

Stage en école

Licence 2^{ème} année STAPS.



Dossier de

Laurie
FANLIE

JACQUEMARD
JACQUEMARD



Centre Condorcet Le Creusot

Année universitaire 2017-2018.

SOMMAIRE

I. Présentation des conditions d'intervention.	3
>Rappel de l'activité enseignée.....	3
>Données relatives aux contingences horaires et matérielles.....	3
>Données relatives au groupe de pratiquants.....	4 à 10
II/ Première séance.	10 à 17
III.Projet de séquence.	17
>Evaluation diagnostique, analyse des conduites.....	17 à 20
>Elaboration du projet de cycle.....	20 à 24
>Modalité d'évaluation.....	25
IV.Chaque séance chronologiquement.	
>Séance 2 à 11.....	26 à 85
>Fiche observateur.....	85 à 87
>Bilan tuteur.....	87 à 89
V.Tableau de l'enchaînement cohérent du cycle.	89
VI.Bilan des apprentissages moteurs.	90 à 94
VII. Analyse critique.	94 à 98

I. Présentation des conditions d'intervention

>Rappel de l'activité enseignée;

L'activité que l'on a enseignée était : Jeux d'opposition, et nous avons choisi plus particulièrement la lutte. Les jeux d'opposition sont des activités d'affrontement inter-individuel (conquête et /ou défense d'engins, de territoires, création de déséquilibres, de chutes, d'immobilisations...), sur un espace limité et une surface adaptée.

>Données relatives aux contingences horaires et matérielles ;

J'ai réalisé mon stage dans l'école publique maternelle Sud-Michelet de Le Creusot. Avec mon binôme, Eve DaSilva-Jallet, nous avons en charge la classe de grande section de maternelle de Madame GENESTIER Sylvie qui était composée de 17 élèves (dont une élève arrivée en fin de cycle) ; un élève autiste venait parfois les mardis dans cette classe, néanmoins il ne participait pas aux séances et n'a été présent que 2 fois durant le cycle.




Nous avons également les moyennes sections qui venaient parfois participer à l'activité après s'être réveillés lorsque le jeu n'avait encore pas commencé, mais la maitresse les prenait très souvent en charge de manière à ce que l'on se concentre principalement sur notre classe.


Mon stage consistait à enseigner la lutte à travers les jeux d'opposition tous les mardis de 14h00 à 15h00, du 26 septembre 2017 au 19 décembre 2017 soit 11 séances. (Hors vacances scolaires). Pour cela nous avions à notre disposition le préau où tout le matériel était à disposition, balles, plots, foulards, tambour, bancs, cerceaux etc et bien-sur des tapis, essentiels pour la pratique de cette activité. Nous avons donc beaucoup de matériels et un endroit toujours couvert, nous n'étions donc pas dépendant de la météo. Cependant les tapis n'étaient pas réellement adaptés car ils n'avaient pas tous la même taille, même hauteur et ne pouvaient s'accrocher, de manière à ce qu'il n'y ait pas d'écart entre-eux ; il fallait donc constamment faire attention à bien les remettre en place pour ne pas que les élèves se blessent en trébuchant ou en se tapant la tête contre le sol.









>Données relative au groupe de pratiquants;



Medhi		<ul style="list-style-type: none"> -Difficultés de compréhension -Quelques difficultés du point de vue moteur du fait de son physique (surcharge pondérale.) -Participe peu à l'oral -Cherche à s'investit à chaque séance -Dynamique 	5ans
Tom		<ul style="list-style-type: none"> -Fait partie de la tête de classe -Capacité de compréhension très rapide -Prend très souvent la parole (leader en quelque sorte) -Energique, dynamique et impliqué 	5ans
Léopold		<ul style="list-style-type: none"> -Fait partie de la tête de classe -Capacité de compréhension très rapide -Elève plutôt réservé, mais s'investit à chaque séance et prend la parole pour répondre au questions -Dynamique, et investi -Souvent choisi pour les démonstrations 	5ans

Mathéo		<ul style="list-style-type: none"> -Difficultés à s'exprimer, mais prend souvent la parole -Comprend assez facilement -Peut-être difficile à canaliser -N'aime pas être en situation d'échec -Impliqué et dynamique malgré le manque de concentration 	5 ANS
Sarah		<ul style="list-style-type: none"> -Comprend assez facilement -N'est jamais en difficulté du point de vue moteur car facilité à s'adapter -Prend quelquefois la parole -Dynamique et impliquée 	5 ANS
Amine		<ul style="list-style-type: none"> -Peut parfois avoir des difficultés de compréhension -Du point de vue moteur, s'il ne comprend pas il reproduit ce que font les autres, donc n'est pas souvent en difficulté. -Plutôt discret, participe que rarement. -Dynamique et impliqué 	5 ANS

Cora		<ul style="list-style-type: none"> -Fait partie de la tête de classe -Capacité de compréhension très rapide -Prend très souvent la parole , à l'aise (se lève à chaque prise de parole) -Même en étant la plus petite (taille) , elle n'a aucune appréhension à être en contact avec les plus grands. -Dynamique et impliquée 	5 ans
Gabin		<ul style="list-style-type: none"> -Difficile à canaliser -N'aime pas être en situation d'échec et ne supporte pas d'être dans le rôle le plus vulnérable. -Capacité de compréhension plutôt rapide -Prend souvent la parole -Dynamique et impliqué -Problème d'attention 	5 ANS
Eymen		<ul style="list-style-type: none"> -Comprend assez facilement et à l'aise du point de vue moteur -Ne prend pas souvent la parole (sauf règles d'or très souvent) -Plutôt discret , mais est souvent avec les plus turbulents. -Dynamique et impliqué 	5 ANS

Yann		<ul style="list-style-type: none"> -Fait partie de la tête de classe -Capacité de compréhension très rapide -Elève plutôt réservé , mais s'investie à chaque séance et prend la parole pour répondre aux questions. -Dynamique et investi -Souvent choisi pour les démonstrations. 	5 ANS
Léandro		<ul style="list-style-type: none"> -Difficultés de compréhension -Il faut lui expliquer à lui seul plusieurs fois pour qu'il comprenne bien. -Une fois compris les ex sont bien réalisés. -Dynamique et impliqué -Plutôt réservé, ne prend pas souvent la parole (sauf fin de cycle) 	5 ANS
Shanel		<ul style="list-style-type: none"> -Difficultés de compréhension -Il faut lui expliquer à elle seule pour bien qu'elle comprenne et qu'elle réalise correctement les exercices. -Impliquée -Ne prend pas souvent la parole sauf durant les dernières séances. 	5 ANS

Helena		<ul style="list-style-type: none"> -Comprend assez facilement -A constamment besoin d'être rassurée et encouragée pour bien faire les exercices -Très réservée et discrète. -Du point de vue moteur elle n'ose pas entrer en contact avec l'autre (pourtant elle sait le faire) -Impliquée 	5 ANS
Ethan		<ul style="list-style-type: none"> -Comprend assez facilement -A l'aise à l'oral ainsi que dans les exercices -Difficile à canaliser son énergie parfois -Impliqué et dynamique 	5 ANS
Arthur		<ul style="list-style-type: none"> -Comprend facilement les consignes et les réalise correctement. -Peux être difficile à canaliser -Prend souvent la parole (toujours pour les règles d'or) -Dynamique et impliqué. 	5 ANS

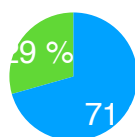
Lucas		<ul style="list-style-type: none"> -Fait partie de la tête de classe -Capacité de compréhension très rapide -Prend souvent la parole, il est à l'aise -Dynamique et impliqué 	5 ANS
Maëly		<ul style="list-style-type: none"> -Arrivée à la fin du cycle -Plutôt discrète mais participe quelque fois à l'oral -Comprend rapidement et applique facilement les consignes. -Dynamique et impliquée 	5 ANS

Pour résumé la classe est constituée de 5 filles et 12 garçons, parmi eux 5 élèves composent la tête de classe et ainsi, ils se place en leaders pour la classe et permettent de ré-expliciter avec leurs mots les consignes ce qui dynamise l'ensemble du groupe.

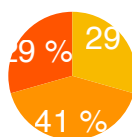
Tous les élèves, même ceux en difficulté sont cependant très impliqués lors des séances, tous veulent pratiqués, participer.

On peut noter également, qu'il n'y a aucun conflit entre eux, qu'ils se « mélangent » tous, filles et garçons jouent ensemble, petits et grands ... il n'y a aucune mise à l'écart.

Hormis les quelques écarts de conduites de certains garçons un petit peu turbulents qui restent à gérer, le groupe est très agréable et donne envie d'avancer au fur et a mesure du cycle.



● Garçons ● Filles




● Un peu de difficulté
● bon élèves
● Tête de classe

II. Proposition d'une première séance

> *Présentation rapide de la séance ;*

- **Mardi 26 septembre 2017: séance n°1**

Thème de la séance : Evaluation diagnostique et présentation de l'APSA avec jeux de poursuite.

 16 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Se présenter au groupe d'élèves, expliquer notre rôle et présenter l'activité de la séquence, c'est à dire jeux d'opposition. Leur demander à leur tour de se présenter et interagir avec eux sur ce qu'ils connaissent.

Parler des 3 règles d'or, essentiels dans cette pratique :

- Ne pas faire mal
- Ne pas se faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

Echauffement : **Loup bougie** avec 2 loups, le but étant de toucher un non loup, celui-ci une fois touché se met en forme de bougie et se met à fondre comme une bougie et devient loup une fois fondu

Critères de réussite : ne pas devenir loup donc ne pas se faire toucher

Durée : 5min.

->Amener les élèves à courir et entrer dans la pratique sportive avec des jeux qu'ils connaissent et débuté un touche-touche.

Situation 1 : « la queue de la souris »

Matériel : des foulards, un enseignant sans foulard et un espace de jeu délimité

Règles du jeu : le foulard est placé dans la ceinture de l'élève et doit être visible et suffisamment dépasser. Celui qui a la queue est la souris, celui sans queue est donc le chat et doit attraper la souris (par le foulard)

1 foulard attrapé = 1 point et chaque foulard attrapé doit être donné à la maîtresse
A la fin de la partie, les souris comptent les foulards donner à l'enseignant; les souris comptent combien il leur reste de queue; le groupe qui en a le plus gagne. Faire le point : trouver les gagnants

Compétences visées : avoir des rôles différents : attaquant/défenseur ; entrer dans une activité de jeux d'opposition par l'intermédiaire d'un jeu de saisie médié par un objet ; être capable de compter

Situation 2 : « la chenille rampante »

Matériel : tapis, plusieurs groupes de 4 élèves.

Règles du jeu : les élèves forment une chenille en étant à 4 pattes et en se tenant par les chevilles, la chenille ne doit jamais casser, elle doit rester dans la zone (c'est-à-dire sur les tapis), et ne pas heurter les autres chenilles. Au tambour le dernier prend la place du premier et devient ainsi la tête de la chenille.

Les élèves peuvent s'arbitrer tout seul en comprenant qu'il faut toujours rester bien unis, sauf au moment du tambour le dernier doit quitter sa chenille pour accélérer et ainsi prendre la tête de celle-ci.

Compétences visées : accepter le contact ; accepter un rapport avec le sol ; commencer un travail collectif ; et rester concentrés

Retour au calme : Dans un premier temps, les élèves devront se mettre assis pendant que nous les questionnons sur le déroulement de la séance et répondre à leurs questions éventuelles. Ensuite ils s'écartent les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant, pour un retour au calme.



>Analyse détaillée d'une tâche d'apprentissage (ZOOM) :

Zoom Situation n°2

Objectif pour l'enseignant :

Le thème de cette séance est « découverte » ainsi on cherche à ce que les élèves réalisent une activité physique dans le thème de la séquence afin de diagnostiquer le niveau des élèves. Nous cherchons également à ce que les élèves commencent à aborder un contact avec l'autre, comme partenaire ou adversaire. Ici, ils devront donc s'organiser ensemble et respecter les règles, en utilisant tout l'espace de travail.

But pour l'élève :

« **La chenille rampante** », les élèves sont placés par groupe de 4 ou 3 sur l'espace de jeu (des tapis au sol). Ils se tiennent à 4 pattes par les chevilles et doivent se déplacer dans tout l'espace de travail sans casser la chenille et sans en percuter d'autres. Quand les élèves ont assimilé cela, on ajoute une difficulté : au tambour, le dernier de la chenille se dirige à l'avant de celle-ci. Ils devront alors, réussir à se déplacer dans une position autre que la marche car ils seront au sol, avoir un bon timing au moment du tambour pour ne pas mettre en difficulté le

reste de son



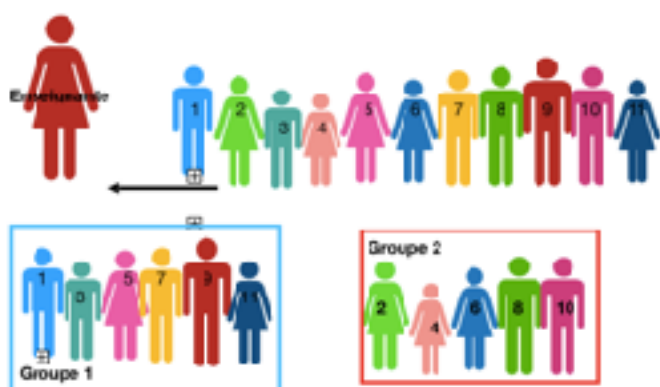
équipe et ne pas leur faire mal. Et prendre contact avec l'autre.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel, il faut des tapis au sol, un tambour et des groupes de 3/4 élèves qui formeront les chenilles. On utilise le « petit train * » pour faire les groupes. Pour que l'activité se déroule en toute sécurité je rappelle les règles d'or et leur fait poser leurs chaussures. Bien rappeler qu'il faut rester à 4 pattes et ne pas se percuter entre chenilles. Faire deux passages de 1min 30sec sans qu'il n'y ait le signal du tambour.

3 passages de 2 min avec le signal du tambour (ou le temps que tous les élèves aient le temps de passer à l'avant de la chenille.) L'activité dure environ 10min. On prend un petit temps avant pour qu'ils répètent les consignes et installer le matériel (+/-5min)

* « **Le petit train** », afin de faciliter l'élaboration de groupes, on prend un rituel que les élèves connaissent. Ils forment une colonne face à l'enseignant. En alternant à chaque élève, le premier ira dans le premier groupe, le deuxième dans le second, le troisième dans le premier..etc jusqu'à la fin de la colonne.



Critères de réussite :

Les élèves auront réussi lorsque leur chenille se sera déplacée dans tout l'espace de jeu, en avançant ensemble et sans percuter les autres. Donc je réussis lorsque du début à la fin de mon parcours à travers les tapis, je tiens toujours les chevilles de mon camarade et que les miennes soient maintenues également.

Dans la variante, les critères de réussite sont les mêmes que précédemment, je devrais réussir à passer à l'avant, sans gêner l'avancée de ma chenille et que l'espace de jeu ne soit pas trop perturbé, c'est à dire quand je me détache de la chenille pour aller à la tête de celle-ci je dois utiliser le chemin le plus court, c'est à dire longer mes camarades.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche il faut que les élèves soient tout d'abord concentrés, qu'ils réussissent à avoir des partenaires, c'est à dire que pour cette première expérience ils ne doivent pas craindre un contact avec l'autre. Ainsi ce que l'on pourrait commencer à assimiler au 'tenu' dans les jeux d'opposition devra être assez rapidement intégré par les élèves pour que l'activité puisse se dérouler correctement. Ils doivent avancer à une allure raisonnable pour que la chenille ne casse pas, donc être coordonnés et développer des stratégies collectives pour y réussir. Ils doivent aussi avoir un certain repère dans l'espace pour se frayer un chemin sans gêner leurs adversaires, voir où sont les espaces vides et où sont les espaces occupés, c'est à dire s'approprier la notion de territoire.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche il est possible de réduire l'espace de travail en mettant moins de tapis ainsi la possibilité de percuter d'autres chenilles est plus grande. Ou bien d'augmenter le nombre d'élèves dans les groupes, ce qui rend la coordination plus difficile, et demande une augmentation de la concentration.

(Photo prises à des séances ultérieures, étant donné que les fiches de droit à l'image n'avaient pas encore toutes été rendues, il n'y a pas de photos ou vidéos des situations.)

> *Bilan :*

Rappel des conduites attendues :

Les élèves, grâce à cette tâche, devaient commencer à découvrir les jeux d'opposition, la lutte et ainsi commencer à appréhender tout ce qu'englobe cette pratique sportive. Par l'intermédiaire du jeu « la chenille rampante », nous avons cherché à ce que les élèves réalisent une activité physique en dédramatisant le contact corporel. Ainsi ils ont appris à accepter le contact, tout d'abord avec le sol et ensuite avec l'autre, dans ce cas précis, comme partenaire. Ils devaient s'organiser et trouver une certaine cohésion, afin d'élaborer de simples stratégies pour se frayer un chemin (nous visons à construire, également, la notion de territoire).

Ainsi que le respect des consignes et agir en fonction de celles-ci.

Conduites observées :

À la suite de cet exercice, nous pouvons déjà observer différents comportements. Dès la première séance et même dès le début de la situation, nous comprenons rapidement que chaque élève n'a pas les mêmes capacités et/ou facilités. En effet, nous pouvons constater que la majorité de la classe assimile facilement les consignes. Néanmoins lorsque nous répétons l'exercice et demandons des exemples, du critère « à quatre pattes » faisant partie de la consigne, cela pose problème pour certains élèves. Ils ne savent pas réellement comment se positionner, nous observons des élèves qui nous montrent « être à quatre pattes » en étant couchés au sol à plat ventre ou seulement avec les mains et les pieds touchant le sol avec un dos arrondi.

Après avoir fait une démonstration, chacun est capable de la reproduire. Lorsque le jeu débute, tout le monde est concentré et essaie d'avancer dans l'espace de travail. Là encore nous distinguons plusieurs groupes (il y a 4 groupes composés de +/-4 élèves) . Un premier qui avance sans difficulté et où la cohésion se fait très rapidement, la notion de territoire est comprise , tandis que les deux autres ont un peu plus de mal et prennent plus de temps mais y parviennent quand même. En effet, les élèves des deux chenilles sont plus long et avancent de quelques centimètres à chaque fois, en comparaison du premier groupe qui se fraie des chemins beaucoup plus rapidement. La différence entre ces derniers est que pour l'un des groupes, avoir un obstacle devant lui ne pose pas de problème, il le contourne et trouve une autre stratégie; alors que pour les deux autres groupes nous attendons de voir si l'obstacle peut se déplacer car la première solution trouvée est de passer par dessus l'obstacle ou cet obstacle les bloque totalement au lieu d'essayer de le contourner dès le départ.

