

METTRE EN ŒUVRE DES APPRENTISSAGES EN EPS

DANS UN CONTEXTE DE REMPLACEMENT

Document réalisé par les conseillers pédagogiques EPS du Rhône ¹

OBJECTIF DU DOCUMENT : favoriser la mise en œuvre des apprentissages en EPS, pour un professeur effectuant un remplacement dans une école.

Ces propositions peuvent constituer une première prise de contact avec la classe, dans un contexte ne nécessitant pas d'installation spécifique ni de déplacement (mise en œuvre possible dans la cour de l'école).

¹ Groupe de travail ARIP : Adapter l'enseignement de l'EPS à un contexte particulier - Novembre 2017

PROPOSITIONS PEDAGOGIQUES :

- Un module décroché de 3 ou 4 séances (ou davantage si les situations sont répétées), avec des contenus d'apprentissage identifiés.
- Un travail en amont et en aval en classe (compréhension du jeu, des règles, des rôles et liens avec d'autres disciplines).

CHAMP D'APPRENTISSAGE DES PROGRAMMES : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

ACTIVITE : lancer de précision - jeux d'adresse et de stratégie individuels et collectifs (jeux en duo).

APPRENTISSAGES VISES

Compétences travaillées	Compétences générales travaillées/ socle commun
S'informer, prendre des repères pour lancer. Coordonner des actions motrices simples pour lancer précis - lancer loin. Rechercher le gain du jeu par des choix tactiques simples.	CGT 1 Développer sa motricité et construire un langage du corps.
Comprendre et connaître le but et le résultat de son action. Apprécier des manières de faire pour ajuster et améliorer son résultat. Analyser pour faire des choix.	CGT 2 S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.
Coopérer avec un partenaire : comportement respectueux et négocié avec un partenaire. Assumer différents rôles : joueurs, arbitre, observateur- conseiller. Comprendre et respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	CGT3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.
Avoir un engagement physique adapté, s'engager dans un projet réaliste.	CGT4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
Découvrir un nouveau jeu et des nouvelles modalités de jeu.	CGT 5 S'approprier une culture physique sportive et artistique.

PRINCIPES A INSTALLER PAR L'ENSEIGNANT

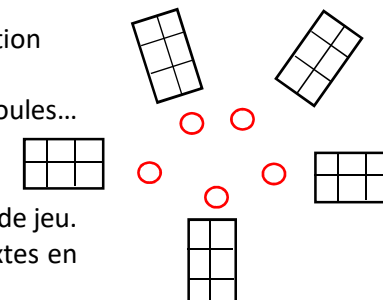
- Installer et faire respecter un cadre de travail, dès la 1^o séance: règles d'organisation, de sécurité et règles du jeu.
Ces points sont déterminants. Il faut prendre le temps de les installer car leur mise en œuvre va progressivement permettre aux élèves d'agir, de comprendre et de réussir, de manière relativement autonome sur les ateliers. L'enseignant pourra alors davantage observer et réguler la séance.
- Permettre aux élèves d'apprendre à :
FONCTIONNER DANS LE DANS LE DISPOSITIF, S'APPROPRIER LE BUT : « Apprendre la situation avant d'apprendre dans la situation »

- Doubler une même séance, pour une meilleure adaptation et compréhension,
- Garder la même situation et la faire évoluer par une variable plutôt que d'empiler des situations.
- **AGIR**
 - Adapter les propositions au contexte de la classe pour une mise en activité de tous,
 - Ne pas proposer trop vite des situations complexes, respecter la nécessaire progressivité des apprentissages,
 - Organiser de nombreuses répétitions.
- **AGIR ENSEMBLE**
 - Constituer des duos affinitaires puis constituer des groupes, l'enseignant en garde l'initiative,
 - Varier les modalités de jeu : seul, en duo, avec un adversaire fixe, avec changement d'adversaires,
 - Construire d'abord la coopération avant l'opposition, valoriser la coopération et ne pas exacerber l'opposition.
- **COMPRENDRE**
 - Expliquer les situations, le but, les critères de réussite, ce que l'on apprend,
 - Permettre aux élèves d'observer, comparer, analyser les actions,
 - Préparer la séance en classe et l'exploiter au retour.



