



# EPS : culture, jeu et apprentissage

Formation Guyane janvier 2020

Claire PONTAIS

# Parcours et questionnements

- Agrégée d'EPS, Formatrice INSPE
- Professeur EPS confrontée aux problèmes rencontrés par les PE → connaissance des APSA primordiales (oui...mais quelles connaissances ?)
- Polyvalence : pas une succession / accumulation de disciplines → nécessité d'un cadre commun dans lequel chaque discipline doit jouer son rôle
- Recherche : Comment les enseignant.es s'approprient les documents didactiques donnés en formation → toujours une reconstruction (pas une application)
- Dans le triangle didactique (savoir/élèves/enseignant) ne pas négliger l'aspect enseignant → faisabilité des propositions didactiques
- Responsable du dossier EPS en primaire dans l'association Centre EPS et Société → fiches APSA « testées pour vous »

# Les questions auxquelles cet exposé tente de répondre

- Comment envisager la relation jeu / sport / apprentissage en EPS / maîtrise de la langue pour permettre le progrès et la réussite de tous et toutes ?
- Quelles conditions réunir pour enseigner l'EPS avec le maximum de plaisir et de sérénité ?

# Enjeux sociétaux : le sport est un droit !

- **Le droit au sport pour tous et toutes** est inscrit dans la charte des droits de l'UNESCO
- **Sport au sens large = jeux/ sports institutionnalisés ou non /dances/ activités physiques (yoga..) :**
  - > enjeux de développement, de santé,
  - > enjeux d'émancipation et accès à la culture (loisirs actifs)
- Pour pouvoir faire du sport toute au long de la vie, il faut des compétences → l'École est le lieu d'éducation pour tous et toutes (seul lieu pour certains enfants)

# Le rôle de l'école

- Réduction des inégalités : sociales, entre filles et garçons, entre territoires, entre valides et non valides
- Démocratisation : Réussite de tous et toutes, accès à la culture
- Emancipation : doter les enfants de pouvoirs
  - pouvoir d'agir sur le monde (savoir nager, danser, jouer collectif..),
  - pouvoir de penser son activité
  - pouvoir s'enrichir des autres et de leurs différences /valeurs
- *Les ¾ des filles dont les parents n'ont aucun diplôme et ont de faibles revenus ne font pas de sport (C. Louveau, 2008).*

# Constats - Problèmes liés à l'enseignement de l'EPS

- Manque de formation, manque d'équipements ; pression sur les « fondamentaux » (français et les maths) / diminution du temps scolaire ; école qui valorise l'intellect et néglige les techniques ;
- EPS : pas dans la classe, gestion de classe perturbante, acceptation d'un certain désordre
- Pas toujours un prolongement après l'école → ce qu'on fait à l'école doit avoir du sens ici et maintenant

# Vos pratiques en EPS

1

Que faites-vous ?

2

Ce à quoi vous êtes attentifs ?

3

Quels conseils souhaitez-vous prioritairement ?

4

Est-ce que les programmes vous aident ?

# Réponses les plus courantes

- 1. Que faites-vous ?

*Jeux, activités, situations, motricité (maternelle), verbes d'actions, comptines (maternelle); sports (athlétisme, sports collectifs) ; danse(s)*

- 2. Ce à quoi vous êtes attentifs ?

*Plaisir, motivation, respect des consignes/compréhension, respect de l'autre, verbalisation*

### 3. Quels conseils souhaitez-vous ?

*Des situations adaptées à nos espaces ; comment motiver les élèves? quelles sont leurs possibilités ? Quels apprentissages sont prioritaires ? Combien de séances ?*

### 4. Est-ce que les programmes vous aident ?

*Oui / pas vraiment / je ne les ai pas vraiment lus....*

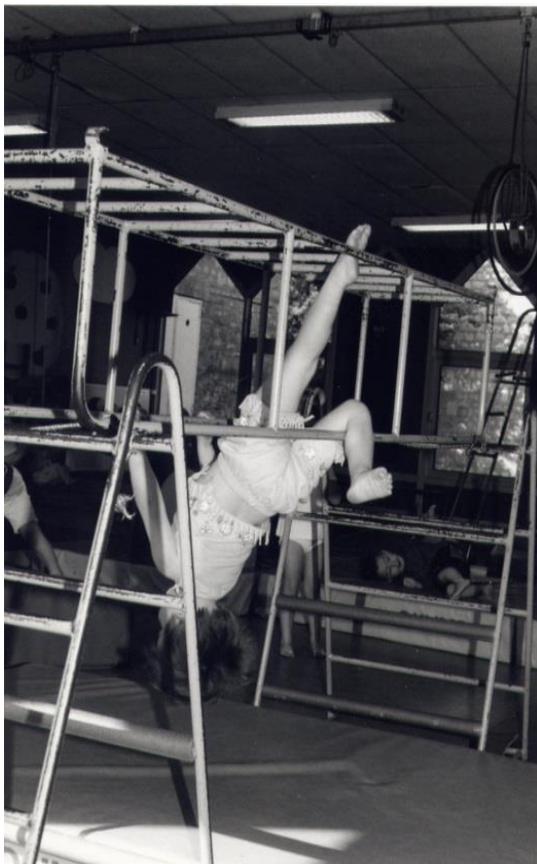
# Différence EPS- sport ?

