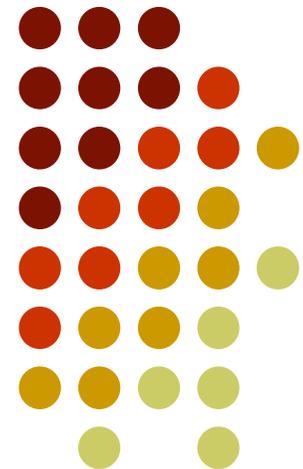


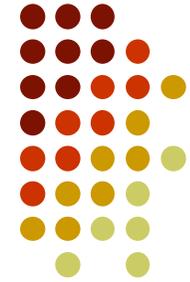
Formation des PES en EPS

Vendredi 20 septembre 2013

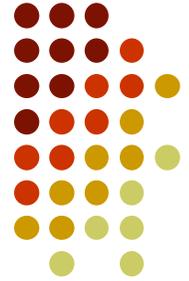
Geneviève LAFAY CPC EPS - IEN Mions
Frédéric DELAY GOYET - CPC EPS IEN Meyzieu



Un module de six heures de formation



- Représentations des étudiants
 - A partir des jeux traditionnels et collectifs
 - Temps de pratique au gymnase
 - Retour sur la pratique
 - Le module en EPS
-
- Des situations en EPS
 - Conduire une séance en EPS
 - Agir et faire agir en sécurité en EPS
 - Le partenariat
 - Traces en EPS : Dire, lire, écrire

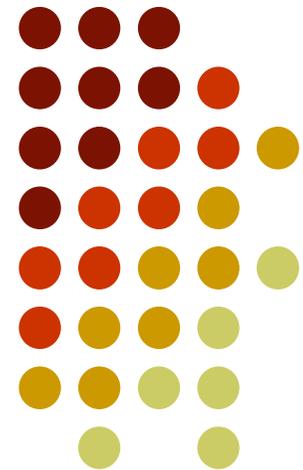


Tour de table

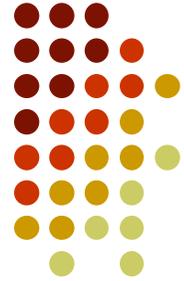
- Proposer chacun son tour
- Un point d'appui :
 - quelque chose que je sais bien faire quand je mets en œuvre l'EPS avec les élèves
 - Une difficulté
 - Un point que je maîtrise moins, que je redoute, qui m'inquiète

Pourquoi des jeux traditionnels ou collectifs à l'école

Au regard des programmes de
l'école,
un inévitable rapport à la règle



Au cycle 1



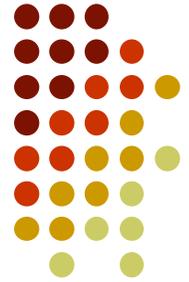
- **DEVENIR ÉLÈVE**
- En participant aux **jeux**, aux **rondes**, aux **groupes** formés pour dire des comptines ou écouter des histoires, à la réalisation de projets communs, etc., les enfants acquièrent le **goût des activités collectives et apprennent à coopérer**.
- **AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS**
- Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des **jeux de balle**, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.
Par la **pratique d'activités qui comportent des règles**, ils développent leurs **capacités d'adaptation et de coopération**, ils comprennent et acceptent **l'intérêt et les contraintes des situations collectives**.
- À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :
 - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
 - se repérer et se déplacer dans l'espace.

Au cycle 2 – CP et CE1



- **ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**
 - **Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter** collectivement des adversaires, en respectant des **règles**, en assurant des **rôles** différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- **PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN :
COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CE1**
- **Compétence 6 :**
Les compétences sociales et civiques
L'élève est capable de :
 - **respecter les autres et les règles de la vie collective ;**
 - pratiquer un **jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;**
 - participer en classe à un **échange verbal en respectant les règles de la communication**
- **Compétence 7 :**
L'autonomie et l'initiative
L'élève est capable de :
 - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
 - échanger, questionner, justifier un point de vue ;
 - **travailler en groupe, s'engager dans un projet ;**
 - **maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;**
 - **se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;**

Dans le BO n° du 5/01/2012



- Au CP ou au CE1
- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : **se reconnaître comme attaquant ou défenseur**, développer des **stratégies**, identifier et remplir des **rôles** et des **statuts** différents dans les jeux pratiqués, respecter les **règles**.

Au cycle 3 – CE2, CM1 et CM2

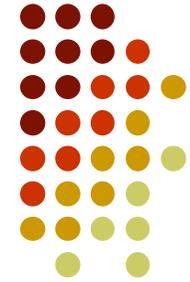


- **ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**
- **Coopérer ou s’opposer individuellement et collectivement**
- **Jeux sportifs collectifs** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : **coopérer** avec ses partenaires **pour affronter collectivement** des adversaires, en respectant des **règles**, en assurant des **rôles différents** (attaquant, défenseur, arbitre).

- **INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE**
- Au cours du cycle des approfondissements, les élèves étudient plus particulièrement les sujets suivants :
 1. **L’estime de soi, le respect de l’intégrité des personnes, y compris de la leur** : les principales règles de politesse et de civilité, **les contraintes de la vie collective**, les règles de sécurité et l’interdiction des jeux dangereux, les gestes de premier secours, les règles élémentaires de sécurité routière, la connaissance des risques liés à l’usage de l’internet, l’interdiction absolue des atteintes à la personne d’autrui.

- **DEUXIÈME PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES ATTENDUES À LA FIN DU CM2**
- **Compétence 6 :**
Les compétences sociales et civiques
L’élève est capable de :
 - **respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l’égalité des filles et des garçons** ;
 - avoir conscience de la **dignité de la personne** humaine et en tirer les conséquences au quotidien ;
 - **respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives** ;
 - comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
 - prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
 - **coopérer avec un ou plusieurs camarades** ;
- **Compétence 7 :**
L’autonomie et l’initiative
L’élève est capable de :
 - montrer une certaine **persévérance** dans toutes les activités ;
 - s’impliquer dans un **projet individuel ou collectif** ;

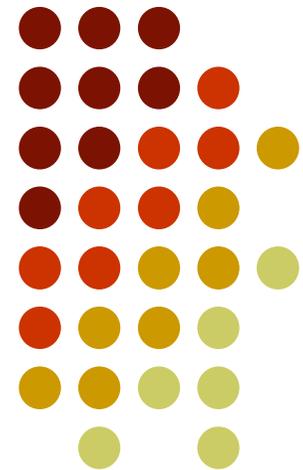
Un nouveau texte paru dans le BO n° du 5/01/2012



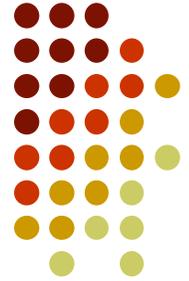
- Au Cycle 3
- **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**
- **Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement** un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme **attaquant et comme défenseur : se reconnaître** comme attaquant ou défenseur, développer des **stratégies, identifier et remplir des rôles** et des **statuts différents** dans les jeux vécus, **respecter les règles.**

Le rapport à la règle en classe, en EPS...

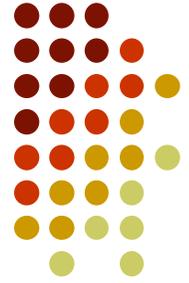
Quels enjeux à l'école ?



