

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Communiquer pour mieux comprendre et mieux agir à travers les jeux collectifs

Retour d'expérience de notre exploitation d'un support par
« l'album à jouer »

(années scolaires 2017-2018 et 2018-2019)

auprès des élèves de TPS, PS, MS, GS

Ecole Antoine Brasseur / Ecole Suzanne Lacore

Circonscription Lille 1 Hellemmes



SOMMAIRE

1. Notre choix de support: l'album à jouer
2. Parler pour construire la notion de règle et faire évoluer le jeu
3. Parler pour mettre en place des stratégies dont l'amélioration des gestes techniques
4. Echange autour des pratiques

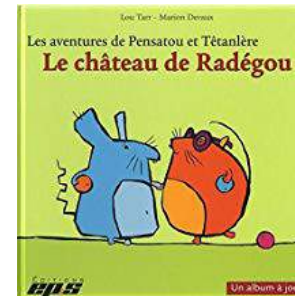
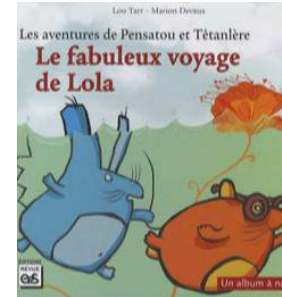
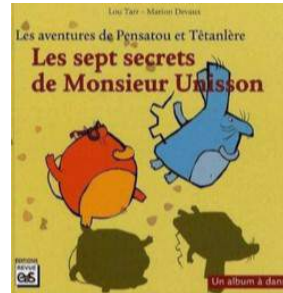
1. Notre choix de support: l'album à jouer

- **UN OUTIL FAVORABLE AUX ECHANGES LANGAGIERS EN ACTIVITE PHYSIQUE:**

- Une collection « Les albums à ... » Editions EPS déclinée en 5 albums.

- L'album : Le château de Radegou de Lou Tarr et Marion Devaux

- Le livret d'accompagnement de l'équipe départementale eps du



POINTS FORTS DE L'ALBUM A JOUER

- **MOTIVANTE et LUDIQUE** : Les élèves sont acteurs de la démarche : ils « incarnent » les personnages et « vivent » le jeu. Les règles ne sont pas imposées, elles sont co-construites. Elles font sens pour les élèves.
- **FEDERATRICE et INTERACTIVE** : Les élèves doivent maîtriser les règles du « vivre ensemble ». Ils travaillent en équipe, agissent en coopération, en regroupement, en salle de motricité, dans la cour.
- **ATTRACTIVE** : L'album est en grand format, le texte est clair, les dialogues amusants, les illustrations épurées. L'histoire est simple sans être simpliste et s'adapte à tous les niveaux de l'école maternelle. Le

Une démarche interdisciplinaire

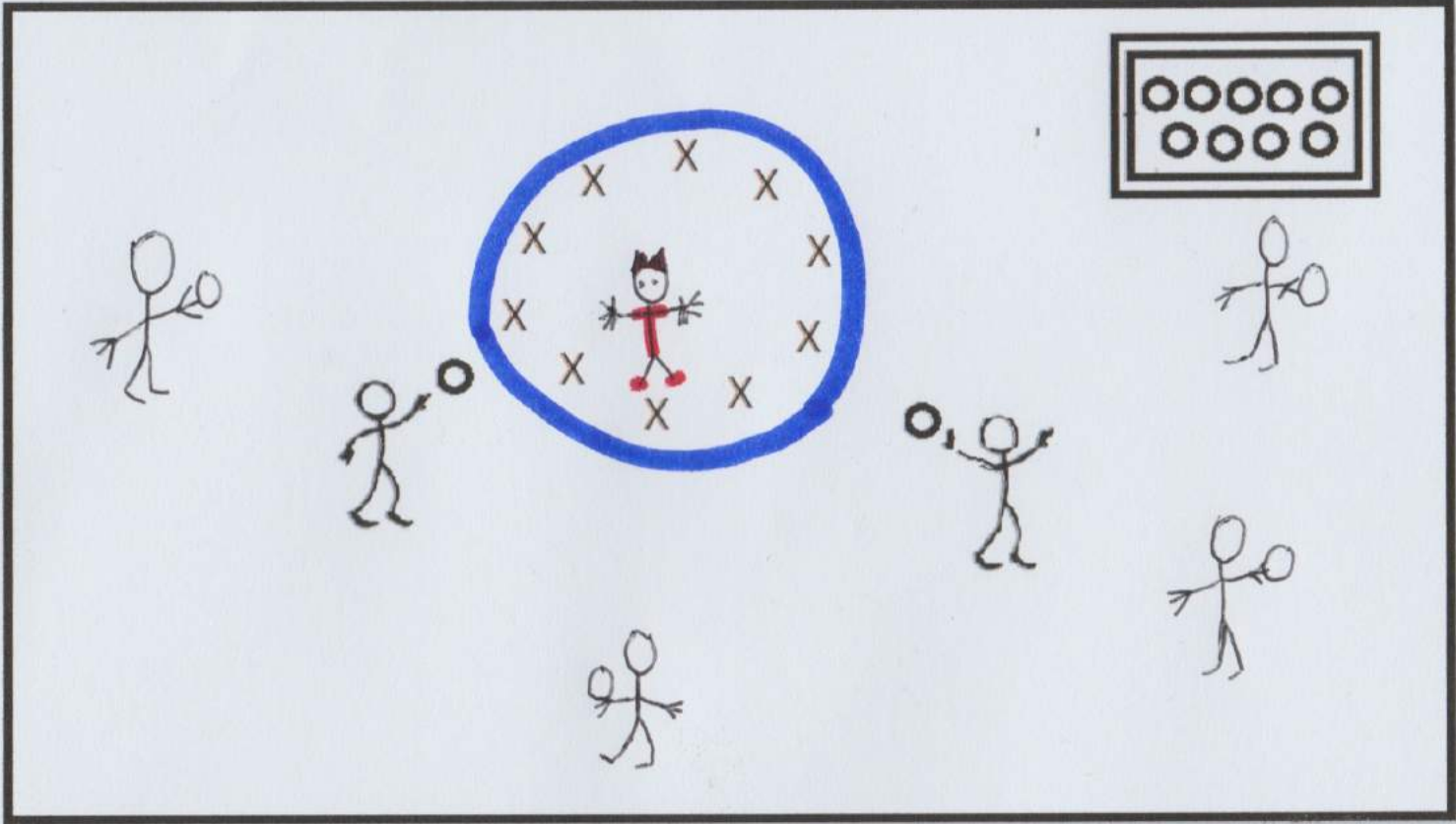
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE	EXPLORER LE MONDE Se repérer dans l'espace
<ul style="list-style-type: none"> - décrire, comprendre, expliquer, raconter. - Participer à un échange collectif, écouter autrui. -S'approprier différents types d'écrits (règle de jeu, liste et tableau...). - dicter à l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions de course et de lancer pour atteindre un but donné. - S'orienter, se déplacer dans un espace de jeu orienté en prenant en compte les limites et les interdits. - Percevoir les positions spatiales des autres joueurs. - Anticiper pour coordonner collectivement des actions efficaces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer au sein d'un projet collectif. - Formuler collectivement des hypothèses, les vérifier et en dégager des règles, des stratégies. - Débattre, argumenter, accepter le point de vue de l'autre pour faire évoluer une règle et comprendre sa fonction. - Pratiquer tous les rôles consécutifs à la règle du jeu, en respectant ses contraintes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Représenter l'espace de jeu à l'aide de maquette, de dessins... - Situer des entre eux, par rapport à des objets repères, pour mettre en place l'espace de jeu. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés.

