

Construire une séance en EPS

Principes généraux

- 1) Les situations et aménagements proposés doivent conserver **l'essence de l'activité**. (par ex : parcours en gymnastique ou athlétisme, ateliers en jeux collectifs).
- 2) **Matérialiser** les situations (départ, arrivée, terrains, zones de performances, niveau de difficulté, ...) par **des codes « couleur »** (par ex, zones d'arrivée en course de vitesse).
- 3) Anticiper la **nature du matériel** : lancer un cerceau/ lancer une balle induisent des attitudes corporelles différentes !.
- 4) Permettre un **temps d'activité conséquent** (équipes à faible effectif, ateliers ou aires dédoublés, matériel en quantité suffisante, éviter les files d'attente, temps de regroupements courts).
- 5) Donner la possibilité de **s'essayer plusieurs fois** sur une situation, **d'échouer pour mieux recommencer !!**.
- 6) **Complexifier ou simplifier les situations en jouant sur les variables** : espace, temps, nombre et droit des joueurs, matériel, règles.
- 7) Faire tenir des **rôles différents** (joueur, arbitre, juge, chronométreur, compteur, spectateur...) mais éviter les rôles d'observateurs « simples » ou sur des temps très courts.

Structure d'une séance

1) *Une mise en train ou en activité (5 à 10 min).*

On **entre dans l'activité** par une situation **liée à l'essence de l'activité**.

Exemple : en danse, activité guidée, mobilisation corporelle progressive, mémorisation et répétition de phrases dansées simples ou déjà connues.

2) *Le corps de la séance (20 à 30 min).*

Les situations proposées visent à **faire progresser les élèves** (un niveau de difficulté croissant si possible offrant plusieurs réponses), **en fonction de problèmes identifiés**.

Exemple : en course de vitesse, travail sur la rapidité de réaction à un signal.

3) Une situation de réinvestissement - ou d'évaluation (5 à 10 min).

Exemple : en pelote, un match en 10 points (qui succède à une situation d'apprentissage visant l'amélioration de l'amplitude du geste)

4) Un retour au calme (5min)

Ce peut être l'occasion d'un bilan final : qu'est-ce qui a fonctionné, pourquoi ? Et anticiper la prochaine séance : quelles stratégies pour la prochaine fois ?

On peut aussi proposer un moment de relaxation (écoute des bruits extérieurs, intérieurs, situations pour se relâcher comme « le pantin », « le sculpteur »)

On pourra terminer par le rangement ordonné du matériel.

Contextualiser les séances

1) Autant que possible, placer les élèves en situation de projet, ayant une finalité.

Exemple : la classe va participer à une rencontre USEP de « jeux de lutte »

2) Conserver des traces (cahier d'EPS, de parcours, carte d'identité des jeux, ...).

Exemple : carnet d' « EPS et santé » démarré en CE2, et qui pourra suivre l'élève tout au long du cycle 3.

3) Pour les cycles 1 et 2, s'appuyer sur l'imaginaire et sur le jeu (« Les sorciers », « La rivière aux crocodiles », ...)

4) Parmi les rôles à tenir, sensibiliser les élèves à l'utilisation du matériel, le nommer (vocabulaire), le respecter, le ranger en respectant la consigne,...

5) Valoriser les élèves « pour développer l'estime de soi » MAIS préciser les **critères de réussite** : « J'ai réussi mon lancer si j'ai atteint la zone bleue 3 fois sur 4 »

6) Donner les moyens à tous de réussir, notamment :

- en permettant l'observation ponctuelle des autres ;

- en faisant verbaliser les enfants en réussite (temps court puis réinvestissement dans l'action)

MODULE D'APPRENTISSAGE en EPS

- vise à développer une des 4 compétences spécifiques EPS + capacités, attitudes et connaissances du socle commun
- s'appuie sur une A.P.S.A. (Activité Physique Sportive et Artistique) avec adaptation au niveau d'âge et de pratique
- durée : 6 à 15 séances
- constitution : 1 **situation de référence** + des **situations d'apprentissage** = **SR / SA-SA-SA-SA... / SR / SA-SA-SA-SA... / SR**

La SITUATION DE RÉFÉRENCE

1. FONCTION D'ÉVALUATION : favorise l'examen de comportements jugés significatifs.

- Sa place : début de module (diagnostique) - milieu de module (formative-formatrice) - fin de module (sommativ)
- Pose les problèmes fondamentaux
- Rend saillant un problème particulier à résoudre

2. COMMENT LA CONSTRUIRE ?

- Détermination des objectifs (rendre l'élève capable de) poursuivis, en fonction : - de l'activité ; - de l'élève (doivent être connus par lui)
- Définition des opérations qui déterminent QUOI réaliser et non COMMENT (pas de modèle)
- Les aménagements : Humains - Matériels
- Les critères : Critères **de réussite** = **quantitatif** (ex : **j'ai réussi si** zone d'arrivée bleue atteinte 3 fois sur 4)
Critères **de réalisation** = **qualitatif** (ex : courir en ligne droite, regard porté au loin)

La situation de référence a donc un **rôle essentiel** pour :

- Faire émerger les problèmes
- Adapter l'enseignement
- Amener l'élève à construire des projets
- Fixer l'objectif à atteindre
- Évaluer les acquisitions et *mesurer les progrès*

Une SITUATION D' APPRENTISSAGE

1. Se réfère à un problème identifié au cours de la SITUATION DE RÉFÉRENCE
2. Se réfère à :
 - **la logique interne de l' APSA** (par ex, en sports collectifs, marquer plus de points que l'adversaire)
 - **la logique motivationnelle des élèves et de leur représentation de l'activité** (par ex, l'aspect ludique de la situation)
3. Se réfère à l'**obligation « ambition » d'EPS pour tous les élèves**
4. Se réfère à l'**organisation et à la gestion des élèves (groupes d'apprentissage ou de besoin)**
5. Se réfère au processus de **construction, d'intégration de compétences motrices** (par ex, situation problème)

Selon le cycle, il faut faire :

Cycle 1 : AGIR, RÉUSSIR
Cycle 2 : AGIR, RÉUSSIR, COMPRENDRE
Cycle 3 : AGIR, RÉUSSIR, COMPRENDRE, ANTICIPER, PROJETER

6. Se réfère à la connaissance du **traitement didactique de l' APSA**
7. Se réfère aux **savoirs d'accompagnement** inhérents à l'EPS (par ex, savoir gérer ses émotions)

Elle implique l'élève dans différents rôles moteurs et sociaux