Les règles sécurisent



- On ne peut pas faire n'importe quoi dans la classe
- L'enseignant est le garant de ce qui se passe
- C'est à l'enseignant de poser un cadre, des limites et concrètement d'instaurer des règles de fonctionnement dans la classe.
- Les règles se doivent d'être explicites, énoncées clairement et comprenant les droits et les devoirs de chacun (élèves comme enseignants).



Les règles structurent

- La qualité des exigences de l'acte éducatif permet aux jeunes de se structurer.
- La classe est une microsociété qui suppose, pour fonctionner, la mise en place d'un processus de socialisation.
- Les règles socialisent.
- Les règles **développent le sens des responsabilités et construisent des valeurs.**

La règle scolaire, différentes fonctions...



- **Les règles à fonction sociale**
 - **Les règles institutionnelles** : fonction sociale émanant d'une autorité (l'enseignant) dans le but de maintenir l'ordre et la cohésion sociale. Justifiées par les finalités du système éducatif. On instruit l'élève et toutes les consignes sont légitimées dans ce but.
 - **Les règles groupales** : il s'agit des conventions momentanées passées entre l'enseignant et l'élève. Elles sont quelques fois écrites (règlement de classe, règle de fonctionnement) mais peuvent être aussi implicites.

Les règles de sécurité :

garantir la sécurité physique et psychique de chacun.

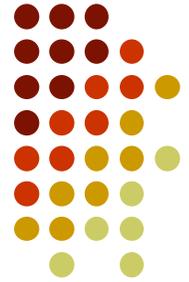


- L'élève apprend à se construire des repères qui vont l'aider à agir en sécurité.
- **Ces règles sont imposées par l'enseignant** et l'élève qui doit les respecter, doit être amené à en comprendre le **sens**, les **conditions** dans lesquelles elles s'appliquent, à les adapter dans un **contexte** précis.
- Ceci est la condition pour qu'il puisse les reconstruire dans sa pratique personnelle.
- Ces règles sont essentielles pour apprendre à gérer sa vie physique.



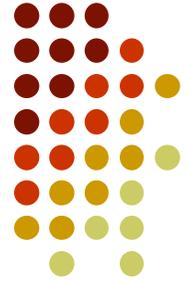
- **Les règles de jeux** : ce qui est permis dans tel ou tel jeu ou situation
- **Les règles d'apprentissage** : ce que l'élève doit intégrer pour apprendre, ce qu'on appelle souvent en EPS règles ou principes d'action.
- Exemple : pour tenter de marquer un panier au basket, il faut faire avancer la balle par passes ou en dribblant

Contribution de l'EPS dans la construction d'un rapport à la règle



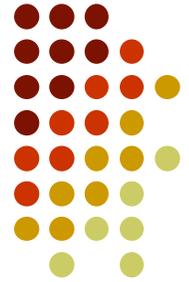
- L'EPS permet de confronter, de manière spécifique et multiple, les élèves à la règle.
- Ils apprennent de manière concrète ce qu'est la règle et font l'expérience de sa fonction dans un groupe social.
- Ils en ressentent l'utilité pour faire ensemble ou réaliser un projet.

L'EPS pour...



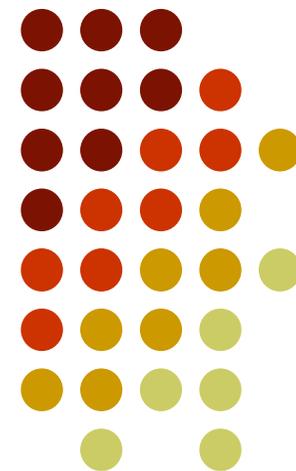
- Comprendre les différents **types** de règles,
- Leur possible **évolution**,
- Le **cadre** spécifique dans lequel elles peuvent s'appliquer ou non.

Les élèves...



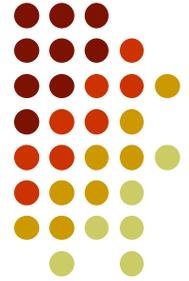
- Doivent dans certains cas **intégrer une règle** et dans d'autres **prendre part à sa construction**.
- Peuvent ainsi comprendre qu'une règle est un **cadre de fonctionnement nécessaire**, que ce n'est pas qu'un interdit, mais un possible pour tous.
- **Une fois que l'ensemble des règles est connu et respecté**, l'élève doit apprendre à respecter **le jugement qui s'ensuit**.

Cette confrontation à la règle est
indispensable pour accéder à
l'autonomie et à la responsabilité



Des jeux pour apprendre quoi ?

Tour de table

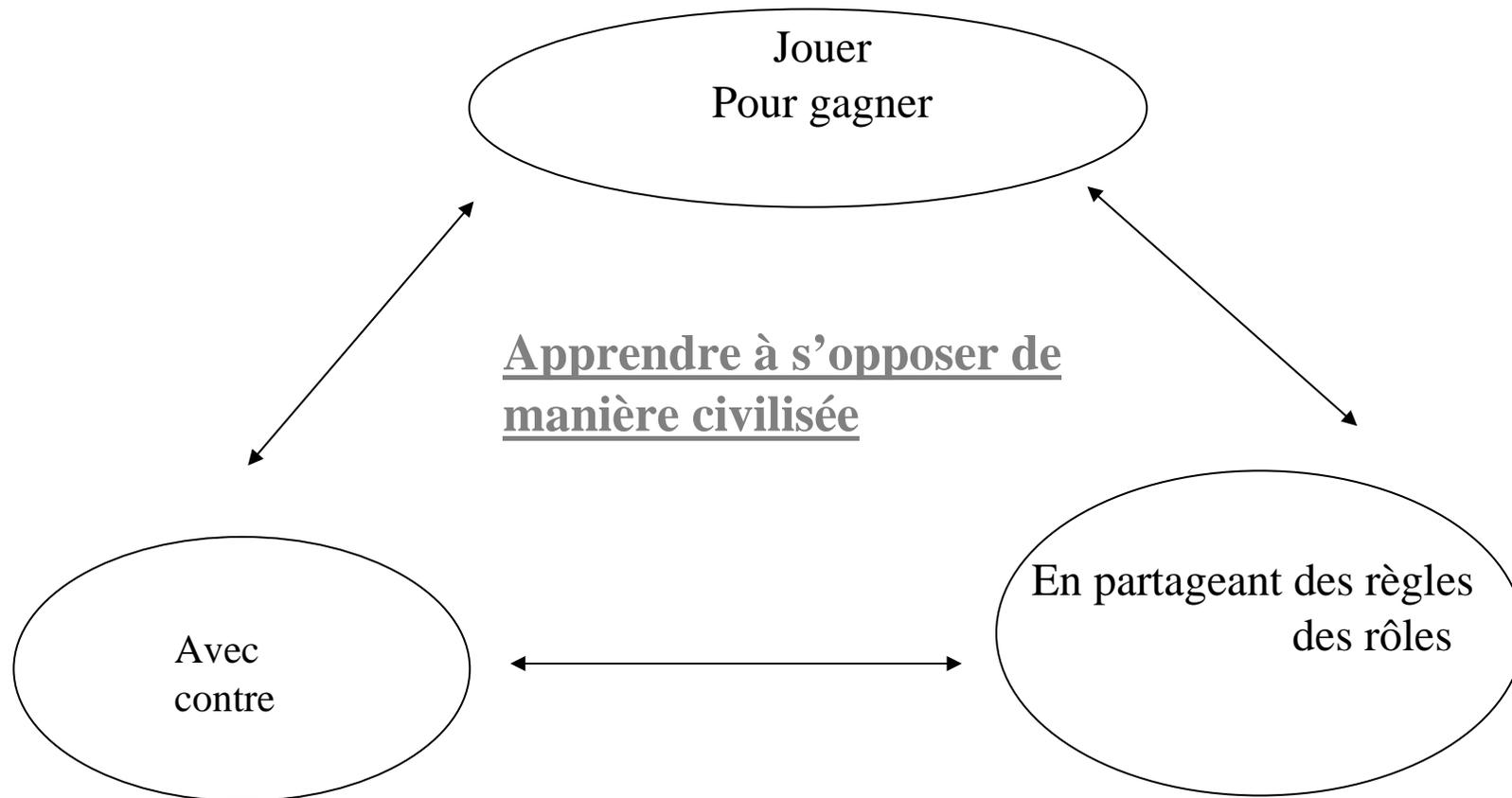
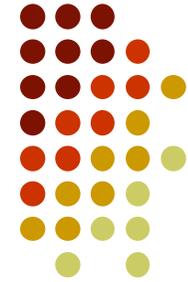