Il reste une quatrième chenille où là le critère « rester toujours accroché » n'est pas respecté. Ils n'arrivent pas à avancer tous ensemble, la chenille se casse systématiquement au bout de quelques pas.

Après quelques minutes, tous y arrivent assez aisément, sauf la quatrième chenille quelque peu en difficulté.

Ils se séparent et forment une chenille de 2 et une autre de 3 élèves. À ce moment là toutes les chenilles évoluent dans l'espace de travail. Il y a quelques désaccords entre les élèves. Nous faisons donc des changements de place entre eux pour que cela se déroule mieux et ainsi éliminer les problèmes n'ayant aucun lien avec la compréhension.

Nous marquons une pause pour voir ceux qui ont réussi pour redémarrer l'activité correctement avec 4 chenilles et en apportant une variante. « Passer à l'avant de la chenille lorsque l'on est dernier ».

Mais les élèves sont dissipés et n'écoutent pas correctement, certains continuent de marcher à quatre pattes, alors que l'activité est stoppée, d'autres discutent entre eux... Malgré les différentes tentatives pour récupérer l'attention de TOUS, cela semble trop compliqué de mettre la variante en place avec le peu de temps qu'il nous reste.

Nous recommençons, alors le jeu avec les consignes de départ, en précisant juste qu'il faut au maximum occuper les espaces vides.

Tout le monde se déplace correctement et essaie d'aller dans les espaces vides au

lieu d'aller où se trouvent les autres chenilles pour être en difficulté. Les consignes ont été respectées, les conduites attendues ont été réalisées en partie à la fin de l'exercice.

Analyse :

Nous cherchons à donner du sens aux conduites citées ci-dessus , dans la tâche qui a été proposée.

Tout d'abord dès les consignes nous observons des différences. En effet, certains élèves ne se plaçaient pas correctement pour « être à quatre pattes » alors qu'ils voulaient montrer l'exemple. Ce qui entraîne un questionnement : 'Mauvaise compréhension ? Méconnaissance du terme ? Ou incapacité?' Nous éliminons rapidement l'hypothèse de l'incapacité, car suite à la démonstration, tous individuellement y parviennent. Ils n'avaient donc peut être pas les même termes pour décrire cette tâche ou dans la précipitation, pour montrer l'exemple ils n'y ont pas prêtés attention et ont manqués de concentration pour faire ce qu'ils savaient faire.

Ensuite dès les premières minutes de l'exercice nous constatons clairement qu'il y a des niveaux différents, certains plus débrouillard que d'autres; mais cela existe dès la petite enfance jusqu'à l'âge adulte. En effet, il y a de multiples explications . La capacité de coordination qui peut être synonyme d'adresse « permet de maîtriser des actions motrices avec précision et économie et d'apprendre relativement plus rapidement les gestes sportifs » d'après J.Weineck . Cela est le résultat d'un développement et non d'un apprentissage. Certains élèves seront donc plus à l'aise dès le début alors que d'autres devront s'exercer, s'entraîner pour y parvenir.

Les élèves peuvent aussi être plus appliqués et plus concentrés que d'autres ce qui expliquerait également cette différence.

En ce qui concerne la quatrième chenille, qui au départ, est en difficulté par rapport aux autres groupes , cela vient peut être de la composition de celle-ci. En effet elle est composé de 3 filles plutôt timides et 2 garçons agités, la concentration et coopération est donc plus difficile pour ce groupe. Les 2 garçons à la tête de celle-ci ne cherchent pas à avoir une vue globale, ils avancent quitte à foncer dans les autres chenilles (ce qui est égale a perdre car on réussit quand on évite tout le monde), les filles à l'arrière préfèrent se détacher de leur groupe plutôt que de percuter les autres, elles avancent également tout doucement, peut être un problème psychoaffectif ,elles ont peur de se faire mal ou simplement ne veulent pas déroger à la règle.

Elles cherchent même a rejoindre une autre chenille, donc du point de vue biomécanique , bioinformationnelle et moteur tout va bien.

Enfin lors de la pause, pour faire un point sur l'activité et redonner des consignes, le problème a été la discipline et le désintérêt total de certains. Il est très difficile d'intéresser et de garder l'attention d'un enfant de 4/5ans. Il est également très difficile pour nous d'avoir de l'autorité.

Perspectives :

Pour envisager de la meilleure manière la prochaine séance, nous allons amener des modifications aux situations mises en place, sans pour autant les changer totalement afin de faire évoluer les conduites motrices des élèves et d'avancer dans la séquence « jeux d'opposition » .

Pour la prochaine séance ne pas changer totalement tous les exercices, nous paraît être une bonne solution pour essayer de gérer les différents problèmes que nous avons eus.

La discipline, rendre tous les élèves attentifs et à l'écoute étant le plus difficile. En effet notre choix s'explique sur le fait que la partie 'explication des consignes' sera plus courte et on sait qu'elles doivent être rapides et concises pour garder leur attention. Les élèves connaîtront déjà le principe de chaque exercice, seulement on compliquera la tâche avec différentes variantes ainsi le comportement dans l'activité devra lui aussi évoluer de manière favorable car ' la découverte ' et les appréhensions ne sont plus à prendre en compte comme ils connaissent déjà le principe.

N.B : Peut-être mettre en place, des variantes plus difficiles que d'autres pour les éléments forts qui pourraient vite s'ennuyer si la tâche est trop simple pour eux.

Nous devons également prendre plus de temps pour que l'on constate tous ensemble quels sont les comportements à adopter, quelles sont les stratégies qui ont fonctionné ? échoué ? Afin de progresser au fur et à mesure des séances.

Enfin poser notre voix, ne pas hésiter à hausser le ton lorsque c'est nécessaire et au contraire parler doucement quand ils sont tous attentifs. Jouer avec les intonations pour donner du dynamisme à la séance et de l'envie à chacun.

III. Projet de séquence

> Evaluation diagnostique, analyse des conduites des élèves :

Grille de lecture de l'APSA	Comportements observés	Grille d'analyse de la motricité	Hypothèses explicatives
<p>Découpage de l'activité selon de grandes catégories de repères :</p> <p>Relation avec les partenaires</p>	<p>Points forts :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les élèves comprennent la notion de coéquipier et s'entraident , élaborent des stratégies afin de se protéger les uns les autres (ex : Chats-souris), ils se mettent à plusieurs afin d'atteindre leur but. -Les élèves communiquent entre eux, s'informent sur la situation pour qu'ils aient tous la même perception du jeu. <p>Points faibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> -D'autres élèves n'acceptent pas le fait d'établir une relation et préfèrent jouer seul (Shanel). -Lorsqu'il y a des désaccords entre coéquipiers, ils préfèrent se séparer plutôt que de chercher une solution. (ex: La chenille). 	<p>Psychoaffectif :</p> <p>réussissent à mettre leur « amitié » de côté afin de s'entendre avec leur groupe désigné.</p> <p>Bio-informationnelle :</p> <p>réussissent à comprendre qui est avec qui et perçoivent le jeu tout en se parlant.</p> <p>Bioénergétique :</p> <p>canalisent leur énergie pour jouer ensemble.</p>	<p>Pourquoi les élèves produisent-ils les comportements observés ?</p> <p>A cet âge là, la rivalité n'est pas encore présente, jouer ensemble est la priorité, ce qui facilite les échanges et le vivre ensemble. Les seules différences sont liées au caractère de chacun : plus ou moins solitaire.</p>

Relation avec l'adversaire	<p>Points forts : -Les élèves réussissent et comprennent la notion « d'attaquant/défenseur » donc à discerner leur adversaire et ainsi essayer de les éviter. -Ils n'ont pas peur d'aller au contact de l'adversaire</p> <p>Points faibles : -Ils n'ont pas peur d'aller au contact mais n'arrive pas à le gérer correctement ce qui amène à un refus. (Pleure dès qu'il y a un contact un peu plus rude que dans leur quotidien.) -Parfois ils foncent directement sur leur adversaire (chats-souris) et se percutent brusquement.</p>	<p>Psychoaffectif : Demande de l'attention avec de petits bobos parfois « inexistant »</p> <p>Bio-informationnelle : comprennent le principe d'adversaire, et de la compétition.</p> <p>Bio-mécanique : mettent en place des ressources mécaniques afin de se protéger de l'adversaire.</p> <p>Bioénergétique</p>	<p>Les enfants ont tous un rapport différent avec le contact, certains accepte facilement un contact « rude » tandis que d'autres la moindre petite percussion ou préhension fini en larme. Nous allons donc observer différents comportements, des fuyants et plutôt en retrait de l'exercice quand il y'a un rapport « attaquant/défenseur » et d'autres sans difficulté y vont de plein front.</p>
Relation avec l'espace	<p>Points forts : -Les élèves respectent bien les territoires délimités, ils ne sont jamais « hors jeu ». -Ils arrivent à comprendre la notion de territoire, ce qui est fait pour leur équipe ou non.</p> <p>Points faibles : -C'est seulement après leur avoir fait remarquer qu'il y a des espaces non occupés et d'autre trop encombrés qu'ils essaient d'aller justement là où il y a personne. -Ils sont souvent les « uns sur les autres » notamment lors du temps calme.</p>	<p>Psychoaffectif : Ils veulent toujours aller là où sont leurs copains, même si l'espace est occupé. Ou au contraire dans certain jeu, là ou il n'y a pas trop d'action et de monde.</p> <p>Bio-informationnelle : Comprennent là où commence et se termine le terrain, et à différencier les différents espaces.</p> <p>Bio-mécanique</p>	<p>Les élève se regroupent tous dans le même espace de manière quasi instinctive , « je vais la où est mon copain », ils restent principalement là où l'action se passe. Au contraire, nous observons certains élèves qui préfèrent se diriger dans les espaces vides durant certains jeux car cela est plus rassurant pour eux d'être à l'écart du chahut, en retrait.</p>

Relation avec le sol	<p>Point fort : -Les élèves n'ont aucun problème à être au sol et à faire des activités par terre.</p> <p>-Point faible : -Il semble difficile pour eux d'être debout et de tomber au sol, ils ont une appréhension quand ils ne sont pas accroupis ou à 4 pattes.</p>	<p>Psychoaffectif : Ils redoutent parfois les chutes, la peur peut-être trop grande pour faire correctement certains exercices.</p> <p>Bio-mécanique : Ils utilisent des ressources mécaniques afin de retomber correctement ou de ne pas se faire mal une fois au sol.</p>	<p>A cet âge souvent, ils ne discernent pas le danger, là où un adulte redoutera de tomber pour ne pas se casser quelque chose, l'enfant aura juste une peur, qui pourra peu à peu s'estomper si nous les mettons un maximum en confiance. De plus les élèves sont de petite taille, il n'y a donc pas beaucoup de hauteur.</p>
Respect des règles et des consignes.	<p>Points forts : -Les élèves arrivent à réaliser les exercices même lorsqu'il y a plusieurs règles et que celles-ci se compliquent. -Lorsque nous échangeons sur les bons comportements à adopter, ils les retiennent et les réalisent ensuite.</p> <p>Points faibles : -Lorsque les consignes ne sont pas en rapport avec l'exercice mais avec leur comportement, il faut les répéter constamment, et cela ne suffit pas toujours. -Pour certaines demandes, il semble impossible de les réaliser; exemple : ne pas crier pendant un exercice.</p>	<p>Bio-informationnelles : Le respect des règles passe essentiellement par la compréhension des élèves.</p> <p>Bioénergétique : Pour réaliser certaines demandes, ils doivent canaliser leur énergie, également lorsque nous donnons les consignes.</p>	<p>Nous savons qu'il faut être le plus bref possible tout en restant précis lorsque nous donnons nos consignes, car pour des élèves de grande et moyenne sections, garder leur attention reste très difficile. Néanmoins ils sont capables de les réaliser.</p>

> Elaborer un projet de cycle ;

Le savoir

Mode d'entrée dans l'activité :

Par le biais de jeu d'opposition afin d'avoir dès la première séance un aperçu sur la motricité de chacun des élèves en tenant compte de ce qui est acceptable ou non à leur âge. Tout cela grâce à divers jeux : des situations ludiques et attirantes pour donner à chacun l'envie de progresser et d'avancer. L'apprentissage des règles d'or, essentiel dans le jeu d'opposition sera également répété à chaque début de séance afin de les diriger de plus en plus vers cet activité

Pour parvenir à des jeux de lutte en Cycle 1 le jeu est donc de rigueur pour permettre d'accéder au jeu de corps à corps de préhension (conquête du corps de l'adversaire) en fin de séquence.

- Construire la notion d'espaces.
- Construire la notion d'opposition.
- Construire la notion de règles.
- Construire la notion de rôles.

PROJET DE SEQUENCES

Les textes officiels :

Champs d'apprentissages:

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique.
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Sources : Bulletin officiel spécial n°2 du 26 mars 2015.

Compétences travaillées:

Compétences spécifique à l'APSA*

- *Agir dans l'espace
- *Adepter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- *Collaborer, coopérer, s'opposer.
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Oser entrer en communication
- Découvrir les nombres et leur utilisation

Attitudes de fin de cycle:

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir
 - Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun
- Compétences visées pendant le cycle:
- Collaborer, coopérer et s'opposer ainsi qu'adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- seront les compétences visées particulièrement lors de notre séquence.

□

OBJECTIF DE SEQUENCE : Effectuer un jeu se rapprochant de la lutte en dédramatisant le contact et la chute : lors d'un corps à corps individuel de 30sec en étant à quatre pattes pour la position de départ , résister à son adversaire sans être déstabilisé complètement (rester sur ses appuis), et en le faisant tomber une fois et l'immobiliser pendant 3sec. Tout en respectant les règles d'or et les consigne (Zorro)

Les élèves

Sujet épistémologique:

Nous avons des élèves de GS et MS, c'est à dire entre 4 et 6 ans environ. A cet âge là, l'enfant est dans la période préparatoire et de mise en place des opération concrète (cf Jean Piaget).C'est donc le moment où les enfants construisent leur langage et un certain nombre d'outils de type imaginaire, comme le dessins, l'imitation...

C'est également à cette âge qu'il commence à se « créer » leur caractère, là où ils côtoient d'autres personnes que leur entourage proche.

L'enfant à également acquis une certaine tonicité, motricité et la locomotion.

Evaluation diagnostique: *

-Les élèves comprennent mieux lorsqu'on leur image les consignes, qu'il y a une démonstration

-Les élèves ont des difficultés d'attention et se déconcentre rapidement

-Ils sont capables de réaliser un exercice avec des règles, lorsqu'il n'y en a pas trop.

-Ils sont tous apte à imiter et reproduire des mouvements.

-Ils ont des difficultés à rester en places, les élèves ont besoin d'être en mouvement la plupart de leur temps.

-Il y a des différences notable entre-eux en ce qui concerne l'habilité.

-Une élèves semble être souvent en difficulté (dû à des problème de compréhension)

-Ils sont très enthousiastes à chaque exercice et très impliqués, il n'y a pas d'élèves pas motivés, au contraire il faut canaliser leur énergie.

Evaluation diagnostique plus détaillée :**Cognitif**

- Nos élèves arrivent à retenir les points importants de chaque séance, et son capable de nous les redirent en début de séance (exemple : les règles d'or).
- Ils sont capables d'assimiler des consignes et les mettre en application lors de l'exercice.
- Ils connaissent les positions : accroupie , à quatre pattes , à plat ventre, ramper ...
- Ils sont capables d'interagir avec nous et entre eux. Néanmoins ils ont parfois des difficultés à s'exprimer de manière concise et efficace , c'est-à-dire d'aller droit au but.
- Ils ne parviennent pas à établir un raisonnement , en lien avec les récapitulatifs de chaque fin de situations et les nouveaux exercices qu'ils devront effectuer. Reasonner/ faire des liens semble trop compliqué pour eux.

Intellectuel

- 7 élèves (Tom , Léopold, Sarah , Yan , Arthur, Lucas, Cora) sont capables de compter correctement de 1 à 20. Pour d'autres, il semble difficile de compter au-delà de 6.
- Ses 7 élèves-là sont également capables d'avoir une notion de temps (1m 32 sc < 1min 56 sc) , pour les autres ils comprennent la notion de temps par l'intermédiaire d'un sablier.
- Ils ont tous la notion de quantité : + ou - (de loups , de balles ...) quand il y'a une nette différence.
- Ils connaissent tous bien les couleurs.
- Ils savent observer pour reproduire ensuite, lorsque l'on fait une première démonstration.

Affectif

- Ils n'ont pour la plupart pas peur de prendre la parole et sont dynamiques tout au long de la séance, mais pour 2 ou 3 élèves (Shanel, Helena , Leandro) il semble difficile pour eux de prendre la parole et d'être en position de « leader », ils suivent souvent le groupe en retrait.
- Ils s'entraident lors de jeux collectifs quand quelqu'un est en difficulté.
- Ils n'ont aucun à priori, ils se mélangent tous, sont très sociables et n'ont pas peur de l'autre et du contact.
- Ils n'hésitent pas à nous rapporter les erreurs de leurs camarades.
- Ils ont des difficultés d'attention et se déconcentrent très rapidement.
- Ils recherchent toujours l'attention des enseignants , par des questionnements, des pleurs... etc , une certaine tendance égocentrique.

Moteur

- Ils sont capables d'enchaîner différents mouvements.
- Ils sont capables de reproduire un exemple, et de coordonner leurs mouvements (jambes/bras)
- La position accroupie semble difficile à tenir pour la plupart quand il y a une force qui les pousse.
- Ils développent des qualités motrices à chaque nouvelle séance (plus de force , meilleurs appuis....)

Transformations attendues sur le plan moteur (et affectif)
(Ce que les élèves doivent apprendre sur le plan de la maîtrise motrice)

Passer de ...	À...
Ne pas s'organiser dans l'espace, n'utilisant pas les espaces vides.	S'organiser tactiquement en identifiant les situations favorables dans l'espace.
Se déconcentrer facilement et ne plus pratiquer	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps prévu
Ne pas réussir à comprendre le changement de rôle « attaquant/défenseur »	Assurer différents rôles et être capable de basculer de l'un à l'autre au cours de la situation en cours.
Se braquer lorsque l'on perd, ne plus pratiquer après une défaite	Accepter le résultat de la situation et continuer de s'améliorer en pratiquant
Ne pas réussir à expliquer ce que l'on fait	Expliquer les stratégies adoptées de façon compréhensible.
Ne pas réussir à déstabiliser les adversaires	Tirer, pousser, retenir de manière efficace sans aucune appréhension.
Appréhender les chocs et de tomber à terre.	Ne plus craindre de tomber et d'avoir des contacts avec l'autre « plus rudes »
Ne pas mobiliser sa force pour bloquer/immobiliser.	Immobiliser son adversaire pendant au moins 3 secondes.
Crier lors des jeux de poursuite ou de l'échauffement	Pratiquer dans le calme sans trop crier
Ne pas réussir à se défendre et rester immobiliser par son adversaire.	Se débattre et mobiliser ses forces pour s'extraire et attaquer ensuite.
Ne pas avoir des mouvements coordonnés avec des membres supérieurs et inférieurs.	Coordonner ses geste et mouvements.
Ne montrer aucune résistance face à son camarade	Résister à son camarade lors d'un corps à corps.