ORGANISATION GENERALE

- Des damiers à 4, 6 ou 9 cases - 5 à 6 damiers tracés (à la craie, avec des cordes ou bandes adhésives, carrées de moquettes, tapis, à l'intérieur) soit en parallèle, soit en dispersion avec une distance de sécurité suffisante entre eux.
- La taille des carrés (au début, de 1m de côté environ) et la distance de la zone matérialisée de lancer (de 3 4 m) à adapter en fonction de l'âge et des objets à lancer.
- Des objets à lancer divers: sacs de sable lestés, des balles assez malléables² pour ne pas rebondir ni trop rouler, des anneaux, des boules...
- Un seul objet à lancer par atelier : LANCER – REPERER- METTRE SA COUPELLE – RAMENER L'OBJET AU SUIVANT
- Des coupelles de couleurs différentes pour repérer la case où est tombé l'objet lancé
- Un début et une fin de parties clairs : 2 petit coups de sifflet. Il vaut mieux jouer au temps pour maîtriser les rotations et les temps de jeu.
- Des équipes de 4 ou 6 élèves par atelier faites par l'enseignant : constituer des duos affinitaires puis constituer des équipes mixtes en regroupant 2 ou 3 duos affinitaires. Les équipes peuvent être remaniées, en fonction des observations de l'enseignant, après 1° séance.



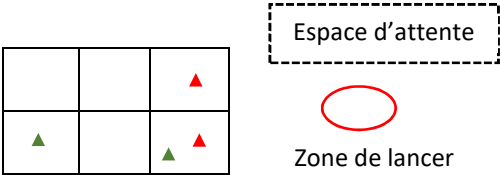
DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EVOLUTIVES : LE DAMIER ET LE « MORPION ».

Ces propositions sont à adapter en fonction du contexte école et du niveau des élèves (cycle 2 et cycle 3), les séances peuvent être doublées, avec ou sans variables. Il est préférable d'aborder la situation du morpion qu'après avoir appris à adapter ses manières de faire dans la situation du damier

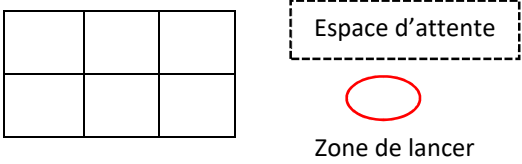
² Des balles peuvent être constituées avec des chaussettes remplies de lentilles ou sable, par exemple

PREMIERE SITUATION : LE DAMIER

1^oSEANCE - Enjeux pour l'élève : comprendre un jeu simple et le mettre en œuvre – apprendre à s'organiser collectivement pour partager un jeu – apprendre en duo

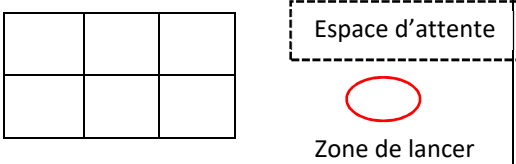
SITUATION LE DAMIER N°1	POUR L'ENSEIGNANT	EN CLASSE AVANT ET APRES ³
<p>Dispositif : un damier Dispositif unique décliné en plusieurs ateliers (en fonction du nombre d'élèves), suffisamment éloignés les uns des autres, avec des espaces d'attente et de lancer</p>  <p>But : remplir le plus de cases possible du damier, en duo, chacun son tour</p> <p>Critère de réussite : avoir rempli le plus de cases dans le temps donné</p> <p>Des variables pour déplier la situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> Lancer avec des objets différents, Lancer en variant la taille des carrés, Lancer en variant la distance entre la zone de lancer et le damier, Chaque duo en 3 manches essaie de progresser. 	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> Damier à 4 ou 6 cases Un objet à lancer par damier Des équipes de 4 élèves par damier 12 coupelles par damier Temps de jeu 5mn, signal début et fin donné par l'enseignant <p>Règles de fonctionnement et de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> Un joueur lance depuis la zone de lancer, va poser sa coupelle revient avec son objet, le donne au joueur suivant dans l'espace d'attente Chaque duo joue à tour de rôle Il peut y avoir deux coupelles adverses dans le même carré <p>Règles de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> Aucun joueur sur ou à côté de la zone de lancer Attendre dans la zone d'attente Pas de déplacement entre les ateliers Etre toujours attentif au lanceur (jamais devant ni derrière) 	<p>Avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Expliquer le jeu et les règles de fonctionnement et de sécurité (faire un schéma du dispositif) <u>L'enseignant doit constituer</u> les duos affinitaires puis designer les équipes de 4 Faire tracer des damiers pour ensuite pouvoir les faire tracer dans la cour par les élèves <p>Après</p> <p><u>Constater :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Les règles sont-elles respectées ? Avez-vous su vous organiser dans l'atelier ? <p><u>Analyser</u></p> <p>Est que toutes les cases sont faciles à atteindre ?</p>
<p>Ce qu'il y a à apprendre et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le dispositif, le chacun son tour, les règles de sécurité et les règles du jeu, s'organiser collectivement pour pouvoir partager un espace, des règles, un jeu. Apprendre à lancer précis en direction et en distance pour atteindre la cible au sol <ul style="list-style-type: none"> Dissocier le train inférieur et le train supérieur, le bras lanceur et le bras équilibreur, le bras du poignet et de la main Trouver une position stable de départ (pieds au sol). 		

