

Les cartes des gymnastes

CYCLE 2

ACTIVITÉS GYMNIQUES

Compétence transversale :

... faire des choix et les appliquer ...

Compétences disciplinaires :

... réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne ...
... appréhender les notions de déplacement, durée, vitesse ...
... agir en fonction d'un risque reconnu et apprécié et de la difficulté de la tâche ...

Les auteurs proposent des solutions concrètes à l'enseignant qui souhaite programmer un cycle d'activités gymniques. Il s'agit d'un travail « à la carte » accessible à tous et respectueux de l'activité. Il repose sur la volonté pédagogique de faire agir et la nécessité de motiver pour apprendre.

L'unité d'apprentissage comporte au moins dix séances, minimum nécessaire à l'apparition de progrès affectifs, moteurs et cognitifs observables.

Dispositif

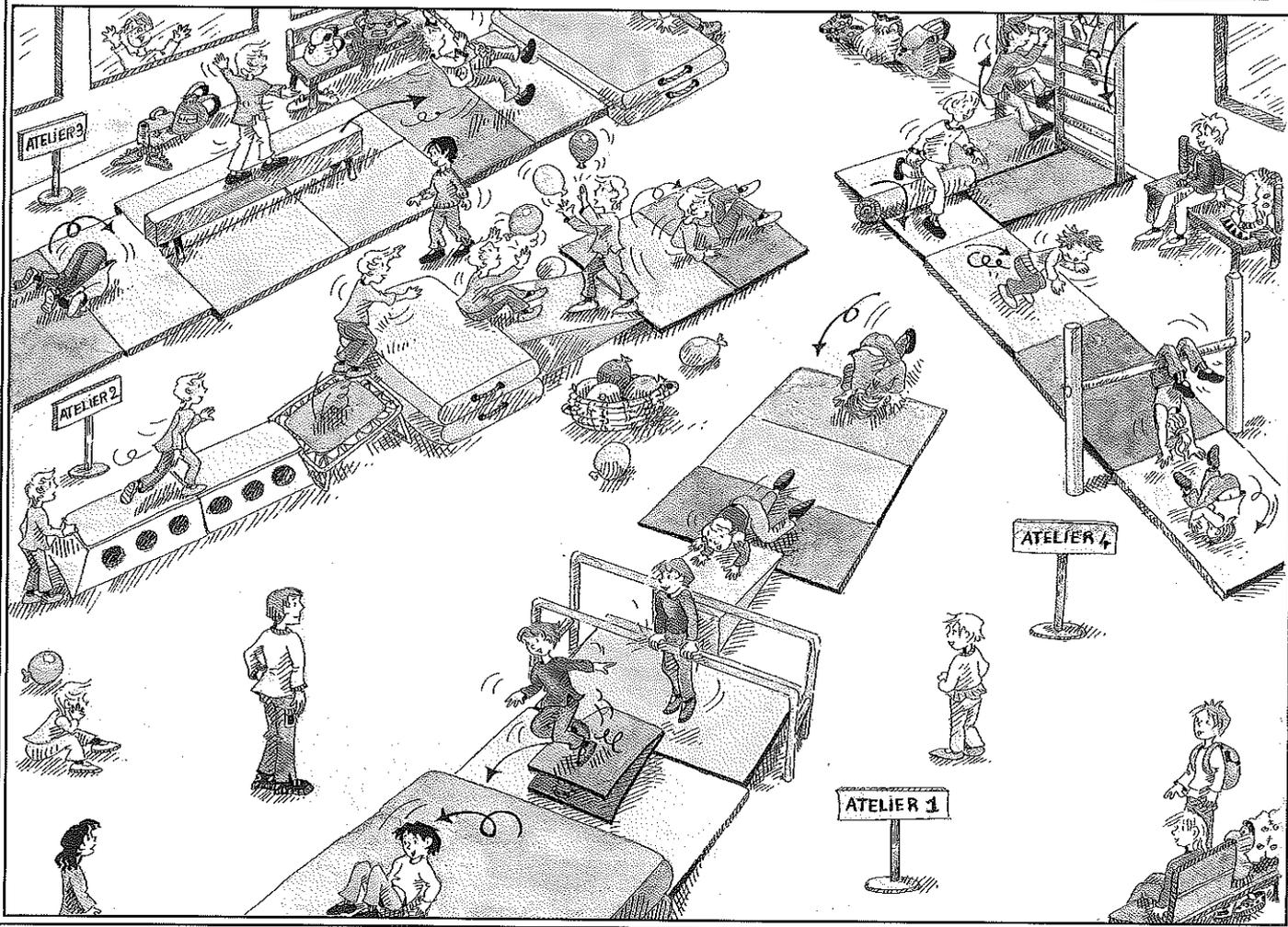
En fonction du matériel disponible et des acquis antérieurs des enfants, l'enseignant prévoit l'organisation de plusieurs ateliers favorisant une quantité d'activité optimale pour chaque élève.