- Tâche d'analyse x 2 : Quels contenus en termes de capacités, d'attitudes et de connaissances en jeu ?
- Support grille d'analyse à compléter collectivement

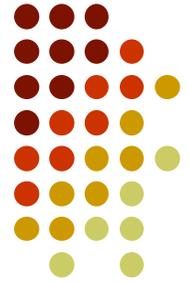


Compétence 3 en jeux collectifs	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LES CYCLES	Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé.		
CONNAISSANCES	Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles	Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer	Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif)
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> Espace de jeu/de non jeu Début/fin du jeu Connaissance de la règle du jeu Règles d'or Prise en compte de l'autre Comprendre le notion de gain Connaissance du but, des CR, du dispositif 	<p>Sur soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> Règles d'or Règles du jeu Manières de faire collectives efficaces <p>Sur l'autre</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les différents statuts, les différents rôles 	<p>Sur soi</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître son statut dans l'action (Attaquant ou Défenseur) S'engager en fonction de ses ressources <p>Sur l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître les règles du jeu et les règles d'or Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu <p>Sur l'autre</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir
CAPACITES	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper un objet ou quelqu'un (actions juxtaposées) 	<ul style="list-style-type: none"> S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions.

Enjeux éducatifs de la compétence: coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

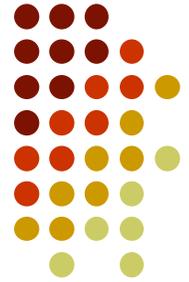


Des conditions à respecter pour que les jeux soient acceptables sur le plan éthique et éducatif en EPS



- Les jeux doivent **permettre à tous d'entrer et de rester dans l'action** (proscrire les jeux par élimination).
- Les jeux nécessitant de tirer ou de dégommer quelqu'un avec un ballon doivent être pensés avant d'être utilisés.
- Les jeux en EPS doivent **solliciter les grandes ressources** énergétiques, informationnelles, motrices et favoriser les interactions sociales.
- Ils doivent permettre de **gérer l'hétérogénéité en jouant sur leurs règles**.

Jouer à des jeux suppose la constitution de groupes



- La constitution des groupes est à faire en classe et demande une attention particulière
- La constitution des groupes est dans un premier temps imposée par l'enseignant qui s'appuie sur la connaissance qu'il a des élèves en EPS et dans la classe
- Il est nécessaire de mettre en œuvre différents types de regroupements sur l'ensemble des modules.

Quelques pistes pour faire des groupes

(Le groupe J-P. REY 2000)

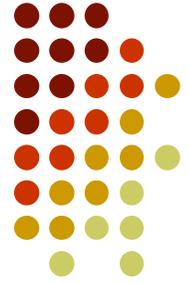


- **Groupe hétérogène** : différence de niveau comme source de transformations. Les écarts ne doivent pas être trop importants. Nécessité de coopération et d'entraide.
- **Groupe affinitaire** : permet une sécurité affective, favorisant ainsi certains apprentissages et le travail en coopération. Ce type de regroupement n'est pas toujours un facteur de réussite : une conformité de comportements peut entraîner soit une paresse sociale, soit des comportements déviants /classe, soit un trop grand conformisme.

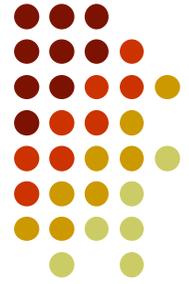
- **Groupe de niveaux** : peut être à double tranchant pour les élèves. Soit il stimule, soit il décourage. Peut être discriminant et générer de « l'incompétence apprise » et de l'échec. A manier avec beaucoup de « sens pédagogique » surtout chez de jeunes élèves.
- **Groupe de besoins** : face à une tâche, les élèves peuvent présenter des lacunes semblables tout en ayant un niveau de performance identique. Le travail porte sur un besoin commun avec l'avantage de faire travailler ensemble des élèves à besoin différent.



- **Groupes en fonction des APSA supports** : en fonction des différences morphologiques ou de représentations.
- Ce type de regroupement est parfois incontournable du point de vue de la sécurité.
- Cependant il ne doit en aucun cas être stigmatisant et mettre en cause l'estime de soi d'un ou plusieurs élèves.



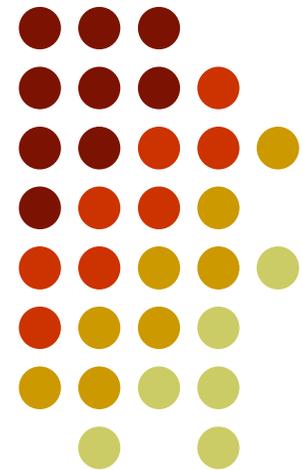
Pour conclure sur la constitution des groupes



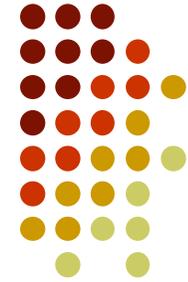
- La coopération produit de meilleurs résultats que la compétition
- Le fait d'appartenir à plusieurs groupes atténue la discrimination
- La possibilité de choix à l'intérieur d'une tâche entraîne plus de controverses et par conséquent un partage de décisions qu'une tâche « fermée » où le leader impose rapidement sa décision.

Tâche simple ou tâche complexe ?

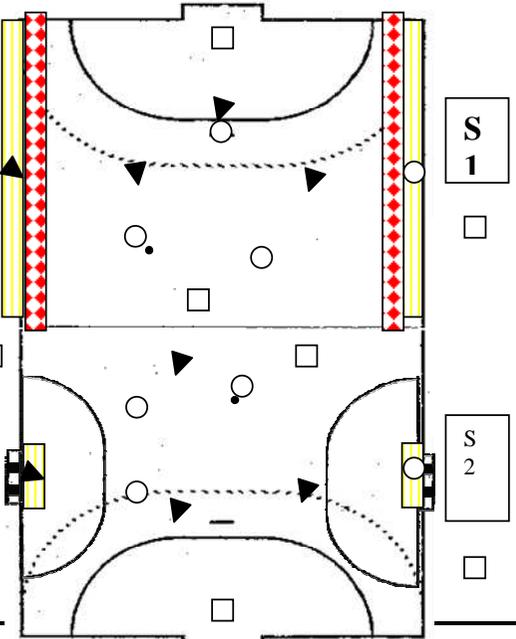
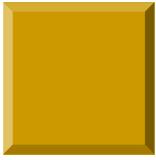
Vivre une situation
de jeux collectifs en EPS
La balle au capitaine