³ Non exhaustif, à titre d'exemple

SITUATION LE DAMIER N°2	POUR L'ENSEIGNANT	EN CLASSE AVANT ET APRES
<p>Même Dispositif :</p>  <p>Jeu en duo, en opposition : 2 contre 2 Jeu en trois manches</p> <p>But : remplir plus de cases que l'autre duo</p> <p>Critère de réussite : avoir plus de coupelles que l'autre duo sur le damier</p> <p>Une 1° notion de STRATEGIE SIMPLE est introduite : il y a des cases stratégiques à occuper / soi et /adversaires</p>	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des équipes de 4 – deux duos par damier - Un objet à lancer par damier - Des coupelles de deux couleurs différentes - Jouer en trois manches - Temps de jeu 5mn, signal début et fin donné par l'enseignant - Une fiche par damier pour noter les scores⁴ <p>Même règles de fonctionnement et de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur lance depuis la zone de lancer, va poser sa coupelle revient avec son objet, le donne au joueur suivant, dans l'espace d'attente - Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle - Une seule coupelle par carré - <u>Attention</u> : une case occupée est imprenable - Si on touche une coupelle adverse le coup est considéré comme nul (on perd le coup) <p>Mêmes règles de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aucun joueur sur ou à côté de la zone de lancer - Attendre dans la zone d'attente - Etre toujours attentif au lanceur (jamais devant ni derrière) 	<p>Avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le jeu et les règles de fonctionnement et de sécurité - <u>L'enseignant doit constituer</u> les duos affinitaires puis designer les équipes de 4 - Si la variable est utilisée, l'expliquer <p>Après</p> <p><u>Constater :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Est que toutes les cases sont faciles à atteindre ? - Quelles cases sont stratégiques à occuper ? <p><u>Analyser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment s'y prend on pour lancer précis ou loin ? - Quelles manières de faire ? - Echanger dans le duo sur les points forts et les points faibles et par conséquent les cases faciles ou difficiles à atteindre
<p>Ce qu'il y a à apprendre et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer une manière de faire efficace pour lancer précis, loin (dosage du bras lanceur, prise de l'objet) – s'entraîner - Apprendre à coopérer, accepter de s'opposer dans un climat respectueux et collaboratif - Comprendre qu'il y a une stratégie à adopter dans le duo pour remplir le damier(qui va remplir telle case) et des cases stratégiques à occuper par rapport à ses adversaires 		

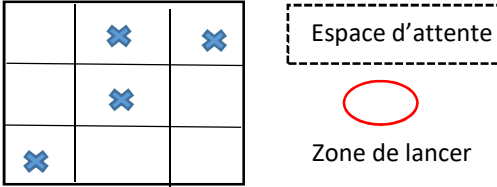
⁴ Voir proposition en fin d document

2°SEANCE - Enjeux pour l'élève : réviser ce que l'on a appris, s'organiser et prévoir