Nous avons en charge les grandes sections de maternelle, et à ce niveau (cycle 1) il n'y a pas de socle commun. Nous avons donc rempli ce tableau à l'aide de : ><http://eduscol.education.fr/cid97131/suivi-et-evaluation-a-l-ecole-maternelle.html>> où il y a la synthèse des acquis des élèves en fin d'école maternelle. La synthèse des acquis scolaires de l'élève, volontairement brève, est renseignée à partir du suivi des apprentissages réalisé en situation ordinaire, tout au long du cycle, par l'équipe pédagogique. Elle mentionne ce que l'élève sait faire et indique le cas échéant ses besoins à prendre en compte pour l'aider au mieux dans la suite de son parcours scolaire. C'est donc avec la synthèse des acquis scolaire que nous avons rempli le tableau qui se trouve sur la page suivante.

Tableau qui se trouve sur eduscol.fr



École :
Préparatoire de l'école

L

Synthèse des acquis scolaires à la fin de l'école maternelle

	(Préciser) ne réalisé pas encore	(Préciser) en voie de réalisation	(Préciser) réalisé souvent	Préciser date et lieu de réalisation ou exemples
1. Mobiliser le langage dans toutes les situations				
Langage oral : communication, expression				
Compréhension d'un message oral ou d'un texte lu par l'adulte				
Découverte de l'écrit : relations entre l'oral et l'écrit				
Créer (premier pas, illustrations)				
Mémorisation, restitution de textes (poèmes, poésies...)				
2. Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique				
Engagement, plaisir et inventivité dans les actions ou déplacements				
Coopération, interaction avec respect des rôles de chacun				
3. Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques				
Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : dessin, compositions graphiques, compositions plastiques				
Engagement dans les activités, réalisation de productions personnelles : voix, chants, premiers rythmiques et corporels				
4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée				
Utilisation des nombres				
Premiers comptages (nombre ou nombre)				
Notion première de composition et de décomposition de nombres (par : 3 est 2 et 1 ; 1 et 2 est 3)				
Tri, classement, rangement, algorithmes				
5. Explorer le monde				
Temps : repérage, représentations, utilisation de mots de liaison (par, pendant, avant, après, ...)				
Espace : repérage, représentations, utilisation de termes de position (devant, derrière, loin, près, ...)				
Premières connaissances sur le vivant (développement ; besoins...)				
Utilisation, fabrication et manipulation d'objets				
Compréhension de règles de sécurité et d'hygiène				

Transformation attendues pour le socle commun.

(voir l'un des 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture...)

Passer de ...	À...
<p>Mobiliser le langage dans toute ces dimensions.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ne participe pas beaucoup à l'oral -Compréhension des consignes approximative -Ne pas mémoriser les 3règles d'or ou consignes des situations déjà faites 	<ul style="list-style-type: none"> -S'exprime devant toute la classe de manière claire et compréhensive. -Compréhension d'un message (consigne) oral et l'appliquer. -Mémoriser, restituer des règles déjà énoncées.
<p>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ne pas être à l'aise dans les activité tel que le corps à corps -Ne pas s'entraider ou élaborer des stratégies avec ces coéquipiers lors de jeu co. 	<ul style="list-style-type: none"> -Avoir de l'engagement et de l'aisances dans les actions et déplacements. -Coopérer et interagir avec respect des rôles de chacun.
<p>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Savoir compter mais ne pas réussir à faire le lien avec les « proportions » (plus de, moins de..) 	<ul style="list-style-type: none"> -Comptabiliser et déterminer le gagnant en vue des résultats trouvés.
<p>Explorer le monde.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Avoir des gestes non conformes aux règles de sécurité (prendre par le cou, étrangler..), ne canalisant pas son énergie 	<ul style="list-style-type: none"> -Compréhension des règles de sécurité et les appliquer (posé ces lunettes tout seule, ne plus faire de gestes dangereux..) et canaliser son énergie et la mettre au profit des exercices.

>Modalités d'évaluation :

	Prénom 1	Prénom 2
	Amine	Sarah
Résultats		
	Ethan	Shanel
Résultats		
	Gabin	Eymen
Résultats		
	Léopold	Yan
Résultats		
	Maëly	Hélène
Résultats		
	Tom	Cora
Résultats		
	Mathéo	Arthur
Résultats		
	Mathéo	Medhi
Résultats		
	Léandro	Lucas
Résultats		



Si j'ai réussi à immobiliser mon camarade 3secondes.



Si j'ai réussi à résister au maximum à mon adversaire et contre-attaquer.




Si je n'ai rien réussi à faire.

IV. Présentation chronologique des séances 2 à 11.

>Séances, zooms et bilans;

- **Mardi 3 octobre 2017: séance n°2**

Thème de la séance : Accepter le contact corporel et faire confiance dans des jeux collectifs

 16 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Pour cette deuxième séance, nous allons d'abord commencer par leur demander s'ils ont des questions ou certaines attentes après la séance effectuée mardi dernier. Nous allons insister d'avantage sur le fait qu'il est primordial d'être attentif et de nous respecter ainsi la séquence pourra se dérouler dans les meilleures conditions pour eux comme pour nous et ça sera d'autant plus agréable. Avant d'entamer l'échauffement nous les questionnons sur les 3 règles d'or, il faudra que ça devienne un automatisme chaque mardi.

(Je ne me fait pas mal, je ne fais pas mal , je ne me laisse pas faire mal.)

Echauffement : L'échauffement ,pour amener les élèves à courir et entrer dans la pratique sportive avec des jeux qu'ils connaissent ici le loup glacer : 3 Loups seront choisis au hasard, ils devront toucher un maximum de non-loup. Quand ceux-ci seront touchés ils devront se glacer et rester immobile dans une position de statut. Quand tous les enfants sont glacés le jeu est terminé

Situation 1 : « la queue de la souris » (deux variantes)

Matériel : un espace de jeu délimité, des foulards

Règle du jeu variante 1 : le jeu est dans la continuité de ce que les élèves ont fait la semaine précédente, c'est-à-dire qu'il y aura deux équipes, une équipe de chat sans queue et une équipe de chat avec queue, le but étant d'attraper le plus de queue possible. Cette fois-ci nous réduirons le nombre de chats afin que le jeu soit plus complexe. Nous ferons 2 parties.

Règle du jeu variante de 2 : toujours dans la continuité de ce que les élèves auront fait. Il n'y aura plus d'équipe de chat ou de souris, ici tout le monde possèdera une queue afin de plus entrer en contact avec l'autre. Le but sera donc d'attraper le plus de queue possible

Compétences visées : accepter le contact, rester concentrés, comptabiliser et reconnaître un gagnant ou une équipe gagnante, faire face au danger et savoir se défendre.

Situation 2 : « la chenille rampante » variante

Matériel : tapis, plusieurs groupes de 4, Object de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune,vert)

Règles du jeu : les élèves forment une chenille en étant à 4 pattes et en se tenant par les chevilles, la chenille ne doit jamais casser, elle doit rester dans la zone (c'est-à-dire sur les tapis), et ne pas heurter les autres chenilles.

Au coup de sifflets, chaque chenille doit aller récupérer un objet de la couleur de son équipe pour le déposer dans son espaces. 1 coup de sifflet = 1 trajet = 1 objet.

Les élèves peuvent s'arbitrer tout seul en comprenant qu'il faut toujours rester bien unis, et a la fin de l'exercice comptabiliser le nombre d'objet qu'ils ont. L'équipe qui en a le plus à gagné.

Compétences visées : entrer dans une activité de jeux d'opposition par l'intermédiaire du contact avec le sol; commencer un travail collectif ; rester concentrés. Comptabiliser correctement et reconnaître un gagnant.

Retour au calme :

Dans un premier temps, les élèves devront se mettre assis pendant que nous les questionnons sur le déroulement de la séance et répondre a leurs questions éventuelles. Ensuite ils s'écartent les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant, pour un retour au calme, nous essayons de prendre le même rituelle pour le temps calme.



Zoom situation n°2

Objectif pour l'enseignant : Le thème de cette séance est « accepter le contact corporel et faire confiance dans des jeux collectifs » tout en restant dans un contexte de découverte car ce n'est que la 2ème séance. Les objectifs seront quasiment égale a la séance n°1 car on reste dans une phase d'appel à l'activité du sujet. On souhaiterais qu'ils expérimente à travers un espaces délimité différents type de déplacements/mouvements, ici à terre , qu'ils parviennent a avoir un contact avec le sol sans appréhension et qu'ils réussissent un vrai travail de coopération en groupe, commencer a élaborer des stratégie pour être plus a l'aise à travers l'activité.

Savoir compter et repérer le gagnant.

But pour l'élève : « **La chenille rampante** », les élèves sont placés par groupe de 4 l'espace de jeu (des tapis au sol). Ils se tiennent à 4 pattes par les chevilles et doivent se déplacer dans tout l'espace de travail sans que la chenille ne casse et sans percuter les autres chenilles. cf schéma séance n°1

Quand les élèves on assimilé cela, on ajoute une difficulté : Chaque chenille sera représenter par une couleur (rouge, bleu, vert, jaune.); différents éléments de couleurs symbolisant leur chenille seront disperser en dehors de l'espace de jeu, de chaque côté des tapis.

Chaque chenille aura une caisse propre à elle.

Au coup de sifflet, les chenilles devront récupérer les objet de la couleur de leur équipe et les mettre dans leur cerceau. 1 trajet = 1 objet.

L'équipe gagnante sera celle qui a le plus d'objet dans leur caisse.

Dispositif et consignes:

Pour le matériel, il faut des tapis au sol, un sifflet , des groupe de 3/4 élèves pour former les chenilles et différents objets de couleurs. On utilise le « petit train » pour faire les groupes ; cf schéma séance n°1.

Pour que l'activité se déroule en sécurité je rappel les règles d'or et leur fait poser leurs chaussures. Bien rappeler qu'il faut rester à 4 pattes et ne pas se percuter entre chenille. Faire deux passages de 1min 30sc sans qu'il n'y est de coup de sifflet .

2 passages de 3min , où les chenilles devront récupérer le maximum d'objet de la couleur de leur équipe. L'activité dure environ 10/15min.

On ne leur dit pas que seulement le premier de la chenille peut récupérer l'objet, car la consigne « rester toujours accrocher » est toujours de rigueurs. Nous regardons dès les première minute si ils ont assimilé cela tout seul. Si non on leur dira par la suite.

On prend un temps avant pour qu'ils répètent les consignes et installer le matériel +/-5mn

Critères de réussite: Ils réussissent lorsque du début à la fin ils tiennent les chevilles de leur camarade de devant et quand les leurs sont toujours tenu, donc que la chenille ne se casse jamais. Ils ne doivent pas percuter dans les autres chenilles. Dans la deuxième partie avec les objet ils doivent récupérer la bonne couleur et bien s'entendent, se parler pour qu'il arrive jusqu'au cerceau de leur couleur.

Critères de réalisation : Afin de réussir la tâche il faut que les élèves soit tout d'abord concentrer, qu'ils réussissent à être coordonner/avoir des partenaires c'est à dire élaborer des stratégie tous ensemble pour atteindre un but, se laisser guider par un « chef d'équipe » ici le premier de la chenille. Ils doivent avancer à une allure raisonnable pour qu'ils restent tous soudé sans aller trop lentement pour récupérer le maximum d'objet et ainsi devenir le potentiel gagnant. Ils doivent aussi réussir à analyser la situations pour ne pas aller dans les espaces trop encombrés. Ils doivent commencer à avoir une certaine notion de territoire.

Variables didactiques : Nous pouvons rajouter une consignes si tout se déroule bien ou si le jeu devient trop simple; à chaque objet ramener dans la caisse le premier de la chenille doit changer de place et passe à l'arrière pour qu'un autre camarade ramène l'objet. Il doit avoir une forte cohésion car sans, ils passeront plus de temps à se remettre en place qu'à attraper des objets.

Ou bien l'enseignante, au coup de sifflet montre un objet et la première équipe à le ramener à gagner. La notion de « combat » entre en jeu.

(Mise à part la photo du temps calme qui a été prise à des séances ultérieur, il n'y a pas de photos ou de vidéos des situations car , le papier de droit à l'image n'était pas encore rendues.)

BILAN

Rappel des conduites attendues :

Les élèves, grâce à cette deuxième séance, devaient continuer à découvrir les jeux d'oppositions, la lutte . Par l'intermédiaire du jeu « la chenille rampante ». Nous avons cherché, en gardant la même base de séance, à ce que les élèves réalisent l'activité physique en dédramatisant le contact corporel, et en se consacrant davantage à l'activité physique et moins à la « découverte » de l'exercice et des consignes. En effet, une variable à été mise en place, en plus de se déplacer en chenille, ils devaient récupérer des objets de la couleurs de leurs équipes.

Ainsi ils devaient :

- accepter le contact, tout d'abord avec le sol et ensuite avec l'autre avec moins d'appréhension que la séance précédente .
- Ils devaient s'organiser et trouver une certaine cohésion, afin d'élaborer de simples stratégies pour se frayer un chemin et récupérer des objets de leurs couleurs.
- Ils doivent avoir une certaine notion de l'espaces (les endroits libres ou occupés.)

Le but était donc d'avoir une réelle activité motrice, « moins d'assimilation des consignes et plus d'action », comme ils connaissaient déjà l'activité de base. Ainsi que le respect des règles d'or et des autres.

Conduites observées :

Pour commencer, au rappel des consignes, chacun se souvenait de l'exercice proposé la semaine précédente. Ils étaient tous capables de me montrer le bon exemple lorsque j'ai demandé la position « être à quatre patte ». Ils avaient donc bien assimilé cette posture.

Lors du premier passage, où ils devaient faire exactement la même chose que la dernière fois, on a pu constater qu'ils y parvenaient tous, il n'y avait plus de chenilles en difficultés, la consigne de base « se frayer un chemin sans se décrocher » a bien été respectée.

Puis, lors des autres passages où cette fois-ci il y avait une nouvelle consigne « récupérer les objets de la couleur de son équipe et les mettre dans son cerceau » nous avons pu observer de nouveaux comportements. En effet, alors que les chenilles étaient plutôt « disciplinées », à la suite de cette nouvelle consigne, le désordre est peu à peu arrivé. Chacune des chenilles n'avait en tête que de récupérer le maximum d'objets pour les amener dans leur cerceau en oubliant petit à petit les règles de bases, comme ne plus se lâcher, ne percuter personne.

L'activité a donc été stoppée afin de ré-insister sur toutes les consignes afin que le jeu reprenne dans les bonnes règles. Il était très difficile d'avoir l'attention de chacun, car cette régulation à du se faire sur le moment présent, et tout le matériel était à leur disposition. Une fois le jeu repris, nous pouvions constater que les élèves faisaient l'effort de ne percuter personne et de respecter les consignes, cependant, l'envie d'attraper les objets sans se décrocher était très présente.

On constate une amélioration des comportements moteurs par rapport à la semaine précédente. La position à quatre patte est respectée, les espaces libres sont largement préférés et utilisés, la cohésion entre les chenilles est meilleure.

Analyse :

Nous avons pu constater que les conduites motrices ont évolué, tous parvenaient bien à réaliser l'exercice sans la variante, cela est dû au fait que ce n'était pas une première approche, les élèves n'étaient plus en découverte mais cherchaient à s'améliorer et à respecter au mieux les consignes données.

La coordination et la coopération étaient bien meilleures car au début de l'exercice 2/3 élèves avaient expliqué les stratégies qui avaient fonctionné, ainsi ils ont pu les reproduire à leur tour, ce qui a conduit à une réussite générale. De plus, dans mes explications j'effectuais de nombreux gestes pour accompagner mes paroles, pour que les élèves comprennent d'avantage et dynamiser également les consignes.

Ensuite, lorsque la variable a été mise en place, les élèves étaient beaucoup trop excités et n'arrivaient pas à canaliser leur énergie pour la mettre à profit, en effet leur but ultime était d'avoir le maximum d'objets pour gagner, leur but était de gagner, en oubliant même les critères de réussites et ce qui pouvaient les faire perdre. Problème psychoaffectif, refusant de perdre et donc voulant gagner par tout les moyens même en « trichant ».

Chacun d'entre eux étaient également trop attiré par avoir des objets dans leur mains, c'était beaucoup moins rigolo si c'était seulement leur camarade qui faisait cette tâche. Nous pouvons alors constater que leur dynamisme et leur implications peut parfois nuire au bon déroulement de l'activité.

Ensuite, lors de la régulation, même si j'ai rappeler toutes les consignes lorsque le calme était à peu prêt revenue, il était très difficile d'avoir leur attention car, pour ne pas perdre trop de temps à la mise en place je ne les ai pas fait sortir des tapis, ainsi durant l'explication ils pouvaient se rouler ou se coucher par terre, toucher tout les object et ainsi être moins concentrer sur ce que je disais. Il aurait surement fallu sortir des tapis pour que cela soit efficace mais dans le soucie d'un engagement moteur toujours plus conséquent je ne l'ai pas fais.

Suite à la régulation , l'activité c'est mieux dérouler, néanmoins j'ai pu constater encore quelques comportements déviant tel que : Gabin, Ethan qui même lorsqu'ils étaient au milieu de la chenille préféraient se détacher et prendre un objet plutôt que de suivre le groupe. La frustration s'ils perdaient aurait été trop grande, ils préféraient « tricher » à nouveau.

De plus c'était la fin de la séance, et la deuxième situation. Les élèves avaient déjà mobiliser beaucoup d'attention pour être concentrer à la situation précédente, et nous savons que pour les enfants du cycle 1 il est très difficile de rester concentrer et calme lors de séance de plus de 40min. Les problèmes majeurs ont donc été d'ordre affectif , et disciplinaire et non moteur.

Perspectives :

Pour la prochaine séance, nous allons changer d'exercice car nous ne voyons plus d'autres variante qui pourraient les faire entrer davantage dans le jeux d'opposition et ainsi entrer en contact avec l'autre. Nous ne voulons pas qu'un sentiment de déjà vue et donc de démotivation s'installe.