S'opposer individuellement ou collectivement

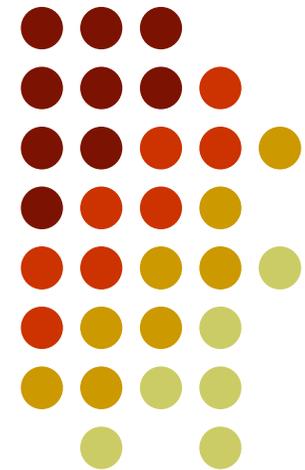


Tous capitaines

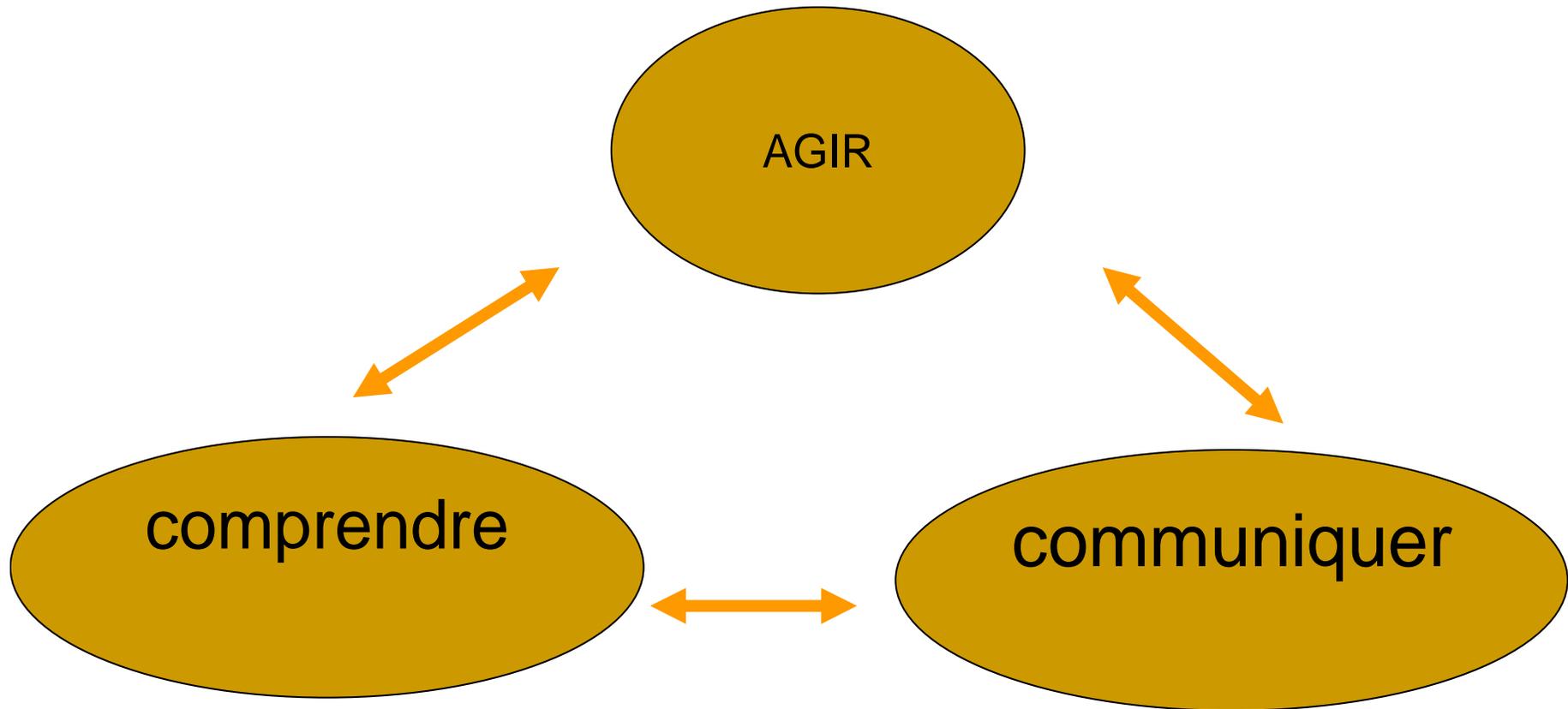
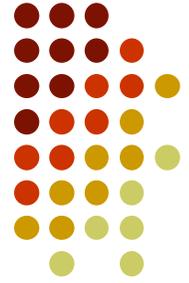
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p>EN ATTAQUE : Faire parvenir le ballon à son capitaine. Être les premiers à devenir tous au moins un fois capitaines</p> <p>EN DEFENSE : Empêcher l'adversaire de donner le ballon à son capitaine.</p>	<p>2 terrains de mini hand 3 équipes de 4 joueurs par terrain dont 1 capitaine situé dans une bande de 1m matérialisée à une extrémité du terrain. 3 jeux de dossards 1 ballon par terrain</p> <p>▼ et ○ jouent □ organisent</p> 	<p>Le porteur du ballon peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire des passes - se déplacer en dribblant <p>Il ne peut pas courir avec le ballon Le contact physique est interdit.</p> <p>Les joueurs doivent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les limites du terrain - ne pas pénétrer dans les zones interdites : S 1 (zone de 2 m rouge) : S 2 (zone du mini hand) <p>Les capitaines ne peuvent se déplacer que dans leur zone (jaune) : S 1 et S 2 bande de 1 m en fond de terrain. Celui qui a réussi la passe au capitaine prend sa place.</p> <p>Les passes au capitaine : L'attaquant doit faire une passe directe et le capitaine doit bloquer le ballon.</p>	<p>l'équipe gagnante est la première dont tous les joueurs sont passés capitaine</p> 

Retour sur la mise en œuvre

Comment ?
Avec quels jeux ?



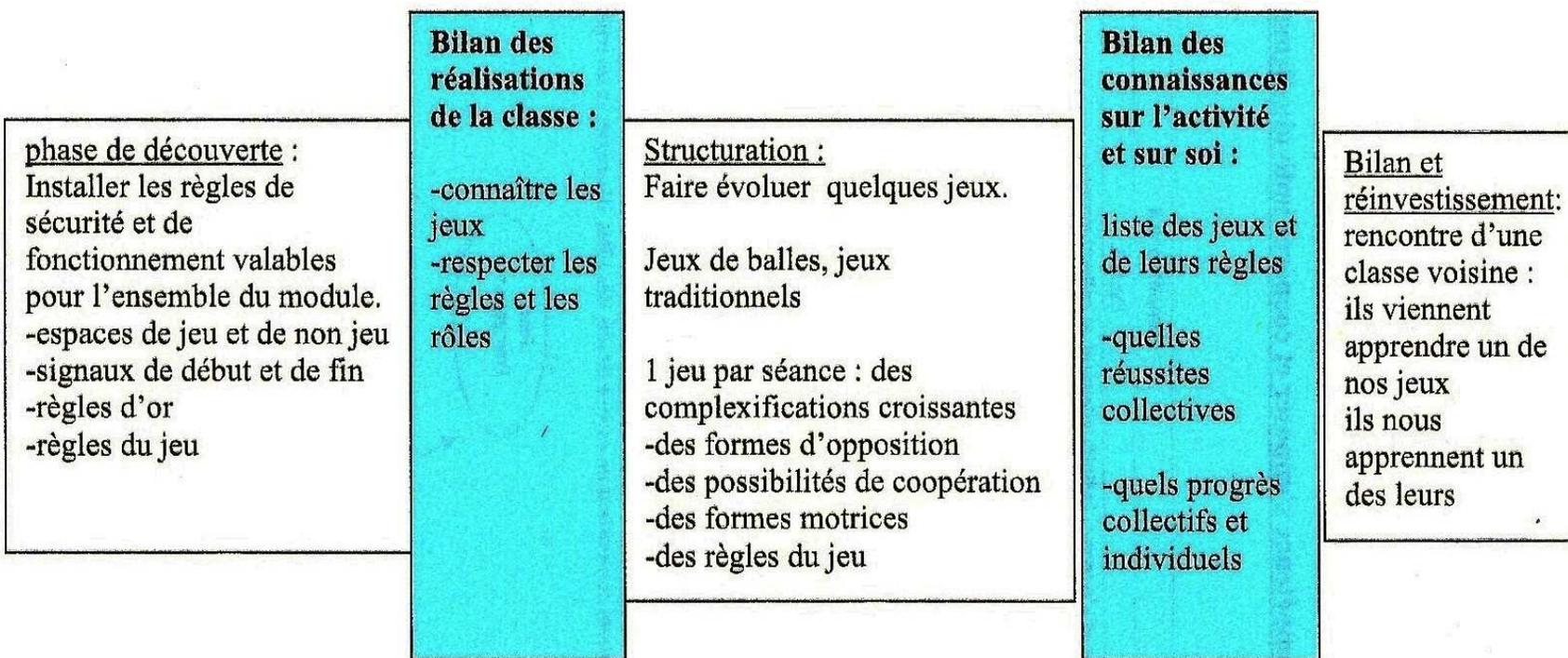
Une démarche :