## Quel est le rôle spécifique de l'école ?

- On pratique le sport dans différents lieux : école, clubs sportifs, centres de vacances, parc, cour de récréation, maison de retraite ...
- A différents âges : très jeune (bébé nageurs, baby-basket), enfant, adolescent.e, adulte, 3è âge...
- Chaque milieu a sa fonction

# Des projets éducatifs différents

école



club



parc



# Finalités, contraintes différentes

- **Au parc.** Sens : l'enfant se donne le vertige, jeu libre, recherche de sensations, conscience du risque/sécurité, autonomie.
- **Au club.** Sens : vertige + référence sociale (gymnastique). Enfant très aidé, très sollicité, peu d'autonomie, s'arrête quand il veut. Nombreuses séances. Réflexion aléatoire.
- **A l'école.** Sens : l'élève a un projet de spectacle (présente ses exploits de gymnastique), groupe de 30 (autonomie, mais aussi attente), en mixité, temps limité, doit réfléchir à ce qu'elle fait, doit se situer dans le code reconstruit par la classe, ...est *obligée* d'apprendre.
- *S. Bonnery : « si l'école ne joue pas son rôle, où l'élève apprend-il à faire une performance, tout en ayant une réflexion sur sa performance? »*
- → **spécificité forte de l'école** : EPS, contribution à la réussite sportive (et donc au développement de la personne) et en même temps à la réussite scolaire.

**Différence EPS/sport ? Là n'est pas la question !**

## **L'école = milieu spécifique**

- Obligation scolaire + culture commune = activités pas choisies , moment pas choisi, professeur pas choisi, groupe classe pas choisi, mixité
- ***Et en plus*** , il faut apprendre (efforts, répétitions, se poser des questions) avec les autres (envie de jouer, mais aussi des discordes) !
- Temps limité /exigences à atteindre → l'école ne peut pas tout enseigner, elle doit faire des choix
- → **Ecole, EPS = traitement didactique spécifique des APSA**
- → **Programmes = choix**

# Socle Commun 2016

- *« Le socle développe les capacités de compréhension et de création, les capacités d'imagination et d'action ; il favorise le développement physique, cognitif et sensible des élèves.*
- *L'élève s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps (langage des arts et du corps). Cela implique la maîtrise de codes, de règles, de systèmes de signes et de représentations (...) met en jeu des connaissances et des compétences sollicitées comme outils de pensée, de communication, d'expression (...) rendant possible l'exercice de l'esprit critique ».*

# Priorités pour des enseignants polyvalents

- Problèmes professionnels liés à l'enseignement/ apprentissage
- **Donner du sens aux apprentissages**
- **Faire apprendre (résoudre des problèmes)**
- Animer, organiser les séances, gérer la classe (tension individu/collectif)

# Outils pour se repérer dans les APSA

Approche culturelle des jeux (Roger Caillois)

Approche culturelle des sports (Bernard Jeu)

- Comprendre la façon dont les programmes sont construits
- Ne pas se perdre dans les « classements » (d'objectifs, d'activités, de domaines, de compétences, de champs d'apprentissage...) Les programmes ont changé au cours de l'histoire et changeront encore.
- Poser les « bons » problèmes et buts du jeu.



# Approche culturelle : les jeux

Spontanément, les enfants courent, se donnent le tournis, sautent, chutent pour le plaisir du déséquilibre, escaladent, manipulent, déménagent des objets, jouent à faire semblant, se défient...

Un sociologue, **Roger Caillois** a classé les jeux selon 4 catégories :

<b>Jeux de vertige</b>	<i>illinx</i>	se mettre la tête en bas, se balancer...
<b>Jeux de simulacre</b>	<i>mimicry</i>	je fais semblant d'être un.e autre
<b>Jeux de confrontation</b>	<i>âgon</i>	Compétition
<b>Jeux de hasard</b>	<i>alea</i>	jeux de dés, cartes, tirage au sort

# Approche culturelle : les sports

- **Bernard Jeu** (philosophe) « de tout temps, dans tous les pays, les humains ont toujours éprouvé le besoin de pratiquer des activités physiques et sportives ». Choisir un sport, c'est toujours rechercher le plaisir de nouvelles sensations et émotions.
- Il classe les sports en fonction des espaces où ils se déroulent et les émotions qu'ils procurent
  - **L'épreuve** (exploit dans un milieu risqué naturel ou reconstruit : « on ressort grandi, régénéré »)
  - **La performance** (+vite, + haut, + loin, + longtemps)
  - **La compétition** (affrontement/ coopération)

# L'épreuve

- L'épreuve représente un exploit, une prise de risque, un défi pour soi-même. Si je réussis cet exploit, je ressors grandi, régénéré. C'est l'émotion recherchée.
- Dans cette catégorie, il y a :
  - Les sports où l'on affronte un milieu dangereux, les éléments naturels : alpinisme, plongée, spéléo, ...
  - Les sports où on se confronte à soi-même dans un milieu créé pour être difficile (escalade), où l'on perturbe volontairement ses repères sur des agrès ou avec des objets (gymnastique, patinage, *double dutch*...)

# La performance

- Il s'agit d'être le meilleur possible ; l'émotion vient que l'on repousse les limites de l'espace et du temps (on bat son record).
- L'athlétisme : sports où l'on tente d'agrandir l'espace ou raccourcir le temps
  - Les courses,
  - Les sauts,
  - Les lancers,
  - La marche
- Les tirs : où on atteint un petit espace ou un objectif précis (golf, pétanque...)