En se qui concerne les explications :

- toujours essayer de faire rapide et concis,
- utilisé la gestuelles et la démonstration, (très efficace pour le cycle 1.)
- faire répéter les consignes par les élèves, avec leur propres mots.

C'est une bonne solution pour voir s'ils ont bien compris ou non et donc s'il faut ré-expliquer. Cela permet de perdre moins de temps pendant l'exercice.

De plus nous allons continuer à jouer avec notre voix, à la poser et à être plus ferme et avoir plus d'autorité.


A l'avenir il sera plus judicieux de faire sortir les élèves des tapis même lors de régulation au moment de l'activité pour une meilleure attention.

Enfin , nous avons constater , par rapport à la semaine dernière que préparer les groupes à l'avance en essayant de bien les équilibrer peut être beaucoup plus intéressant sur le plan moteur et ainsi éviter de mettre un groupe en difficulté lorsqu'il est trop hétérogène.

Afin de répondre au problème de discipline , mettre en place un système de crois, de cartes pour expliquer les sanctions ?

• **Mardi 10 octobre 2017: séance n°3**

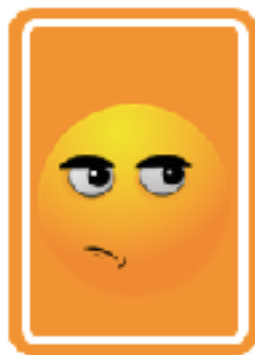
Thème de la séance : Accepter l'entrée dans le corps à corps à travers le jeu (et médier par la saisie)

 14 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Nous rappelons aux élèves qu'il ne faut pas être excité; qu'il faut écouter et être attentif. Nous leur expliquons le principe des « carte smiley », une sorte de cartons rouge/blanc/jaune qui sert d'avertissement ou montre la punition s'ils n'ont pas le bon comportement. On leur fait répéter les 3 règles d'or puis demandons des explications , démonstrations de certaines postures (à 4 patte, accroupie , à genoux, à plat ventre , ramper) pour introduire plus facilement les exercices de cette séance.



avertissement



Ne participe pas pendant 2/3min



Ne participe pas jusqu'à la fin de la situation

Echauffement : comme à la séance n°2 nous allons leur demander de faire le : **Loup glacé**. Ils devront rester figé s'ils sont touché, à se moment la ils sont perdant. Ensuite à un moment donné , on stop l'activité et comptabilise ensemble le nombre de glacé.

On fait le point sur qui a réussi et qui a échoué. Refaire l'exercice 2 à 3 fois suivant le temps , environ 4/5min de jeu

Situation 1 : « L'oeuf , La poule et le renard »

Matériel : Tapis au sol, des balles et un espace de jeu délimité.

Règle du jeu : Les élèves sont par 2 , l'un fait la poule et l'autre le renard. La poule est en position quadrupédique et doit rester dans sa zone sans se relever tout en gardant l'oeuf (le ballon). Le renard doit s'emparer de l'oeuf sans brutaliser la poule. Il y a donc un double but, car les deux adversaire n'ont pas le même. 1point par assaut gagné si le renard à pris l'oeuf ou si la poule a réussi à le garder. 1ère personne qui marque 3(peut-être 4 si trop court) points à gagné.

Compétences visées : Accepter le contact et gérer un rapport de force, enchaîner des actions actions différentes pour surprendre l'adversaire. Commencer un travail individuelle. Comptabiliser correctement ses points et déterminé un gagnant.

Situation 2 : « Les déménageurs »

Matériel : tapis au sol , deux parties bien délimitées (maison vide/maison pleine)

Règle du jeu : Les élèves se divisent en deux groupes distinct. L'un forme celui des objets, l'autre celui des déménageurs. Les élèves du groupe des objet devront choisir la forme d'un meuble (armoire chaise...) et ne plus bouger, les autres devront transporter les objets jusqu'à l'autre bout du tapis dans la maison vide. Tout cela en respectant les règles de bases, c'est a dire ne jamais blesser l'autre. Ils peuvent utilise/élaborer différentes techniques pour y parvenir.

Compétences visées : Accepter le contact avec l'autre, tenir immobile, s'engager dans des actions différentes et avoir une notion du territoire, des espaces.



Retour au calme : Comme pour les séances précédente on utilise le même rituel pour le retour au calme. On a un temps de parole pour répondre au diverses question puis les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche).

Zoom situation n°1

Objectif pour l'enseignant :

Le thème de cette séance n°3 est « accepter l'entrée dans le corps à corps à travers le jeu ». Ainsi dans cette situation on cherche a ce qu'il y es un contact avec 'l'autre' un peu plus poussé que dans les séances précédente afin d'entrer plus en amont dans le projet de séquence. Ici l'objectif sera donc de permettre une entrée plus direct dans le corps à corps par l'intermédiaire d'un jeu de saisie d'objet. Ils devront alors protéger leur ballon tout en acceptant le contact avec l'adversaire, élaborer des stratégies sera donc de rigueur. Ils devront toujours garder en tête les 3 règles d'or. C'est aussi la première fois qu'ils sont dans une action individuelle, donc vers une certaine autonomie.

But pour l'élève :

« **L'oeuf , la poule et le renard** » ; les élèves sont placés deux par deux , dans une zone délimitée sur les tapis. L'un aura le rôle de la poule et l'autre du renard. La poule est en position quadrupédique sur le dos avec son oeuf pour la position de départ, et cherchera tout le long de l'activité a garder une certaine stabilité , pour lui le but est de ne pas se faire voler son oeuf tout en restant dans cette position. Le renard lui, a genoux à coté de la poule devra au cou de tambour se débrouiller pour prendre l'oeuf de la poule sans brutalité pour le déposer dans la caisse.

Dans la variante , pour compliquer la tâche on peu varier la taille des ballons ; plus ils sont petit plus c'est difficile de l'attraper. Ou encore de faire des groupe de 3 avec 2 renards et 1 poules.



Dispositif et consignes :

Pour le matériel , il faut des tapis au sol , un tambour , des ballons et des élèves répartie deux par deux sur un espace bien délimité. Ensuite, pour que l'activité se passe en toute sécurité on leur fait poser les chaussures et rappelons les 3 règles d'or en rappelant qu'il est interdit de prendre l'autre par le cou (étrangler) ou effectuer des gestes qui pourraient blesser l'autre, mais qu'il faut accepter d'être dans un « rapport de force ». On vérifie que les poules sont dans la bonne position de départ c'est à dire sur le dos

Chaque assaut durera 30 à 45secondes. C'est au bout de 2 tours que les rôles s'inverse.

L'activité dure environ 10min , le temps d'expliquer les consignes et de jouer.

Critères de réussite :

L'élève aura réussi lorsqu'il aura soit :

-En étant la poule : garder son oeuf sans se relever et en restant dans sa zone.

-En étant le renard : attraper l'oeuf de la poule sans la blesser.

Si j'ai le ballon j'ai réussi. On est le gagnant lorsque j'ai 3 ou 4 points.

Dans la variable; c'est toujours les mêmes critères de réussite.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulent pour ne blesser personne et se focaliser sur le but : prendre/garder le ballon. Pour une première entrée plus direct dans le corps à corps les élèves ne doivent pas avoir d'appréhension face à l'autre, ne pas redouter le contact. Les élèves doivent rechercher les différentes possibilités d'intervention sur le ballon et également sur l'adversaire en étant renard pour trouvé la plus efficace. L'enfant qui fera la poule devra se positionner correctement et réajuster ses position pour éviter de se faire piquer la balle et garder un certaine équilibre, et aussi il devra essayer d'anticiper les intentions de l'adversaire pour les contrer. Tout cela dans le respect des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche nous pouvons changer la taille des ballons , avec soit des ballons plus gros , qui permettent donc une attrapes plus facile mais peut-être un « combat » avec la poule plus dur , ou au contraire une balle plus petite tel que des balles de tennis , où la saisie sera beaucoup plus difficile.

Nous pouvons également , changer le nombre d'élèves dans un groupe, mettre 2 renards et 1 poule, ce qui amènera de nouvelles stratégies pour chacun d'eux.

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Le thème de cette 3ème séance était d'accepter l'entrée dans le corps à corps à travers le jeu (et médier par la saisie). C'est donc à travers le jeu « L'oeuf la poule et le renard » que les élèves ont pratiqué une activité en dédramatisant le contact corporel en entrant, plus en amont dans le corps à corps. En effet les élèves étaient placés deux par deux et avaient deux rôles bien distincts donc deux objectifs différents également. La poule devait à tout prix garder son oeuf (la balle) et le renard lui devait tout mettre en oeuvre pour voler l'oeuf. Un rapport de force commençait à s'installer. Ils devaient

- accepter le contact de l'autre et le rapport de force.

-s'organiser et trouver des stratégies pour atteindre leur objectif respectif.

-comprendre le changement de rôle et donc d'objectif (en passant de la poule au renard et vice versa.)

-être en autonomie car ils étaient en inter-individualité, ils n'avaient plus de coéquipiers.

-rester concentrer dans l'activité afin qu'il n'y ai pas de débordements (respect des règles d'or et des autres).

Conduites observées :

Suites aux perspectives envisagées de la semaine dernière, nous avons mis en place des cartes smiley. Nous les avons présentées et avons vu avec eux leur signification. À ce moment-là, tous les enfants étaient attentifs et participaient à l'oral. Suite à cela, la routine du petit train pour démarrer l'échauffement avec le loup glacé, c'est à ce moment que quelques comportements déviants sont apparus, des petites « bagarres » pour être le premier du petit train, Gabin voulait être entre ces 2 copains et pas au fond du rang, il a alors bousculé ces autres camarades pour prendre leur place. Il a donc été rappelé une première fois à l'ordre avec la carte jaune car il pouvait blesser ces camarades. Au moment où le loup a été choisi, Gabin n'était pas content et c'est déconcentré car il n'avait pas été choisi en tant que loup.

Le loup glacé commencé, tous les élèves participaient à l'activité, ils comprenaient les consignes. Le bruit n'était pas raisonnable, les élèves criaient, après les avoir rappelés à l'ordre 2 fois, le calme était revenu.

Il a été difficile de les faire rester en statut lors du comptage des gagnants ce qui n'a pas facilité le bilan.

Ensuite nous nous sommes rassemblés pour expliquer la première situation, ce qui engendra de l'excitation et moins de concentration. (coup de tambour pour regagner l'attention), « L'oeuf, la poule et le renard » , une fois les consignes comprises , les groupes de deux déterminés , ils devaient s'installer sur une partie des tapis assez éloignés les uns des autres. Le temps de mettre les chasubles, de les installer et de donner une balle à la poule ,certains d'entre eux n'étaient plus concentrés et ne pensaient plus qu'à jouer comme s'ils étaient dans la cour de récréation, à courir partout et en dehors des tapis, se battre... (Gabin, Mathéo , Arthur...) . Gabin a donc été sanctionné avec une carte orange et a été se calmer sur une chaise. Lorsque la situation commença la plupart des consignes étaient respectées.

On observait :

- Les poules qui gardaient leur ballon et essayaient de résister
- Les renards, essayaient de restituer leurs forces, pour rattraper leur balle

Celle qui n'étaient pas respectées étaient :

- Pour les poules de toujours rester sur le dos sans se mettre assis
- Pour les renards : de rester à genoux ou à quatre pattes.
- De rester dans leurs secteurs sans se déplacer.

Tous avaient envie de gagner et se donnaient au maximum pour atteindre leur but, hormis Héléna qui était un peu de la « retenue » et n'osait pas s'imposer, ainsi que Léandro et Chanel à qui il a fallu ré-expliquer les consignes et leur montrer un exemple.

Analyse :

Lors de la prise en mains les élèves étaient attentifs et à l'écoute de ce qu'on leur disait car ils étaient « intrigués » par ces nouvelles cartes, d'autant plus que cela pouvait les sanctionner et donc impacter sur leur séance. Hormis quelques écarts de conduites lors du petit train, et le bruit un peu trop élevé, les conduites attendues ont été celles observées. Les comportements déviants sont apparus car la mise en place a été trop longue.

Pour la situation n°1, de manière générale, même si les enfants étaient un peu agités, j'ai trouvé qu'ils étaient beaucoup plus attentifs que lorsque ma situation est en fin de séance. S'il y a des comportements déviants, avec un peu plus d'autorité et en élevant la voix, il est plus « facile » de regagner l'attention des élèves.

En ce qui concerne les comportements globaux de tous les élèves, ils ont plutôt réussi à atteindre leur objectif et le thème de la séance a été observé, « accepter l'entrée dans le corps à corps », certes les rapports de force n'étaient pas totaux mais émergeaient au fur et à mesure de la situation car ils étaient motivés et engagés dans la nouvelle situation. Concernant le comportement de Gabin, nous savons que c'est un élève difficile à canaliser, qu'il faut être plus attentif à lui qu'à certains car, si on le laisse « s'égarer », son comportement ne sera rapidement plus acceptable, c'est pour cela qu'il sera parfois (comme cette séance), sanctionné plus rapidement que les autres. Je trouve que grâce à la carte, il comprend mieux lorsqu'il dépasse les limites et se calme plus rapidement car il sait que s'il a la carte orange la punition ne durera qu'1 à 2 minutes s'il se canalise.

Puis concernant Hélène, après ces 3 séances, nous comprenons rapidement ses comportements, elle comprend tout et sait le faire, mais son caractère très timide et peu sûr d'elle n'est pas vraiment idéal pour l'activité jeu d'opposition. Il faut donc essayer de la motiver et la rassurer au maximum pour qu'elle parvienne à être plus dynamique.

Enfin, pour les élèves qui n'effectuent pas correctement la situation alors que la majorité de la classe y parvient comme Leandro et Chanel cela est dû à des difficultés de compréhension, car lorsqu'ils « imitent » leurs camarades, ils réussissent l'exercice du point de vue moteur.

Perspectives :

Pour les séances prochaines, insister sur la sécurité et les règles d'or car nous allons de plus en plus faire des jeux de corps à corps. Pour la séance n°4, reprendre la situation en apportant des variantes.

En ce qui concerne les modifications à faire sur notre manière d'enseigner :


- Continuer à jouer avec ça voix
- Faire les groupes avant
- Trouver une autre manière de mettre en place pour que celle-ci se fasse plus rapidement et ainsi garder l'attention de chacun.
- Sanctionner lorsqu'il le faut pour ne pas que les élèves nous testent.

En ce qui concerne les élèves en difficulté :

- Ne pas hésiter à leur ré-expliquer à eux seuls les consignes en les aidant pour le premier essai.
- Pour les élèves timides : utiliser beaucoup de feedback, et les rassurer.

- **Mardi 17 octobre 2017: séance n°4**

Thème de la séance : Continuer à appréhender le corps à corps à travers le jeu (et médier par la saisie).

 15 élèves + 8 moyens.

Prise en main du groupe : Nous commençons par leur rappeler le comportement qu'ils devraient tous adoptés, être attentif afin de pouvoir avoir d'avantage de jeux et moins de rappels des règles ... Nous leur demandons de rappeler le fonctionnement des « carte smiley », ainsi que les 3 règles d'or.

Echauffement : comme à la séance n°3 nous allons leur demander de faire le : **Loup glacé**. Ils devront rester figé s'ils sont touché, à se moment la ils sont perdant. Ensuite à un moment donné , on stop l'activité et comptabilise ensemble le nombre de glacé.

On fait le point sur qui a réussi et qui a échoué. Refaire l'exercice 2 à 3 fois suivant le temps , environ 4/5min de jeu. (Stopper le jeu et leur dire de rester figés pour les glacer, pour comptabiliser plus facilement et que eux même comprennent mieux).

Situation 1 : « L'oeuf , La poule et le renard »

Matériel : Tapis au sol, des balles et un espace de jeu délimité.

Règle du jeu : Les élèves sont par 2 , l'un fait la poule et l'autre le renard. La poule est en position quadrupédique sur le dos et doit rester dans sa zone sans se relever tout en gardant l'oeuf (le ballon). Le renard doit s'emparer de l'oeuf sans brutaliser la poule. Il y a donc un double but, car les deux adversaire n'ont pas le même.

L'élève qui à la balle à la fin de l'assaut à gagner. .

Compétences visées : Accepter le contact et gérer un rapport de force, enchaîner des actions actions différentes pour surprendre l'adversaire.

Commencer un travail individuelle. Comptabiliser correctement ses points et déterminé un gagnant.

Situation 2 : « Les déménageurs »

Matériel : tapis au sol, un espace de jeu délimité

Règles du jeu : Les élèves se divisent en deux groupes distincts. L'un forme celui des meubles, l'autre celui des déménageurs. Les élèves du groupe des meubles devront se mettre au centre des tapis et tous s'attacher entre eux et ne plus bouger, les autres, les déménageurs devront détacher les meubles et les accompagner s'asseoir à l'autre bout du tapis dans la maison vide. Tout cela en respectant les règles de bases, c'est à dire ne jamais blesser l'autre. Ils peuvent utiliser/élaborer différentes techniques pour y parvenir. Cette fois-ci nous allons rajouter une variante, leur façon de se saisir, sera imposer : par les bras, chevilles, poignets, etc...

Compétences visées : Accepter le contact avec l'autre, tenir immobile, s'engager dans des actions différentes et avoir une notion du territoire, des espaces, résister.



><https://youtu.be/i-TKWiRWEw8><



Retour au calme : Comme pour les séances précédente on utilise le même rituel pour le retour au calme. On a un temps de parole pour répondre au diverses question puis les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche)



Zoom situation n°1

Objectif pour l'enseignant :

Le thème de cette séance n°4 est de continuer à appréhender le corps à corps à travers le jeu. Ainsi en reprenant la situation de la séance 3 on cherche à ce qu'il y ait un contact avec 'l'autre' un peu plus poussé que dans les séances précédentes, étant donné que les élèves connaissent les règles et les principes. Ils peuvent se libérer pleinement à l'activité et à leur but. Ici l'objectif sera donc de permettre une entrée plus directe dans le corps à corps par l'intermédiaire d'un jeu de saisie d'objet. Ils devront alors protéger leur ballon tout en acceptant le contact avec l'adversaire, élaborer d'autres stratégies que celle de la semaine précédente afin de récupérer la balle. Ils devront toujours garder en tête les 3 règles d'or. Ils sont toujours dans ce jeu individuelle et devront être encore plus autonome ne plus compter sur le groupe entier pour atteindre leur but mais sur eux-mêmes.

