-type: none">• bien délimiter les espaces : bien matérialiser les aires de jeu bien installer les non joueurs

2-l'opposition

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
L'opposition	Jouer à des jeux avec une opposition qui va être progressivement complexifiée <ul style="list-style-type: none">• différée• en parallèle,• simultanée• interpénétrée avec des statuts différenciés	Penser les jeux de manière évolutive :

3- le gain

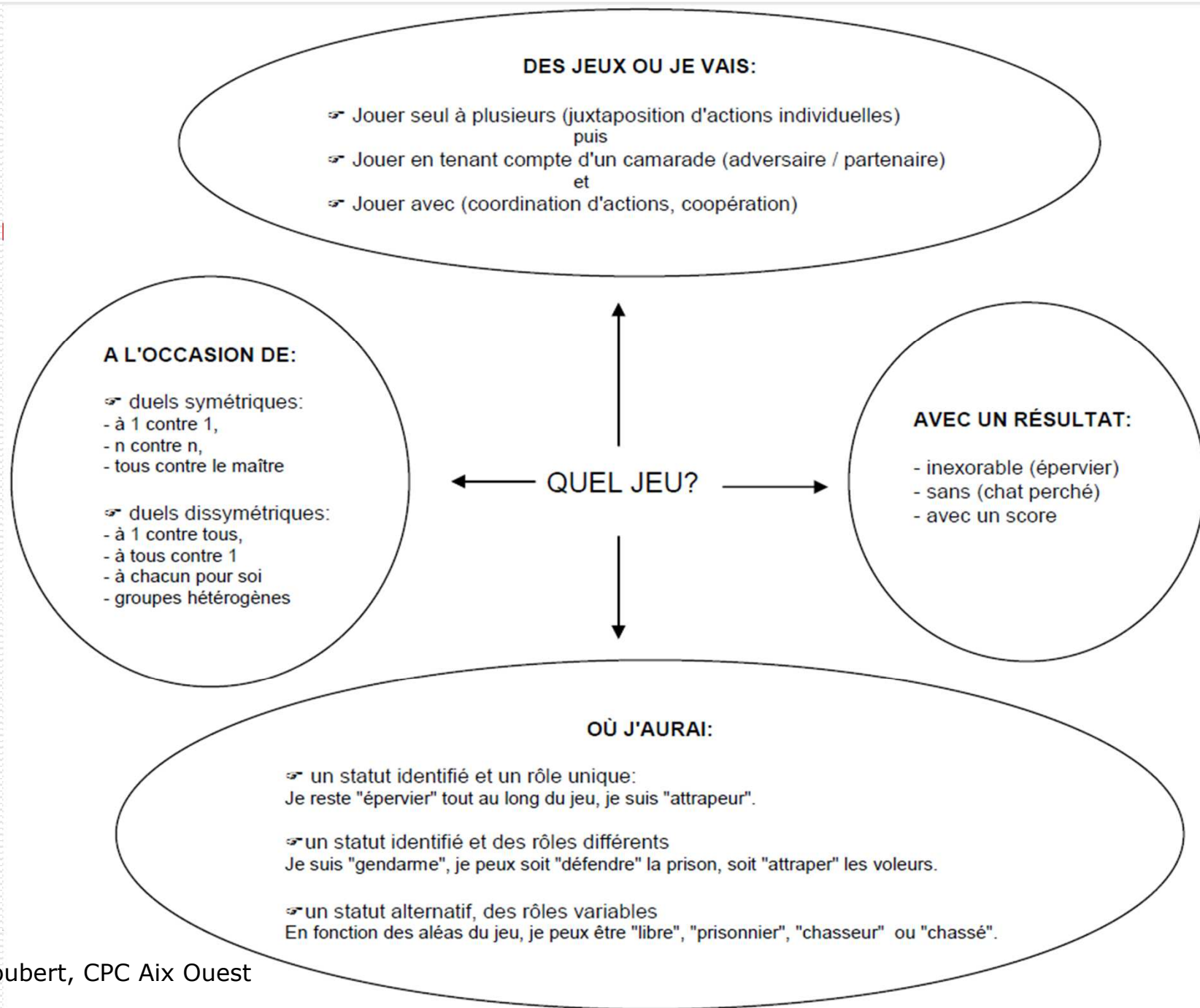
Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
Le gain	S'intéresser progressivement au le résultat de la partie et de la rencontre.	Progressivement en PS, rapidement en MS et GS donner la possibilité de matérialiser le gain du jeu (réserves à ballon, à sacs etc) Possibilité de comparer les résultats, de les coder sur une fiche, un abaque

