

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager dans l'action

Faire un projet d'action

Identifier et apprécier les effets de l'activité

Se conduire dans le groupe en fonction des règles

Au royaume de la course

Équipe EPS
du Pas-de-Calais

En maternelle, l'enfant explore ses capacités motrices et, dans l'activité course, il découvre les différentes formes de déplacement. Le module d'apprentissage présenté ici finalise le travail mené tout au long du cycle 1¹ : l'élève apprend à adapter son allure de course aux contraintes de l'environnement.

La démarche favorise la construction des apprentissages en permettant à l'enfant, d'éprouver et d'évaluer ses progrès, à l'enseignant, d'observer les comportements de chacun et de proposer des situations ciblées. Trois phases participent à la mise en cohérence des compétences sollicitées :

- entrer dans l'activité : l'enfant se familiarise avec l'essence même de l'activité, il explore les différentes façons de courir ;
- évaluer les besoins : une situation-repère permet à l'enseignant d'analyser les conduites motrices initiales et leur évolution tout au long du module ; pour l'enfant, elle est un indicateur de ses progrès ;
- structurer les apprentissages : il s'agit de proposer des situations d'apprentissage ciblées sur les problèmes repérés.

Pour entrer dans l'activité

Des jeux de course

Dispositif : quatre à cinq parcours de formes diverses, matérialisés par des plots, cerceaux, lattes comportant ou non des obstacles ; des boîtes de gommettes ; des équipes de 4 à 5 coureurs réparties sur les différents circuits.

Consignes : effectuer sa course pendant le temps de la comptine ou du sablier, rapporter chacun une gommette.

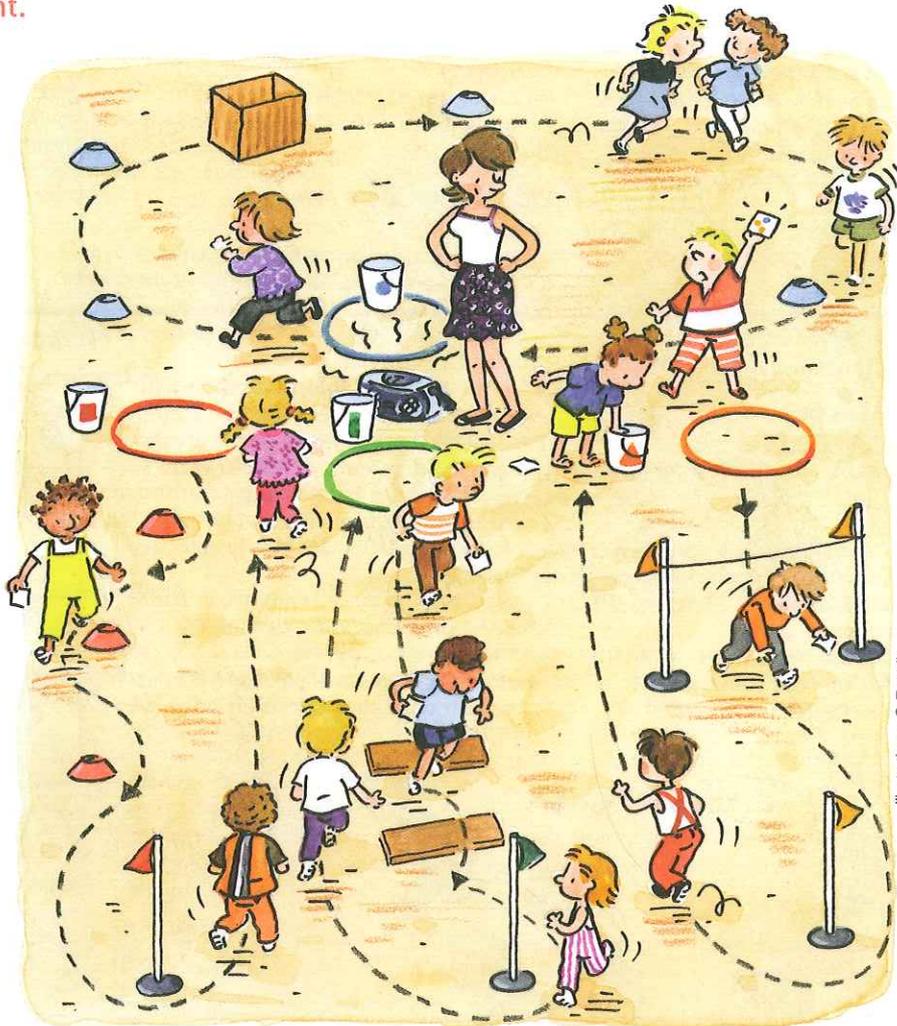
Interventions de l'enseignant

- s'assurer que chaque élève est en activité ;
- raconter une histoire pour aider à la compréhension de la consigne.