Une démarche évolutive et adaptée à l'ensemble du cycle

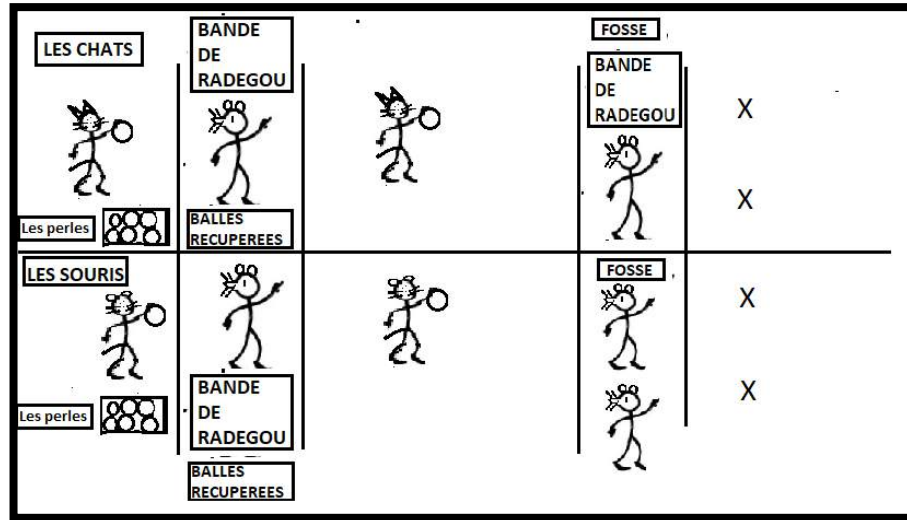
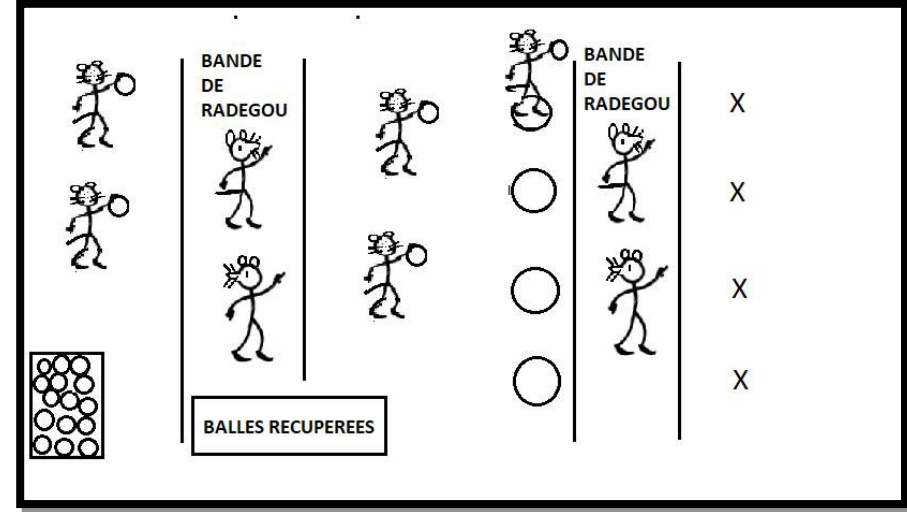
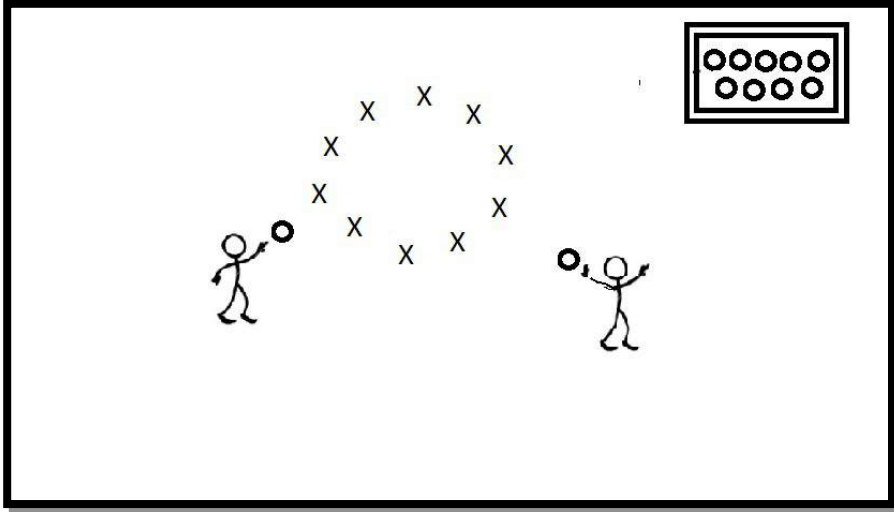
L'exploitation est proposée sur 3 périodes de manière intense.

Nous avons trouvé plus pertinent de la mettre en pratique sur tout le cycle 1 et de la décliner selon les 4 niveaux de maternelle (TPS,PS, MS, GS).