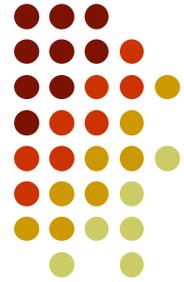
Paul Bouvard CPD EPS IA Rhône

Trame du module d'apprentissage :



Construire et mettre en œuvre des tâches :

Pour que l'élève puisse apprendre, il faut que certains éléments de la tâche soient clairs et compris :



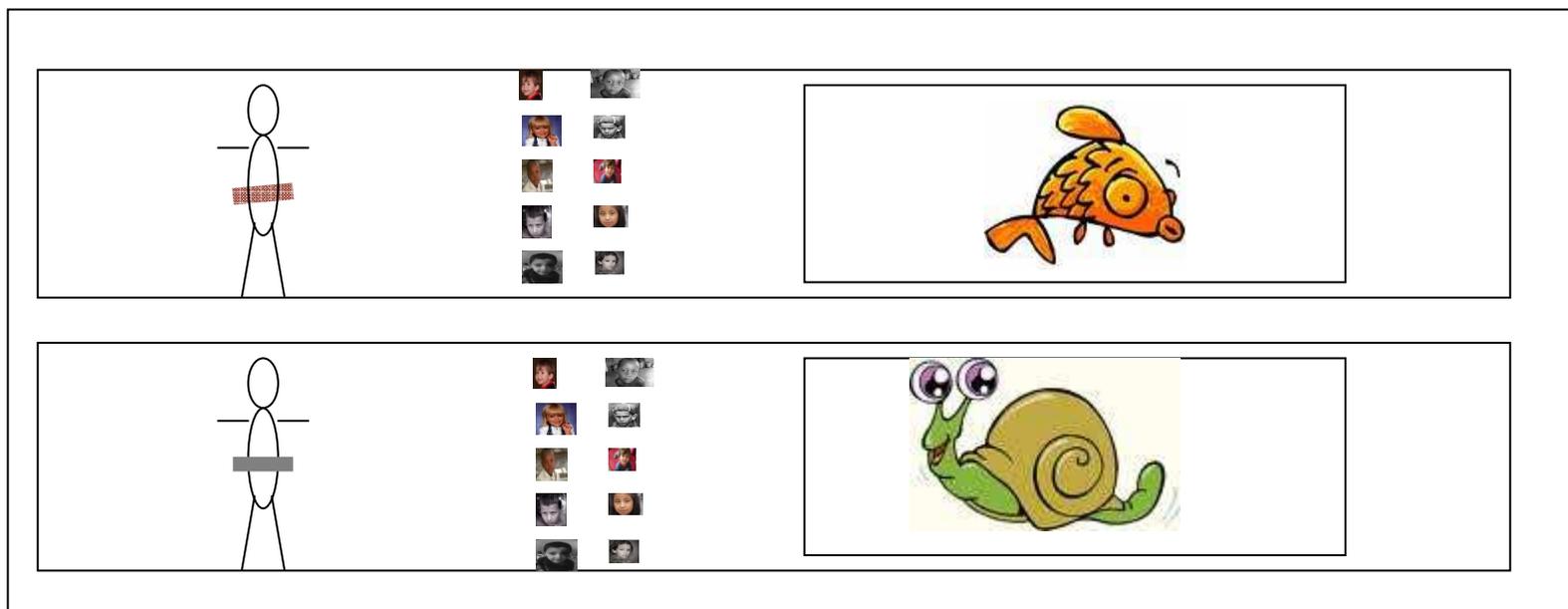
La tâche est une unité de sens et de communication dans la classe

- **Un but** : ce que l'élève doit réaliser
- **Un dispositif**: l'espace, le matériel, les équipes dans lesquels les équipes vont évoluer
- **Des critères de réussite** : ils permettent à l'élève de connaître le résultat de ses actions
- **Des manières de faire** : ce sont les actions utiles, les opérations à faire pour réussir

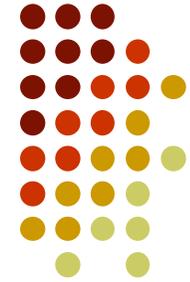
La tâche unité de sens, unité de communication dans la classe



- a) le dispositif: les équipes.
- Organisation humaine

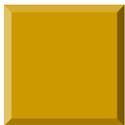
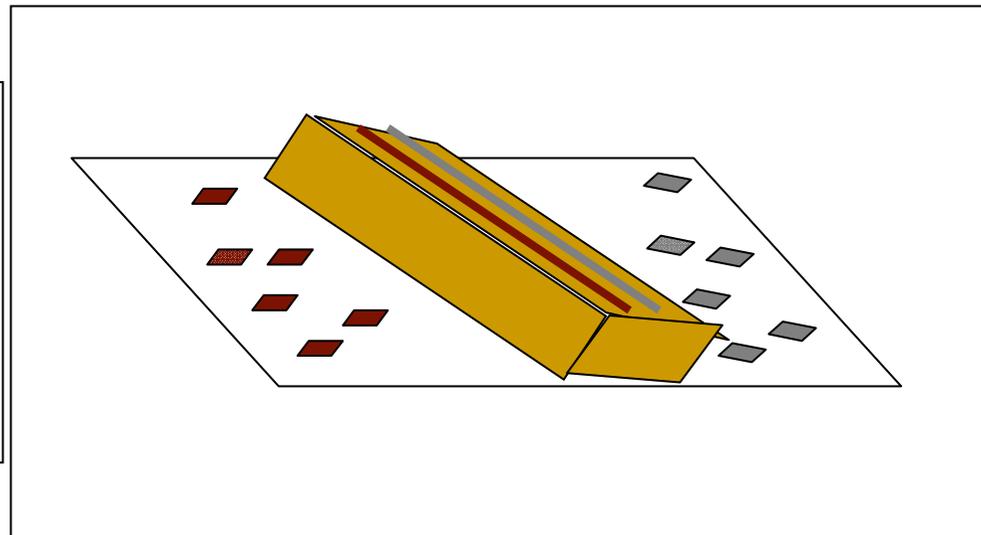