But pour l'élève :

« **L'oeuf , la poule et le renard** » ; les élèves sont placés deux par deux , dans une zone délimité sur les tapis. L'un aura le rôle de la poule et l'autre du renard. La poule est en position quadrupédique sur le dos avec son oeuf sur le ventre pour la position de départ, et cherchera tout le long de l'activité a garder une certaine stabilité , pour lui le but est de ne pas se faire voler son oeuf tout en restant dans la position sur le dos. Le renard lui, à genoux à coté de la poule devra au coup de tambour se débrouiller pour prendre l'oeuf de la poule sans brutalité pour le déposer dans la caisse. Dans la variante , pour compliquer la tâche on peut varier la taille des ballons ; plus ils sont petits plus c'est difficile de l'attraper, ou de varier les position de départ pour la poule, à 4 pattes ou accroupie.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel , il faut des tapis au sol , un tambour , des ballons et des élèves réparties deux par deux sur un espace bien délimité.

Pour que l'activité se passe en toute sécurité on leur fait poser les chaussures et rappelons les 3 règles d'or en rappelant qu'il est interdit de prendre l'autre par le cou (étrangler) ou effectuer des gestes qui pourraient blesser l'autre, mais qu'il faut accepter d'être dans un « rapport de force ».

Ensuite , pour que les élèves se mettent en place , faire le petits train pour faire les équipes de 2 et mettre un foulard à celui qui fera la poule en premier, faire entrée les poules une par une sur la zone de jeu et leur dire d'être « statut » en attendant que les renards se place à leur tour.

Puis, on vérifie la bonne position de départ de chacune des poules c'est à dire sur le dos avant de démarrer.

Chaque assaut durera 30 à 45secondes. C'est au bout de 2 tours que les rôles s'inversent. L'activité dure environ 10min , le temps d'expliquer les consignes et de jouer.



Critères de réussite :

L'élève aura réussi lorsqu'il aura soit :

- En étant la poule : garder son oeuf sans se relever et en restant dans sa zone.
- En étant le renard : attraper l'oeuf de la poule sans la blesser.

Si j'ai le ballon j'ai réussi. Il est trop difficile pour des grands et moyen section de mettre un système de point pour savoir qui est le gagnant au bout de 4 assaut etc.. Dans la variable; c'est toujours les mêmes critères de réussite.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulents pour ne blesser personne et se focaliser sur le but : prendre/garder le ballon. Pour cette deuxième séance dans le corps à corps les élèves ne doivent plus avoir d'appréhension face à l'autre, et ne pas avoir d'hésitation pour aller chercher la balle. La phase de « découverte » de cette situation est terminée, ils connaissent les consignes et le but donc nous devons voir d'avantage de contact, de stratégies.. Les élèves doivent rechercher les différentes possibilités d'intervention sur le ballon et également sur l'adversaire en étant renard pour trouver la plus efficace. L'enfant qui fera la poule devra se positionner correctement et réajuster ses position pour éviter de se faire piquer la balle et garder un certain équilibre, et aussi il devra essayer d'anticiper les intentions de l'adversaire pour les contrer. Tout cela dans le respect des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche nous choisirons de varier les positions de départ de la poule, pour une nouvelles approches, de nouvelles manière d'attraper la balle et de rester sur ces appuis, comme en étant accroupis ou à quatre pattes.

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Pour cette 4 ème séance , nous avons choisi de reprendre la situation de la séance précédente « L'oeuf la poule et le renard », comme ils connaissaient déjà les consignes de base, ils peuvent se libérer pleinement à l'activité et à leur but ainsi permettre une entrée plus directe dans le corps à corps par l'intermédiaire d'un jeu de saisie d'objet. La poule devait à tout prix garder son oeuf (la balle) et le renard lui devait tout mettre en oeuvre pour voler l'oeuf. Un rapport de forces commençait à s'installer. Ils devaient

- accepter le contact de l'autre.
- provoquer un rapport de forces sans baisser les bras.
- s'organiser et trouver d'autres stratégies que celle de la semaine dernière si elles ne fonctionnaient pas, afin d'atteindre leur objectif respectif.
- comprendre le changement de rôle et donc d'objectif (en passant de la poule au renard et vice versa.)
- être en autonomie car ils étaient en inter-individualité, ils n'avaient plus de coéquipiers.
- rester concentré dans l'activité afin qu'il n'y ai pas de débordements (respect des règles d'or et des autres).

Conduites observées :

Lors de cette 4^{ème} séance, nous pouvions constater que la classes était plutôt agitée, il a fallu leur rappeler que pour ce genre d'activité il fallait être attentif et calme pour ne pas se faire mal, à partir de là , ils ont démarré leur échauffement. Encore une fois il a fallu stopper l'activité pour redonner la consigne : « interdit de crier », le jeu a repris dans le calme.

Aux niveaux moteurs et cognitifs tout c'est bien dérouler, tous pratiquaient et avaient assimilé les consignes. Néanmoins il a fallu rappeler à Gabin lorsqu'il n'a pas été choisi pour faire le loup la première fois, que c'était un tirage au hasard et que ce n'était pas grave d'être le loup ou les humains, que le but était de faire l'exercice et que son tour viendra.

Ensuite , lors des rappels des consignes pour la situation n°1 , il a fallu donner la carte jaune à Arthur qui n'écoutait rien du tout et s'amusait à faire des bisous à ses camarades. Pour écourter l'annonce des consignes , nous avons fait une démonstration avec Léopold et Yan. À la suite de cela, les élèves ont été mis par deux, et on leur a demander de se positionner sur le tapis.

Les élèves n'arrivaient pas à s'écarter les un des autres et avoir une zone bien délimitée. Il a fallu les replacer groupe par groupe, ce qui a fait perdre du temps. Ensuite durant l'activité, tout c'est bien déroulé. Les élèves pratiquaient et ils cherchaient , encore plus que la fois précédente à gagner, ils n'avaient plus peur de se faire mal. L'objectif était de gagner.

Pour certains, le changement de rôle était compliqué, il fallait retourner vers eux et leur dire « tu fais maintenant la poule et toit le renard, tu dois lui piquer le ballon. »

Au bout de 4/5 assaut : coup de tambour, nouvelles consignes. Les poules devront se positionner à genoux ainsi que le renard.

On a pu observer, de nouveaux comportements, de nouveaux gestes : pousser , se blottir.. Le corps à corps avait été plus poussé qu'à la séance précédente.

Par contre, pour Héléna, c'était encore difficile lorsqu'il n'y avait pas d'adulte pour l'encourager. Enfin lors du bilan de la situation , certains élèves ont exprimé leurs stratégies au reste du groupe qui les écoutait. Hormis Arthur qui ducoup c'est fait sanctionner avec une carte orange.

Les conduites observées ont donc été dans l'ensemble les conduites attendues.

Analyse :

Lors de l'échauffement , les élèves ont tendance à toujours crier, cela est dû à leur âge, ils n'ont que 4 ou 5 ans et le loup reste un jeu de récréation. C'est pour cela que les élèves ont des difficultés à ne pas crier, à ne pas faire des cris de loup pas exemple.

Ensuite, lors des consignes et de la mise en place, l'attention se perd rapidement car ils n'ont pas l'impression d'être cadrés car ils sont entre eux et attendes que l'activité commence, néanmoins, comme la mise en place (chasuble, groupe, placement et balle) est relativement longue, il est normal que les élèves soient moins concentrés.

Les élèves n'arrivent pas à bien se positionner sur les tapis pour la situation car il n'arrive pas à visualiser les mouvements qu'ils pourront effectuer lors du jeu. La notion d'espace est encore un peu flou. (ressources bio-informationnel.)

Ensuite, pour ce qui est de l'engagement moteur, il augmente de séance en séance car, les élèves comprennent plus rapidement ce que l'on attend d'eux et le but de chaque exercice, d'autant plus que leur appréhension diminue , ainsi leur engagement est plus conséquent tout comme leur entrer dans le corps à corps.

En ce qui concerne :

-Hélène , le problème est le même, il faut toujours l'encouragé , la pousser à dépasser ses « limites » et ses craintes. L'aider à être moins timides pour qu'elle réussisse pleinement à réaliser ce qui est demandé.

-Gabin : Son comportement face à l'échec ou lorsqu'il est dans le rôle du « moins fort » comme la poule, l'humain. Celui qui n'attaque pas répond à un problème psycho affectif. Il veut toujours gagner , sinon cela peut aller jusqu'aux larmes.

Perspectives :

Pour la prochaine séance , nous allons garder cette situation et trouver une nouvelle variante avec plus de difficulté, pour qu'on remarque ou non leur progrès.

Ensuite il faudrait :

-Continuer à jouer avec sa voix et avoir de l'autorité.

-Faire les groupes à l'avance lorsqu'il y a des situations où il faut être par 2/3..

-Trouver une solution pour que les élèves ne soient pas tous coller au moment de se placer sur le tapis et qu'ils restent dans leur zone. (craies ? papier ?...) et ainsi leur faire comprendre la notion d'espace.


Pour les cas particuliers :

-Continuer à encourager, mettre à l'aise Hélène dans la pratique des jeu d'opposition et faire attention à son groupe , la mettre avec une/un élève qui ne fait pas de mouvements trop brusques etc..

-Faire accepter à Gabin (Mathéo également , et l'ensemble de la classe) que ce n'est pas grave de perdre , ou de ne pas être choisie pour faire le loup, qu'on réussira une prochaine fois.

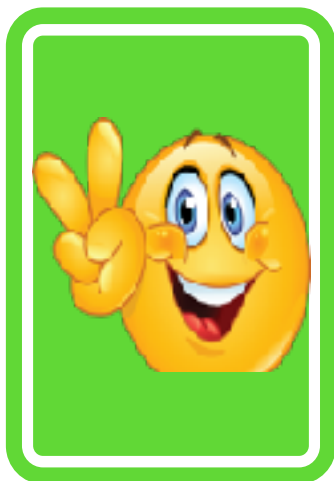
- **Mardi 7 novembre 2017: séance n°5**

Thème de la séance : Améliorer ces prises de contact avec l'autre à travers le corps à corps dans le jeu (et médier par la saisie).

 15 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Les vacances ont interrompu le cycle pendant deux semaines, nous rappellerons donc aux élèves le comportement que l'on attend d'eux, celui qui permettra d'avancer dans l'activité et de jouer de plus en plus. Nous rappelons également les règles qui fondent la lutte : les 3 règles d'or. (Un ou plusieurs enfants les rappels à voix hautes). Ensuite, nous rappelons le fonctionnement des 3 cartes smiley et nous expliquons qu'il y en a une nouvelle :

La carte verte (quand le groupe en général a été très attentif, et a eu le comportement attendu, qu'il n'y ait plus que des « réprimandes » .)



Echauffement : Toujours, dans le but d'un temps d'engagement moteur conséquent, nous reprenons le même échauffement afin d'instaurer une certaine routine, les consignes sont déjà assimilées , nous devons juste les rappeler une fois et ensuite le jeu commence. L'échauffement sera donc le **Loup glacé**. Ils devront rester figés s'ils sont touchés, à ce moment là ils sont perdants. Ensuite à un moment donné , on stop l'activité et comptabilise ensemble le nombre de glacé.

On fait le point sur lequel a réussi et qui a échoué. Refaire l'exercice 2 à 3 fois suivant le temps , environ 4/5min de jeu. (Stopper le jeu et leur dire de rester figés pour les glacer, pour comptabiliser plus facilement et qu'eux-même comprennent mieux, bien séparer les deux groupes

Situation 1 : « L'oeuf , La poule et le renard »

Matériel : Tapis au sol, des balles (tailles différentes) et un espace de jeu délimité

Règle du jeu : Les élèves sont par 2 , l'un fait la poule et l'autre le renard. La poule est en position quadrupédique sur le dos et doit rester dans sa zone sans se relever tout en gardant l'oeuf (le ballon). Le renard doit s'emparer de l'oeuf sans brutaliser la poule. Il y a donc un double but, car les deux adversaires n'ont pas le même.

Lorsque le renard a récupéré la balle, il va la placer dans la caisse, la poule prendra alors la seconde balle plus petite qui est placée à coté d'elle, et la partie recommence et une dernière fois pour prendre le petit coussin.

L'élève qui a la balle à la fin de l'assaut à gagner.

Nous allons varier les positions de départs afin de chercher de nouvelles stratégies pour aller au contact, et réussir à récupérer la balle. Les élèves devront donc également avoir des nouveaux appuis et devront les appréhender du mieux possible.

Compétences visées : Accepter le contact et gérer un rapport de forces, enchaîner des actions différentes pour surprendre l'adversaire.

Commencer un travail individuel. Comptabiliser correctement ses points et déterminer un gagnant.

Situation 2 : « Les déménageurs »

Matériel : tapis au sol, un espace de jeu délimité

Règles du jeu : Les élèves se divisent en deux groupes distincts. L'un forme celui des meubles, l'autre celui des déménageurs. Les élèves du groupe des meubles devront se mettre au centre des tapis et tous s'attacher entre eux et ne plus bouger, les autres, les déménageurs devront détacher les meubles et les accompagner s'asseoir à l'autre bout du tapis dans la maison vide. Tout cela en respectant les règles de bases, c'est à dire ne jamais blesser l'autre. Ils peuvent utiliser/élaborer différentes techniques pour y parvenir. Cette fois-ci nous allons rajouter une variante, le temps. Les élèves devront détacher tous les meubles le plus vite possible, on comparera les temps à chaque fin de partie.

Compétences visées : Accepter le contact avec l'autre, tenir immobile, s'engager dans des actions différentes et avoir une notion du territoire, des espaces, résister.

Retour au calme : Comme pour les séances précédentes on utilise le même rituel pour le retour au calme. On a un temps de parole pour répondre aux diverses questions puis les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche), au bout d'un certain temps , par deux ils se relèvent et remettent leurs chaussures.

Zoom situation n°1

Objectif pour l'enseignant : Le thème de cette séance n°5 est quasiment la même que pour la séance n°4, seulement on attend des élèves, en reprenant la situation des deux séances précédentes, à ce qu'il y ait une amélioration de la prise de contact avec l'autre, un combat «plus dur » entre les deux pour récupérer la balle, en quelque sorte, de la persévérance et de la force de la part de chacun. Etant donné que les élèves connaissent les règles et les principes. Ils peuvent se libérer pleinement à l'activité et à leur but, un temps d'engagement moteur de plus en plus conséquent. Ici l'objectif sera donc une amélioration du contact dans le corps à corps par l'intermédiaire d'un jeu de saisie d'objet. Ils devront alors protéger leur ballon tout en acceptant le contact avec l'adversaire, élaborer d'autres stratégies que celle de la semaine précédente afin de récupérer la balle, ou améliorer celle qui fonctionnait. Ils devront toujours garder en tête les 3 règles d'or. Ils sont toujours dans ce jeu individuel et devront être encore plus autonomes ne plus compter sur le groupe entier pour atteindre leur but mais sur eux-même.

But pour l'élève : « L'oeuf , la poule et le renard » ; les élèves sont placés deux par deux, dans une zone délimitée sur les tapis. L'un aura le rôle de la poule et l'autre du renard. La poule est en position quadrupédique sur le dos avec son oeuf sur le ventre pour la position de départ, et cherchera tout le long de l'activité à garder une certaine stabilité, pour lui le but est de ne pas se faire voler son oeuf tout en restant dans la position sur le dos. Le renard lui, à genoux à côté de la poule devra au coup de tambour se débrouiller pour prendre l'oeuf de la poule sans brutalité pour le déposer dans la caisse, quand le renard a attrapé la balle et la déposer dans la caisse, il reviendra dans sa zone, la poule prendra alors la seconde balle plus petite placée à côté d'elle et la partie recommencera sur les mêmes principes que précédemment.

Dans la variante, pour compliquer la tâche on peut varier les positions de départ pour la poule, à 4 pattes, puis en tailleurs, accroupie, départ des deux dos à dos assis sur les genoux... etc.

Dispositif et consignes : Pour le matériel, il faut des tapis au sol, un tambour, des ballons de différentes tailles et des élèves réparties deux par deux sur un espace bien délimité. Pour que l'activité se passe en toute sécurité on leur fait poser les chaussures et rappelons les 3 règles d'or en rappelant qu'il est interdit de prendre l'autre par le cou (étrangler) ou effectuer des gestes qui pourraient blesser l'autre, mais qu'il faut accepter d'être dans un « rapport de forces ».

Ensuite, pour que les élèves se mettent en place, faire le petit train pour faire les équipes de 2 et mettre un foulard à celui qui fera la poule en premier, faire entrer les poules une par une sur la zone de jeu et leur dire d'être « statut » en attendant que les renards se placent à leur tour. Puis, on vérifie la bonne position de départ de chacune des poules avant de démarrer. Chaque assaut durera environ moins d'1min30. C'est au bout de 2 tours que les rôles s'inversent.

L'activité dure environ 10min, le temps d'expliquer les consignes et de jouer.



><https://www.youtube.com/watch?v=f61TXXKGJ10&feature=youtu.be>>

>https://www.youtube.com/watch?v=o5y8qD_TKwA&feature=youtu.be>

Critères de réussite :

L'élève aura réussi lorsqu'il aura soit :

-En étant la poule : garder son oeuf sans se relever et en restant dans sa zone.

-En étant le renard : attraper l'oeuf de la poule sans la blesser.

Si j'ai le ballon j'ai réussi. Il est trop difficile pour des grands et moyen section de mettre un système de points pour savoir qui est le gagnant au bout de 4 assauts etc.. Dans la variable; c'est toujours les mêmes critères de réussite.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentifs et concentrés de manière à ne pas être trop turbulents pour ne blesser personne et se focaliser sur le but : prendre/garder le ballon. Pour cette troisième séance dans le corps-à-corps les élèves ne doivent plus avoir d'appréhension face à l'autre, et ne pas avoir d'hésitation pour aller chercher la balle. La phase de « découverte » de cette situation est terminée, ils connaissent les consignes et le but donc nous devons voir davantage de contact, de stratégies.. Les élèves doivent rechercher les différentes possibilités d'intervention sur le ballon et également sur l'adversaire en étant renard pour trouver la plus efficace. L'enfant qui fera la poule devra se positionner correctement et réajuster ses positions pour éviter de se faire piquer la balle et garder un certain équilibre, et aussi il devra essayer d'anticiper les intentions de l'adversaire pour les contrer. Tout cela dans le respect des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche nous pouvons varier les positions de départ de la poule, pour une nouvelle approche, de nouvelles manières d'attraper la balle et de rester sur ces appuis, comme en étant accroupis ou à quatre pattes, dos à dos, sur les genoux.....

