

Frédéric Delay-Goyet CPC EPS Meyzieu

2 février 2015

Construire et faire évoluer un jeu collectif en Maternelle

2^{ème} partie

Un parcours de 6h

Séance 1, 2h (12 janvier)

- Comprendre ce qu'il y a à apprendre en jeux collectifs
- Comprendre pourquoi et comment on peut faire varier un jeu collectif

Distanciel, 2h

- Lire les ressources proposées, sélectionner les plus pertinentes

Séance 2, 2h, (2 février)

- Elaborer un module/une progression en jeux collectifs
- Comprendre l'intérêt de lier langage et activités physiques
- Commencer à réfléchir sur l'évaluation

Déroulement séance 2

Objectifs:

- Comprendre comment construire une progression en jeux collectifs sur les 3 années du cycle 1
- Elaborer un module/une progression en jeux collectifs
- Comprendre l'intérêt de lier langage et activités physiques
- Commencer à réfléchir sur l'évaluation

Déroulement:

- 1- Retour sur les ressources lues
 - 2- Principes et aides pour construire une programmation
 - 3- Visionnage de la vidéo (BSD Montpellier)
 - 4- Travail d'élaboration en petits groupes
-

I- Construire une progression en jeux collectifs sur les 3 années du cycle 1

Progressivité des 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">→ l'espace de jeu et l'espace de non-jeu→ 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">→ les différents rôles d'acteurs, de non-acteurs, d'observateurs,→ en respectant les signaux de début et de fin et les règles du jeu.	<p>Jouer <u>en opposition directe dans un même espace</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ avec des statuts différenciés (attaquants/défenseurs),→ en assumant les rôles d'acteurs, de non-acteurs, d'observateurs et de juges .

S'inscrire dans une programmation de cycle

	Petits	Moyens	Grands
1- ESPACES (DE JEU ET DE NON JEU)	-D'un espace non orienté à un espace délimité et orienté par les cibles à atteindre. -Pas ou peu délimité et orienté dans un seul sens, une seule zone. -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).	-D'un espace délimité à des espaces séparés pour jouer en parallèle, puis à un espace comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs. -Délimité, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...) -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).	-D'espaces séparés à des espaces comprenant une zone pour les attaquants et une zone pour les défenseurs puis à des espaces interpénétrés. -Délimité, orienté, avec des zones distinctes (camp, cible, refuges...) -Une zone de non jeu bien identifiée (regroupement).
2- OPPOSITION et types d'actions	-De tous ensemble (pas de notion d'équipe) à tous contre la maîtresse puis à une opposition indirecte. -Actions individuelles et simples (porter, marcher, courir).	- D'une opposition indirecte à une opposition en parallèle puis à une opposition simultanée. La coopération reste une somme d'actions individuelles. -Les actions se complexifient. Actions individuelles, coopération avec des partenaires (passer, attraper, éviter, lancer...).	-D'une opposition directe (avec des espaces différenciés et des statuts identiques) (type balles brûlantes) à des situations attaquants/défenseurs (type corbeaux et renards), puis à une opposition avec des statuts réversibles. -Les actions deviennent « collectives », coopération avec des partenaires pour s'opposer à des adversaires.
3- GAIN	-De la connaissance et de la mise en œuvre du but du jeu à « qui a gagné ? qui a perdu ? ». Gains « individuels ». -Matérialiser la fin de la partie (caisse vide...).	-Connaître le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe. -Matérialiser le gain du jeu (comptage des ballons, des objets...).	-Calculer le résultat de la rencontre. Accepter de gagner humblement, de perdre dignement. Gains par équipe. -Matérialiser puis coder le gain du jeu, sur plusieurs parties (tableau de résultats).
4- REGLES	-Règles de fonctionnement : installation d'un rituel : début, fin, regroupement... -Règles de jeu de base : Connaître l'espace de jeu et de non-jeu. Connaître le signal de début et de fin du jeu -Connaître le but du jeu.	-Règles de fonctionnement (rituel). -Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu.	-Règles de fonctionnement (rituel). -Règles de jeu qui se complexifient progressivement : Connaître le but du jeu, les règles du jeu. -Comprendre et appliquer des règles d'efficacité simples.
5- ROLES	-Le statut du joueur reste le même. -L'élève participe en jouant individuellement dans un groupe. Tous les élèves ont le même rôle. -Joueurs/observateurs.	-Statut différencié (toujours attaquant ou toujours défenseur). -L'enfant joue individuellement mais pour son équipe. -Les enfants peuvent tenir plusieurs rôles dans le jeu (ex : pour un gendarme, protéger la prison ou attraper les voleurs). Des « organisateurs » identifient le gain de la partie, gèrent le temps...	-Statut indifférencié (attaquant et défenseur). -L'élève joue avec les autres (il coopère). -Les enfants tiennent plusieurs rôles, dans le jeu et hors du jeu (marqueur, chronométreur, organisateur, « arbitre »). Des arbitres se mettent en place (une règle par arbitre).
Démarche d'apprentissage	Agir (participer, oser s'engager) Quantité d'action.	Agir, et prendre conscience du résultat de l'action.	Agir, et mettre en relation résultats et manières de faire.