Pour évaluer les besoins

A partir de la situation-repère « Les collectionneurs »¹, l'enseignant observera les comportements moteurs des enfants.

1. Étape 3, cf. article p. 29.



Illustrations : C. Tarcelin

Trois niveaux « typiques » peuvent être distingués :

- niveau 1 : l'enfant abandonne ou marche sur un des chemins ;
- niveau 2 : il court à la même allure quel que soit le chemin ;
- niveau 3 : il adapte son allure au chemin proposé.

Pour structurer les apprentissages

Pour les élèves de niveau 1

Objectif

Courir plus lentement pour courir plus longtemps.





Les chemins de couleur.

Les chemins de couleur

Dispositif : trois ou quatre parcours longs et de formes différentes ; des boîtes de gommettes ou des pinces à linge ; des équipes de quatre à cinq élèves.

Consignes : effectuer le circuit le temps de la comptine ou du sablier et rapporter une gommette.

Critère de réussite : coller le plus de gommettes possible.

Variables :

- effectuer une rotation sur les parcours ;
- courir sur un parcours identique ;
- perdre sa gommette si on marche.

Pour les élèves de niveau 2

Objectif

Différencier deux vitesses de course.

Ballon roule

Dispositif : un ballon lancé par l'enseignant ; les élèves sont positionnés par vague de quatre ; une zone d'arrivée à 20 ou 30 m du départ.

Consignes : courir pour arriver avant ou après le ballon en fonction de la demande de l'enseignant.

Critère de réussite : respecter la consigne donnée.

Variables :

- franchir des obstacles ;
- remplacer le ballon par une phrase chantée.

Pour les élèves de niveau 3

Objectif

Affiner la connaissance de ses possibilités de course en fonction du temps et de l'environnement.

Contre la montre

Dispositif : deux couloirs de 20 m, un avec obstacles, l'autre sans ; des zones d'arrivée de 2 à 3 m de longueur identifiée par des couleurs, une course de 6 secondes signifiée par un coup de sifflet.

Consignes : courir le plus loin possible, au coup de sifflet lâcher le sac de graines.

Critère de réussite : connaître la zone d'arrivée pour chacune des courses.

Variables :

- établir un projet après plusieurs essais ;
- proposer pour chaque couloir un aménagement différencié (hauteur des obstacles).

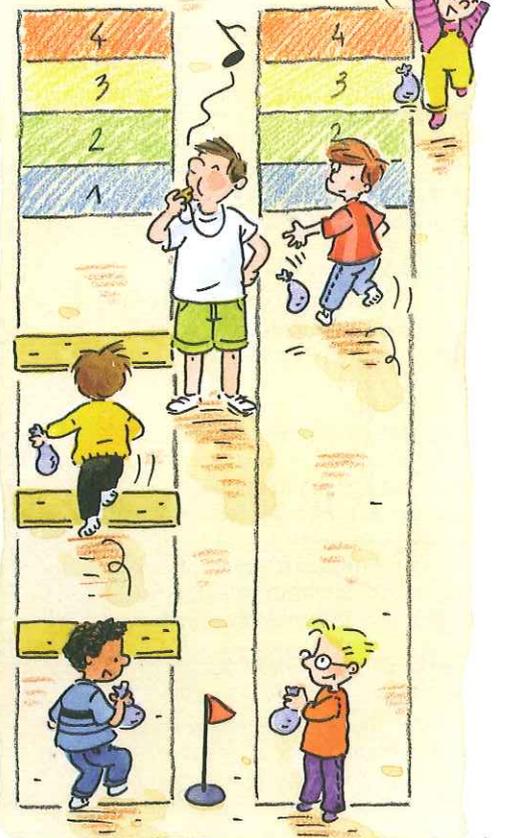
nagement différencié (hauteur des obstacles).

Pour évaluer les progrès

C'est une phase de réinvestissement à partir de la situation-repère « les collectionneurs »¹. Selon les réussites, on peut demander aux élèves d'annoncer un projet de course (nombre de gommettes collectées) ou imposer un ordre de parcours dans un temps imparti.

Les comportements observables sont les mêmes que ceux de la situation-repère servant d'évaluation diagnostique, le passage d'un niveau à un supérieur attestant des progrès de l'élève. ●

Contre la montre



Pour l'équipe départementale EPS 62 :

Christophe Cortyl,

CPD-EPS (62) ;

Philippe Kapusta,

professeur d'EPS, IUFM, Arras (62).

A propos de cette fiche

Ce module d'apprentissage est extrait de *Apprendre en éducation physique*, cycle 1, CRDP Lille, équipe EPS du Pas-de-Calais.