La tâche unité de sens, unité de communication dans la classe

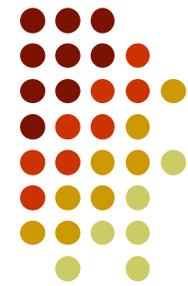


a) Le dispositif: aménagement matériel

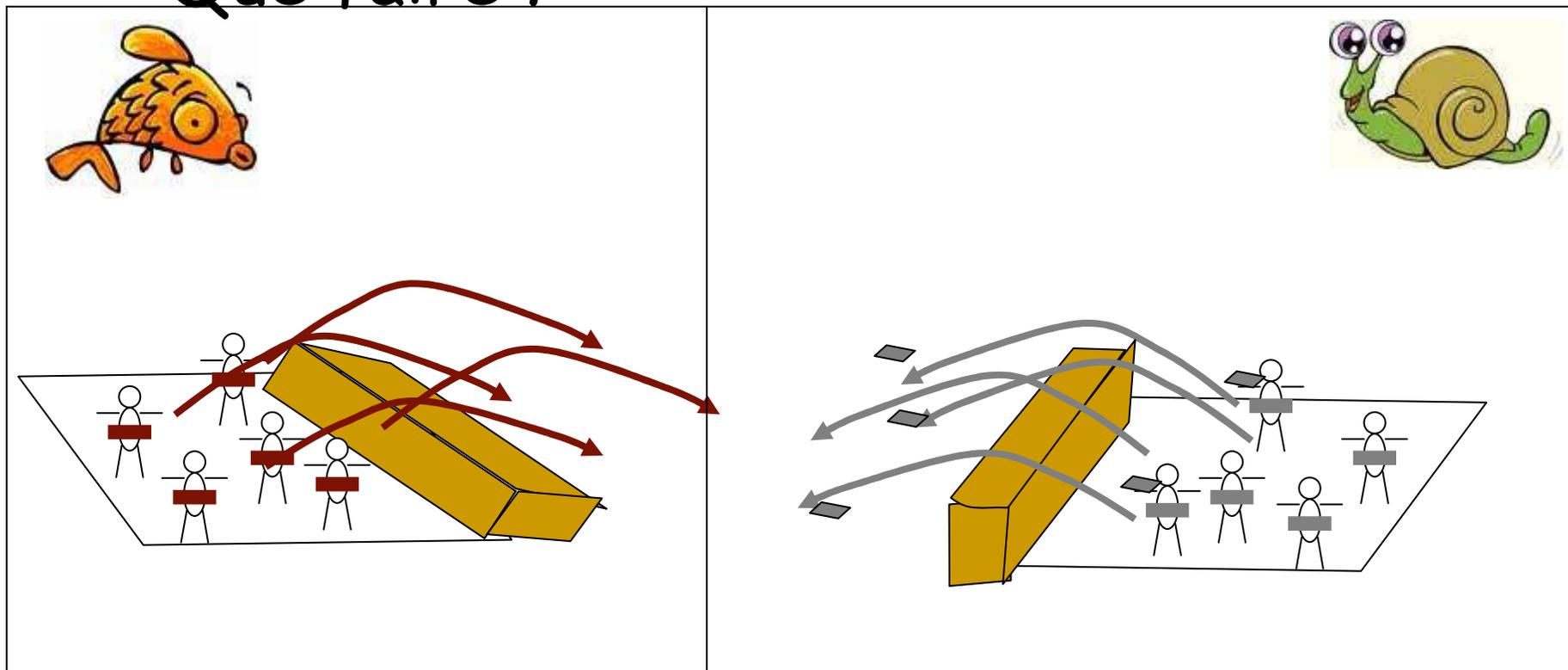
- -Pour jouer il faut :
- Des sacs
- Une caisse
- Une bande rouge
- Une bande verte
- 2équipes



La tâche unité de sens, unité de communication dans la classe



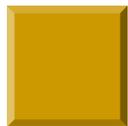
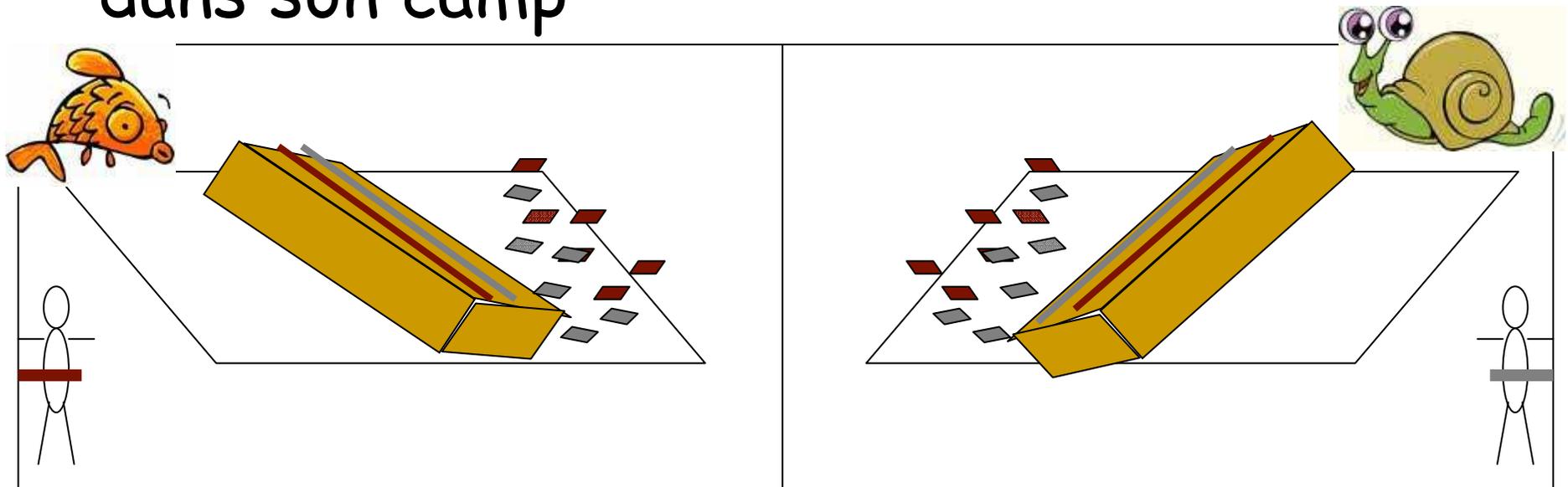
a) le dispositif: Les opérations:
Que faire ?