TPS/PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none">-découverte de l'album-construction et démolition des tours du château-jeu de ramasse-fromage (les souris doivent ramasser toutes les briques en mousse dans un temps limité)	<ul style="list-style-type: none">-travail sur les caractéristiques physiques des personnages-modélisation de l'histoire (maquettes)-travail sur la notion de règle/élaboration de la règle propre au jeu du Château de Radegou-choix du matériel-situation de jeu et séances de langage pour améliorer le geste technique	<ul style="list-style-type: none">-travail sur les caractères des personnages-découverte de la lettre « la revanche de Radégou »-évolution du jeu (de plus en plus complexe)-séances de langage autour des variables



Evolutions possibles du jeu



2. Parler pour construire la notion de règle et faire évoluer le jeu

Rappel des programmes et ressources Eduscol

- *EDUSCOL « **jouer à un jeu collectif** c'est prendre des informations (sur l'espace, le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel) et décider en fonction de ce que l'on perçoit d'une conduite à tenir. »*

➔ importance charge cognitive

- Comprendre la fonction de la règle en tant qu' « **ensemble des conventions propres au jeu, , et admises par ceux qui le pratiquent** ». / « en quoi elles (les règles) contraignent afin de mieux protéger ».

➔ On ne peut pas jouer ensemble sans règles de jeux.

Parler pour construire la notion de règle

- Découverte de la notion de règle par l'analyse de jeux simples (souris collées et ramasse fromage)

Découvrir ce qui compose les éléments essentiels d'une règle de jeu (nom, matériel, but, déroulement, syntaxe spécifique, injonction)

- Découverte et compréhension du support de jeu (étude des personnages, dessins, construction et utilisation de maquettes)

Mémorisation des éléments importants de l'histoire

Avoir une bonne représentation spatiale de ces éléments dans l'espace.

Comprendre qu'on peut utiliser un objet pour en représenter un autre

- Création de la règle

Elaborer et s'approprier une règle commune

RAMASSE FROMAGE

4 cordes (pour matérialiser la maison des souris et la réserve à fromage)

1 caisse (le frigo pour ranger les fromages dans la maison)

Beaucoup de petits objets (représentant les fromages, étalés dans la réserve)

BUT DU JEU

Il faut ramasser tous les fromages et les rapporter dans la maison.

DEROULEMENT

1. Les souris (les enfants) sont dans la maison (délimitée par les cordes).
2. Au signal de l'adulte, les souris doivent aller chercher tous les fromages et les ramener dans le frigo (la caisse).

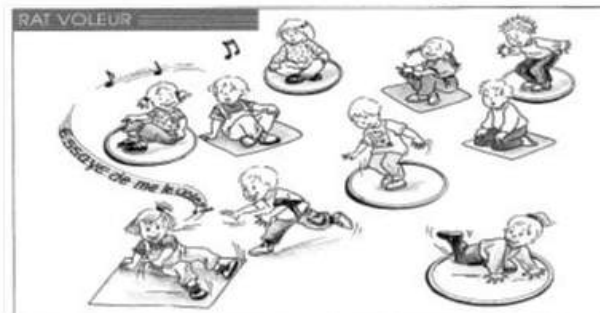
VARIANTES

Limiter le temps pour aller chercher les fromages ;

Faire 2 équipes ;

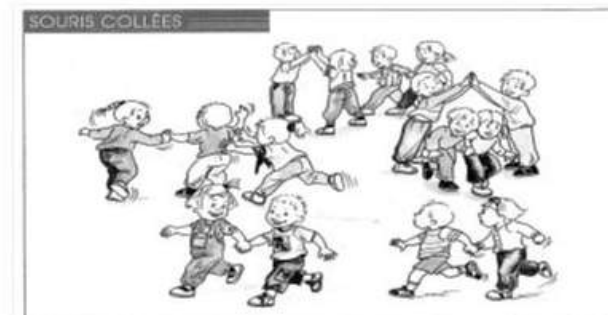
Ajouter des obstacles à franchir.

Les jeux des souris

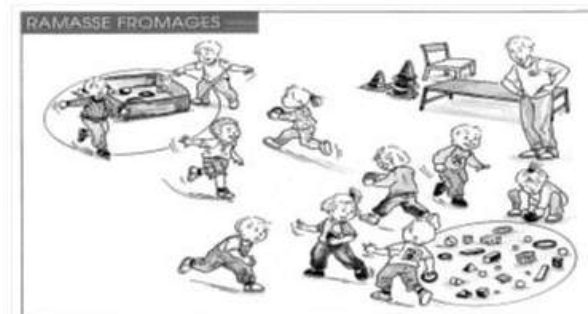


Rat voleur

Ra Ra Radégou
Je m'en vais me promener
Je m'en vais loin de mon trou
Essaie de me le voler