4- la règle

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
La règle	<ul style="list-style-type: none">• Connaître les règles d'or• Connaître les règles du jeu• Distinguer les règles d'or des règles du jeu• De Connaître et respecter la règle du jeu• Faire évoluer une règle pour mieux jouer ensemble	<p>Les règles d'or sont répétées et connues. Leur non-respect exclut temporairement du jeu La règle du jeu doit d'abord être connue et partagée par tous En termes de : BUT (ce que l'on doit faire) CRITERE DE REUSSITE (c'est réussi quand...) DISPOSITIF MATERIEL (ce qu'il faut pour jouer)</p>

5- Les rôles

Notions	Au cycle 1	Conséquences sur les mises en œuvres pédagogiques
	<i>Bien connaître les règles pour réussir à jouer ensemble,</i>	
Les rôles	Se reconnaître membre d'une équipe. par la couleur du maillot, par le statut, par le rôle, par l'espace occupé. Accepter de changer de rôle	Cette disposition est à construire en classe : affiche avec les photos des enfants, possibilité de se reconnaître selon plusieurs critères d'appartenance : couleur, animal .



S'inscrire dans une programmation de cycle

	Petite section	Moyenne section	Grande section
Notion d'action collective	De la réalisation d'une action individuelle simple (lancer, courir, transporter)...	...à la découverte de la notion d'équipe et d'adversaire...	... à la découverte de la notion de coopération avec des partenaires pour s'opposer avec des adversaires.
Notion d'espace	De l'espace de jeu limité à une seule zone...	... à la notion d'espaces différenciés (identification et utilisation de zones distinctes)...	...à l'utilisation consciente de l'espace libre.
Notion de rôles	D'un jeu où tous les enfants ont le même rôle...	... à un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle....	... à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents successivement.
Notions de règles	Du respect d'une règle unique, simple...	... qui évolue	... au respect de plusieurs règles simultanément.

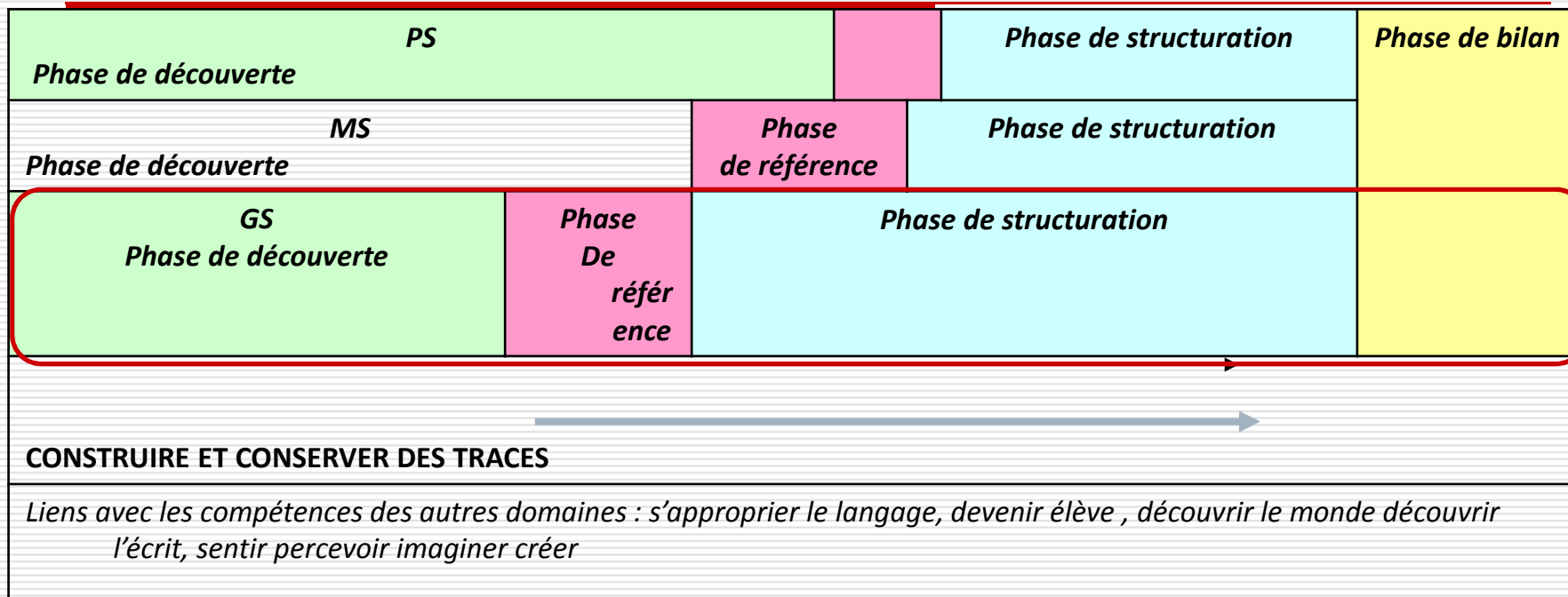
**Coopérer et s'opposer individuellement
ou collectivement accepter les contraintes collectives**