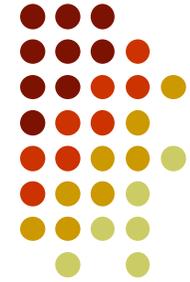
La tâche unité de sens unité de communication dans la classe



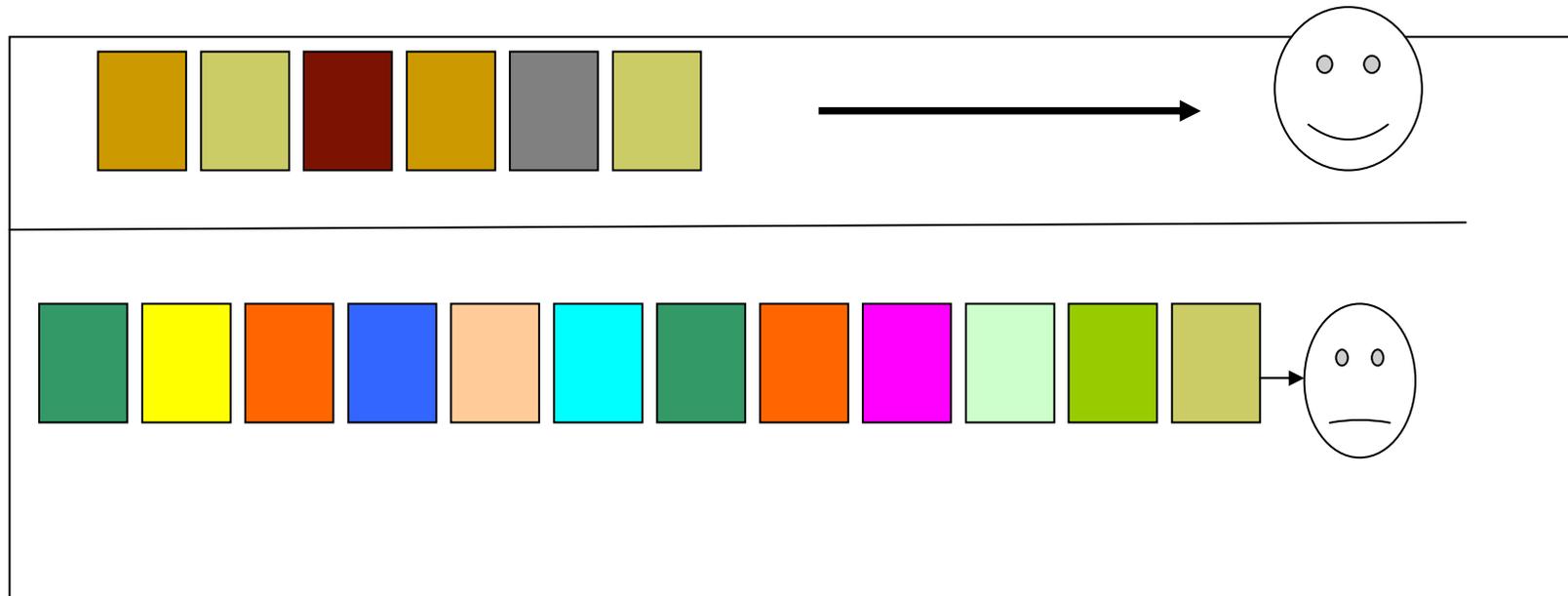
Le But du jeu: Ne plus avoir de sacs
dans son camp



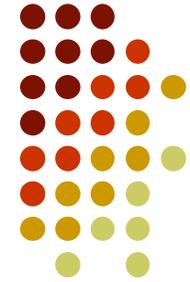
La tâche unité de sens unité de communication dans la classe



B) Le critère de réussite:
Qui à gagné la partie ?



Au cycle 1, à l'école maternelle

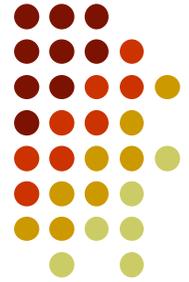


- **Au cours du module**, il s'agira d'appliquer des règles, mais également de voir ce qu'on peut changer pour que le jeu garde de l'intérêt
- **Principe d'équité** : espace de même nature, même nombre de joueurs, même nombre d'objets
- On peut commencer par faire jouer une équipe contre la maîtresse.
- On peut jouer sur le nombre d'objets ou la distance à la cible
- Avoir des **équipes stables**
- L'élève doit **entrer dans le jeu avec une intention** : pas d'actions trop techniques. Aller vers une motricité simple



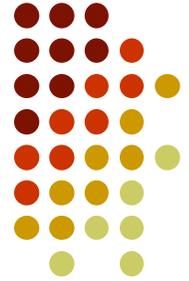
- **Pour marquer le temps** : on utilise une comptine dont on connaît le début et la fin.
- La comptine donne un repère, le sablier est encore trop abstrait.
- Insister sur **les règles de prise** : exemple pétrification puis les copains doivent me libérer.
- **Garder les résultats** des parties, des rencontres
- **Score** : relier le résultat avec la manière de faire

Les règles de fonctionnement = règles du jeu



- Elles sont à distinguer des règles d'or
- (cf. lutte, des règles qui ne peuvent pas se changer)
- D'abord on respecte les règles de fonctionnement mais on peut les faire changer.
- Pour chaque jeu, l'élève doit savoir :
 - Ce qu'il doit faire
 - C'est réussi quand
 - Ce qu'il faut pour jouer

Le module

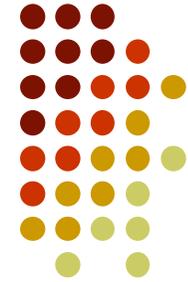


- Par rapport à un module classique, la **phase de référence est difficile à mettre en place.**
- Penser à une **complexification progressive**
- Exemple : le jeu des déménageurs
- Nécessite de **visiter l'espace avant** de jouer.
- **Phase 1**, une équipe vide, l'autre remplit.
- Quand dit-on c'est fini ?
- Il est plus facile de juger le vide du plein.
- Quand c'est fini, le dire fort.
- Quand **on change de côté**, nécessité de revisiter l'espace.

Commencer par une opposition différée : une équipe vide, l'autre remplit



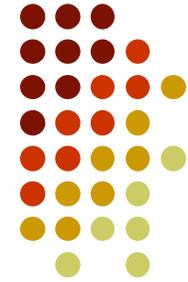
Après, on propose



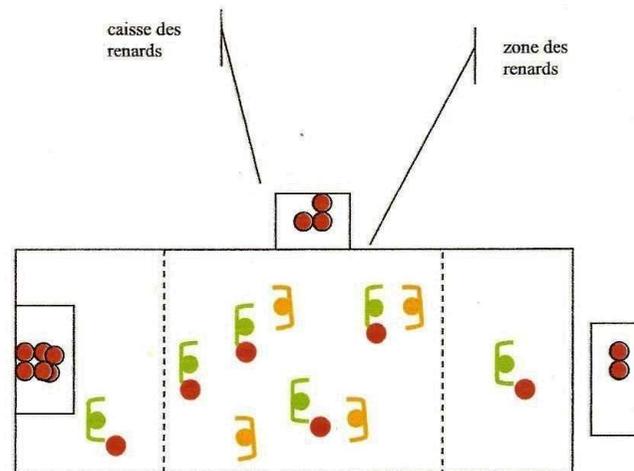
- une **opposition en parallèle** :
- Qui en a le plus ?
- Puis, une **opposition simultanée** : quand je remplis, tu vides ou balles brûlantes

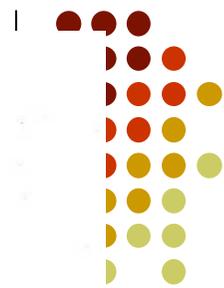


Enfin, une opposition interpénétrée



- Les statuts sont différents, les camps différents
- Avec des actions contradictoires
- Exemple : jeux des corbeaux et renards





Au cycle 2

La démarche d'enseignement :