Souris collées



Ramasse fromages



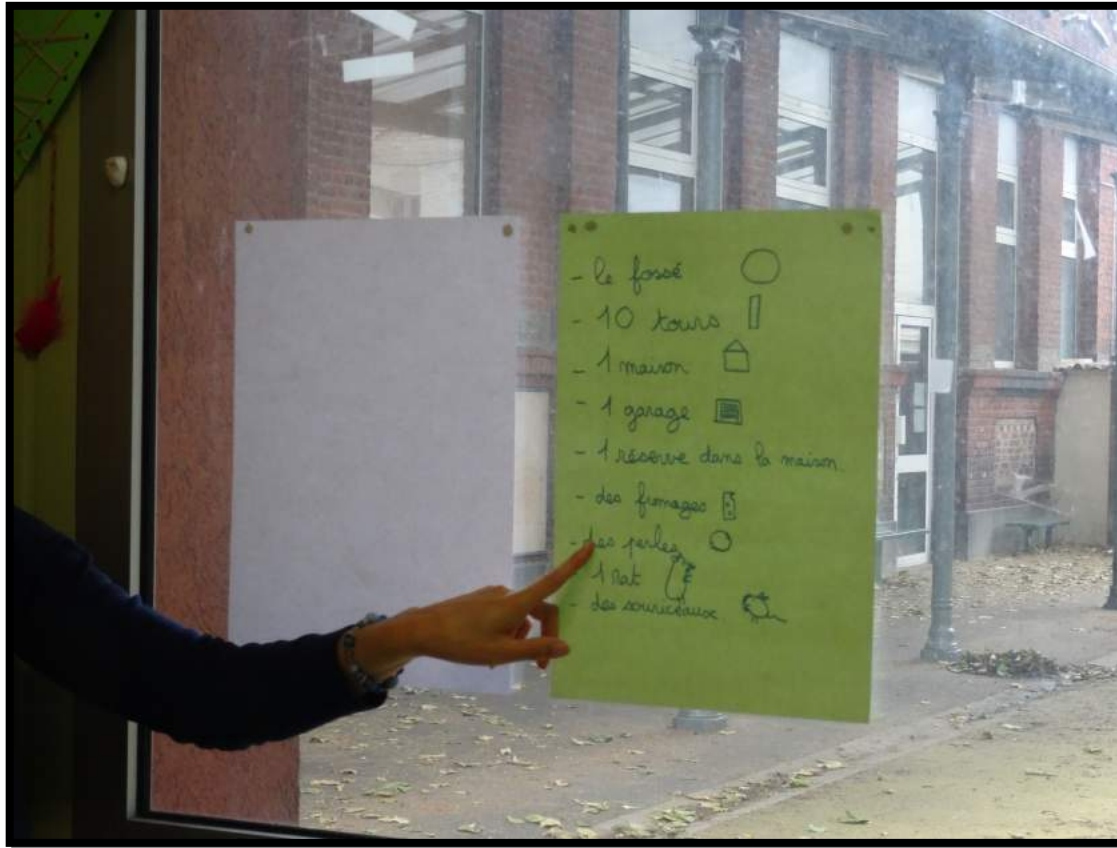


L
e
s
m
a
q
u
e
t
t
e
s
d
u



- **transcription 1**

- L'enseignante fait raconter l'histoire du livre à l'aide des photos des différentes étapes jouées précédemment avec la maquette.
- Cela permet de repreciser le vocabulaire (perle au lieu de boule ou balle) et de rappeler les étapes importantes de l'histoire et donc le déroulement du jeu (ils vont chercher les perles pour casser les tours).
- Elève 1 : « Ils ont des boules. »
- PE : « Ils prennent des boules. »
- « C'étaient des boules dans le livre ? »
- Elèves : « Non. »
- Elève 2 : « C'étaient des balles. »
- Elève 3 « C'étaient des perles. »
- PE : « Tu as raison, elles ont une forme de boule. Mais le terme qui est

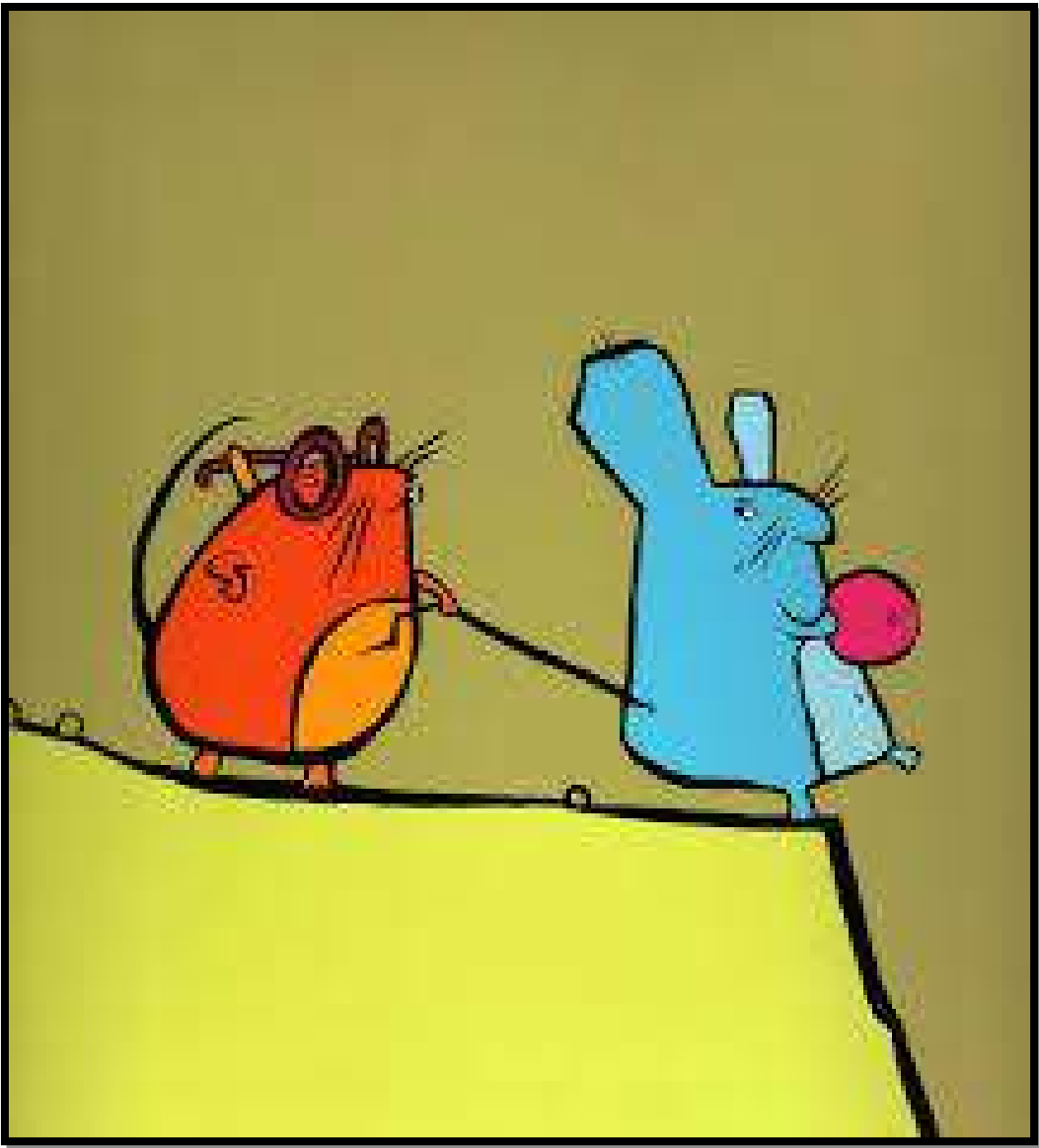


P
a
r
l
e
r

**transcription 2/ video
1*

- **transcription 2**

- Les élèves tentent de casser la tour de cube avec des balles de piscine à balle. Les balles sont trop légères, les tours ne bougent pas. La classe choisira les ballons.
- PE : « Qu'est-ce qu'on va utiliser pour les perles ? »
- Elève 1 : « Je sais. On va utiliser les balles. » *L'élève va chercher une balle.*
- PE : « A quoi servent les perles ? »
- Elève 2 : « Pour jeter sur les tours. »
- *L'élève 1 jette la balle sur une tour. La tour est touchée mais ne bouge pas.*
- PE : « Ça ne fonctionne pas. Il faut trouver autre chose. Qu'est ce qu'on peut lancer pour que ça tombe ? »



R
é
d
a

- **transcription 3**

- *Le PE montre la maquette où Tétanlère commence à descendre dans le fossé.*
- Elève 1 : « Tétanlère va tomber dans le fossé. »
- PE : « Alors qu'est-ce qui se passe ? »
- Elève 2 : « Pensatou, il le rattrape par la queue. »
- PE : « Il le rattrape par la queue. Qu'est-ce qu'il lui dit ? »
- Elève 3 : « Mais non étourdi ! »
- PE : « Qu'est ce qu'il ne faut pas faire ? »
- Elève 3 : « Il faut pas aller dans le fossé sinon il va tomber. »
- PE : « Ne va pas trop près du fossé, sinon tu vas tomber. Tu vas rester coincé. »

Le château de Radegou

Voir liste

BUT DU JEU

Il faut récupérer les fromages (briques en mousse) et les ramener dans la réserve.

