

EPS et jeu

L'activité corporelle du jeune enfant est essentielle à son développement. Le besoin de mouvement est fondamental.

Le jeu, activité spontanée de l'enfant répond à ce besoin. Il facilite l'engagement et permet également de donner sens au mouvement : courir pour attraper, choisir un itinéraire pour retrouver un trésor, lancer pour atteindre une cible ...



Plaisir de bouger, plaisir de jouer sont donc deux « supports » exceptionnels pour encourager l'action et affiner les habilités motrices.



A l'école, en EPS, on utilise ainsi « l'activité normale » de l'enfant - bouger et jouer - comme support d'apprentissage. Les programmes 2008 citent d'ailleurs à plusieurs reprises le mot jeu pour évoquer les jeux de balles, les jeux d'opposition, les jeux d'adresse et les jeux dansés. De fait, on pratique et pense pratiquer le jeu dans nos séances. Cependant, si l'on se réfère aux 5 critères énoncés par Gilles Brougère, et plus particulièrement à celui de la décision, le jeu doit rester une activité libre et spontanée dans laquelle le joueur ne saurait être obligé de jouer.

Qu'en est-il réellement dans le domaine Agir et s'exprimer avec son corps ?

-l'enfant peut-il vraiment ne pas s'engager dans l'activité motrice proposée par l'enseignant (ou la quitter dès qu'il le souhaite) ?

-l'enfant peut-il prendre des décisions personnelles, choisir des actions, des directions différentes de celles souhaitées par l'enseignant ?

La démarche d'apprentissage préconisée en maternelle prévoit 3 phases :

Temps 1 : foisonnement

qui peut être également un temps de

Découverte - Manipulation - Exploration libre - Recherche

permettant de faire émerger des comportements spontanés.

Temps 2 : diversification

qui peut être également un temps de

Complexification - Enrichissement - Affinement - Progressivité - Relance

permettant de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels.

Temps 3 : structuration

qui peut être également un temps de

Réinvestissement - Ajustement - Enchaînement - Évaluation

permettant d'obtenir des comportements spécifiques.

Démarche extraite des livrets « Agir et s'exprimer avec son corps » Tome 1 & Tome 2

Livrets disponibles en téléchargement :

http://www.ia72.ac-nantes.fr/94518902/0/fiche___pagelibre/&RH=1189410773390&RF=1332404387474

Mais c'est particulièrement la première phase de cette démarche, la phase appelée foisonnement ou découverte, qui caractérise plus particulièrement l'activité de jeu.

Cette première étape favorise le « donner à jouer » et le « laisser jouer », en provoquant l'action spontanée de l'élève (induite par du matériel, un dispositif, une musique...). Elle situe l'enfant dans une situation de départ simple, propre à susciter des réponses motrices variées. Elle donne à l'enfant la possibilité de se mettre en retrait (élève observateur), de s'investir à son rythme et selon ses besoins. Ce temps de jeu – que l'on pourrait presque qualifier de libre – sera d'autant plus long que l'enfant est jeune. Lors de cette phase, l'enseignant prêtera une attention particulière à l'aménagement (dispositif, matériel ...) et aux conditions de sécurité. Après la séance, il incitera à la verbalisation et à la représentation. Pendant le temps de jeu, le regard de l'enseignant sur l'enfant qui joue est un élément important qui lui permettra de modifier et d'enrichir les situations à venir. L'important étant de laisser jouer, laisser observer, rencontrer les autres, les copier...

Exemple de situation de foisonnement

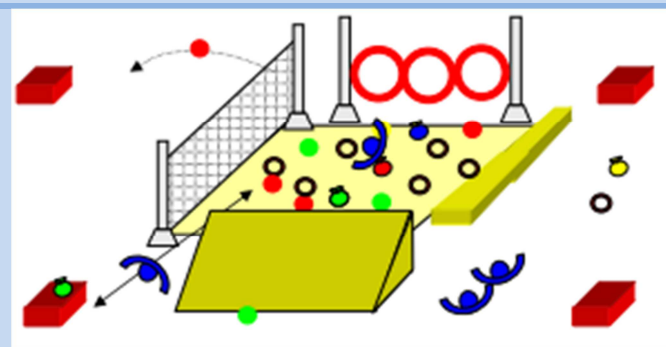
PS

Les pilleurs du château

Coopérer et s'opposer pour lancer/attraper

Matériel :

- x Obstacles hauts : filet, tableau, drap...
- x Obstacles bas : bancs, chaises...
- x Obstacles en plans inclinés : bancs, toboggans, planches, cylindres...
- x Obstacles « à travers » : cerceaux, cylindres suspendus
- x 4 coffres : caisses, grands cartons
- x Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins...