Compétences attendues

PS	MS	GS
<p>Passer du jeu pour soi à des jeux avec les autres <u>dans des espaces séparés</u>, en distinguant</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> l'espace de jeu et l'espace de non-jeu <input type="checkbox"/> les rôles joueurs, non joueurs, en respectant les signaux de début et de fin. 	<p>Jouer en opposition simultanée avec des <u>camps différenciés orientés par des cibles</u>, en distinguant</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> les différents rôles d'acteurs, de non-acteurs d'observateurs, <input type="checkbox"/> en respectant les signaux de début et de fin et les règles du jeu. 	<p><u>Jouer en opposition directe dans un même espace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> avec des statuts différenciés (attaquants/défenseurs), <input type="checkbox"/> en assumant les rôles d'acteurs, de non-acteurs, d'observateurs et de juges .

Un module en fonction des niveaux

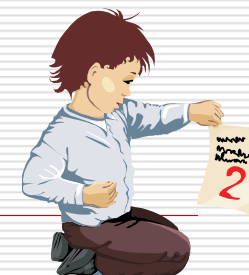


FAIRE et construire le DEVENIR ÉLÈVE,

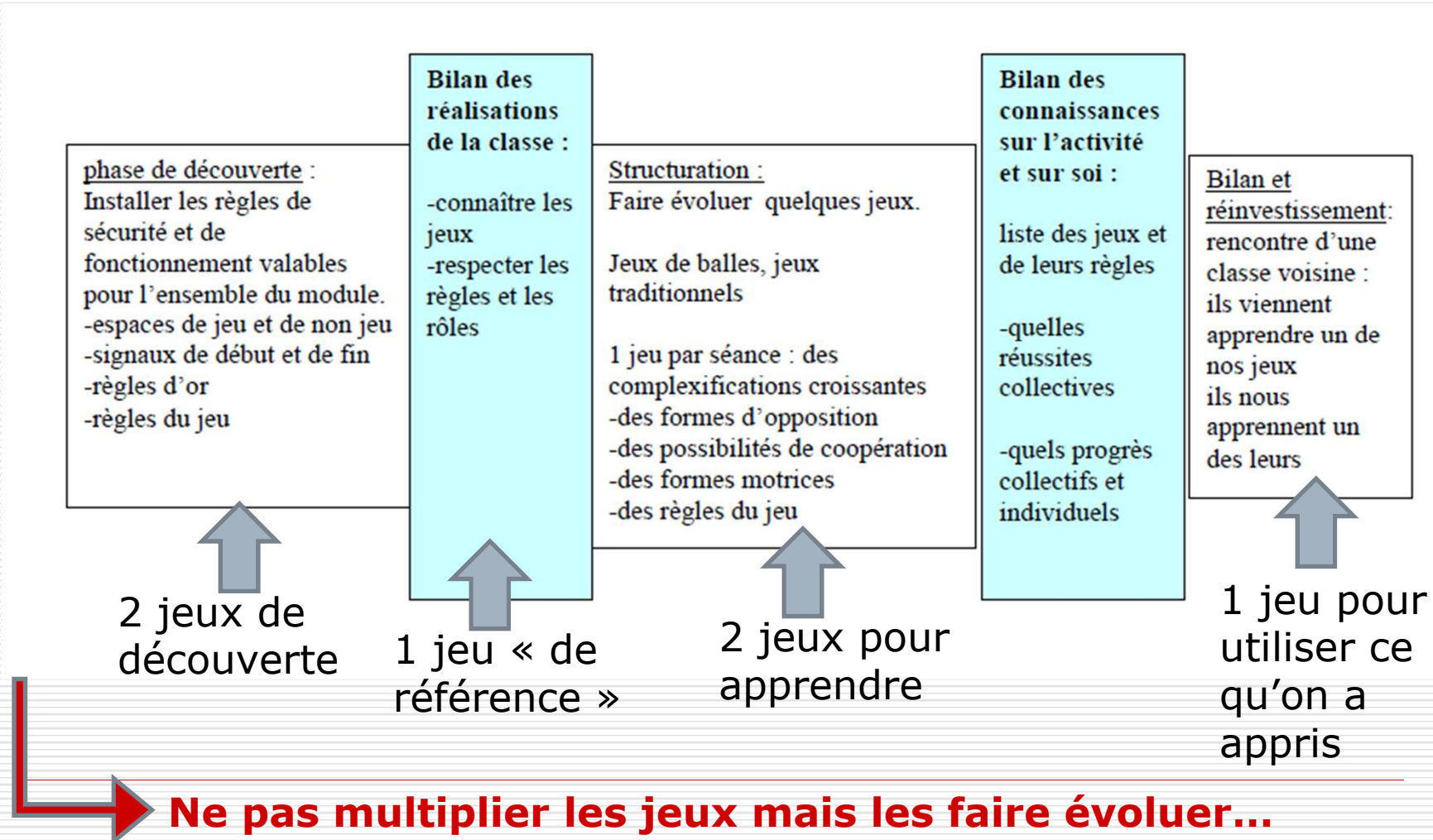
Dire ce qu'on a fait

Dire ce qu'on veut faire,

Faire ce qu'on a dit,



Un module en 3 phases



Langage et EPS

LE LANGAGE POUR...

1. verbaliser les émotions, les craintes
2. permettre de s'engager dans l'action (but, consignes, critères de réussite, critères de réalisation)