REGLES et DEROULEMENT

Les enfants sont les souriceaux.

Radegou protège ses tours et le fromage dans son château. C'est la maitresse.

Les tours sont à 2 pas du bord.

Le fossé est représenté par des tapis en cercle.

Il ne faut pas marcher dans le fossé sinon on devient prisonnier de Radégou.

Pour ramasser les fromages, il faut casser les 10 tours.

VARIANTES

Radegou est un élève.

Il y a plusieurs rats.

Les souris prisonnières deviennent des rats.

fossé 1



tour 10



Maison
(avec une réserve) 1



garage 1



fromage beaucoup



perles beaucoup



souriceau 27



rat 1



*

vi

Parler pour faire évoluer le jeu

- Créer une situation favorable à la remédiation

- créer une situation simple avec peu de règles

- créer une situation déséquilibrée

- faire jouer en parallèle à d'autres jeux à règles qui peuvent être source d'inspiration

**video L1*

- Faire émerger le constat par les élèves

- Trouver différentes variables pour faire évoluer le jeu

**video L2/video L3*

Evolution du jeu après la séance de langage

Situation 1	Situation 2
<ul style="list-style-type: none">- 1 adversaire- fossé= 1 rangée de tapis- 6 tours- Nombre de balles illimités	<ul style="list-style-type: none">- 2 adversaires- fossé= 2 rangées de tapis- 7 tours- Nombre de balles limités
<ul style="list-style-type: none">-Durée de jeu très rapide-Victoire systématique des souris	<ul style="list-style-type: none">-Durée plus longue-Alternance des victoires rats et souris



Autres variables possibles:

- limite dans le temps
- 1 fossé supplémentaire: obligation de faire les passes
- introduction d'obstacles
- 3 équipes
- possibilité pour les amis de Radégou de voler des ballons aux souris
- introduire des refuges

Quels sont les intérêts pour les élèves?

- participer à une situation motivante « *je joue à un jeu que j'ai moi-même imaginé* »
- apprendre à analyser une situation « *j'analyse le jeu pour l'améliorer* »
- avoir une meilleure compréhension du jeu « *j'intègre plus facilement des règles que j'ai moi-même construites* »
- développer l'imagination « *je cherche des idées pour améliorer le jeu* »
- apprendre à argumenter « *je défends mes idées face à mes camarades* »

3. Parler pour mettre en place des stratégies dont l'amélioration des gestes techniques

Rappel des programmes et ressources Eduscol

EDUSCOL « L'enseignant vise à ce que l'enfant s'inscrive progressivement dans un projet d'apprentissage, individuel et collectif, dépassant le seul plaisir de faire ou de jouer. »

→ L'enseignant incite l'élève à s'interroger sur la façon d'améliorer son action.

« Une des caractéristiques de l'action motrice est qu'elle est « éphémère » [...] L'action comme la pensée qui la sous-tend laissent peu de traces [...] C'est dire combien l'enseignant ne peut se contenter d'amener à parler, dans la salle de motricité, à propos de l'action alors que celle-ci est terminée. »

→ D'où l'importance de produire des traces des activités vécues (vidéo, photo, représentation). La mise à distance permet de revenir sur les

Parler pour mettre en place des stratégies

- A quels moments?

- entre deux situations de jeu pour des actions repérables ou des choix de stratégie notables

- *videoL3*

- en analyse photo ou vidéo pour des stratégies moins explicites

- *videoF1*

- Quels objectifs pour l'élève?

- analyser son jeu en ayant un regard extérieur sur lui-même

- se décentrer, prendre conscience de l'espace et des autres

- exprimer une idée se faire comprendre

Parler pour améliorer le geste technique

- Observation d'une vidéo d'entraînement au lancer

Observer des lanceurs en action pour amener les élèves à réfléchir sur les stratégies efficaces afin d'améliorer leur geste et à les verbaliser

**transcription+vidéo A3/A4/A5*

- Langage en situation d'entraînement

- transcription4
- « Qu'est-ce que vous devez faire pour la prochaine partie ? »
- Elève 2 : « Il faut pas aller dans le fossé. »
- PE : « Il faut éviter d'aller dans le fossé. »
- « Ensuite, quel a été le problème à la fin ? »
- Elève 1 : « Il y avait plus de perle. »
- PE : « Il n'y avait plus de perle à lancer. »
- « Donc qu'est-ce qu'il faut faire ? »
- Elève 1 : « Il faudrait prendre plus de perles. »
- PE : « Mais on n'en a pas d'autres. »
- « Qu'est ce que vous voulez faire dans le jeu ? »
- Elève 3 : « Faire tomber les tours. »

Effet de la séance de langage sur le geste technique

*

vi

d

4.Echange autour des pratiques

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité
physique**

**Communiquer pour mieux comprendre et mieux agir
à travers les jeux collectifs**

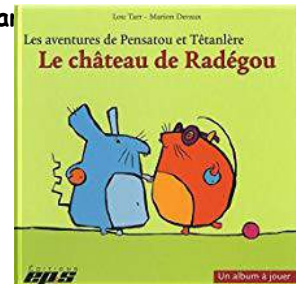
**Retour d'expérience de notre exploitation d'un support par
« l'album à jouer »**

(années scolaires 2017-2018 et 2018-2019)

auprès des élèves de TPS, PS, MS, GS

Ecole Antoine Brasseur / Ecole Suzanne Lacore

Circonscription Lille 1 Hellemmes



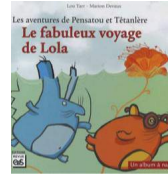
SOMMAIRE

1. Notre choix de support: l'album à jouer
2. Parler pour construire la notion de règle et faire évoluer le jeu
3. Parler pour mettre en place des stratégies dont l'amélioration des gestes techniques
4. Echange autour des pratiques