S'inscrire dans une programmation de cycle

- ★ **Réfléchir le choix des familles de jeux** : Jeux de poursuite, jeux de transport d'objet, jeux de renvoi...
 - ★ **Réfléchir la transition d'une année sur l'autre** : En découverte, jouer à des jeux déjà utilisés l'année précédente...
 - ★ **Réfléchir à la ritualisation sur les 3 années** : Règles de fonctionnement, espaces de jeu/non jeu, retour au calme...
 - ★ **Réfléchir l'avant/l'après séance d'EPS** : En lien avec la programmation d'école en langage
 - ★ **Réfléchir l'évaluation** : Parce que c'est compliqué et que c'est + facile à plusieurs ...
 - ★ Réfléchir la programmation jeux co en lien avec les **programmations devenir élève et découverte du monde**
-

Evaluer....

POUR LE MAITRE

Les principes:

- 1-Evaluer en **fonction des objectifs** que l'on s'est fixés: capacités, connaissances, attitudes.
- 2-**Combiner** les formes d'évaluation : individuelle; collective; en classe; pendant le jeu...
- 3- Pendant le jeu, mesurer les **progrès** des enfants (Réf/éval. finale). → GS...

Un écueil:

Eviter/limiter les grilles d'observation **individuelles** fastidieuses à remplir.

Evaluer....

POUR LE MAITRE

★ Des indicateurs **collectifs** :

- Participe au jeu (PS) → nb d'enfants qui ne participent pas
- A compris le but du jeu (PS) → nb d'enfants qui n'ont pas compris le but du jeu
- Respecte l'espace de jeu (PS MS) → nb de transgressions de l'espace de jeu
- Respecte les règles du jeu (PS MS) → nb de transgressions de la règle
- Sait jouer à un jeu en ayant différents statuts (PS MS) → nb d'erreurs liés à une mauvaise connaissance du statut
- Sait jouer à un jeu en tenant différents rôles (GS) → être capable de jouer, d'arbitrer, d'organiser, en rotation.

★ Des indicateurs **individuels** :





- Sait nommer un jeu et dire ce qu'il faut faire (PS MS)
- Sait jouer à un jeu en adoptant une conduite efficace (GS)

Par ex: capable d'esquiver, de faire une passe, de recevoir une passe, ne heurte pas d'autre joueurs...

Evaluer....

POUR LE MAITRE

PS/MS

Nom des élèves	En activité pendant tout le jeu 	Un seul objet à la fois 	Respecte le sens du parcours 	Coopérer avec les autres pour objet encombrant 
Alvin				
Ambre				
Chaïmae				
Enzo				
Fawzi				
Houda				
Hugo				
Jade Delbrouque				
Jade Zedrus				