3. aider à la construction des règles, des connaissances sur l'activité
4. activer les possibilités motrices

L'EPS POUR...

1. décrire, évoquer
2. Expliquer, mettre en relation



Le langage : quand, quoi ?

PENDANT LA SEANCE:

- Reformuler les consignes, les critères de réussite
- Verbaliser ce qu'il faut faire pour réussir dans la situation (les règles d'action)
- Verbaliser ses progrès et le chemin d'apprentissage qui lui reste à parcourir
- Evoquer le vécu immédiat

AVANT, APRES LA SEANCE:

- Nommer avec exactitude les objets, des activités
 - Commenter les actions motrices
 - Retrouver la chronologie des différents moments de la séance d'EPS
-

Quelques exemples...

Supports possibles	Questionnement de l'enseignant	Apprentissages lexicaux à privilégier	Apprentissages syntaxiques à privilégier
- à partir d'affiches (cf « <i>Agir dans le monde</i> » cycle 1 de R.Michaud) sur les activités et leurs règles d'or de l'activité.	Nommer les activités d'EP reconnues sur les affiches, nommer les règles d'or de l'activité. « <i>Observez bien les affiches. Quelles activités représentent-elles ?...</i> <i>D'après les affiches, dites ce qu'il faut faire ou ne pas faire...</i> ».	Activités, verbes	Il faut (ou il ne faut pas) + verbe à l'infinitif

A quel moment?