1. Notre choix de support: l'album à jouer

- **UN OUTIL FAVORABLE AUX ECHANGES LANGAGIERS EN ACTIVITE PHYSIQUE:**

- Une collection « Les albums à ... » Editions EPS déclinée en 5 albums.
- L'album : Le château de Radegou de Lou Tarr et Marion Devaux
- Le livret d'accompagnement de l'équipe départementale eps du



POINTS FORTS DE L'ALBUM A JOUER

- **MOTIVANTE et LUDIQUE** : Les élèves sont acteurs de la démarche : « incarnent » les personnages et « vivent » le jeu. Les règles ne sont pas imposées, elles sont co-construites. Elles font sens pour les élèves.
- **FEDERATRICE et INTERACTIVE** : Les élèves doivent maîtriser les règles « vivre ensemble ». Ils travaillent en équipe, agissent en coopération, regroupement, en salle de motricité, dans la cour.
- **ATTRACTIVE** : L'album est en grand format, le texte est clair, les dialogues amusants, les illustrations épurées. L'histoire est simple sans être simpliste et s'adapte à tous les niveaux de l'école maternelle.

Une démarche interdisciplinaire

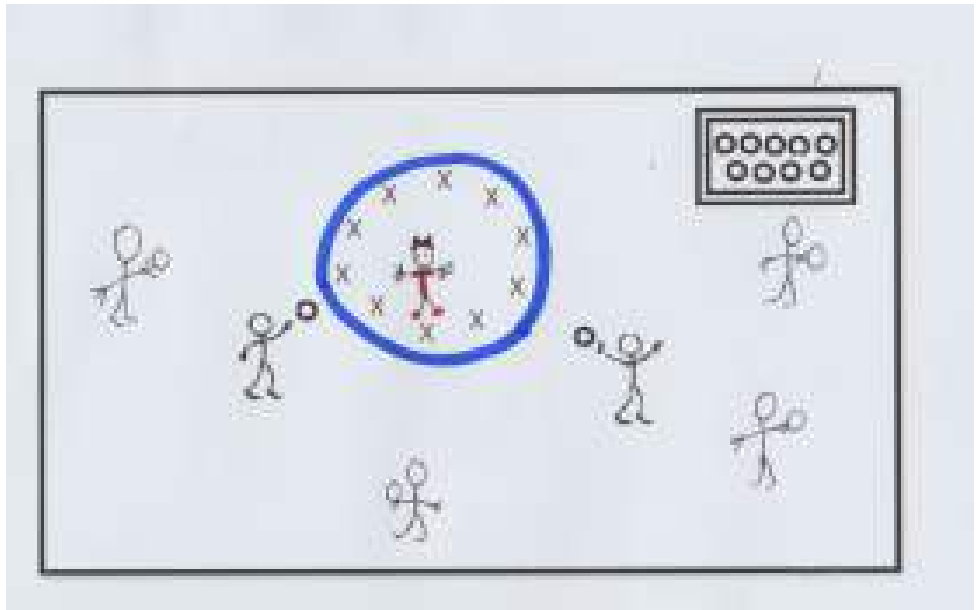
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE	APPRENDRE ENSEMBLE ET VIVRE ENSEMBLE	EXPLORER LE MONDE Se repérer dans l'espace
<ul style="list-style-type: none"> - décrire, comprendre, expliquer, raconter. - Participer à un échange collectif, écouter autrui. -S'approprier différents types d'écrits (règle de jeu, liste et tableau...). - dicter à l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner des actions de course et de lancer pour atteindre un but donné. - S'orienter, se déplacer dans un espace de jeu orienté en prenant en compte les limites et les interdits. - Percevoir les positions spatiales des autres joueurs. - Anticiper pour coordonner collectivement des actions efficaces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer au sein d'un projet collectif. - Formuler collectivement des hypothèses, les vérifier et en dégager des règles, des stratégies. - Débattre, argumenter, accepter le point de vue de l'autre pour faire évoluer une règle et comprendre sa fonction. - Pratiquer tous les rôles consécutifs à la règle du jeu, en respectant ses contraintes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Représenter l'espace d'un lieu à l'aide de maquettes, de dessins... - Situer des objets dans un espace en rapport à des objets réels pour mettre en place l'échelle de jeu. - Utiliser des matériaux spatiaux adaptés.

Une démarche évolutive et adaptée à l'ensemble du cycle

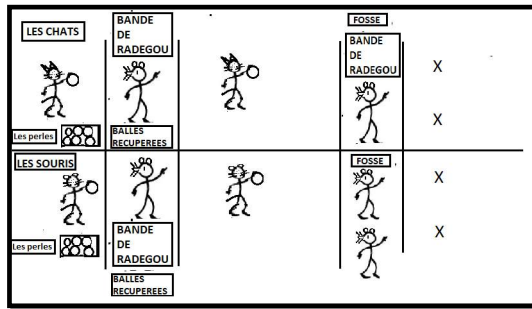
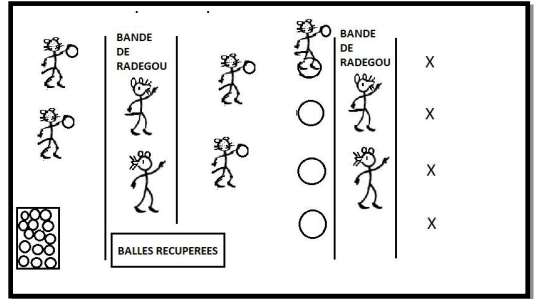
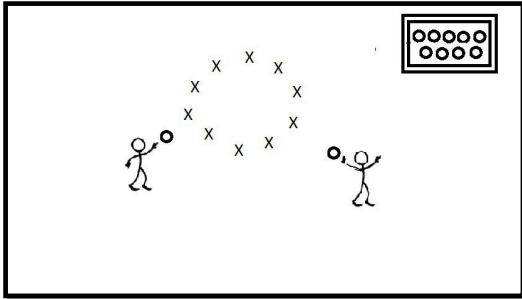
L'exploitation est proposée sur 3 périodes de manière intense.

Nous avons trouvé plus pertinent de la mettre en pratique sur tout le cycle 1 et de la décliner selon les 4 niveaux maternelle (TPS,PS, MS, GS).