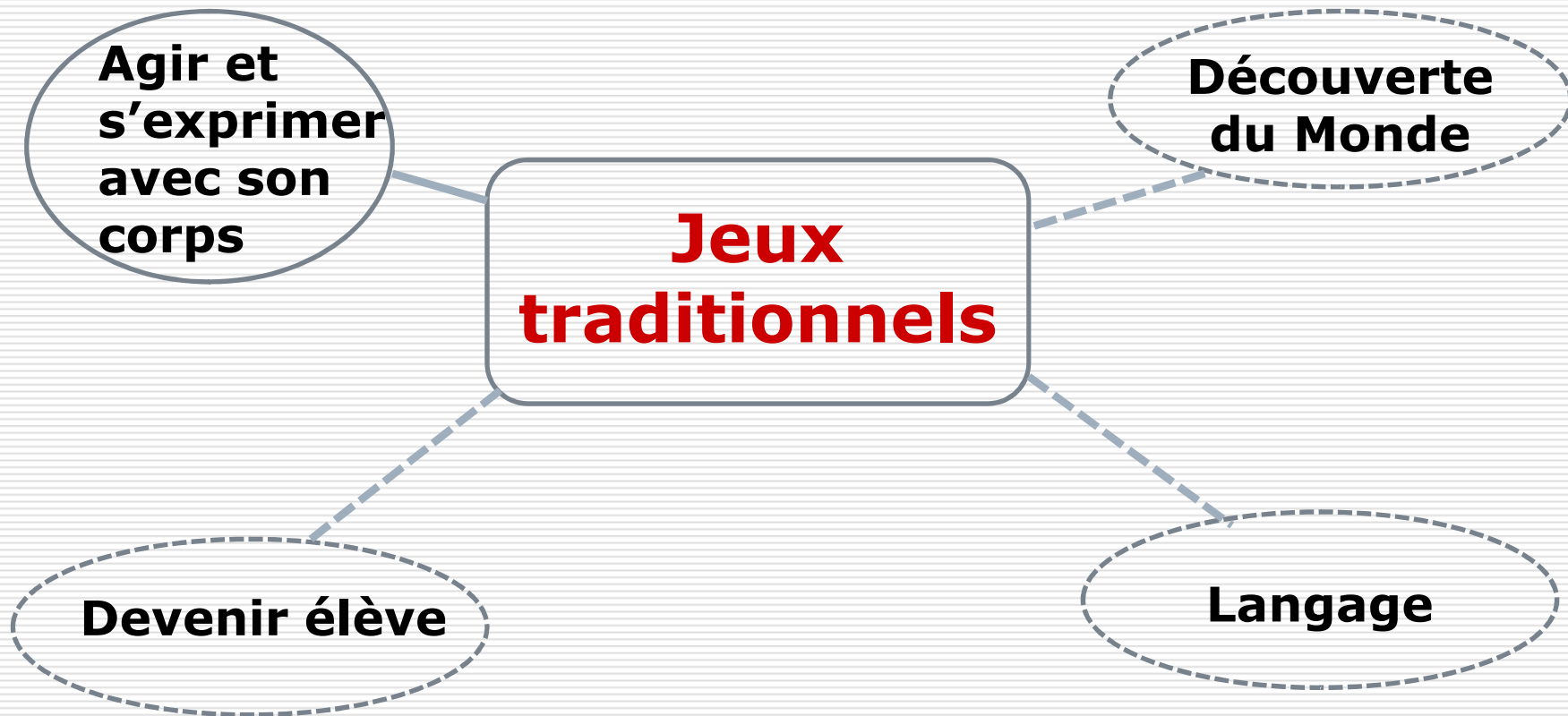
Evaluer....

POUR L'ÉLÈVE

Garder des traces :

- Des actions des élèves (photos)
- Des parties jouées (score)

...Pour faire repérer **leurs progrès** aux élèves



II- Langage et jeux co

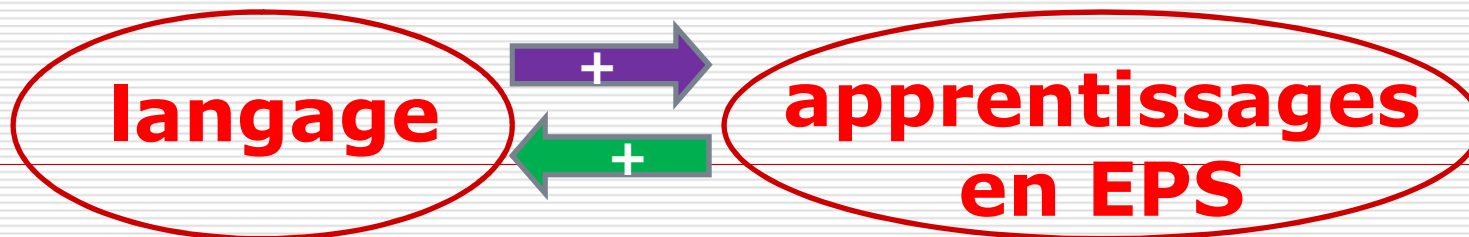
Langage et EPS

★ LE LANGAGE, UN MOYEN 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, UN SUPPORT PRIVILEGIE POUR...