# La compétition

- L'émotion vient de l'affrontement de deux champions, de deux équipes qui ont une égalité des chances mais où il y a inégalité du résultat.
  - ∞ Les jeux et sports collectifs
  - ∞ Les sports de combat, (lutttes, boxe..)
  - ∞ Les sports de raquettes

# Approche culturelle : les arts corporels

- Les pratiques physiques artistiques (danse et arts du cirque)
  - → Intention / Impression
  - → mise en jeu d'un processus de création
- Intention du chorégraphe ou metteur en scène
- Expression, Interprétation par le danseur ou circassien
- Impression sur le spectateur (ressenti)

*Des exemples : danser le petit Chaperon Rouge, maternelle  
danser l'Amazonie, élémentaire*

# Danses traditionnelles

- Les danses traditionnelles sont à l'origine une forme de communication avec les dieux (invoquer la pluie par ex.). Elles ont évolué vers des rencontres pour célébrer un évènement ou faire la fête
- « On apprend des danses et on communique corporellement ensemble ». Le plaisir vient de la communion
- Ecole = Transmission d'un patrimoine
- Les danses traditionnelles deviennent parfois des arts (intention/performance)

# Classification des sports (émotions, sens de l'action)

## Réaliser une performance

- Milieu stable, standardisé, connu, prévisible
- Milieu insolite, incertain (*épreuve + performance*)

Natation, athlétisme, cyclisme,  
...

Randonnée, course  
d'orientation, plongée, VTT...

## Réaliser des formes /figures difficiles, réussies (*épreuve*)

- pour « épater » l'autre avec des exploits  
(*vertige*)
- pour communiquer en duo ou en groupe

Gym, patinage, GR, vélo  
acrobatique, natation  
synchronisée, corde à sauter

Danses collectives, danse de  
couple codifiées

## Créer un rapport d'action/réaction (*compétition*)

- entre deux opposants
- entre plusieurs opposants

Lutte, boxe  
Sports de raquette...  
Sports collectifs, jeux  
traditionnels d'opp°/coop°

## Les activités physiques artistiques

La personne exprime une intention et crée du  
sens avec ses propres codes de communication  
(*épreuve + jeux de simulacre*)

Danse expressive, mime  
Arts du cirque

**Quel est l'intérêt de penser les sports  
et les activités physiques artistiques  
selon les émotions qu'elles  
procurent?**

**Pour les élèves ?**

**Pour les enseignant-e-s ?**

# Programmation

- Faire vivre différentes émotions
  - Différents buts du jeu
  - Différentes sollicitations corporelles
  - Différentes relations aux autres
  - Différents milieux
- 
- *Des exemples de programmation en maternelle et élémentaire*
  - *Quelques repères sur les APSA e les acquisitions à l'école maternelle et élémentaire*

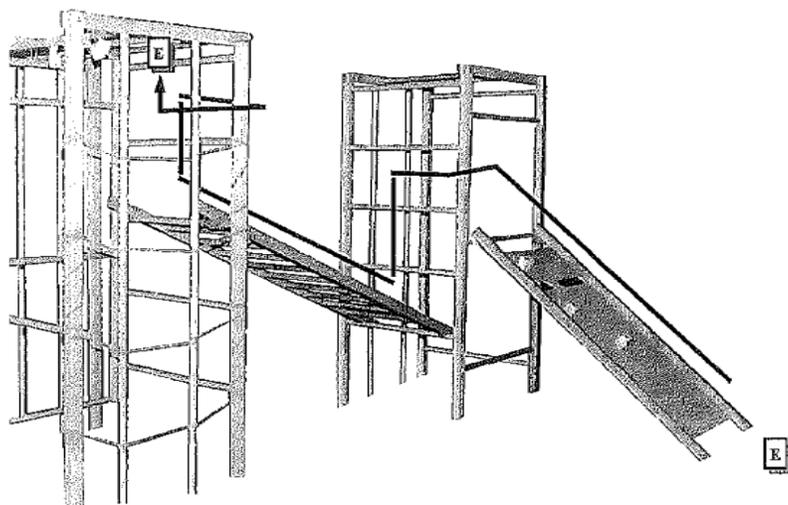
# S'attacher aux émotions essentielles de l'activité

- Connaitre « l'essence » de l'activité: ne pas se tromper de but du jeu
  - ⌘ Pas d'activités athlétiques sans performance et sans défi
  - ⌘ Pas de gymnastique sans épreuve et sans risque
  - ⌘ Pas de danse traditionnelle sans rencontre (bal)
  - ⌘ Pas de jeux de lutte sans combat
  - ⌘ Pas de sport collectif sans match
  - ⌘ Pas d'activité en pleine nature sans incertitude,
  - ⌘ Pas de danse sans intention et sans spectacle, etc
- Se détacher des apparences et du matériel utilisé : piscine, vélo, patins... (= sports avec différents sens)
- Repérer ce qui peut être hybride
  - ex : athlétisme : performance/compétition ; escalade : épreuve/art ...

**Gymnastique ou escalade ?  
ça dépend du projet !**

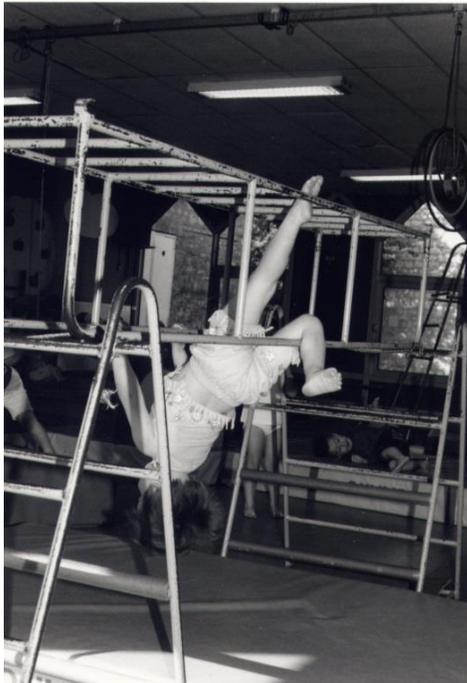


# Sens de l'escalade

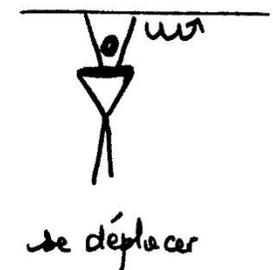
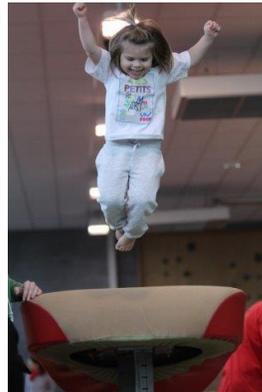