Dispositif :

- x Un terrain délimité avec une zone centrale (le château)
- x Chaque côté du château matérialisé par des obstacles différents : obstacles hauts, obstacles bas, obstacles en plans inclinés, obstacles « à travers »
- x Une ouverture à chaque angle du château
- x Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château
- x Des coffres aux 4 coins du terrain

Organisation de la classe :

- x Classe entière
- x Élèves en dispersion

Consignes :

Lancer les objets hors du château.

Les récupérer pour remplir les caisses.

Entrer et sortir par les passages aux angles du château

Si le jeune enfant pratique à cette occasion plus volontiers le jeu individuel, les rencontres fortuites sont déjà l'occasion de prendre conscience des autres. Au fur et à mesure, il est placé dans un contexte d'aide et d'opposition.



La relation aux autres étant l'une des bases du jeu, le plaisir de coopérer puis de s'opposer va s'amorcer. Cela va permettre l'introduction progressive de jeux d'opposition individuels ou collectifs dans le respect de règles progressives.

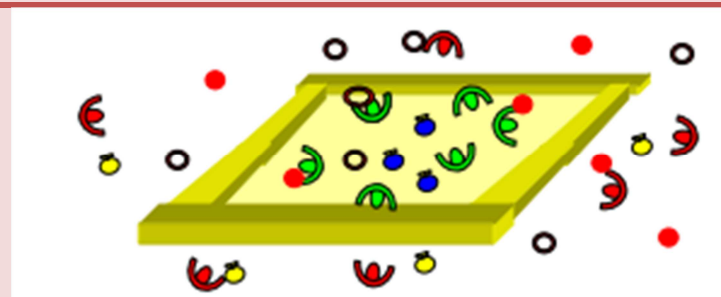
Situation de diversification (MS)

Les gardiens du château

Coopérer et s'opposer pour lancer/attraper

Matériel :

- x Objets souples à lancer : balles, ballons, sacs de graines, coussins...
- x Des bancs



Dispositif :

- x Terrain délimité avec une zone centrale (le château)
- x Le château est délimité par des bancs
- x Des objets à lancer variés en grand nombre dans le château
- x Des gardiens à l'intérieur du château. Les assaillants en dispersion sur le terrain

Organisation de la classe :

- x Classe entière
- x Des assaillants et 5/6 gardiens

Pour les gardiens : lancer les objets à l'extérieur du château

Pour les assaillants : renvoyer les objets à l'intérieur du château

- x Le jeu se termine quand le château est vide
- x Changer les gardiens

Relances

- x Varier la hauteur des bancs
- x Ajouter une zone interdite (la douve) autour du château: lancer au-dessus de la douve

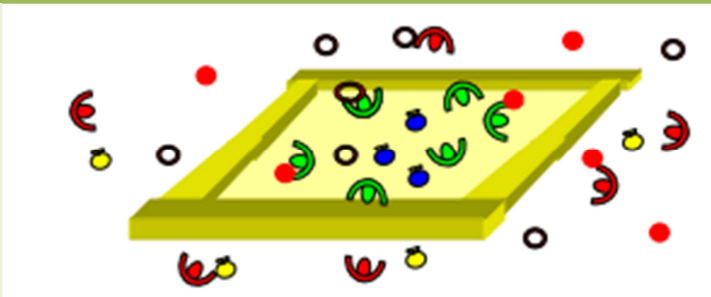
Situation de diversification (GS)

Ballon cordon

Coopérer et s'opposer pour lancer/attraper

Matériel :

- x 4 ballons
- x Un élastique
- x Des cônes ou poteaux
- x Des chasubles
- x Un sablier



Dispositif :

- x Un terrain délimité partagé en 2 camps (profondeur maximale de chaque camp 4 m)
- x Un élastique central à 0,60 m du sol
- x Les lignes de fond de chaque camp matérialisées (cônes, poteaux...)
- x 2 ballons par équipe
- x Une équipe dans chaque camp

Organisation de la classe :

- x 5/6 élèves par équipe
- x 2 équipes différenciées

Faire rouler le plus de ballons possible au-delà de la ligne de fond adverse

- x Lancer et renvoyer les ballons, à la main, sous l'élastique
- x Intercepter les ballons adverses
- x Comptabiliser les ballons franchissant la ligne de fond
- x Temps limité

Relances

- x Varier le nombre de ballons par équipe
- x Varier la nature des ballons
- x Ajouter une zone neutre entre les camps

Il apparaît qu'en évoluant dans le cycle d'apprentissage (phase de diversification ou de structuration) ces activités aux aspects ludiques sont un vecteur puissant, un porteur de sens et un moyen de transmission efficace pour les apprentissages.