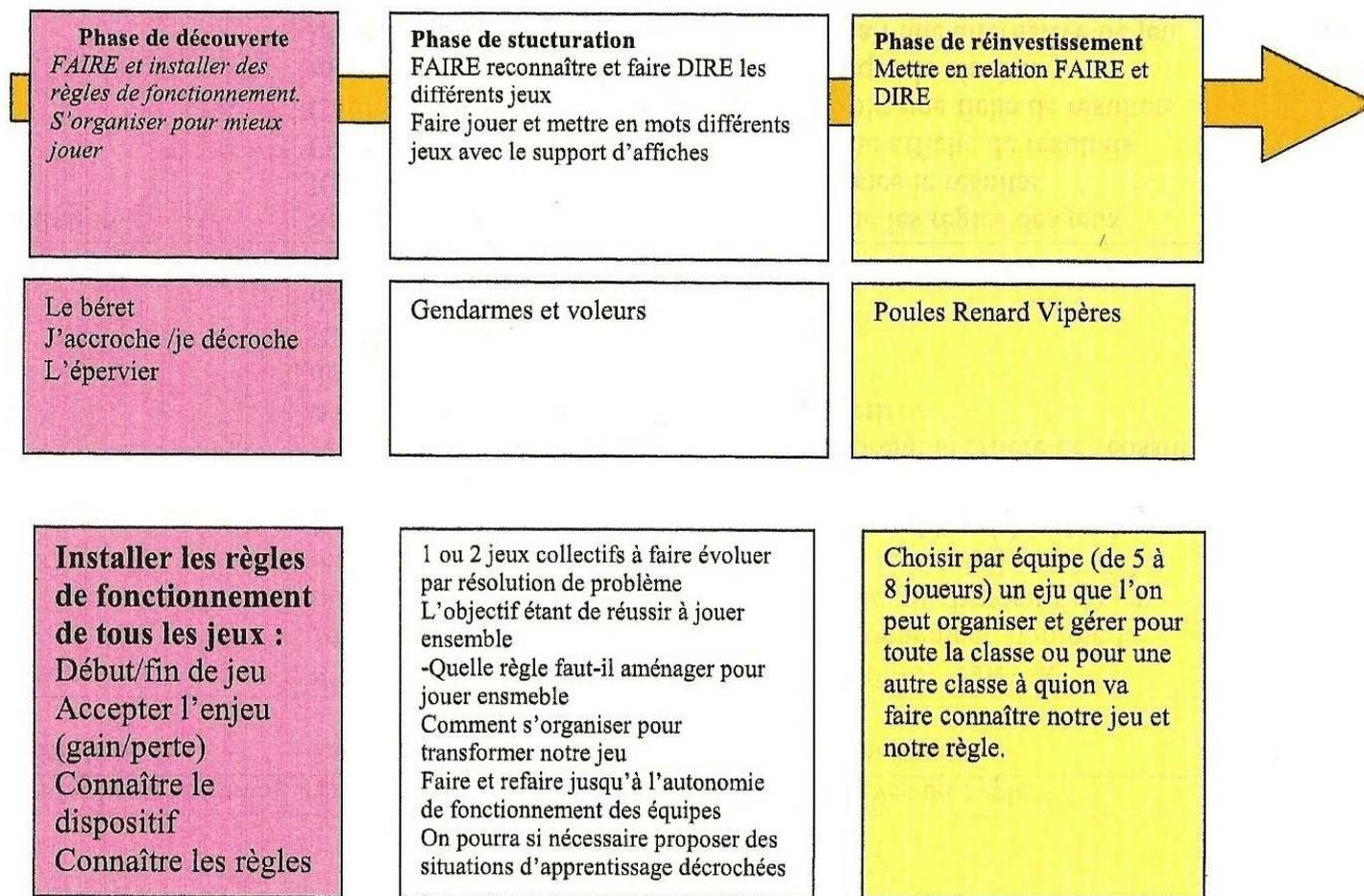
Choisir trois ou 4 jeux

Les présenter sous forme d'affiche pour les apprendre -> FAIRE

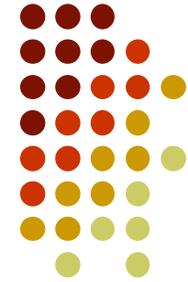
Les METTRE EN MOTS à l'aide des AFFICHES -> DIRE

Faire refaire un jeu appris, géré par un petit groupe METTRE EN RELATION FAIRE ET DIRE

La structure du module d'enseignement :



Au cycle 3

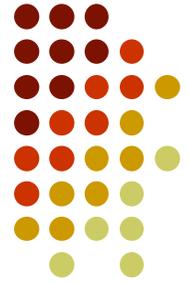


Phase de découverte	Phase de référence	Phase de structuration	Phase de bilan
<ul style="list-style-type: none">● Gendarmes et voleurs● Corbeaux et renards 1 ballon à la fois● Jeu des 2 rivières● Passe à 5 (conserver la balle)	<ul style="list-style-type: none">● La balle au capitaine	<ul style="list-style-type: none">● Passe à 5 en surnombre (conserver la balle)● Jeu des 2 ballons (conserver le ballon)● La balle au capitaine en surnombre	<ul style="list-style-type: none">● Tous capitaines (double score)



Démarche de construction des savoirs au cycle 3

Exemple avec gendarmes et voleurs

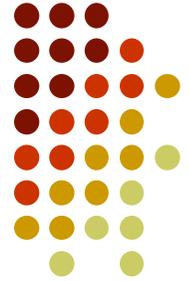


- 1 * **Apprendre la tâche (sur le terrain) :**
comprendre le but du jeu, accepter les règles, ajuster les équipes, accepter de tenir les différents rôles, régler les espaces, les camps, les modalités de lancement de jeu.



2* Apprendre avec la tâche (sur le terrain et en classe) :

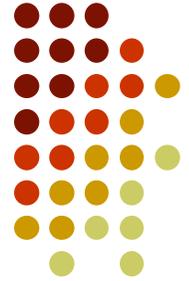
- La réflexion se fait sur les grandes organisations collectives (à partir des rôles à tenir)
 - Les voleurs courent partout et oublient de délivrer les prisonniers
 - Les gendarmes gagnent tout le temps, les prisonniers s'ennuient...
- Un travail de mise à distance individualisée
 - avec une fiche individuelle d'observation ou un comptage
 - à partir d'une observation guidée : qui ne sort jamais du camp, qui est toujours attrapé...



3* Institutionnaliser les règles de l'action efficace (en classe) :

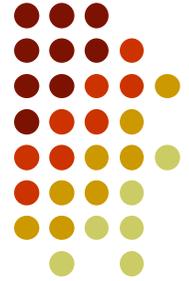
- Qu'est-ce qu'un gendarme efficace ?
- Qu'est-ce qu'un voleur efficace ?
- Qu'est-ce qu'un prisonnier actif ?

Le questionnement efficace de l'enseignant



- Il porte sur la **description des actions** :
 - Que fait Aziz pour échapper à Cécilia ? « Il court en zigzag ».
- Il porte sur l'**intention** :
 - Pourquoi fais-tu des zigzags, fais-tu toujours des zigzags, quand en fais-tu et quand n'en fais-tu pas ?
- Il ne délaisse pas la **description des actions individuelles** au profit d'une analyse globale collective.
 - Ce n'est pas forcément vrai en jeu sportif collectif, mais ici c'est incontournable, le jeu passant d'une accumulation d'actions individuelles à un jeu collectif intentionnel.

Un système de règles minimales pour jouer ensemble doit prendre en compte



- L'espace de jeu et son aménagement délimitation
- Le temps de jeu
- Les conditions d'interactions entre les joueurs
- Les conditions d'intervention sur les objets
- Les conditions d'obtention du résultat