La découverte, l'expérimentation

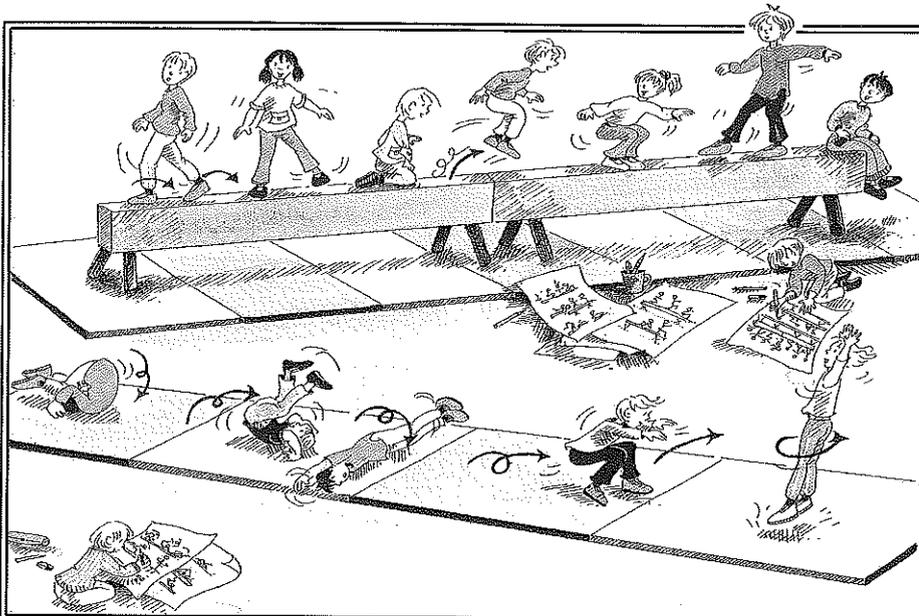
Les enfants, par groupes de cinq ou six, explorent successivement chaque atelier. C'est l'aménagement qui induit les réponses, les consignes de l'enseignant se limitant, pour cette phase, au rappel des exigences liées à la sécurité (succession des enfants, positionnement des tapis, parades...).

Remarque : le maître est attentif à tous mais restera plus vigilant sur l'atelier pour lequel il identifie un risque objectif. Il note les réponses des enfants, félicite, encourage.

La diversité des supports proposés permet l'émergence d'actions motrices variées et différentes selon les ateliers.



DESSINS : VÉRONIQUE SUBSTRAC



Atelier 1

- aménagement : des tapis, un plan incliné en bois, des barres parallèles basses, un tremplin et un matelas de réception ;
- actions possibles : ramper, s'établir en appui, glisser, rouler au sol, sauter...

Atelier 2

- aménagement : deux caissons, un mini-trampoline, deux matelas de réception superposés, un plan incliné en mousse, des tapis de sol, des ballons de baudruche ;
- actions possibles : courir, sauter, rebondir, se réceptionner, rouler, lancer, rattraper, jongler...

Atelier 3

- aménagement : une poutre basse, des tapis de sol, une corde oscillante, deux matelas de réception ;
- actions possibles : se suspendre, se balancer, s'équilibrer, marcher, sauter et rouler...

Atelier 4

- aménagement : des espaliers, un caisson,

une barre fixe basse, des tapis de sol, un bloc-mousse cylindrique, des cerceaux ;
- actions possibles : monter, descendre, se déplacer en appui manuel, se suspendre, rouler, sauter, passer à travers...

La formalisation

À partir de cette phase d'action, les enfants sont invités à exprimer leur vécu en le verbalisant, en le dessinant, en l'écrivant, en échangeant.