Quelques exemples...

	Questionnement de l'enseignant Le langage de l'élève Des exemples	Apprentissages lexicaux à privilégier
En jeu collectif : « Le loup et les moutons ». La situation permet aux enfants de formuler des règles d'action pour réussir dans le jeu.	Enseignant : « <i>Tu as observé Maxime dans le rôle du loup. Qu'a fait Maxime ?</i> »	Verbes d'action : <i>courir, accélérer, changer de direction, regarder, s'éloigner, esquiver...</i>
	Elève : « <i>Maxime, il a couru vite et il a changé de direction pour attraper un mouton.</i> »	
	Enseignant : « <i>Et toi, Lilou, tu as observé Jules, dans le rôle du mouton. Qu'a t-il fait pour ne pas se faire prendre par le loup ?</i> »	
	Elève : « <i>Jules, il s'est éloigné du loup pour pas se faire prendre.</i> »	

A quel moment?

Quelques exemples...

Questionnement de l'enseignant	Le langage de l'élève Des exemples	Apprentissages lexicaux à privilégier	Apprentissages syntaxiques à privilégier
Nommer les ateliers réalisés ou à réaliser.	<i>« On va construire un tunnel avec des cerceaux et des briques »</i>	Nommer le matériel spécifique	<u>Travail sur les temps</u> - imparfait - passé composé - futur proche
Exprimer des impressions, des sentiments, des sensations.	<i>« J'aimais bien quand on sautait de la table, ça faisait un peu peur. »</i>	Verbes exprimant les sentiments, les actions motrices	
Manifester un choix : <i>« Quel est l'atelier que vous avez préféré ? »</i>	<i>« Quand on saute et qu'y a le banc »</i>		

A quel moment?

Quelques exemples...

<p>A partir de photos d'enfants en action pendant la séance d'EP</p> <p><u>Exemples</u> : séance de parcours gymniques, séance avec des ateliers (en athlétisme, engins roulants,,...), séance de danse...</p>	<p>Enseignant : « <i>Observez bien ces photos. Que représentent-elles ? Qu'avez-vous fait ou que faites-vous ?</i> »</p> <p>Elèves : « <i>On a traversé le tapis sans bruit et on devait regarder quelqu'un.</i> » ou « <i>On traverse le tapis sans bruit et on doit regarder quelqu'un.</i> »</p> <p>« <i>On a marché sur la poutre</i> » ou. « <i>On marche sur la poutre</i> »</p> <p><u>Remarque</u> : le temps du verbe utilisé par les élèves dans leurs réponses va dépendre du temps de verbe de la question du maître.</p>	<p>Lexique spécifique au matériel utilisé</p> <p>Verbes d'actions</p>	<p><u>Travail sur les temps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - présent d'habitude - passé composé - futur proche
	<p>Enseignant : « <i>Observe bien cette photo. Qui vois-tu ? Que fait-elle ?</i> »</p> <p>Elève : « <i>Je vois Laura qui essaie de passer par- dessus la table.</i> »</p>		<p><u>Travail sur les noms, les pronoms</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - on - nous

A quel moment?