>*Bilan*

Rappel des conduites attendues :

Cette 5^{ème} séance sera consacrée à améliorer ces prises de contact avec l'autre à travers le corps à corps dans le jeu (et médier par la saisie), pour cela nous avons choisi de reprendre la situation de la séance n°4 « L'oeuf la poule et le renard », cependant pour améliorer les prises de contacts nous avons mis une nouvelle variante permettant une nouvelle approche. La poule devait à tout pris garder son oeuf (la balle) et le renard lui devait tout mettre en oeuvre pour volé l'oeuf. S'il réussissait avec le ballon, ils allaient chercher la petite balle, puis le coussin ce qui compliquerait la prise. Ils devaient :

- accepter le contact de l'autre.
- provoquer un rapport de forces sans baisser les bras.
- ne pas se laisser faire et contre-attaquer.
- s'organiser et trouver des stratégies à chaque nouveaux objets.
- comprendre le changement de rôle et donc d'objectif (en passant de la poule au renard et vice versa.)
- être en autonomie car ils étaient en inter-individualité, ils n'avaient plus de coéquipiers.
- rester concentrer dans l'activité afin qu'il n'y ai pas de débordements (respect des règles d'or et des autres).

Conduites observées :

Lors de cette 5^{ème} séance, nous avons rappelé les consignes et nous les avons fait répéter par 2 élèves car, comme il y a eu les vacances certains d'entre eux auraient pu oublier.

Ensuite , la mise en place c'est effectuer beaucoup plus rapidement car chaque zone délimitée avait un cerceau ou un plot de couleurs. Il fallait seulement préciser : « aller aux tapis avec le cerceau rouge , vous au plot bleu....etc », les élèves ont donc bien compris ce qui a permis une mise en place rapide.

Durant l'exercice, aux niveaux moteurs et cognitifs tout c'est bien dérouler, tous pratiquaient et avaient assimilé les consignes. Ils restaient pour la plupart concentrer sur leur objectif et étaient motivés pour atteindre le niveau suivant; ils se donnaient au maximum.

Néanmoins il y a eu quelques comportements déviants, lorsqu'il fallait aller chercher l'objet du niveau suivant , certains d'entre eux s'amusaient à se courir après et n'étaient donc plus dans l'activité. Après avoir donné la carte jaune à Ethan et Mathéo , et ne s'étant pas calmé ils ont été sanctionner par la carte orange.

Mise à part cela, ont à pu constater que les élèves avaient progressé, ceux qui n'arrivaient pas à la première séance à prendre la balle à la poule , aujourd'hui ont réussi parfois le dernier niveau. On voit donc une nette amélioration des conduites motrices spécifiques à l'activité, même pour les élèves les plus en difficulté ou réserver (Héléna cette séance, à bien été plus dynamique que les autres séances.)

Les conduites observées ont donc été dans l'ensemble les conduites attendues

Analyse :

La mise en place beaucoup plus rapide a permis une meilleure gestion du groupe, car ils n'ont pas été dans l'attente, l'activité à très vite, il y avait également un intérêt pédagogique, juste en les guidant à l'aide d'outils (les cerceaux de couleurs) ils se débrouillaient eux même.

Ensuite, en ce qui concerne la situation en elle même , le faite de reprendre les consignes de base qui avaient été bien maîtrisées et de rajouter une variante avec un petit enjeux (rester au niveau 1 ou atteindre le niveau 3) , cela les à davantage motivé. Lorsqu'il y a de la motivation il y a apprentissage.

Concernant les quelques comportements déviants , dès la fin de leurs sanctions ils se sont reconcentrés et ont appliqué les consignes ainsi qu'atteint leur but.

Il ne faut pas oublier que les maternelles sont très jeunes et que « jouer » est beaucoup trop tentant, d'autant plus qu'aux vues de mon positionner parfois mal orienter, je ne pouvais pas « balayer » tout le monde du regard l'espace d'un feedback à un groupe. « Quand le chat n'est pas là les souris danse. »

Néanmoins , que ce soit du point de vue psy-moteur /psyco-affectif / psycho-informationnel , tout les élèves ont progressé, c'est aussi pour cela qu'il y a de moins en moins de « discipline » à faire, car les élèves se sentent à l'aise, apprécient l'activité et donc pratique et reste concentrés.

Enfin, concernant les punitions, il faut parfois être ferme et ne pas trop laissé couler, car c'est la 5ème séance, les élèves commencent à nous connaitre et vont nous tester, voir ce qu'ils ont le droit ou non de faire. C'est pour cela que les cartes sont d'une bonne aide. Nous les prévenons , s'ils ne corrigent pas leur comportement nous agissons.

Perspectives :

Pour la prochaine séance, je pense qu'il faut changer d'exercice. Je ne vois pas d'autres variantes pouvant compliquer la tâche et sans que cela lasse les enfants. Il sera donc plus judicieux de mettre en place une nouvelle situation.

Ensuite il faudrait :

- Continuer à jouer avec sa voix et avoir de l'autorité.
- Trouver une autre approche du corps à corps, sans la médiation par un objet.
- Les faire participer au bilan, de façon à ce qu'ils expliquent leurs situations et pose des mots sur leurs stratégies. (autres compétences attendues pour le cycle 1).

-Insister sur des règles de sécurité tel que : si je touche un autre groupe j'arrête ce que je suis en train de faire et je me replace dans ma zone.

- **Mardi 14 novembre 2017: séance n°6**

Thème de la séance : Améliorer ces prises de contact ainsi que les rapport de forces dans un corps à corps à travers le jeu (et médier par la saisie.)

 15 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Pour cette 6 ème séance, nous rappelons les 3 règles d'or et le principe des 4 cartes smileys.

Nous leur expliquons le but finale du cycle , ainsi nous allons les amener de plus en plus à un jeu de « combat » , de lutte , donc les règles et l'attention seront fondamentale.

Echauffement : : Comme expliqué dans les séances précédentes , nous gardons le même échauffement, car les consignes sont déjà assimilé et le temps d'engagement moteur sera donc plus conséquent car tout le monde connais le fonctionnement de l'activité. On proposera alors un **Loup glacé**. Ils devront rester figé s'ils sont touchés, à ce moment la ils sont perdants. Ensuite à un moment donné , on stop l'activité et comptabilise ensemble le nombre de glacé. On fait le point sur lequel a réussi et qui a échoué. Refaire l'exercice 2 à 3 fois suivant le temps , environ 4/5min de jeu. (Stopper le jeu et leur dire de rester figés pour les glacer, pour comptabiliser plus facilement et qu'eux-même comprennent mieux, bien séparer les deux groupes).

Situation 1 : « Le lapin et l'ours »

Matériel : Tapis au sol, et un espace de jeu délimité, des foulards , 2 groupes d'élèves

Règle du jeu : La classe est divisé en 2 groupe , les lapins et les ours.

Pour les lapins le but sera de traverser le territoire des ours et d'arriver dans leurs terrier sans se faire prendre la queue.

Pour les ours il faudra qu'ils attrape la queue des lapins dans leur zone avant que les lapins rentre dans leur terrier.

Compétences visées : Accepter le contacts à l'aide d'un jeu de saisie, enchaîner des actions différentes pour surprendre l'adversaire.



><https://www.youtube.com/watch?v=wA6DmLomD20&feature=youtu.be>>

On constate sur la vidéo, que Gabin n'accepte pas de perdre (en haut à gauche).



Situation 2 : «La tortue et le chasseur »

Matériel : Tapis au sol , avec un espace de « combat » pour chaque groupe (2 élèves)

Règle du jeu : Les élèves sont par 2, l'un fait la tortue, l'autre fait le chasseur. Les joueurs ont donc un but différent, on aura alors comme consignes pour les tortues, de se placer dans la position choisie par l'enseignant au départ puis, au signal , elles devront résister pour ne pas être mis sur le dos jusqu'à la fin du temps imparti. Si elles y parviennent, elles auront gagnées.

En ce qui concerne les chasseurs , ils se placent à genoux à côté de la tortue, ils attendent le signal. Au signal, ils essaieront de renverser la tortue et de la placer sur le dos (le dos et la tête doivent toucher en même temps). Une fois sur le dos ils devront maintenir la tortue en comptant jusqu'à 3. Si cela est réussi c'est le chasseur qui gagne.

Nous pourrions varier les positions de départ pour la tortue ou encore le nombre de secondes pour maintenir la tortue au sol.

Compétences visées : Accepter le contact et gérer un rapport de forces, enchaîner des actions différentes pour arriver à son but. Poursuivre dans un travail individuel. Comptabiliser correctement et déterminer un gagnant.

Retour au calme : Comme pour les séances précédentes on utilise le même rituel pour le retour au calme. On a un temps de parole pour répondre aux diverses questions puis les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche), au bout d'un certain temps , par deux ils se relèvent et remettent leurs chaussures.

Zoom situation n°2

Objectif pour l'enseignant :

Le thème de cette séance n°6 est dans la continuité des séances précédentes, en effet , nous souhaitons avec ces nouvelles situations d'entrer d'avantage, plus en avant dans le corps à corps. Nous cherchons à ce que le contact soit « plus dur » , un rapport de force plus important entre deux élèves. Ici l'objectif sera donc une amélioration du contact dans le corps à corps . Ils devront alors réussir à trouver les bons gestes, les bonnes techniques pour mettre leur adversaire sur le dos et le maintenir au sol durant le temps suffisant. On souhaite qu'il utilise une force suffisamment importante pour réussir l'exercice mais sans faire mal à l'autre ou être trop brusque, assez de force pour résister et garder les bons appuis. Et avoir une certaine stratégie afin d'atteindre leur but. Ils devront toujours garder en tête les 3 règles d'or. Ils sont toujours dans un jeu individuel et devront ainsi être de plus en plus autonomes, ne plus compter sur le groupe entier pour atteindre leur but mais sur eux-même comme dans les séances précédentes.

But pour l'élève :

« **La tortue et le chasseur** » ; les élèves sont placés deux par deux , dans une zone délimitée sur les tapis. L'un aura le rôle de la tortue et l'autre du chasseur. La tortue est en position à quatre patte (la position de départ peu varier) pour le départ et cherchera tout le long de l'activité à garder une certaine stabilité, à ne pas se faire retourner ne pas aller au sol, dos à terre. Le chasseur, lui, à genoux à coté de la tortue devra au signal (coup de tambour) se débrouiller pour retourner la tortue sur le dos (dos et tête touchant le sol en même temps) sans brutalité, une fois cela réussi le chasseur devra maintenir la tortue au sol le temps de compter jusqu'à 5.

Dans la variante , pour compliquer la tâche on peut varier les positions de départ pour la poule, ou pour le chasseur : à genoux , en tailleurs, accroupie, départ des deux dos à dos, coucher sur le ventre... etc.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel , il faut des tapis au sol , un tambour , et des élèves réparties deux par deux sur un espace bien délimité, des cerceaux de couleur pour indiqué les différents espaces.

Pour que l'activité se passe en toute sécurité on leur fait poser les chaussures et rappelons les 3 règles d'or en rappelant qu'il est interdit de prendre l'autre par le cou (étrangler) ou effectuer des gestes qui pourraient blesser l'autre, mais qu'il faut accepter d'être dans un « rapport de forces ».

Ensuite , pour que les élèves se mettent en place , faire le petit train pour faire les équipes de 2 et mettre une chasuble à celui qui fera la tortue en premier (signe distinctif), faire entrer les tortue sur la zone de jeu en leur indiquant la couleur de leur cerceau et leur dire d'être « statut » en attendant que les chasseur se placent à leur tour. Puis, on vérifie la bonne position de départ de chacune des tortue avant de démarrer. C'est au bout de 2 tours que les rôles s'inversent. L'activité dure environ 15min , le temps d'expliquer les consignes et de jouer. (On ne peut pas bien déterminer le temps des assaut car cela dépend de chaque groupe).



> <https://www.youtube.com/watch?v=naMbRxj1aQ4&feature=youtu.be>

> <https://www.youtube.com/watch?v=9vUdFOrCI6E&feature=youtu.be>



Critères de réussite :

L'élève aura réussi lorsqu'il aura soit :

-En étant la tortue: il ne c'est pas fait retourner sur le dos, où si c'est le cas n'as pas été mobiliser pendant les 3sc.

-En étant le chasseur : mettre la tortue sur le dos, sans la blesser.

Si je suis sur le dos pendant 3 sec j'ai perdu, si j'ai mis la tortue sur le dos j'ai gagner.

Il est trop difficile pour des grands et moyen section de parler de seconde, on leur dira de compter jusqu'à 3 seulement sans parler de seconde.

-Dans la variable; c'est toujours les mêmes critères de réussite.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentifs et concentrés de manière à percevoir quand ils peuvent faire mal ou non à leur camarade, et voir si leur gestes ne sont dangereux; car s'il sont dans l'excitation ils ne peuvent percevoir tout cela.

Pour cette quatrième séance dans le corps-à-corps les élèves ne doivent plus avoir d'appréhension face à l'autre, cependant ils peuvent craindre le faite de ce « faire retourner », si cela est effectuer trop brutalement, de plus c'est une toute nouvelles situations il ne connaissent pas les consignes et quels sont les bonnes stratégies, il sera donc normal d'avoir quelques hésitations durant la pratique. Les élèves doivent rechercher les différentes possibilités d'intervention sur la tortue étant chasseur pour trouver la plus efficace e ainsi atteindre leur but en toute sécurité. L'enfant qui fera la tortue devra se positionner correctement et réajuster ses positions pour éviter de se faire retourner et garder un certain équilibre, et aussi il devra essayer d'anticiper les intentions de l'adversaire pour les contrer. Tout cela dans le respect des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche nous pouvons varier les positons de départ de la tortue ainsi que celle du chasseur, nous pouvons également mettre des handicap pour le chasseur : ne se servir que d'une seul main , avec les jambes accrochées...

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Pour cette 6ème séance, nous souhaitons en proposant une nouvelle situation que les élèves entrent davantage, plus en amont dans le corps à corps. en ayant des contact «plus dur » .Un rapport de forces plus important entre deux élèves, sans la médiation d'un objet. Lors de la situation « le chasseur et la tortue » , les conduites attendues étaient donc :

-Trouver les bons gestes et les bonnes techniques afin de retourner la tortue.

-Mobiliser toutes ces forces, de manière à , en étant la tortue rester à quatre pattes, et en étant le chasseur maintenir la tortue au sol.

-Commencer à immobiliser l'adversaire pendant un temps déterminer.

-Tout cela sans blesser l'autre, en respectant toujours les 3 règles d'or.

- Canalisé son énergie pour ne pas avoir un comportement ou des gestes dangereux.
- Être autonome, lors d'un jeu interindividuel.
- Comprendre le changement de rôle.
- Compter correctement jusqu'à 3.

Conduites observées :

Lors de cette 6^{ème} séance, en reprenant le système de mise en place de la semaine dernière, tout c'est fait très rapidement. Les groupes étaient déjà faits, sauf qu'ils étaient 15 , il y avait donc un groupe de 3.

L'exercice a été relativement bien compris de tous. Il a fallu le réexpliquer à Leandro et expliquer au groupe de 3 que c'était la même chose pour eux, seulement un des 3 ne faisait rien et ils changeaient à chaque fois.

Seulement, ils n'arrivaient pas à se réguler tout seul, soit ils étaient en 2 contre 1 ou , celui qui ne faisait rien allait vers les autres groupes etc...

Mise à part cela , nous pouvions constater, que les élèves essayaient, comme il pouvait de retourner la tortue, cependant, ils n'arrivaient pas souvent à trouver les techniques adéquates pour y parvenir. La plupart d'entre-eux, poussaient très fort pendant un très court instant ce qui n'était pas suffisant pour retourner la tortue et à la suite e cela ils n'avaient plus de force. À la suite de cela , coup de tambour et rassemblement. Un petit bilan très rapide pour leur expliquer qu'ils avaient le droit de tout faire , tirer, tirer les jambes, pousser les bras , du moment que ce n'était pas dangereux. Une fois remis en place, les comportements observés étaient déjà plus efficaces et aboutissaient pour la plupart à l'objectif (retourner la tortue.)

En ce qui concerne l'immobilisation , la tortue mettait tout en oeuvre pour bloquer la tortue mais la tortue elle ne cherchait pas à s'échapper, une fois mise sur le dos elle ne luttait plus.

Enfin lors du bilan final des élèves ont expliqué comment il était parvenues à retourner la tortue, mais tous n'étaient pas attentifs, ils commençaient à devenir dissipés.

Analyse :

-La mise en place beaucoup plus rapide a permis une meilleure gestion du groupe.

-Le groupe de 3 a eu quelques problèmes à s'autogérer. Il est difficile de prévoir combien d'élèves vont être absents, c'est pour cela qu'ils faut essayer de trouver des solutions. Ici il n'y avait pas d'autre choix, que de former un groupe de 3.

Il est difficile pour des enfants de cet âge là de rester « spectateur » et se savoir à quel moment intervenir, c'est à partir de ce moment là qu'on perd leur attention et que les écarts de conduite peuvent arriver.

Le faite de donner le rôle d'arbitre à ces enfants est encore un peu compliqué pour les élèves du cycle 1.

En effet, pour eux la parole de l'enfant n'a pas la même valeur et la même portée

que celle de l'adulte, il est donc difficile d'accepter la décision de son camarade.

Ensuite, en ce qui concerne la situation en elle même , malgré le fait que ce soit un nouveau jeu et une nouvelle approche des jeux d'opposition , les élèves ont assimilé assez rapidement les consignes, car ils étaient attentifs au moment de les énoncer. Ils étaient curieux de ce qu'ils allaient devoir faire.

Les comportements moteurs à proprement parler coïncidaient avec les attentes, en effet, ils ont compris et savent comment tirer, pousser , retenir, mais il était difficile pour eux de trouver quelles étaient les meilleures approches, c'est pour cela que le bilan à été important et écouté. les élèves veulent gagner alors quand on leur explique quelque chose en leur disant « Si vous voulez gagner, vous devez vous avez le droit de ... » , nous avons leur attention.

Enfin, pour le bilan de fin de situation, il a été difficile à terminer car , comme nous le savons, pour les élèves de manternelle une séance de plus de 45min demande beaucoup d'attention, il est donc normal, qu'à la fin ils soit moins attentifs et calmes.

Perspectives :

Pour la prochaine séance, nous allons garder cette situation en amenant des variantes, afin de voir leurs comportements lorsqu'ils connaissent déjà les consignes. Ils pourront se donner pleinement à l'activité.

Ensuite, comme les autres fois, il faudrait :

- Continuer à jouer avec sa voix et avoir de l'autorité.
- Les faire participer au bilan, de façon à ce qu'ils expliquent leurs situations et posent des mots sur leurs stratégies.(autres compétences attendues pour le cycle 1).
- Gérer davantage le temps des situations et explications de manière à ce que la séance dure moins d'1h.
- Insister sur des règles de sécurité.
- Retourné avant le début de la situation , expliquer les consignes aux élèves en difficultés.
- Trouver une solution pour les groupes de 3 éventuels ??



- **Mardi 21 novembre 2017: séance n°7**

Thème de la séance : S'habituer à être en position à quatre patte tout en effectuant des prises de contact de plus en plus franches (retourner) et essayer d'immobiliser son adversaire.