TPS/PS	MS	GS
<ul style="list-style-type: none">-découverte de l'album-construction et démolition des tours du château-jeu de ramasse-fromage (les souris doivent ramasser toutes les briques en mousse dans un temps limité)	<ul style="list-style-type: none">-travail sur les caractéristiques physiques des personnages-modélisation de l'histoire (maquettes)-travail sur la notion de règle/élaboration de la règle propre au jeu du Château de Radegou-choix du matériel-situation de jeu et séances de langage pour améliorer le geste technique	<ul style="list-style-type: none">-travail sur les caractères des personnages-découverte de la lettre « la revanche de Radégou »-évolution du jeu (de plus en plus complexe)-séances de langage autour des variables



Evolutions possibles du jeu



2. Parler pour construire la notion de règle et faire évoluer le jeu

Rappel des programmes et ressources Eduscol

- EDUSCOL « **jouer à un jeu collectif** c'est prendre des informations (sur l'espace, le but à atteindre, sur le placement des partenaires, sur celui de l'adversaire éventuel) et décider en fonction de ce que l'on perçoit d'une conduite à tenir. »

➔ importance charge cognitive

- Comprendre la fonction de la règle en tant qu' « **ensemble des conventions propres au jeu, , et admises par ceux qui le pratiquent** ». / « en quoi elles (les règles) contraignent afin de mieux protéger ».

➔ On ne peut pas jouer ensemble sans règles de jeux.

Parler pour construire la notion de règle

- Découverte de la notion de règle par l'analyse de jeux simples (souris collées et ramasse fromage)

Découvrir ce qui compose les éléments essentiels d'une règle de jeu (nom, matériel, but, déroulement, syntaxe spécifique, injonction)

- Découverte et compréhension du support de jeu (étude des personnages, dessins, construction et utilisation de maquettes)

Mémorisation des éléments importants de l'histoire

Avoir une bonne représentation spatiale de ces éléments dans l'espace.

Comprendre qu'on peut utiliser un objet pour en représenter un autre

- Création de la règle

Elaborer et s'approprier une règle commune

RAMASSE FROMAGE

- 4 cordes (pour matérialiser la maison des souris et la réserve à fromage)
- 1 caisse (le frigo pour ranger les fromages dans la maison)
- Beaucoup de petits objets (représentant les fromages, étalés dans la réserve)

BUT DU JEU

Il faut ramasser tous les fromages et les rapporter dans la maison.

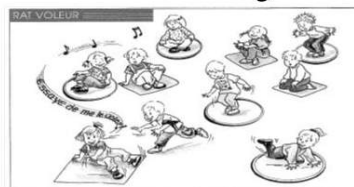
DEROULEMENT

1. Les souris (les enfants) sont dans la maison (délimitée par les cordes).
2. Au signal de l'adulte, les souris doivent aller chercher tous les fromages et les ramener dans le frigo (la caisse).

VARIANTES

- limiter le temps pour aller chercher les fromages ;
- Faire 2 équipes ;
- Ajouter des obstacles à franchir.

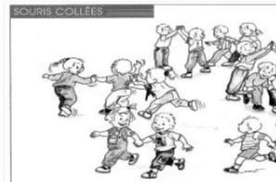
Les jeux des souris



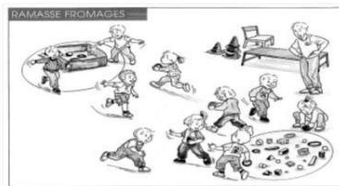
Rat voleur

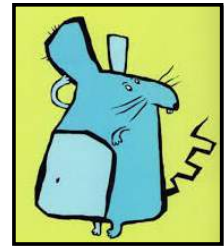
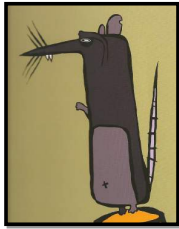
Ra Ra Radégou
Je m'en vais me prom
Je m'en vais loin de m
Essaie de me le voler

Souris collées



Ramasse fromages





L
e
s
m
a
q
u
e
t
t
e
s
d
u



C
h
â
t
e
a
u

d
e
R
a
d
é
g
o
u

- **transcription 1**

- L'enseignante fait raconter l'histoire du livre à l'aide des photos des différentes étapes jouées précédemment avec la maquette.
- Cela permet de repréciser le vocabulaire (perle au lieu de boule ou balle) et de rappeler les étapes importantes de l'histoire et donc le déroulement du jeu (ils vont chercher les perles pour casser les tours).
- Elève 1 : « Ils ont des boules. »
- PE : « Ils prennent des boules. »
- « C'étaient des boules dans le livre ? »
- Elèves : « Non. »
- Elève 2 : « C'étaient des balles. »
- Elève 3 « C'étaient des perles. »
- PE : « Tu as raison, elles ont une forme de boule. Mais le terme qui est

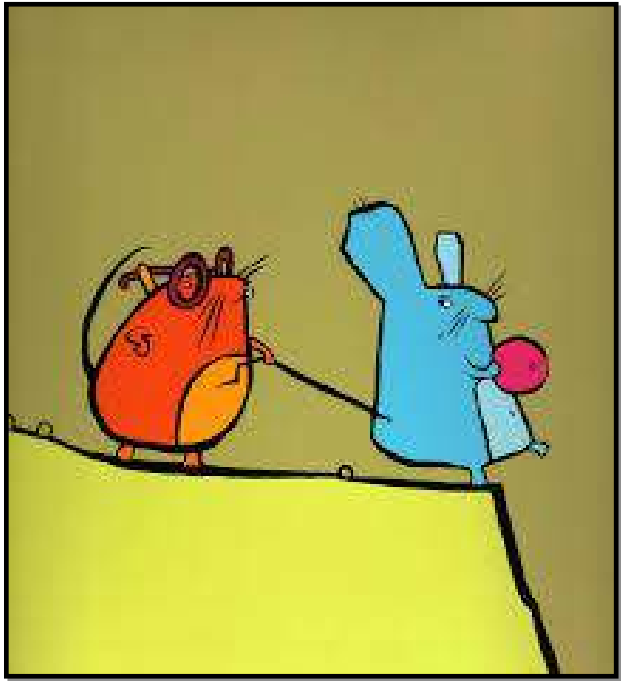


P
a
r
l
e
r

**transcription 2/ video*
1

- **transcription 2**

- Les élèves tentent de casser la tour de cube avec des balles de piscine à balle. Les balles sont trop légères, les tours ne bougent pas. La classe choisira les ballons.
- PE : « Qu'est-ce qu'on va utiliser pour les perles ? »
- Elève 1 : « Je sais. On va utiliser les balles. » *L'élève va chercher une balle.*
- PE : « A quoi servent les perles ? »
- Elève 2 : « Pour jeter sur les tours. »
- *L'élève 1 jette la balle sur une tour. La tour est touchée mais ne bouge pas.*
- PE : « Ça ne fonctionne pas. Il faut trouver autre chose. Qu'est ce qu'on peut lancer pour que ça tombe ? »