Ils énoncent, en classe, leurs réalisations à chaque atelier. Ce travail d'expression orale, puis écrite, favorise l'acquisition des règles particulières : le style est concis, l'action est définie par un verbe à l'infinitif précisé par des adverbes ou compléments. La schématisation favorise la prise de conscience du corps dans l'espace. Par exemple :

- sauter à pieds joints,
- franchir la barre, en prenant appui sur ses pieds,

- rouler sur le côté en conservant le corps tendu,
 - etc.
- Ils réalisent ainsi des cartes. Un travail de classement permet de faire apparaître des familles et d'identifier, grâce à une catégorisation, les actions gymniques. Les élèves identifient les familles et leur donnent des noms génériques, par exemple :
- fourmi, regroupant les modes de déplacement en quadrupédie,
 - ouistiti, qui rassemble toutes les actions avec des passages en appui sur les mains et pieds,
 - kangourou, avec toutes les variantes de sauts,
 - chat, détaillant les formes de rouler,
 - flamant, décrivant toutes les positions statiques d'équilibre,
 - otarie, comportant des actions de jonglerie...

L'exploitation

De retour au gymnase, les enfants systématisent leurs recherches : en utilisant les cartes et en tenant compte de l'aménagement de chaque atelier, ils expérimentent de nouvelles actions motrices et varient les combinaisons. Cette phase permet également de faire apparaître de nouvelles propositions qui, de retour en classe, compléteront le jeu des familles.

Parmi les enrichissements proposés pour la famille des sauts :

- je saute de plus en plus haut, ou loin ;
- j'expérimente des sauts en contre-haut, contre-bas ou de plain-pied ;
- je cherche différentes positions et attitudes pendant la phase d'envoi ;
- j'enchaîne plusieurs sauts différents ;
- je combine un saut et une roulade ;
- etc.

Entre le timoré qu'il faudra stimuler et le casse-cou qu'il faudra réfréner, le maître incitera les élèves à faire toujours plus et mieux.

L'approfondissement

Des exigences supplémentaires poseront de nouveaux problèmes moteurs :

- choisir trois cartes d'une même famille et les composer pour réaliser un enchaînement ;
- choisir deux cartes de familles différentes et les associer dans l'action ;
- trouver deux façons différentes de lier les actions décrites sur deux cartes...

Cette organisation permet aux enfants d'inventer leurs propres suites d'action, intégrant l'idée de projet personnel et de défi (1). La maîtrise des enchaînements choisis par les enfants sera progressivement valorisée, notamment lors de moments de présentation aux autres groupes.

Cette forme de travail favorise l'autonomie des élèves et permet une réelle différenciation. Les progrès moteurs peuvent être réinvestis dans les activités gymniques plus codifiées (gymnastique aux agrès, trampoline, gymnastique rythmique) et sont réalisés en préservant l'essence même de l'activité.

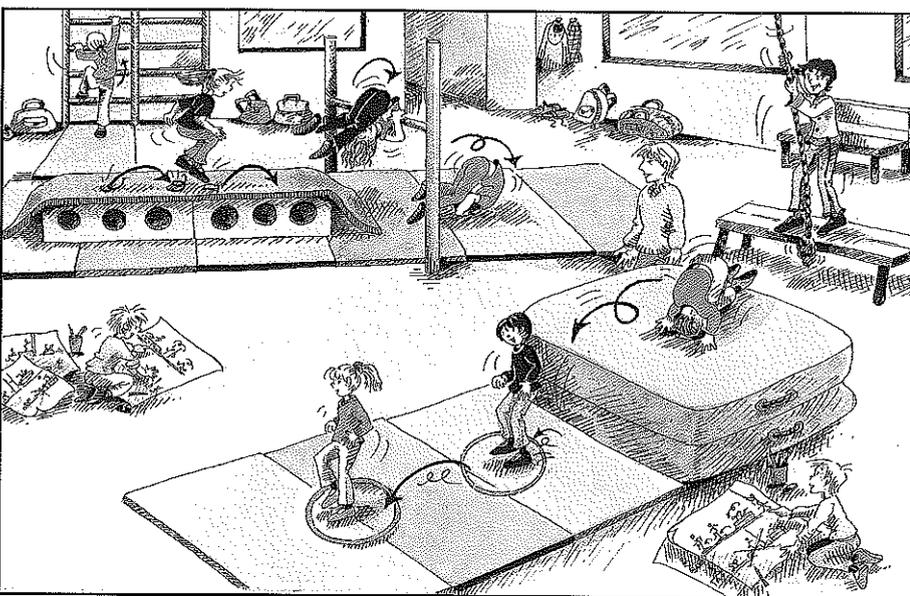
Marion Baby,

I.M.F., École d'application St-Barthélémy,
Nice (06) ;

Bernard Revest,

CPC-EPS, Nice III (06).

(1) « Pédagogie des défis », J.-C. Demey, EPS 1, n° 70.



N.D.L.R. : concernant cette activité au Cycle 2, voir également EPS 1 n° 61, 65, 72, 89, 91, 92.