

Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'opposer individuellement et/ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer des règles de vie collective

Patineurs agiles

Dans ce module d'apprentissage, l'enfant organise ses actions motrices en fonction de déséquilibres.

Par l'équipe départementale EPS du Tarn

Préalablement, l'enseignant propose des jeux d'équilibre et de déplacement ainsi qu'un jeu collectif simple afin que les élèves découvrent et apprécient l'activité. Ces situations lui permettent d'observer les comportements, difficultés et réussites de chacun afin de déterminer les contenus d'apprentissage ultérieurs qui seront organisés sous forme d'ateliers.

La situation de référence

Les déménageurs express

Dispositif

L'espace d'évolution comprend :

- une zone centrale où sont posés quatre types d'objets (anneaux, balles, sacs de graines, foulards, etc.) ;
 - quatre boîtes de rangement placées dans chaque angle du terrain.
- Chaque carton ne peut recevoir qu'un type d'objet et, pour l'atteindre, il faut respecter une contrainte spécifique :
- passer sous un pont constitué par un élastique tendu ;
 - patiner dans un couloir constitué de lattes parallèles ;
 - enjamber des lattes perpendiculaires au déplacement ;
 - slalomer entre des plots.

Consignes

Transporter un à un, les objets de la zone centrale vers les boîtes correspondantes. Si le trajet a été correctement réalisé, poser l'objet dans la caisse, sinon (ponts ou plots renversés, lattes touchées ou déplacées) le poser à côté.

Déroulement

Dans une première phase, les enfants découvrent les différents itinéraires, s'approprient les codes et les règles. Une deuxième étape est l'occasion de déterminer collectivement les objectifs à poursuivre : les enfants comptabilisent les réussites et les échecs du groupe-classe pour chacune des boîtes.



Pour apprendre et progresser

Se propulser dans des positions différentes

Les ponts

La classe est divisée en deux groupes d'enfants dont on inverse les rôles après deux à trois minutes d'action :

- des binômes reliés par un objet (bâton, latte, corde, etc.) constituent des ponts de hauteurs différentes, fixes dans un

premier temps, puis mobiles ;

- les patineurs doivent passer dessous lorsqu'ils les croisent ou en les poursuivant.

Le parcours inventif

L'espace est aménagé afin de varier les équilibres verticaux. Les dispositifs sont suffisamment éloignés pour que les élèves patinent librement en tenant compte de la trajectoire de leurs camarades :

- passer sous des cordes tendues entre deux poteaux ;



- toucher des foulards ou des ballons suspendus ;
- ramasser des objets sur une table ou au sol pour aller les déposer dans un carton situé en hauteur ;
- se propulser jusqu'à une première latte, glisser sur un pied jusqu'à la suivante puis changer d'appui jusqu'à l'arrivée. Organiser des échanges entre élèves pour qu'ils découvrent la diversité des modes d'équilibre et de déplacement.

Tourner, se retourner, changer de direction, s'arrêter

La route coupée

Un plan incliné sécurisé par des tapis et prolongé par un obstacle (un gros carton par exemple). Les élèves se laissent glisser accroupis sur le plan incliné, puis se redressent et doivent éviter l'obstacle.

Les voitures

Plusieurs parcours sont aménagés. Les élèves patinent en respectant un « code de la route » élaboré en classe, associant une action spécifique pour chaque type de matériel :

- aux plots rouges, s'arrêter ;
- aux plots verts, accélérer ;
- devant une latte, reculer jusqu'au carrefour suivant ;
- devant un cerceau bleu, tourner à gauche, s'il est vert, bifurquer à droite.

Enjamber, sauter

Les kangourous en cage

Autant de cerceaux que d'enfants sont répartis dans l'espace. Au premier signal du maître, les kangourous vont se promener en patinant, au deuxième, ils doivent regagner leur maison en enjambant ou sautant à l'intérieur du cerceau. Puis on enlève un cerceau et l'enfant qui se retrouve sans maison mène le jeu.

Le bérêt sauteur

Les élèves sont répartis en deux équipes, chacune se positionnant au départ à l'extrémité d'un parcours jalonné de quatre lattes, à l'extrémité duquel sont disposés des objets. Chaque joueur reçoit un numéro. A l'appel de celui-ci, il s'élance pour aller chercher un objet et le ramener dans son camp en fran-

chissant, à l'aller comme au retour, les obstacles.

Pour mesurer ses progrès

La situation de référence « Les déménageurs express » est reprise. Elle est complexifiée en traçant une zone à la craie au-delà de laquelle les élèves ne peuvent plus prendre d'élan : ils doivent se propulser, prendre de la vitesse avant d'entrer dans la zone où ils réalisent l'enchaînement des actions.

Les progrès de l'enfant peuvent être appréciés selon quatre items :

- l'acquisition d'une plus grande mobilité selon un axe vertical (se baisser, se relever, s'équilibrer dans des positions différentes) et selon une amplitude de plus en plus grande ;
- le développement des capacités à dissocier le « haut du bas » (tête/épaule, épaule/bassin) et à orienter son regard (anticipation des changements d'allures et de direction) ;
- la capacité à transférer le poids du corps d'un appui sur l'autre (alléger un appui, franchir, sauter et se réceptionner) ;
- la prise d'informations (tenir compte des caractéristiques du milieu, des trajectoires des autres, anticiper les enchaînements nécessaires à la réalisation d'un projet).

Équipe départementale EPS du Tarn.

A propos de cette fiche

Ce module est extrait de l'ouvrage *L'EPS aux cycles 2 et 3 - des compétences aux pratiques*, Équipe départementale EPS du Tarn, CDDP du Tarn, CRDP Midi-Pyrénées, 1997.