 15 élèves + moyens réveillés et Rayan.

Prise en main du groupe : Pour cette 7 ème séance, nous rappelons les 3 règles d'or et le principe des 4 cartes smileys.

Nous leur rappelons le but finale du cycle, et que comme dit la séance précédente, les jeu seront de plus en plus « difficile » car d'avantage de contact donc les règles et l'attention seront fondamentale. Le fait de répéter les exercices d'une séances à l'autre sert à voir la progression de chacun.

Echauffement : : Comme expliqué dans les séances précédentes , nous gardons le même échauffement, car les consignes sont déjà assimilé et le temps d'engagement moteur sera donc plus conséquent car tout le monde connais le fonctionnement de l'activité. On proposera alors un **Loup glacé**. Ils devront rester figé s'ils sont touchés, à ce moment la ils sont perdants. Ensuite à un moment donné , on stop l'activité et comptabilise ensemble le nombre de glacé. On fait le point sur lequel a réussi et qui a échoué. Refaire l'exercice 2 à 3 fois suivant le temps , environ 4/5min de jeu. (Stopper le jeu et leur dire de rester figés pour les glacer, pour comptabiliser plus facilement et qu'eux-même comprennent mieux, bien séparer les deux groupes).

Situation 1 : « Le lapin et l'ours »

Matériel : Tapis au sol, et un espace de jeu délimité, des foulards , 2 groupes d'élèves

Règle du jeu : La classe est divisé en 2 groupe , les lapins et les ours.

Pour les lapins le but sera de traverser le territoire des ours et d'arriver dans leurs terrier sans se faire prendre la queue.

Pour les ours il faudra qu'ils attrape la queue des lapins dans leur zone avant que les lapins rentre dans leur terrier. Comme c'est la deuxième fois, on mettra moins d'ours et plus de lapin pour complexifier la tâche.

Compétences visées : Accepter le contacts à l'aide d'un jeu de saisie, enchaîner des actions différentes pour surprendre l'adversaire.

Situation 2 : «La tortue et le chasseur »

Matériel : Tapis au sol , avec un espace de « combat » pour chaque groupe (2 élèves)

Règle du jeu : Les élèves sont par 2, l'un fait la tortue, l'autre fait le chasseur. Les joueurs ont donc un but différent, on aura alors comme consignes pour les tortues, de se placer dans la position choisie par l'enseignant au départ puis, au signal , elles devront résister pour ne pas être mis sur le dos jusqu'à la fin du temps imparti. Si elles y parviennent, elles auront gagnées.

En ce qui concerne les chasseurs , ils se placent à genoux à côté de la tortue, ils attendent le signal. Au signal, ils essaieront de renverser la tortue et de la placer sur le dos (le dos et la tête doivent toucher en même temps). Une fois sur le dos ils devront maintenir la tortue en comptant jusqu'à 5. Si cela est réussi c'est le chasseur qui gagne.

Nous pourrions varier les positions de départ pour la tortue ou encore le nombre de secondes pour maintenir la tortue au sol.

Compétences visées : Accepter le contact et gérer un rapport de forces, enchaîner des actions différentes pour arriver à son but. Poursuivre dans un travail individuel. Comptabiliser correctement et déterminer un gagnant.

Retour au calme : Comme pour les séances précédentes on utilise le même rituel pour le retour au calme. On a un temps de parole pour répondre aux diverses questions puis les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche), au bout d'un certain temps , par deux ils se relèvent et remettent leurs chaussures.

Zoom situation n°2

Objectif pour l'enseignant :

Le thème de cette séance n°7 est dans la continuité des séances précédentes. En reprenant l'exercice de la semaine dernière on cherche à ce qu'il progresse d'avantage, ainsi avoir un contact plus « rude » .Ici l'objectif sera donc une amélioration du contact dans le corps à corps à travers un jeu de préhension. Ils devront alors réussir à trouver les bons gestes, les bonnes techniques pour mettre leur adversaire sur le dos et le maintenir au sol durant le temps suffisant. On souhaite qu'il utilise une force suffisamment importante pour réussir l'exercice mais sans faire mal à l'autre ou être trop brusque, assez de force pour résister et garder les bons appuis. Et également, d'avoir d'autres stratégies que celles de la semaine dernière qui n'était pas pertinentes ou n'aboutissait pas à l'objectif. Ils devront toujours garder en tête les 3 règles d'or. Ils sont toujours dans un jeu individuel et devront ainsi être de plus en plus autonomes.

But pour l'élève :

« **La tortue et le chasseur** » ; les élèves sont placés deux par deux , dans une zone délimitée sur les tapis. L'un aura le rôle de la tortue et l'autre du chasseur. La tortue est en position à quatre patte pour le départ et cherchera tout le long de l'activité à garder une certaine stabilité, à ne pas se faire retourner ne pas aller au sol, dos à terre. Le chasseur, lui, à genoux à coté de la tortue pour la première position, devra au signal (coup de tambour) se débrouiller pour retourner la tortue sur le dos (dos et tête touchant le sol en même temps) sans brutalité, une fois cela réussi le chasseur devra maintenir la tortue au sol le temps de compter cette fois-ci jusqu'à 5.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel , il faut des tapis au sol , un tambour , et des élèves réparties deux par deux sur un espace bien délimité, des cerceaux de couleur pour indiqué les différents espaces.

Pour que l'activité se passe en toute sécurité on leur fait poser les chaussures et rappelons les 3 règles d'or en rappelant qu'il est interdit de prendre l'autre par le cou (étrangler) ou effectuer des gestes qui pourraient blesser l'autre, mais qu'il faut accepter d'être dans un « rapport de forces ».

Ensuite , pour que les élèves se mettent en place , faire le petit train pour faire les équipes de 2 et mettre une chasuble à celui qui fera la tortue en premier (signe distinctif), faire entrer les tortue sur la zone de jeu en leur indiquant la couleur de leur cerceau et leur dire d'être « statut » en attendant que les chasseur se placent à leur tour. Puis, on vérifie la bonne position de départ de chacune des tortues avant de démarrer. C'est au bout de 2 tours que les rôles s'inversent. L'activité dure environ 15min , le temps d'expliquer les consignes et de jouer. (On ne peut pas bien déterminer le temps des assaut car cela dépend de chaque groupe).



><https://www.youtube.com/watch?v=ODNYHJ8d-0M&feature=youtu.be>>



Critères de réussite :

L'élève aura réussi lorsqu'il aura soit :

-En étant la tortue: il ne c'est pas fait retourner sur le dos, où si c'est le cas n'as pas été mobiliser pendant les 5sc.

-En étant le chasseur : mettre la tortue sur le dos, sans la blesser.

Si je suis sur le dos pendant 5 sec j'ai perdu, si j'ai mis la tortue sur le dos j'ai gagner.

Il est trop difficile pour des grands et moyen section de parler de seconde, on leur dira de compter jusqu'a 5 cette fois-ci ce qui sera équivalent à 3 sec environ.

Critères de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentifs et concentrés de manière à percevoir quand ils peuvent faire mal ou non à leur camarade, et voir si leur gestes ne sont dangereux; car s'il sont dans l'excitation ils ne peuvent percevoir tout cela.

Pour cette cinquième séance dans le corps-à-corps les élèves ne doivent plus avoir d'appréhension face à l'autre, et également le fait de se « faire retourner » car ils ont déjà pratiqués cette exercice la semaine dernière. Les élèves doivent rechercher les différentes possibilités d'intervention sur la tortue étant chasseur pour trouver la plus efficace et ainsi atteindre leur but en toute sécurité si celles choisis la semaine passée n'avaient pas abouties. L'enfant qui fera la tortue devra se positionner correctement et réajuster ses positions pour éviter de se faire retourner et garder un certain équilibre, et aussi il devra essayer d'anticiper les intentions de l'adversaire pour les contrer. Tout cela dans le respect des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour compliquer la tâche nous avons augmenter le temps d'immobilisation durant le retournement. Ils devront compter jusqu'a 5 cette fois-ci.

Pour d'autre variables, nous pouvons augmenter le temps d'immobilisation, ou poser certaines contraintes tel que : ne pas se servir de ces mains pour retourner la tortue.

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Pour cette 7ème séance, le thème était : s'habituer à être en position à quatre pattes tout en effectuant des prises de contact de plus en plus franches (retourner) et essayer d'immobiliser son adversaire.

C'est pour cela, que nous avons gardé la situation « le chasseur et la tortue » afin de se donner au maximum dans l'activité vue que les consignes sont déjà assimilées, les conduites attendues étaient donc :

-Trouver les bons gestes et les bonnes techniques afin de retourner la tortue.

-Mobiliser toutes ces forces, de manière à , en étant la tortue rester à quatre pattes, et en étant le chasseur maintenir la tortue au sol.

-Commencer à immobiliser l'adversaire pendant un temps plus long que la séance dernière.

- Tout cela sans blesser l'autre, en respectant toujours les 3 règles d'or.
- Canalisé son énergie pour ne pas avoir un comportement ou des gestes dangereux.
- Être autonome, lors d'un jeu interindividuel.
- Comprendre le changement de rôle. -Compter correctement jusqu'à 3.

Conduites observées :

Pour cette 7ème séance, le début de séance à été difficile, en effet Rayan, un enfant autiste, qui viens de temps en temps dans la classe était présent. Il ne participe pas au situation mais est présent dans la salle, il s'amuse avec le matériels à disposition en étant prise en charge par une adulte. Cependant, pour cette séance Rayan était très bruyant, il criait sans interruption, et n'arrivait pas à se calmer. Ce n'est qu'au bout de 15/20 min qu'il est aller dans la salle à côté.

Il était donc très difficile de se faire entendre dans se brouhaha, cela avait « exciter » les enfants et tous parlaient beaucoup trop fort. Il a donc fallu trouver rapidement une manière de calmer le groupe.

L'échauffement à donc commencer très rapidement comme ils connaissaient déjà les consignes et nous n'avons pas fait de bilan , car très difficile de s'entendre. A la fin de celui-ci. Le calme revenais petit à petit.

La situation reexpliquer par les élèves, et la variante expliquer par l'enseignant.

En reprenant le système de mise en place de la semaine dernière, tout c'est fait très rapidement. Les groupes étaient déjà faits et il y avait 8 groupes de 2 car il étaient 15 + 1 moyen.

L'exercice a été bien compris et ainsi bien appliqué pour tous, nous pouvions constater, que les élèves étaient beaucoup plus efficace que la semaine dernière. Lorsqu'ils étaient dans le rôle du chasseur, ils parvenaient quasiment à chaque fois à la retourner et la mettre au sol. Ils avaient donc trouver la bonne techniques pour mobiliser toute leurs forces de manière efficace, et élaboraient de nouvelles approches que celle qui n'aboutissaient pas avant.

En ce qui concerne l'immobilisation , les tortues ne se laissaient pas faire et luttaiet pour ne pas se faire immobiliser pendant le temps suffisant. Et les chasseurs, parvenaient à immobiliser pendant le temps demander qui était : 5. Il devait compter jusqu'à 5 ce qui correspondait environ à 3seconde, car ils comptaient très rapidement.

Analyse :

-Le bruit et l'excitation général étaient un phénomène normal, tous essayaient de parler plus fort que le bruit de fond, le bruit faisait penser à une cours de récré, donc pour les enfants, il ne fallait plus être spécialement attentif. Il devenait difficile pour moi en tant qu'enseignante de me faire entendre. La solution a été le tambourin, car c'était un son qui sortait du lot, et une routine qu'ils connaissent. Tambour = silence et attention, puis le fait d'avoir démarré directement l'échauffement les a reconduits sur le chemin de la séance, de la pratique sportive et non le jeu.

-La mise en place rapide a permis une meilleure gestion du groupe, car moins de temps d'attente et plus d'engagement moteur.

-Ensuite, en ce qui concerne la situation en elle-même, les ressources psycho-affectives ont pris le dessus, l'envie de gagner, les a motivés d'avantage et permis de se concentrer et de mobiliser toutes leurs forces au service de l'activité. Ce qui a permis une amélioration des conduites motrices et d'atteindre les objectifs de chacun. Ils n'avaient plus aucune appréhension au rapport de force, ainsi la situation était mieux maîtrisée.

L'envie de gagner se montrait également dans le fait de compter très rapidement, mais comme ils allaient jusqu'à 5 cela faisait environ 3 secondes.

Les comportements moteurs à proprement parler coïncidaient avec les attentes. Les élèves pouvaient parfois avoir des comportements dangereux, lorsque nous étions mal placés. Quand nous tournions le dos à un groupe pour donner des consignes à un autre, ne nous permettait pas de balayer tout les groupes du regard et de surveiller les comportements.


Perspectives :

Pour la prochaine séance, il faudra trouver de nouveaux jeux, qui pourra améliorer leurs conduites motrices dans l'activité, il faudra également continuer à faire des régulations tel que :

- Jouer avec sa voix.
- Faire attention à son placement.

- **Mardi 28 novembre 2017: séance n°8**

Thème de la séance : Être capable de garder leur adversaire immobiliser lors d'un corps à corps à travers le jeu.

 16 élèves + moyens réveillés.

Séance EVE DA-SILVA UNIQUEMENT.

Situation 1 : « Le lapin et l'ours »

Matériel : Tapis au sol, et un espace de jeu délimité, des foulards , 2 groupes d'élèves

Règle du jeu : La classe est divisé en 2 groupe , les lapins et les ours. (avec plus d'ours que de lapins)

Pour les lapins le but sera de traverser le territoire des ours et d'arriver dans leurs terrier sans se faire prendre la queue.

Pour les ours il faudra qu'ils attrape la queue des lapins dans leur zone avant que les lapins rentre dans leur terrier.

Comme c'est la troisième fois, pour encore complexifier la tâche, on raccourcira les queues des lapins, pour que les ours ai plus de difficulté à les attraper.

Compétences visées : Accepter le contacts à l'aide d'un jeu de saisie, enchaîner des actions différentes pour surprendre l'adversaire.



Situation n°1 : Le serpent et sa proie.

Matériel: Tapis au sol, un espace de jeu délimité, et un tambour, des chasubles

Règle du jeu : Les élèves sont par 2, Ils auront deux rôles différents, celui du serpent et celui de la proie. La règle du jeu est la suivante, pour la proie est couché sur le dos, le serpent lui est couché sur la proie (de la manière dans il le souhaite, sauf si la maitresse impose une position au fur et à mesure des variante.),le but pour la proie, est de sortir de sous le serpent, de se « débarrasser » du serpent couché sur elle. Tandis que pour le serpent, le but sera de garder sa proie bloquer sous lui de la manière dont il le souhaite, le plus efficacement (sauf si la maitresse impose une variante, comme par exemple sans les mains.) Il y a donc un double but.

Compétences visées : Accepter le contact, gérer le rapport de force. S'adapter au consignes pour atteindre sont but , réussir a établir un gagnant et un perdant. Avoir un jeu d'opposition plus poussé que les séances précédentes à travers le jeu.



- **Mardi 5 décembre 2017: séance n°9**

Thème de la séance : Maintenir son adversaire au sol pendant au moins 2sec ,et gérer le rapport de force dans un corps à corps par un jeu de rôles.



Séance Laurie JACQUEMARD uniquement.

14 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Pour cette 8ème séance, je rappelons les 3 règles d'or et le principe des 4 cartes smileys.

Je leur explique que pour la dernière séance , notre objectif est de réussir lors d'un mini combat, de maintenir son adversaire au sol pendant 3sec, et c'est grâce a ces petits jeu qu'ils vont y parvenir.

Echauffement : Nous allons changer d'échauffement, pour ne pas qu'ils se lassent, mais toujours dans le principe d'un engagement moteur de plus en plus conséquent, nous allons reprendre un échauffement qu'ils connaissent ; Le jeu des statuts.

Les élèves, dans l'espace délimité (les tapis) courent, au signal du tambour ils ne doivent plus bouger et devenir statut. Celui qui bouge, va se placer sur le banc a coter des tapis. Les autres continue a courir jusqu'au signal du tambour.

Quand le nombre de participants est réduit, on déclare les gagnants et on refait u n e partie.



> <https://www.youtube.com/watch?v=Ipt-JRgNQSA&feature=youtu.be>>

Situation n°1 : Le serpent et sa proie.

Matériel: Tapis au sol, un espace de jeu délimité, et un tambour, des chasubles

Règle du jeu : Les élèves sont par 2, Ils auront deux rôles différents, celui du serpent et celui de la proie. La règle du jeu est la suivante, pour la proie est couché sur le dos, le serpent lui est couché sur la proie (de la manière dans il le souhaite, sauf si la maitresse impose une position au fur et à mesure des variante.),le but pour la proie, est de sortir de sous le serpent, de se « débarrasser » du serpent couché sur elle. Tandis que pour le serpent, le but sera de garder sa proie bloquer sous lui de la manière dont il le souhaite, le plus efficacement (sauf si la maitresse impose une variante, comme par exemple sans les mains.) Il y a donc un double but.

Compétences visées : Accepter le contact, gérer le rapport de force. S'adapter au consignes pour atteindre sont but , réussir a établir un gagnant et un perdant. Avoir un jeu d'opposition plus poussé que les séances précédentes à travers le jeu.

Situation n°2 : Les gendarmes et les voleurs.

Matériel : Tapis au sol, des espaces délimités, un tambour, des chasubles, des bancs.

Règle du jeu : Les élèves sont répartie en 2 groupes, celui des voleurs et celui des gendarmes (l'une des deux équipes sera matérialisé par les chasubles.) Il y aura deux rôles, donc deux but différents. Les voleurs qui seront sur les tapis dans l'espace délimité qui sera la prison et dans la position imposé par la maitresse (accroupie, sur les genoux, assis..). Les Gendarmes eux seront en dehors de la prison et au signal, a quatre pattes ils devront aller bloqué leurs voleurs dans la prison et les empêcher de s'échapper pour aller au refuge (les bancs), les voleurs eux devront essayer de s'échapper pour s'y rendre à quatre pattes.

Le but sera donc d'immobiliser les voleurs dans la prison, et quand les voleurs seront parvenue a s'échapper mais toujours sur les tapis de les tirer par les pieds ou les mains pour les remettre en prison. C'est un travail d'équipes, mais chaque gendarmes aura son voleur.

Compétences visées : Etre en contact avec l'autre en étant dans un rapport de force.(savoir tirer, pousser, résister, se dégager....) Réussir à départager un gagnant et un perdant.

Retour au calme :

Comme pour les séances précédente on utilise le même rituel pour le retour au calme. Les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche) et s'ils ont été bien attentifs et ont eu un bon comportements, on leur donne la carte verte, durant se temps calme.