- Jouer à l'alpiniste : « prendre des chemins de plus en plus difficiles, pour atteindre des sommets
  - *Plus de détails sur cette situation sur [epsetsociete.fr](http://epsetsociete.fr)*

# Sens de la gymnastique : prendre des risques de plus en plus maîtrisés



voler,  
tourner,  
se renverser  
se balancer



« Nous sommes des petits acrobates (acrobates). Nous faisons une présentation ( spectacle) de gymnastique : pendant la durée de la musique, il faut faire les exploits les plus difficiles possibles »

Plus de détails sur cette situation sur [epsetsociete.fr](http://epsetsociete.fr)

# Exemple du vélo

- Performance ? → cyclisme
- Production de formes ? → BMX
- Jeu d'opposition ? → vélo-polo
- Arts (cirque) ? → émouvoir les spectateurs avec un vélo
  
- Ce n'est pas le matériel qui compte, mais bien l'intention de la personne qui pratique
  
- A l'école, le mélange est possible, mais l'enseignant doit être conscient des différents sens qu'il propose (et l'élève aussi !).

# Comprendre le sens que l'enfant donne à son activité

∞ Un même matériel peut servir pour des activités différentes, ce qui compte, c'est le sens que l'enfant va construire.

∞ Sauter : saut de gymnastique  $\neq$  saut athlétique

∞ Lancer : sens différent en cirque, en athlétisme et en jeu collectif

∞ Grimper en gym (pour sauter)  $\neq$  grimper pour atteindre un sommet (puis désescalader)

○ Pas le même type d'effort

∞ Athlétisme : effort maximum / contrôler l'énergie produite

∞ Gymnastique : prendre des risques / se rééquilibrer,

∞ Sport co : en fonction de l'autre, etc

# Le sens de l'action en athlétisme

- Activités athlétiques = but du jeu : performance que l'on peut mesurer. « Battre son record »

Problème à résoudre : Faire un effort maximum /contrôler l'énergie

- Pas obligatoirement une « mesure » classique (décamètre, chrono) : zone à franchir, espace à parcourir, défis par deux, par 3...
- Permettre à tous et toutes de gagner malgré des niveaux différents
- *Quelques repères pour l'école maternelle et élémentaire*



# Exemple de pratique scolaire : Course de vitesse 5 secondes

But du jeu : rejoindre en 5 secondes la ligne d'arrivée.

Critère de réussite : passer la ligne d'arrivée au moment du signal de la fin de la course.

	Départ		Zone de ralentissement<
	Départ		Zone de ralentissement

	Départ		Zone de ralentissement
	Départ		Zone de ralentissement

	Départ		Zone de ralentissement
	Départ		Zone de ralentissement

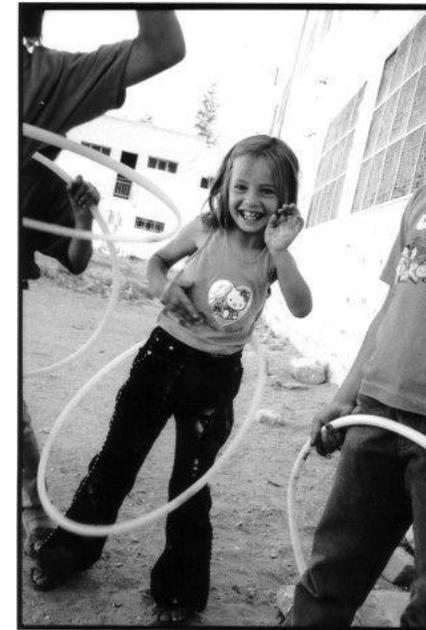
	Départ		Zone de ralentissement
	Départ		Zone de ralentissement

# Sens des jeux de jonglerie (GRS, Jonglage)

- Le but du jeu : faire des exploits avec un objet pour s'épater soi-même et épater les autres

Lancer, rattraper, rouler, faire rebondir, dans le cadre d'un spectacle = être adroit.e  
(égalité filles-garçons)

Coder les actions (de + en + difficile)



Cerceau, ballon, corde, baudruche, foulard....

# Sens de la natation

- Au départ, s'éprouver, se dépasser pour aller sous l'eau, flotter (épreuve), ensuite battre mon record de distance sur l'eau, sous l'eau (performance)



Voir : [Apprendre à nager : un film qui bouscule les idées reçues](#)

# Le sens des jeux collectifs



- Jouer à défier une autre équipe
- Jeux collectifs traditionnels
- Sports collectifs : balle au capitaine, Football, Basket...
- Des rapports d'opposition (Attaque / Défense ; une cible ; des espaces autorisés ou interdits)
- Règles du jeu = Égalité des chances au départ, inégalité du résultat (droits des joueurs sur la balle et sur les autres joueurs (contact ou pas))
- Développer des stratégies pour gagner
- Ne pas éliminer les plus timorés