SITUATION LE DAMIER N° 3	POUR L'ENSEIGNANT	EN CLASSE AVANT ET APRES
<p>Même Dispositif</p>  <p>Jeu en doublette : 2 contre 2 en changeant d'adversaire à la fin de chaque partie</p> <p>Jeu en trois manches</p> <p>But : remplir plus de cases que l'autre duo</p> <p>Critère de réussite : avoir plus de coupelles que l'autre équipe (avoir rempli plus de cases)</p> <p>Une variable pour déplier la situation : LE JOKER Une coupelle JOKER peut être déposée à la main sur le damier (où on veut et quand on veut)</p>	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des équipes de 4 – deux duos par damier - Des rotations à la fin de chaque partie <i>Pour simplifier les rotations et faire en sorte que les adversaires rencontrés le soient par hasard : numéroter les duos avec n°1 et n° 2. Au signal de l'enseignant, les duos n°1 restent sur l'atelier, les duos n°2 tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.</i> - Un objet à lancer par atelier - Des coupelles de deux couleurs différentes - Jouer en trois manches de 5mn, signal début et fin donné par l'enseignant - Une fiche par damier pour noter les scores <p>Même règles de fonctionnement et de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur lance depuis la zone de lancer, va poser sa coupelle revient avec son objet, le donne au joueur suivant, dans l'espace d'attente - Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle - Une seule coupelle par carré - <u>Attention</u> : une case occupée est imprenable - Si on touche une coupelle adverse le coup est considéré comme nul (on perd le coup) <p>Mêmes règles de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aucun joueur sur ou à côté de la zone de lancer - Attendre dans la zone d'attente - Etre toujours attentif au lanceur (jamais devant ni derrière) 	<p>Avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le jeu et rappeler les règles de fonctionnement et de sécurité - Expliquer le jeu et les règles de fonctionnement et de sécurité (faire un schéma pour la rotation) - L'enseignant rappelle les duos affinitaires et désigne les équipes de 4 - Si la variable est utilisée, expliquer le joker <p>Après</p> <p><u>Constater :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Est que toutes les cases sont faciles à atteindre ? - Quelles cases sont stratégiques à occuper ? <p><u>Analyser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Revenir sur les manières de faire - Echanger dans le duo sur les points forts et les points faibles de chacun - Réfléchir sur le jeu du joker : quelle stratégie adoptée pour placer le joker : le placer dans une case difficile pour nous c'est à dire se donner un avantage soit le placer dans case qui va embarrasser l'adversaire ?
<p>Pendant ces séances un travail en lien avec géométrie peut être mené en classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tracer des damiers (angles droits) - Tracer par pliage - Tracer avec des allumettes - Tracer avec des échelles différentes 		

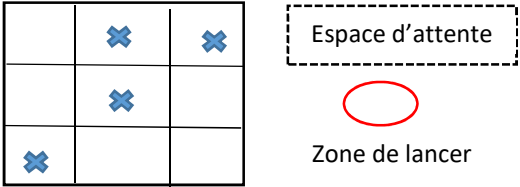
DEUXIEME SITUATION « LE MORPION »

3° SEANCE - Enjeu pour l'élève : entrer dans la stratégie du jeu - adapter ses manières de faire en fonction de la stratégie choisie

SITUATION DU « MORPION » N°1	POUR L'ENSEIGNANT	EN CLASSE AVANT ET APRES
<p>Dispositif : un damier à 9 cases Dispositif unique décliné en plusieurs ateliers</p>  <p>Jeu en duo</p> <p>But : réussir à aligner trois coupelles avant son adversaire</p> <p>Critère de réussite : la partie est gagnée si 3 coupelle sont alignées</p> <p>Une variable pour déplier la situation</p> <ul style="list-style-type: none"> – Changement d'adversaire à chaque partie (Voir organisation séance 2) 	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Des équipes de 2 – deux duos par damier – Un objet à lancer par atelier – Des coupelles de couleur différentes – Temps limite de 5 mn, signal début et fin donné par l'enseignant – Un fiche « PHOTO FINALE » de fin de partie 5 <p>Règles de fonctionnement et de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> – Un joueur lance depuis la zone de lancer, va poser sa coupelle revient avec son objet le donne au joueur suivant, dans l'espace d'attente – Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle – Une seule coupelle par carré – Attention : une case occupée est imprenable – Si on touche une coupelle adverse le coup est considéré comme nul (on perd le coup) <p>Règles de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> – Aucun joueur sur ou à côté de la zone de lancer – Attendre dans la zone d'attente – Etre toujours attentif au lanceur (jamais devant ni derrière) 	<p>Avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Expliquer le jeu et les règles de fonctionnement et de sécurité (faire un schéma du dispositif) – Appréhender la situation du morpion collectif (TNI) – L'enseignant doit rappeler les duos affinitaires puis désigner les équipes de 4 – Faire tracer des damiers pour ensuite pouvoir les faire tracer dans la cour par les élèves <p>Après</p> <p><u>Constater :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprendre et commenter le résultat des fiches <p><u>Analyser /stratégie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Comprendre comment fait-on pour réussir ? – Comment s'organise-t-on dans le duo pour faire une ligne? Comment gêner l'autre équipe ? – Chercher sur le damier sur papier, travailler la stratégie, l'ordre idéal l'attaque contre-attaque avec les pions (morpion, dames...) – Créer les allers retours entre les 2 échelles et mettre en lien les gestes moteurs et la stratégie – Des situations problème : nombre maximal de coupelles que l'on peut poser sans faire de ligne (à vérifier 5 coupelles dans chaque couleur)
<p>Ce qu'il y a à apprendre et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Le nouveau dispositif, les règles de sécurité et les règles du jeu, s'organiser à deux en tenant compte du jeu adverse, comprendre : constater, analyser et prévoir une stratégie simple – Adapter ses manières de faire en fonction de la stratégie choisie, en fonction des points forts dans le duo ; en fonction des adversaires 		