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



2 types de langage en classe

LANGAGE D'ACTION, DE SITUATION	LANGAGE DECONTEXTUALISE, D'EVOCATION
un langage factuel, qui accompagne une situation vécue par les interlocuteurs qui échangent	Le langage d'évocation renvoie pour l'essentiel à la mise en récit.
La connivence Des signes vides hors contexte JE TU IL IC I LA	La distance les trois variables qu'il faut rendre claires pour l'interlocuteur à qui on destine le langage dit d'évocation : les personnes (noms et pronoms), le temps et l'espace .
PS Apprentissage lexical et enrichissement syntaxique	MS-GS Mise en récit Utilisation de "modèles"
MS GS Enrichissement lexical, syntaxique et pragmatique	

B. FORNARI

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
- Nommer, commenter les actions motrices
- Retrouver la chronologie des différents moments de la séance d'EPS

Attention aux abus...

PS, MS, GS

Maternelle

Modèle « auto-adaptatif »

-L'enfant fonctionne par **réduction de l'écart au but (essais-erreurs)**.

-L'apprentissage de l'insu de l'enfant :

-Le but de la tâche bien matérialisé, concret, perceptif, c'est le **déclencheur de l'action**.

-L'objectif est de le faire acquiescer par la connaissance du résultat.

à des critères de réussite inscrits dans le dispositifs.

But → action ... (essais-erreurs) → CR

-Qu'est ce qu'il faut faire?
-As-tu réussi? Pourquoi?

-Qu'as-tu fait ?
~~Comment as-tu fait ?~~

GS, CP, CE1

Cycle 2

Modèle « réussir et comprendre »

L'enseignant doit créer les conditions de la tâche et ce pour tous les élèves, quelle que soit leur niveau.

une organisation du moment.

A partir de cette réussite, le sujet va déclencher une réflexion sur sa façon de faire, en analysant les éléments qu'il en tire.

Il doit se représenter la tâche et la résoudre d'une façon plus pertinente.

Action et réflexion se construisent simultanément.

Lexique

Lexique			
Noms	Verbes	Espace-temps, prépositions, adverbes, connecteurs...	Adjectifs
Matériel ballon, bâton, banc, chaise, table, mur, balles, corde, barre, tapis, cerceau, caisse, cubes, foulards, <i>cape, 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, trainer, transpirer, traverser, <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...</i>	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, <i>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...</i>	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, derrière, fesse(s), <i>point de côté, hanche, muscle, cœur, cuisse, poumon, regard...</i>			
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>			

Une PROGRESSION à construire...

Equipe Dép. EPS Maine et Loire

Syntaxe

Une PROGRESSION à construire...

	PETITS	MOYENS	GRANDS
Pronoms	<u>Objectif principal de la section</u> = leur diversification (il, elle, ils, elles, je, tu, on...)	Idem en insistant sur je, tu	Idem + nous, vous
Temps	Renforcement de la construction du système à 3 temps présent/passé composé/futur aller (type « je fais, j'ai fait, je vais faire »)	<u>Objectif principal de la section</u> = sortir du système 3 temps en faisant émerger l' imparfait +travailler installation du système 3 temps dans l'imparfait (imp., plus-que-p., futur dans l'imp.)	-alternance imparfait/P.composé dans le récit -émergence du conditionnel et du futur simple -système à 3 temps dans le futur (futur, futur ant., futur dans le futur)
Complexités		<u>Objectif important</u> = émergence de parce que ; que/infinif (« je veux que tu partes, je veux partir ») ; pour+infinif ; qui relatif	<u>Objectif principal de cette section</u> Pour que/pour+infinif Quand/gérondif,si, comme - questions indirectes : si, ce que, où, qui, ce qui, quand, comment, pourquoi - relatives en que et où
Prépositions	En rapport avec la découverte de l'espace, de la motricité (à, au, de, du, dans, sur, sous, pour, avec...)	Les contraires : Devant/derrière ; avant/après ; avec/sans ; près de/loin de ; au-dessus de/au dessous de ; en haut de/en bas de ; contre, chez...	La localisation : Autour de/au milieu de ; à l'intérieur de, à travers ; entre ; à droite de, à gauche de...