# Sens des jeux d'opposition

- Lutter
- Attraper, retourner l'autre  
/ ne pas se laisser faire

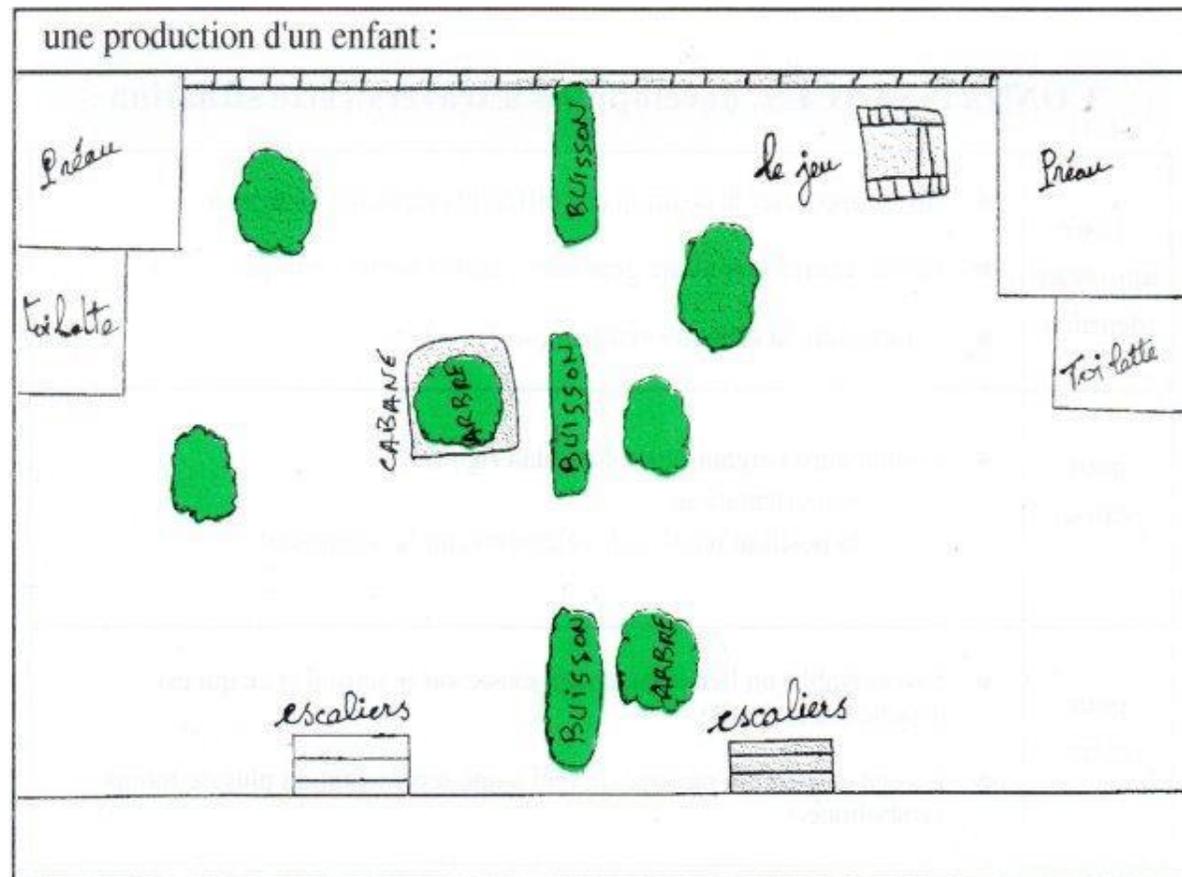
Accepter corps à corps

- Ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal
- Voir une [situation sur epsetsociete.fr](http://epsetsociete.fr)



# Sens de la course d'orientation

- Savoir s'orienter pour ne pas se perdre dans un milieu inconnu ou peu familier.
- La chasse aux trésors et la jubilation de « trouver »
- Aller poser ou chercher le maximum de trésors dans des endroits difficiles à trouver dans un minimum de temps
- Savoir construire et utiliser un référentiel commun à tous (un plan, une carte),
- 
- [Voir des repères pour une situation sur epsetsociete.fr](http://epsetsociete.fr)



# Programmes maternelle : Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique



Agir dans l'espace, dans  
la durée et sur les objets



Adapter ses équilibres et  
ses déplacements à des  
environnements et des  
contraintes variées



Communiquer avec les  
autres au travers d'actions  
à visée expressive et  
artistique



Collaborer, coopérer et  
s'opposer

# Programmes maternelle : Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

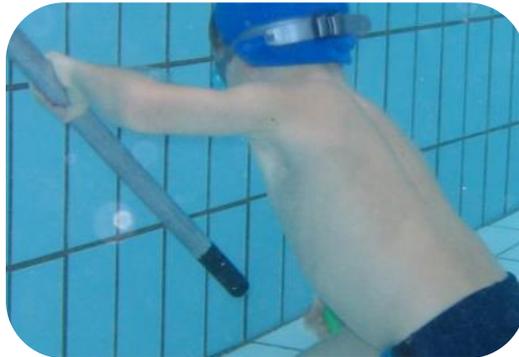


Agir dans l'espace, dans la  
durée et sur les objets

=

Activités athlétiques  
(courses, sauts, lancers)

Gymnastique avec objets  
(GR , jonglerie)



Adapter ses équilibres et  
ses déplacements à des  
environnements et des  
contraintes variées

=

Escalade

Gymnastique

Pilotage (vélo, ski..)