Lexique

Lexique			
Noms	Verbes	Espace-temps, prépositions, adverbess, connecteurs...	Adjectifs
Matériel ballon, bâton, banc, chaise, table, mur, balles, corde, barre, tapis, cerceau, caisse, cubes, foulards, <i>cage, camp, centre, cercle, tapis, plot, dossard...</i>	aller, attraper, chercher, marcher, courir, envoyer, jouer, lancer, monter, porter, pousser, remplir, retourner, rouler, sauter, se sauver, suivre, tenir, tirer, tourner, tomber, toucher, vider, prendre, aider, arriver, attendre, avancer, bondir, bouger, bousculer, courir, dépasser, descendre, donner, écarter, empêcher, rapporter, déposer, envoyer, gagner, gêner, marcher à quatre pattes, marcher sur, passer, perdre, porter, poursuivre, recevoir, reculer, regarder, remplacer, respirer, revenir, s'accrocher, s'allonger, s'arrêter, s'asseoir, sauter, se baisser, se mettre debout, se reposer, se retourner, siffler, suivre, tendre, traîner, transpirer, traverser,	à, au, de, du, et, dans, dehors, sur, sous, en haut, en bas, à côté, dedans, dehors, pour, avec, devant, derrière, avant, après, contre, à côté de, loin, de près, en haut de, en bas de, vers, chez, sans, au milieu, bord, coins, vite, autour, en face de, avant / arrière, gauche, droite, puis, beaucoup, plus que, moins que, pour ...il faut que, parce que, pour / contre, ensuite, autour de, au milieu de, à l'intérieur de, à l'extérieur de, entre, à droite de, à gauche de, au-dessus de, au-dessous de, le long de, au pied de, à l'avant de, à l'arrière de, comme, jusque, depuis, pendant, à travers, égal, même, autant, chacun, quelques, quelqu'un, prochain, certains, aucun, nombreux, chaque, plusieurs...	difficile, facile, droit, fort, grand, lent, lourd, pareil, petit, rapide, seul, jaune, vert, bleu, rouge, noir, marron, rose, rond, long, dur, lent, rapide, dangereux, assis, couché, droit(e), fatigué, immobile, serré(s), assis, <i>aligné, groupé(s), un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix... court, étroit, épais, immobile, orange, violet ...</i>
Schéma corporel corps, bras, genou, œil, cou, doigts, dos, jambes, lèvres, oreilles, pied, regard, ventre, visage, pieds, mains, pouce, ongle, épaule, coude, poignet, poing, cuisse, cheville, tête, dernière, fesse(s), <i>point de côté, hanche, muscle, cœur, cuisse, poumon, regard...</i>	noter, accélérer, accroupir(s), s'agenouiller(s), agiter, aligner(s), allonger(s), attaquer, bloquer, capturer, circuler, commencer, compter, croiser(se), défendre, démarrer, déménager, viser, enfuir(s) dépasser, placer, déplacer(se), doubler, échapper(s), encourager, essayer, garder, grouper(se), lâcher, libérer, observer, organiser, passer, percher(se), perdre, protéger, récupérer, rendre, enfermer...		
Autres salle, danger, début, départ, fatigue, lapin, crocodile, loup, mouton, salle de jeux, plafond, sol, parcours, espace, arrêt, équipe, numéro, danger, peur, attention, premier, dernier, <i>deuxième, troisième, autre, joueur, observateur, attaquant, défenseur, adversaire, effort, abri, arrivée, chemin, circuit, couloir, course, défense, direction, endroit, flèche, groupe, largeur, longueur, paire, résultat, sécurité, sifflet, signal, terrain, trajet, vainqueur, point ...</i>			

Des supports visuels pour faciliter le langage oral

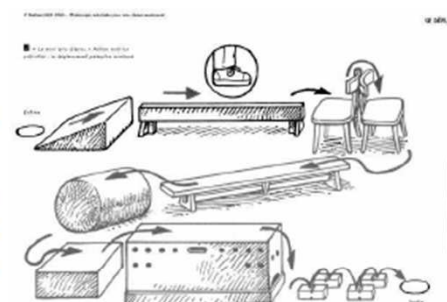
Photos papier ou numériques réalisées par l'enseignant



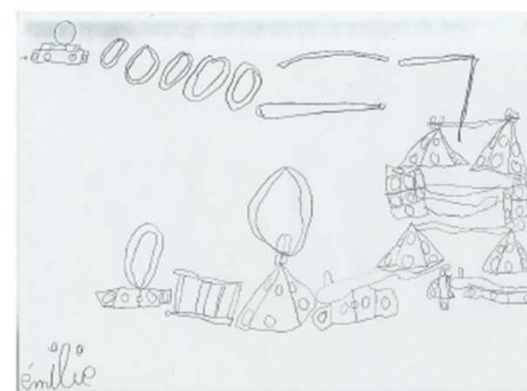
Maquette (Ex : type ASCO)



Représentations graphiques : codage, schémas, plans. (Ex « Agir dans le monde » Michaud)



Dessins et schémas des élèves



... mais aussi, affiches, tableaux de « scores » ou résultats, vidéos ...