Des supports visuels pour faciliter le langage oral

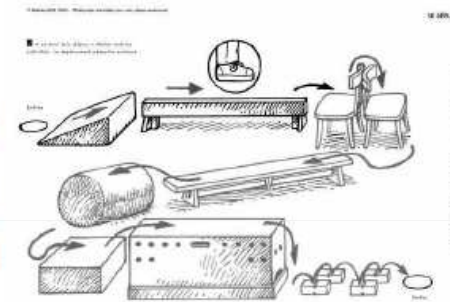
Photos papier ou numériques réalisées par l'enseignant



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 ... Equipe Dép. EPS Maine et Loire

III- Devenir élève et jeux co

Quelques exemples...

PS	MS	GS
Il éprouve de la confiance en soi ; il contrôle ses émotions		
<p>Il ose s'engager en toute sécurité.</p>	<p>Il essaie face à un jeu collectif nouveau. Il va jusqu'au bout de l'activité, de l'effort demandé.</p> <p>Il modère ses réactions émotionnelles (peur du loup dans les jeux de poursuite).</p> <p>Il exprime ses émotions (excitation, peur, plaisir, sentiment de satisfaction) suite à un jeu collectif (aide des photos, du dessin).</p>	<p>Il accepte et contrôle ses émotions pour s'engager en toute sécurité dans une activité nouvelle dans le respect des règles.</p> <p>Il accepte de perdre.</p> <p>Il exprime ses émotions (plaisir, peur, joie...) par le langage et/ou des comportements pondérés.</p>
Il s'intéresse aux autres et collabore avec eux		
<p>Il participe aux jeux collectifs. Il apprend à partager un espace, un objet (déménageurs).</p>	<p>Il tient compte de l'avis des autres, de l'arbitre... Il accepte l'attribution et le partage des tâches d'installation et de rangement.</p>	<p>Il accepte le regard des autres, les différentes propositions. Il tient le rôle d'observateur.</p> <p>Il accepte une décision collective et ses conséquences.</p> <p>Il n'impose pas son avis ; peut dire un désaccord sans en faire un motif de rupture avec le groupe.</p>

IV- découverte du monde et jeux co

Quelques exemples...

Découvrir les formes et les grandeurs

- Repérer et trier sa couleur ("La course aux couleurs", foulard, dossard, cerceau...)
- Transporter des objets
- Utiliser la photo, une maquette en classe pour décrire, nommer...

Approcher des nombres et des quantités

- Utiliser des comptines pour matérialiser le temps (compter, décompter, répondre à un signal)
- Utiliser la comptine pour dénombrer une collection d'objets ("*déménageurs*"...), le nombre de joueurs, compter les points...
- Comparer les résultats. Comment savoir qui a gagné ?
- Garder une trace du résultat. S'aider d'un tableau pour conserver les points et calculer les résultats ultérieurement.
- "*Chacun sa maison*" (correspondance terme à terme)
- "*Accroche-décroche*" (paires)
- Installer le matériel pour dénombrer
- Réaliser des jeux de société (plateau, dé, cartes à points, cartes nombres...) à partir de situations de jeux collectifs ("*Minuit dans la bergerie*")

Consigne de travail

2 taches au choix :

Par 2 ou 3 (même niveau de classe), élaborer un module jeux collectifs qui respecte les principes donnés. Utilisez la trame et les ressources fournies.

OU

Par équipe d'école, élaborer une programmation jeux collectifs sur le cycle 1, qui respecte les principes donnés. Utilisez la trame et les ressources fournies.



EPS ET JEUX À L'ÉCOLE

Education Nationale Département du Morbihan Année
Animation départementale EPS et jeux collectifs en maternelle 2012



LE LANGAGE À L'ÉCOLE MATERNELLE



Animation départementale EPS
de Maine et Loire

Physique

Langage maternelle



« La pratique du langage associée à l'ensemble des activités contribue à enrichir son vocabulaire et l'introduit à des usages variés et riches de la langue (questionner, raconter, expliquer, penser). » Programmes 2008

CPC Généraliste et EPS, circonscription de Mauriac. Mars 2012