Course d'Orientation

natation



Communiquer avec les  
autres au travers d'actions  
à visée expressive et  
artistique

=

Danse expressive

Danses traditionnelles  
(folk)

Arts du cirque



Collaborer, coopérer et  
s'opposer

=

Jeux de lutte

Jeux de raquettes

Jeux collectifs

# Une lecture culturelle des ressources Eduscol

## Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé = *Escalade*

Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchaîner des «acrobaties», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits». = *Gymnastique*

Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité = *vélo, kayak, patinage*

Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires = *orientation*

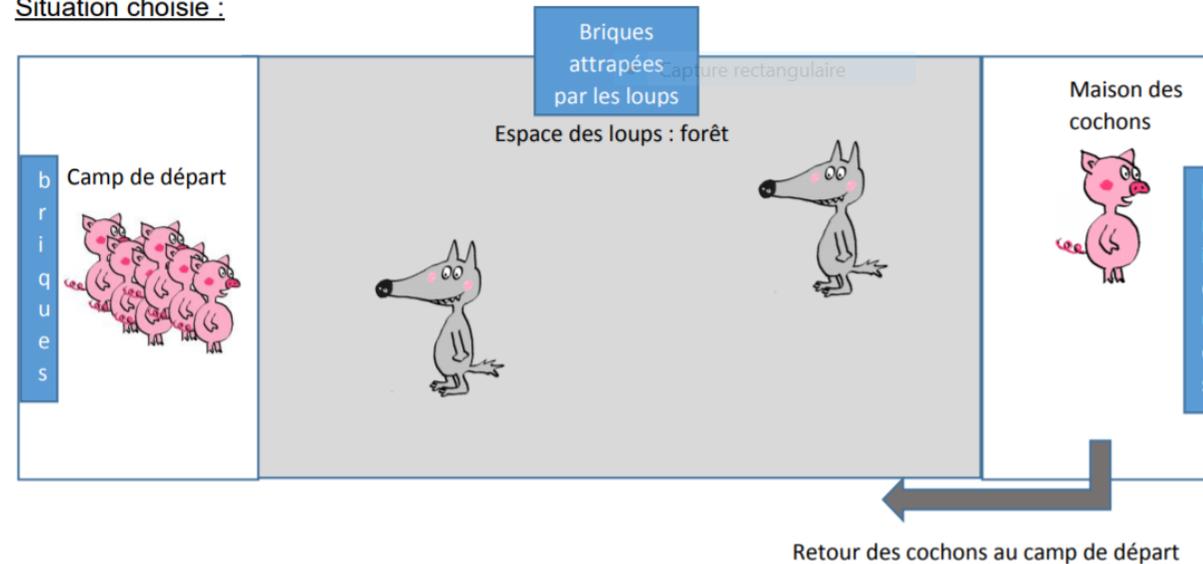
Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant = *natation*

# Exemple des jeux collectifs traditionnels

- Jeu du loup (maternelle), Gendarmes et voleurs « *délivrance* » (cycle 2 et cycle 3)
- Des rapports d'opposition (Attaque / Défense) → poursuivant –poursuivi
- Égalité des chances : 1/3 de loups ou gendarmes pour 2/3 de cochons ou voleurs
- Des règles pour ne pas éliminer les plus timorés

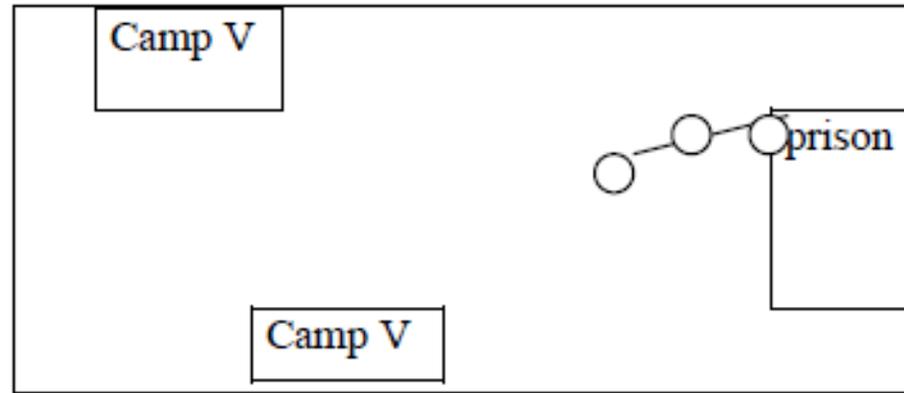
# Situation de pratique scolaire: le jeu du loup

Situation choisie :



- **But** : pour les cochons, transporter toutes les briques d'un camp A à un camp B sans se faire attraper par le loup (adversaire)
- **Critères de réussite** : conduire le plus de briques possibles dans le camp opposé pour faire gagner mon équipe
- **Contrainte** : lorsqu'il est attrapé, le cochon n'est pas éliminé mais donne sa brique au loup (charge affective, quantité d'action)
- **Egalité des chances** : les cochons (attaquants) sont en nombre supérieur (2/3) pour 1/3 de loups (défenseurs).
- *Plus de détails sur cette situation sur [www.epsetsociete.fr](http://www.epsetsociete.fr)*

# Gendarmes et voleurs : « délivrance »



*Terrain de 15-20m x 30-40 m*

*Nombre de joueurs : 1/3 de gendarmes (G) pour 2/3 de voleurs (V)*

- **But du jeu** : Les gendarmes doivent prendre le maximum de voleurs et les voleurs avoir le moins possible de prisonniers. Quand les G réussissent, ils emmènent les V en « prison ».
- **Critères de réussite** : les G ont gagné quand tous les V sont pris. Si temps de jeu limité (5 minutes), on compte alors le nombre de voleurs. On peut aussi compter le nombre maximum de V pris en même temps.
- Pour que le jeu perdure, les V doivent aller délivrer les prisonniers (en touchant un joueur de la chaîne).
- *Plus de détails sur cette situation sur [epsetsociete.fr](http://epsetsociete.fr)*

# Qu'apprend-t-on dans un jeu collectif, à quels problèmes est-on confronté ?

- « Socialisation » : équipe, partenaire ....à condition de ne pas être éliminer sans cesse.
- Prendre des informations dans le jeu pour prendre une décision rapide
- Elaborer des stratégies individuelles d'abord puis collectives