R
é
d
a
c
t
i
o
n
d
e
l
a
r
è
g
l
e
d
é
f
i
n
i
t
i
v
e
:
r
e
p
r
i
s
e
d'
u
n

- **transcription 3**

- *Le PE montre la maquette où Tétanlère commence à descendre dans le fossé.*
- Elève 1 : « Tétanlère va tomber dans le fossé. »
- PE : « Alors qu'est-ce qui se passe ? »
- Elève 2 : « Pensatou, il le rattrape par la queue. »
- PE : « Il le rattrape par la queue. Qu'est-ce qu'il lui dit ? »
- Elève 3 : « Mais non étourdi ! »
- PE : « Qu'est ce qu'il ne faut pas faire ? »
- Elève 3 : « Il faut pas aller dans le fossé sinon il va tomber. »
- PE : « Ne va pas trop près du fossé, sinon tu vas tomber. Tu vas rester coincé. »

Le château de Radegou

Voir liste

BUT DU JEU

Il faut récupérer les fromages (briques en mousse) et les ramener dans la réserve.

REGLES et DEROULEMENT

Les enfants sont les souriceaux.

Radegou protège ses tours et le fromage dans son château. C'est la maitresse.

Les tours sont à 2 pas du bord.

Le fossé est représenté par des tapis en cercle.

Il ne faut pas marcher dans le fossé sinon on devient prisonnier de Radégou.

Pour ramasser les fromages, il faut casser les 10 tours.

VARIANTES

Radegou est un élève.

Il y a plusieurs rats.

Les souris prisonnières deviennent des rats.

fossé 1

tour 10

Maison
(avec une réserve) 1

garage 1

fromage beaucoup

perles beaucoup

souriceau 27

rat 1



*

vi

Parler pour faire évoluer le jeu

- Créer une situation favorable à la remédiation

- créer une situation simple avec peu de règles

- créer une situation déséquilibrée

- faire jouer en parallèle à d'autres jeux à règles qui peuvent être source d'inspiration

**video L1*

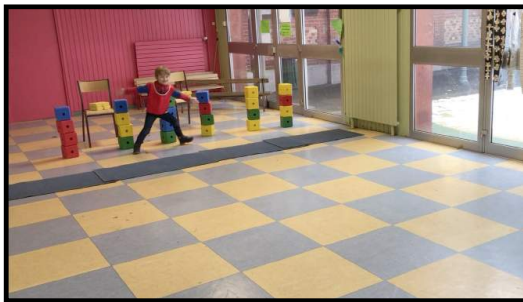
- Faire émerger le constat par les élèves

- Trouver différentes variables pour faire évoluer le jeu

**video L2/video L3*

Evolution du jeu après la séance de langage

Situation 1	Situation 2
<ul style="list-style-type: none">- 1 adversaire- fossé= 1 rangée de tapis- 6 tours- Nombre de balles illimités	<ul style="list-style-type: none">- 2 adversaires- fossé= 2 rangées de tapis- 7 tours- Nombre de balles limités
<ul style="list-style-type: none">-Durée de jeu très rapide-Victoire systématique des souris	<ul style="list-style-type: none">-Durée plus longue-Alternance des victoires rats et souris



Autres variables possibles:

- limite dans le temps
- 1 fossé supplémentaire: obligation de faire les passes
- introduction d'obstacles
- 3 équipes
- possibilité pour les amis de Radégou de voler des ballons aux souris
- introduire des refuges

Quels sont les intérêts pour les élèves?

- participer à une situation motivante « *je joue à un jeu que j'ai moi-même imaginé* »
- apprendre à analyser une situation « *j'analyse le jeu pour l'améliorer* »
- avoir une meilleure compréhension du jeu « *j'intègre plus facilement des règles que j'ai moi-même construites* »
- développer l'imagination « *je cherche des idées pour améliorer le jeu* »
- apprendre à argumenter « *je défends mes idées face à mes camarades* »

3. Parler pour mettre en place des stratégies dont l'amélioration des gestes techniques

Rappel des programmes et ressources Eduscol

EDUSCOL « L'enseignant vise à ce que l'enfant s'inscrive progressivement dans un projet d'apprentissage, individuel et collectif, dépassant le seul plaisir de faire ou de jouer. »

→ L'enseignant incite l'élève à s'interroger sur la façon d'améliorer son action.

« Une des caractéristiques de l'action motrice est qu'elle est « éphémère » [...] L'action comme la pensée qui la sous-tend laissent peu de traces [...] C'est dire combien l'enseignant ne peut se contenter d'amener à parler, dans la salle de motricité, à propos de l'action alors que celle-ci est terminée. »

→ D'où l'importance de produire des traces des activités vécues (vidéo, photo, représentation). La mise à distance permet de revenir sur les

Parler pour mettre en place des stratégies

- A quels moments?

- entre deux situations de jeu pour des actions repérables ou des choix de stratégie notables

- *videoL3*

- en analyse photo ou vidéo pour des stratégies moins explicites

- *videoF1*

- Quels objectifs pour l'élève?

- analyser son jeu en ayant un regard extérieur sur lui-même

- se décentrer, prendre conscience de l'espace et des autres

- exprimer une idée se faire comprendre

Parler pour améliorer le geste technique

- Observation d'une vidéo d'entraînement au lancer

Observer des lanceurs en action pour amener les élèves à réfléchir sur les stratégies efficaces afin d'améliorer leur geste et à les verbaliser

**transcription+vidéo A3/A4/A5*

- Langage en situation d'entraînement

- transcription4
- « Qu'est-ce que vous devez faire pour la prochaine partie ? »
- Elève 2 : « Il faut pas aller dans le fossé. »
- PE : « Il faut éviter d'aller dans le fossé. »
- « Ensuite, quel a été le problème à la fin ? »
- Elève 1 : « Il y avait plus de perle. »
- PE : « Il n'y avait plus de perle à lancer. »
- « Donc qu'est-ce qu'il faut faire ? »
- Elève 1 : « Il faudrait prendre plus de perles. »
- PE : « Mais on n'en a pas d'autres. »
- « Qu'est ce que vous voulez faire dans le jeu ? »
- Elève 3 : « Faire tomber les tours. »

Effet de la séance de langage sur le geste technique

*
Vi
d

4.Echange autour des pratiques