⁵ Voir la fiche à la fin du document

4° °SEANCE - Enjeu pour l'élève : dans une première partie de séance, réviser ce que l'on apprend en séance 3 adapter ses manières de faire en fonction de la stratégie choisie- affiner sa stratégie

SITUATION DU « MORPION » N°1 + VARIABLE	POUR L'ENSEIGNANT	EN CLASSE AVANT ET APRES
<p>Dispositif : un damier à 9 cases Dispositif unique décliné en plusieurs ateliers</p>  <p>Jeu en duo</p> <p>But : réussir à aligner trois coupelles avant son adversaire</p> <p>Critère de réussite : la partie est gagnée si 3 coupelle sont alignées</p> <p>Une variable pour déplier la situation : LA CASE VOLEE Même organisation mais les cases sont prenables c'est-à-dire que l'on peut remplacer la coupelle de l'adversaire par la sienne si l'objet lancé arrive dans cette case</p>	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des équipes de 2 – deux duos par damier 9 cases - Un objet à lancer par atelier - Des coupelles de couleur différentes - Temps limite de 5 mn, signal début et fin donné par l'enseignant - Un fiche « HISTORIQUE DU JEU » de fin de jeu 6 <p>Règles de fonctionnement et de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un joueur lance depuis la zone de lancer, va poser sa coupelle revient avec son objet, le donne au joueur suivant, dans l'espace d'attente - Chaque joueur de chaque équipe joue à tour de rôle - Une seule coupelle par carré - Attention : une case occupée est imprenable - Si on touche une coupelle adverse le coup est considéré comme nul (on perd le coup) <p><u>MODIFICATIONS POUR LE JEU CASE VOLEE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Une case occupée est prenable : la case est volée - Si on touche une coupelle dans le jeu case volée, la case est volée <p>Règles de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aucun joueur sur ou à côté de la zone de lancer - Attendre dans la zone d'attente - Etre toujours attentif au lanceur (jamais devant ni derrière) 	<p>Avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le jeu et les règles de fonctionnement et de sécurité (faire un schéma du dispositif) - <u>L'enseignant doit constituer</u> les duos affinitaires puis désigner les équipes de 4 <p>Après</p> <p><u>Constater :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et commenter le résultat des fiches <p><u>Analyser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer les allers retours entre les 2 échelles et mettre en lien les gestes moteurs et la stratégie - Quelle case voler à ses adversaires, quand ? - Chercher sur le damier sur le papier, travailler la stratégie, l'ordre idéal l'attaque contre-attaque avec les pions (morpion, dames...)
<p>Ce qu'il y a à apprendre et comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser à deux en tenant compte du jeu adverse, comprendre : constater, analyser et prévoir une stratégie simple - Expérimenter des stratégies pour réussir à aligner trois coupelles avant son adversaire 		

⁶ Voir la fiche à la fin du document

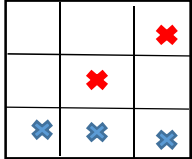
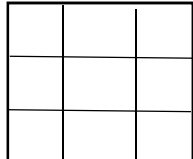
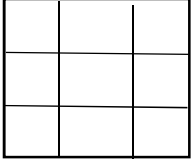
DES EXEMPLES DE FICHES DE RESULTAT POUR LES DUOS

Pour le jeu **le DAMIER** – exemple : en trois manches, avec changements d’adversaires –4 parties jouées

Noms du duo.....												
<i>G = gagné</i> <i>Perdu =P</i> <i>Nul= N</i>	Duo adverse			Duo adverse			Duo adverse			Duo adverse		
		

Pour le jeu « **le MORPION** »⁷, il est intéressant de conserver une « **PHOTO FINALE** » de chaque jeu , pour pouvoir comprendre des éléments simples de stratégie.

Exemple : jeu en une manche_avec changement d’adversaires.

Noms du duo.....						
EN FIN DE JEU	Duo adverse		Duo adverse		Duo adverse	
	
						

⁷ A partir du cours élémentaire

Pour le jeu « **le MORPION CASE VOLEE** », il est intéressant de conserver un « **HISTORIQUE** » de chaque jeu, pour pouvoir comprendre des éléments simples de stratégie.

Cette fiche est remplie à chaque lancer

Exemple : jeu en une manche_avec changement d'adversaires.

Noms du duo.....			
HISTORIQUE DU JEU	Duo adverse	Duo adverse	Duo adverse
	