# Une démarche qui s'étire sur 12 séances

## 1. Est-ce que le jeu me plaît ?

<b>Premières séances :</b> <b>Entrer dans l'activité / Respecter des règles / Agir dans l'espace et dans le temps</b>		
<b>Equilibrer le jeu</b>		<b>Comprendre les deux rôles</b>
1.L'enseignant est le seul loup.	Grand déséquilibre en faveur des cochons pour permettre à tous d'entrer dans l'activité.	Loups : attraper les briques des cochons Cochons : oser sortir du camp pour traverser l'espace des loups. Transporter sa brique sans se faire prendre : ne pas se jeter dans la gueule du loup !
2.L'enseignant se fait aider par quelques élèves puis se retire du jeu, seuls les élèves sont les loups	Appropriation par les élèves du rôle du loup.  2 ou 3 élèves sont loups. Le rapport loup/cochon doit permettre une incertitude sur le résultat de la partie.	
Pour les élèves qui n'osent pas sortir du camp, ou qui y rentrent très rapidement sans oser traverser, on pourra leur proposer un refuge à mi-parcours. En amont de chaque partie, on pourra laisser aux cochons la responsabilité de placer le tapis refuge à l'endroit qui leur semble le meilleur.		

# Une démarche qui s'étire sur 12 séances

*2. Est-ce que je réussis ou pas ? Pourquoi ? Que dois-je apprendre ?*

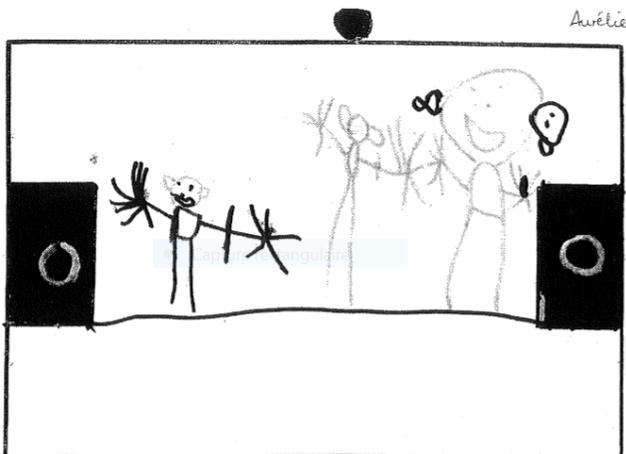
## Séances suivantes :

**Prendre de l'information à un instant T pour faire des choix en fonction de la position des autres joueurs** (que l'on soit cochon ou loup).

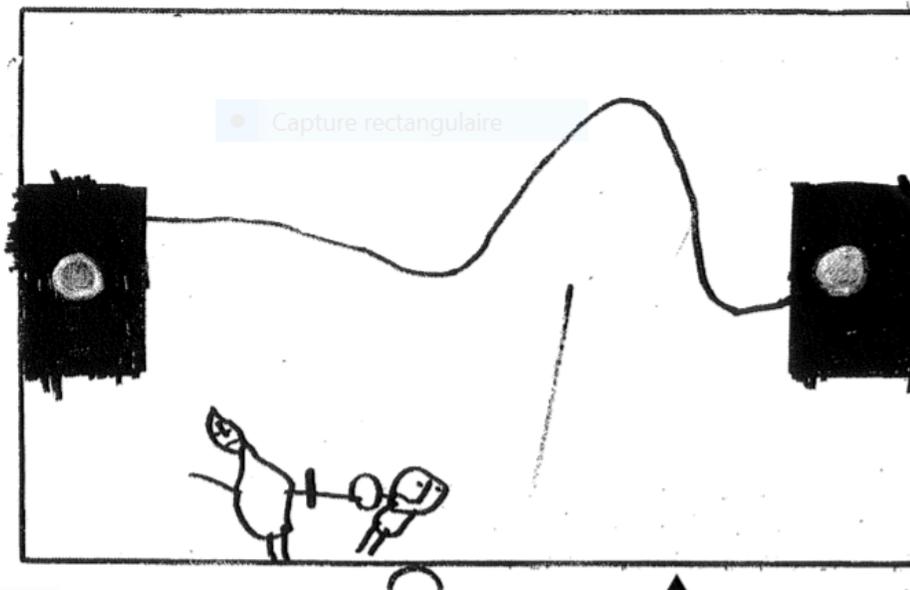
Sur les phases de non jeu, permettre aux élèves d'établir des constats pour mettre en évidence les « stratégies ».

- Questionner les élèves
    - Qui n'a jamais été attrapé ? Comment fait-il ?
    - Quel loup a attrapé beaucoup de cochons / briques ? Comment fait-il ?
  - Utiliser des dessins commentés : *dessine-moi le chemin que prend un cochon malin.*
  - Etudier des photos d'un moment de jeu : Que peut-on faire dans cette situation ? si le loup est là, je passe par...
  - Centrer les élèves sur les comportements des joueurs,
    - quelles stratégies sont efficaces ?
    - que dois-je observer ?
-

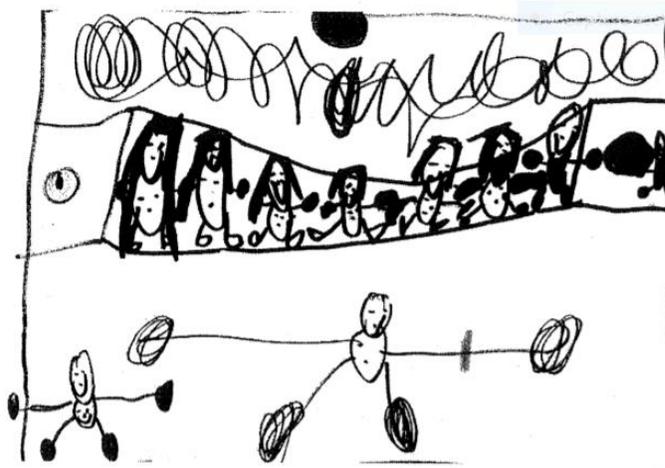
# Des supports écrits et individuels



Aurélie "le petit cochon a couru, il a même pas été touché"



Martin "il n'est pas passé mais il n'avait pas de brique. Pendant ce temps là d'autres petits cochons sont peut-être passés".



Camille : "les petits cochons partent tous en même temps. Le loup n'en attrape qu'un, les autres passent".

# Langage oral

Comment créer de l'incertitude chez les défenseurs?



PE1 : est - ce que c'est dangereux de passer **à côté** les loups ?

E : Mais **si ils regardent pas** où va le cochon.

Zack : les loups **ils regardent pas** où il va le cochon.

PE1: il va regarder où le loup ?

Zack : il est ailleurs.

PE1 : ah, il est ailleurs ? **Comment on peut le faire regarder ailleurs** ? Comment tu pourrais faire occuper le loup pour qu'il regarde ailleurs ?

Zack : si on prend quelque chose en faux, et qu'il nous touche le loup. « Non, j'ai rien dans la main »(...).

PE1 : les loups vont attraper le petit cochon qui a fait la ruse, et qu'est ce que vont faire les autres cochons, **pendant ce temps-là** ?

Zack : ils peuvent passer en haut.

# Langage oral



Quels indices saisir chez les défenseurs pour choisir sa trajectoire?

PE2 : Alors ? D'après vous si elle ne se fait pas attraper, c'est seulement parce qu'elle court vite ?

E : Non, c'est parce que... c'est parce que ...les loups **étaient en train** d'attraper deux cochons.

PE2 : Les loups étaient occupés.

E : A attraper deux cochons...

PE2 : **A chaque fois ?**

E : Y avait... **y'avait pas de loup** au milieu et **j'ai couru au milieu** pa'ce que **y'avait pas de loup**.

PE2 : Tu entends ? **Quand il n'y a pas de loup au milieu, elle court au milieu.** Ça c'est choisir...

E : Une bonne route !

# Résumé de cette conception

# Traiter les activités pour l'École

- Connaitre la signification des activités est une aide précieuse pour l'enseignant.e pour identifier :
- Le sens, les émotions,
- Les problèmes qu'elle pose
- Les rôles sociaux (les relations aux autres)
- Les règles essentielles (ne pas se perdre dans les détails, éviter ce qui est formel, inutile)

→ connaissances didactiques relevant de la formation

# La situation de pratique scolaire (jeu de référence)

- C'est le travail des didacticiens , pas des enseignant.es. Le travail des enseignant.es est d'adapter la situation proposée à leurs élèves pour que chacun.e joue

## Articuler sens et apprentissage (jeu/problème)

- **But du jeu** : (sens de l'APSA)
- **Critères de réussite précis** : l'élève peut dire j'ai réussi /j'ai raté
- **Contraintes /aides** : qui « obligent » l'élève à rencontrer le problème posé (règles, aménagement du milieu, consignes de sécurité, consignes relationnelles)

*Les élèves doivent comprendre l'intérêt de toutes les règles.*

*Voir précisions sur le site EPS & Société ([situation de pratique scolaire et apprentissage](#))*

# La situation ne change pas, c'est l'élève qui évolue (tête et corps)

La situation est conçu pour durer 12-15 séances, temps nécessaire pour transformer et stabiliser des nouveaux comportements.

Chaque élève va pouvoir :

- faire de nombreuses tentatives, essayer des nouvelles façons de faire
- se poser des questions sur ses réussites et ses échecs et donc construire, expérimenter, valider des stratégies, les confronter aux autres.
- construire des nouveaux repères : sur lui-même, sur le milieu, sur les autres.
- jouer des rôles sociaux constitutifs de l'activité : arbitre, juge, starter, observateur/entraîneur, , spectateur
- évaluer ses progrès tout au long de l'apprentissage.

**L'enseignant peut jouer sur les règles, les contraintes et les critères en fonction des progrès des élèves.**

Des « exercices » peuvent être proposés dès lors que la situation globale ne ne suffit pas résoudre le problème. Ce n'est pas systématique.

# Etapes d'animation du jeu de référence

- **1** - Mise en place du jeu, construction du sens « *Est ce que le jeu me plaît* »
- L'élève comprend les règles du jeu. Il est centré sur le but du jeu et les critères de réussite. Il met en relation son action et le résultat de son action. Il peut faire de nombreuses tentatives sans se lasser, (même s'il ne réussit pas encore).
- **2** –« *Est-ce que je réussis ou pas* », *Pourquoi je ne réussis pas ?* »
- L'élève est centré sur le résultat de son action Il doit se rendre compte que sa réponse n'est pas la plus adaptée et tenter des nouvelles façons de faire . Outils proposés par l'enseignant.e (observation d'un camarade, exercice, schéma...)
- **3**- « *Je m'entraîne* » pour stabiliser les réponses efficaces, ma performance ou mes exploits
- **4**- «*Je sais ce qu'il faut faire pour réussir* »
- L'élève stabilise son comportement et peut par exemple expliquer ce qu'il faut faire un autre élève

# Changement de perspectives

- Cette conception bouscule :
- La conception du sport (s'éloigner du formel → sens)
- La conception de l'apprentissage (agir c'est penser)
- La conception du rôle de l'enseignant.e (indispensable pour que l'élève se pose des questions)

Une conception culturaliste de l'EPS, compatible avec les programmes de l'école primaire (élémentaire et maternelle), qui permet de faire progresser les élèves et tient compte des problèmes des enseignant.es

# Et maintenant, osez !

[www.epsetsociété.fr](http://www.epsetsociété.fr) dossier EPS en primaire

Contact : [pontais.claire@gmail.com](mailto:pontais.claire@gmail.com)