Zoom situation n°1

Objectif pour l'enseignant :

Toujours dans le but d'avancer au fur et à mesure des séances pour atteindre l'objectif de séquence, dans cette situation l'objectif sera d'être, à travers un jeu de rôle d'être dans un corps à corps maîtrisé, appréhender un contact avec l'autre dans un rapport de force et ne plus le redouter, ainsi que de tomber au sol sans aucune frustration ou peur (objectif moteur et affectif).On vérifiera également que les élèves sont capable de garder leur adversaire immobilisé, et qu'ils sont capable d'agir en autonomie, sans l'aide de leurs camarade car ils sont « livrer à eux même » et feront leur propres choix, propres stratégies pour atteindre leur but.

But pour l'élève :

« **Le serpent et sa proie** » : Les élèves sont placés deux par deux, dans une zone bien délimitée, l'un aura le rôle du serpent et l'autre de la proie. La proie est couched sur le dos, et cherchera tout au long de l'activité à se dégager du serpent, qui lui sera couched sur elle (dans la position qu'il aura choisit, ou celle imposée par la maitresse). Le but pour les serpents sera donc d'immobiliser et d'empêcher sa proie de s'échapper, alors que le but des proies sera d'essayer de se libérer des serpents, se retourner.. etc pour mettre en difficulté le serpent. Dans les variantes, on pourra imposer une position pour le serpent, ou leur dire de ne pas se servir de leur bras, de leurs jambes..

Dispositif et consignes :

Pour le matériel, il faut : des tapis, un tambour, des chasubles et des élèves par groupes de 2.

Pour que l'activité se déroule en toute sécurité, on rappelle les règles d'or, faisons poser les lunettes de vue, et intégrons une règle de sécurité qui est : quand deux groupes se touchent, ils doivent immédiatement stopper le combat et se replacer à une distance raisonnable, également lorsque l'un des deux joueurs sort des tapis.

Le but du jeu est donc d'immobiliser ou de sortir de l'immobilisation.

Consignes :

- Pour les serpents : s'allonger sur la proie et la bloquer.
- Pour les proies : se couched sur le dos pour la position de départ.
- Au signal, les proies essaient de sortir de sous le serpent.



> <https://www.youtube.com/watch?v=rZINYueAXe8&feature=youtu.be>>



Critère(s) de réussite :

Les élèves auront réussi lorsque :

-En étant le serpent : maintenir le plus longtemps possible la proie sous lui, sans qu'elle ne réussisse à s'échapper.

-En étant la proie : se dégager, sortir de dessous le serpent.

Dans les variables les critères de réussite sont toujours les mêmes.

Critère(s) de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulent pour ne blesser personne et se focaliser sur le but. Ils doivent respecter les 3 règles d'or.

-Les serpents doivent mettre tout le poids de leur corps pour maintenir leur proie dessous et empêcher la proie de se retourner

- Les proies doivent sortir sans-à-coup et sans violence de sous le serpent, en le faisant tomber sur le côté ou en le faisant pivoter en utilisant leur force à bonne escient.

-Dans les deux rôles ils doivent changer de stratégies si celles utilisées ne fonctionnent pas au bout de plusieurs tentatives.

-Ils ne doivent pas hésiter à entrer en contact avec l'autre tout en restant respectueux des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Variante pour le serpent : bloquer avec les mains, sans les mains, position et saisies... Variante pour la proie : bras le long du corps, jambes serrées/ bras écartés...

Zoom situation n°2

Objectif pour l'enseignant : L'objectif pour l'enseignant est le même que pour la situation n°2, orni qu'ici le solitaire toi être au profit du solidaire. Les élèves sont dans un jeu à la fois individuelle et collectif. Ils font partie d'un groupe, mais contribueront chacun de manière individuelle et autonome à la victoire ou à la défaite de leur équipe.

But pour l'élève : « Les gendarmes et les voleurs » : Les élèves sont partagés en deux groupes, celui des gendarmes et celui des voleurs. Les voleurs seront placés sur les tapis accroupis dans un espace délimité qui sera leur prison. Les gendarmes seront à l'extérieur de la prison et devront au signal se déplacer à quatre pattes jusqu'à la prison. À la suite de cela, les voleurs devront essayer de s'enfuir et de retrouver leur refuge (les bancs placés à côté des tapis), tandis que les gendarmes devront essayer d'immobiliser leur voleur dans la prison pour pas qu'ils ne s'échappent. Si le voleur quitte la prison, mais n'a pas encore atteint le refuge, le gendarme peut le rattraper et le ramener par les pieds ou les mains dans la prison. Dans les variantes, on pourra imposer un temps maximum pour que les prisonniers rejoignent leur refuge, ou imposer certains « comportements », retenir avec les pieds seulement pour les gendarmes par exemple.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel, il faut : des tapis, un espace délimité (la prison), un tambour, des chasubles, des bans (le refuge) et deux groupes d'élèves.

Pour que l'activité se déroule en toute sécurité, on rappelle les règles d'or, faisons poser les lunettes de vue, et intégrons une règle de sécurité qui est : lorsqu'un des joueurs est en dehors du tapis, on ne peut plus le toucher.

Le but du jeu est donc : d'immobiliser et de rattraper ou de s'échapper.

Au signal :

-Les gendarmes : retiennent leurs voleurs dans la prison où les rattrapent immédiatement lorsque ceux-ci se sont échappés.

-Les voleurs : ne pas se laisser immobiliser et s'échapper pour rejoindre le refuge sans être rattraper.

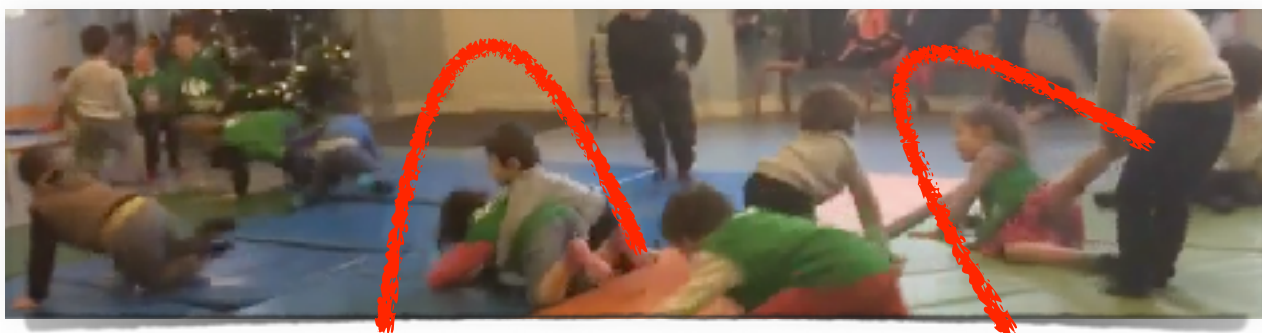
(Les vidéos n'ont pas pu être charger sur youtube.)

REFUGE



Les gendarmes

Les voleurs



Les voleurs se sont fait immobiliser par les gendarmes en tentant de s'échapper

Critères de réussite :

Les élèves auront réussi lorsque :

-En étant le gendarme : j'ai bloqué/immobilisé le voleur ou réussi a le rattraper pour le remettre en prison.

-En étant le voleur : je me suis échappé de prison et rejoins le refuge, sans me faire rattraper. Dans les variables les critères de réussite sont les mêmes.

Critère(s) de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulent pour ne blesser personne et se focaliser sur le but. Ils doivent respecter les 3 règles d'or.

-Ils doivent être assez vif et rapide, tout en maîtrisant leur force lorsqu'ils sont voleurs.

-Ils ne doivent pas hésitez à se coucher, mettre tout le poids de leur corps sur le voleur lorsqu'ils sont gendarmes. Et également être rapide pour rattraper, avant avant le refuge, le voleur lorsque ce derniers à réussi à s'échapper de prison.

-Dans les deux rôles ils doivent changer de stratégies si celles utilisées ne fonctionnent pas au bout de plusieurs tentatives.

-Ils ne doivent pas hésiter à entrer en contact avec l'autre tout en restant respectueux des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Variante pour le gendarme : bloquer avec les mains, sans les mains, seulement les pieds..

Imposer un temps maximal pour que les voleurs rejoignent le refuge.

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Pour cette 9ème séance, l'objectif était de maintenir son adversaire au sol pendant au moins 2secs et gérer le rapport de forces dans un corps à corps par un jeu de rôles .Pour cela j'avais repris un des exercices de la semaine dernière (+ une variante) , en y ajoutant également un nouveau. On attendait deux lors des deux exercices qu'ils :

-Réussissent à mobiliser leurs forces de manière à maintenir l'adversaire au sol/ se dégager.

-Résistent durant toute la durée de l'assaut, en essayant au maximum de mettre l'autre en difficulté pour atteindre son but.

-Être attentif et calme

-Sachent compter correctement les secondes.

-Comprennent et effectues toutes les consignes.

Tout cela en respectant les 3 règles d'or.

Conduites observées :

La séance a débuté avec le rappel des 3 règles d'or toujours bien mémoriser et redites au reste de la classe, puis l'échauffement qui c'est très bien passé, dans le calme, sans cris avec une envie de pratiquer qui se ressentait ainsi que l'envie de réussir. Un élève désigner comptait à voix haute les gagnant à chaque fin de partie.

Vient ensuite, le rappel des consignes pour « La proie et le serpent » ainsi que le rappel des comportements attendus. Un élève énonce les consignes.

La mise en place est rapide grâce à la petite routine des cerceaux de couleurs. Les élèves commencent alors le jeu au coup de tambour.

Tout d'abord, on constate dès les première instant , que le rapport de forces est beaucoup plus présent que la semaine dernière. Des élèves en général timides ou un petit peu en difficulté se retrouvent dans la position du plus fort et n'hésitent pas à mettre en difficulté les autres (Shanel, Leandro par exemple).

Les stratégies adoptées pour sortir ou pour mobiliser aboutissent. Au fur et à mesure des différentes parties, tout les élèves y parvenaient.

Il n'y avait que, Hélène et Mäely , pour « sortir de l'immobilisation en mobilisant toute ses forces » les mettaient un peu en difficulté comparer au reste du groupe, qui y parvenaient très largement.

Coup de tambour : en restant sur les tapis, on fait un petit bilan de la situation en constatant que tout le monde y arrive. Je donne alors une nouvelle consigne : « Pour les serpents, vous n'avez pas le droit d'utiliser vos mains, vous vous débrouillerez avec toutes les autres techniques pour retenir la proie sans les mains. » Le jeu repris ensuite.

À ce moment là, j'ai pu constater que la plupart des élèves essayait tant bien que mal de respecter cette nouvelles consignes , comme gabin par exemple qui se servait plus de ses jambes ou de Léopold qui au lieu de se plaquer contre la proie, tenait sur ses mains bras tendu de manière à former une sorte de « cage ».

Néanmoins, après 20sc de jeu, les mains étaient réutilisées pour tout les élèves.

Enfin en ce qui concerne la nouvelle situation : « Les gendarmes et les voleurs. » , au début des consignes, j'avais l'attention de chacun, j'ai pu donc énoncer les consignes clairement à l'aide d'exemples ou en imageant ces dernières « Le voleur s'échappe, que fait le policier ? Bien sur il va le rattraper pour le ramener le plus rapidement possible en prison avant qu'il ne soit trop tard ... » , mais au fil des explications, les élèves commençaient à s'exciter à faire des bruits de gyrophares de police par exemple. C'est donc dans une ambiance bruyante que les élèves ont débuté le jeu. Au coup de tambour on distinguait :

-Les conduites attendues chez les voleurs et les gendarmes.

-D'autres élèves perdus, ne sachant pas quoi faire.

-D'autres élèves qui avaient compris les règles mais n'appliquaient pas les consignes comme « rester à 4 pattes. », « ne pas crier », « lorsqu'on est attrapé, retourner en prison. »

Coup de tambour et mise au point sur les conduites attendues, puis on redémarre le jeu. À la suite de cela on voyait une amélioration des comportements mais ils n'étaient pas attentifs ni calmes.

J'ai donc stoppé le jeu afin d'éviter les comportements dangereux et les débordements éventuels.

Analyse :

L'exercice 1 c'est très bien passer, en effet ils l'avaient déjà pratiqué la semaine dernière et avaient déjà plutôt bien réussi, cette fois-ci, comme ils avaient déjà bien assimilé les consignes, ils pouvaient se consacrer pleinement à l'activité et à l'élaboration de techniques aboutissantes.

Ensuite, lors de la seconde consigne qui était de ne pas se servir de ces mains, les enfants ont fait l'effort d'essayer, cependant on a pu constater qu'ils les ont vite réutilisés. Cela provient aussi du fait, qu'en dehors de la difficulté de réaliser cette consigne, l'envie de gagner était très forte, la compétition les amènes à avoir un esprit de gagnant. Le problème était davantage psycho-affectif avec l'envie de gagner en priorité qu'un problème moteur ou cognitif.

Enfin, concernant la seconde situation, les élèves étaient déjà beaucoup plus excités, ils s'étaient déjà concentrés tout le reste de la séance et nous savons que pour des enfants de 4/5 ans il est difficile de rester concentrer une séance d'1h. Les consignes n'ont donc parfois pas été appliqués par bien comprises. En plus de cela, des moyens étaient venu se rajouter au groupe, ils y avaient donc beaucoup de monde dans un petit espaces, ce qui favorisait le chahut.

Ensuite, je pense que l'exercice était assez compliquer car il y avait plus de 4 consignes, elles n'ont donc pas été dites assez clairement et rapidement. Il fallait connaître son rôle s'organiser de manière interindividuelle pour faire gagner son équipe, mobiliser pendant 2 secs, retenir, s'échapper, comprendre les différents espaces.... La tâche était donc un peu trop compliquée.

Il faut faire attention lorsque les élèves réussissent très bien un exercice qu'ils ont déjà effectué plusieurs fois, de manière à ne pas surestimer leur niveau lors du choix d'un nouveau jeu.

Perspectives :

Pour la prochaine séance, nous pourrions reprendre le jeu de la proie et du serpent en trouvant la solution pour qu'ils puissent réaliser la tâche avec la consigne « sans les mains. », trouver une astuce qui les aiderait à la réaliser.

Enfin, trouver un jeu qui les amènera à rassembler toutes les connaissances apprises au cours du cycle pour le mettre à profit lors d'un corps à corps.

Tout en continuant de faire des petites régulations au niveau de notre voix et de notre placement.



- **Mardi 12 décembre 2017: séance n°10**

Thème de la séance : Réussir à pousser, tirer, maintenir au sol son adversaire, tout en gérant ces émotions et sa force.



15 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Pour cette 10ème séance, nous rappelons les 3 règles d'or et le principe des 4 cartes smileys.

Nous leur expliquons clairement l'objectif de séquence , et ainsi ce qu'on aimerait qu'il parviennent à réussir. Le principe d'acquis ou non, ainsi que le cours de la séance.;

Echauffement : Nous reprenons l'échauffement des deux dernière séances car ils aiment l'activité et le temps d'engagement moteur est conséquent, car ils connaissent déjà très bien le principe et les consignes. **Le jeu des statuts.**

Les élèves, dans l'espace délimité (les tapis) courent, au signal du tambour ils ne doivent plus bouger et devenir statut. Celui qui bouge, va se placer sur le banc a coter des tapis. Les autres continue a courir jusqu'au signal du tambour.

Quand le nombre de participants est réduit, on déclare les gagnants et on refait une partie.

Situation n°1 : Le serpent et sa proie.

Matériel: Tapis au sol, un espace de jeu délimité, et un tambour, des chasubles

Règle du jeu : Les élèves sont par 2, Ils auront deux rôles différents, celui du serpent et celui de la proie. La règle du jeu est la suivante, pour la proie est couché sur le dos, le serpent lui est couché sur la proie (de la manière dans il le souhaite, sauf si la maitresse impose une position au fur et à mesure des variante.),le but pour la proie, est de sortir de sous le serpent, de se « débarrasser » du serpent couché sur elle. Tandis que pour le serpent, le but sera de garder sa proie bloquer sous lui sans utiliser ses mains de la manière dont il le souhaite, le plus efficacement. Cette fois-ci pour qu'ils parviennent à réussir sans les mains ils auront des petits coussins chaque mains justement pour ne pas être tenter de s'en servir. Il y a donc un double but.

Compétences visées : Accepter le contact, gérer le rapport de force. S'adapter au consignes pour atteindre sont but , réussir a établir un gagnant et un perdant. Avoir un jeu d'opposition plus poussé que les séances précédentes à travers le jeu.

><https://www.youtube.com/watch?v=LyFfgkXGdYw&feature=youtu.be>>

><https://www.youtube.com/watch?v=kLR4wanrcLs&feature=youtu.be>>

><https://www.youtube.com/watch?v=2FK7rxjP-Jk&feature=youtu.be>>

><https://www.youtube.com/watch?v=vU4fvB04boA&feature=youtu.be>>



Situation n°2 : ZORRO, le combat.

Matériel : Tapis au sol, espace de jeu délimité, un tambour, des chasubles et un chronomètre. (élève placer 2 par 2.)

Règle du jeu : C'est un combat, avec deux élèves qui devront être face à face à quatre patte , il faudra résister à son adversaire en restant sur ces appuies et en le faisant tomber une fois et l'immobiliser pendant 4 sec sur le dos en s'aidant de ces mains et ces jambes.

Compétences visées : Accepter le contact, gérer le rapport de force et ces émotions en s'adaptant au consignes pour parvenir à l'objectif. Etre dans le jeu d'opposition sans médiation par un objet.

Retour au calme :

Comme pour les séances précédente on utilise le même rituel pour le retour au calme. Les élèves devront s'écarter les uns des autres pour se coucher en fermant les yeux tout en respirant (inspiré par le nez , expirer par la bouche) et s'ils ont été bien attentifs et ont eu un bon comportements, on leur donne la carte verte, durant se temps calme.

Zoom situation n°2

Objectif pour l'enseignant :

Dans cette situation, il n'y a plus vraiment de jeu de rôle, en effet, ils devront être capable de réussir l'objectif final de séquence qui est :

Lors d'un corps à corps individuel de 30sec en étant à quatre pattes pour la position de départ , résister à son adversaire sans être déstabilisé complètement (rester sur ses appuis), et en le faisant tombé une fois et l'immobiliser pendant 4sec. Tout en respectant les règles d'or et les consigne . (Zorro). Ici les élèves devront donc dédramatiser le contact et la chute à son maximum pour pouvoir réaliser ce jeu. Il devront gérer le rapport de force aussi bien au niveau moteur qu'affectif, on vérifiera qu'ils sont capable d'immobiliser leur adversaire au sol, plus longtemps que dans les séances précédentes.

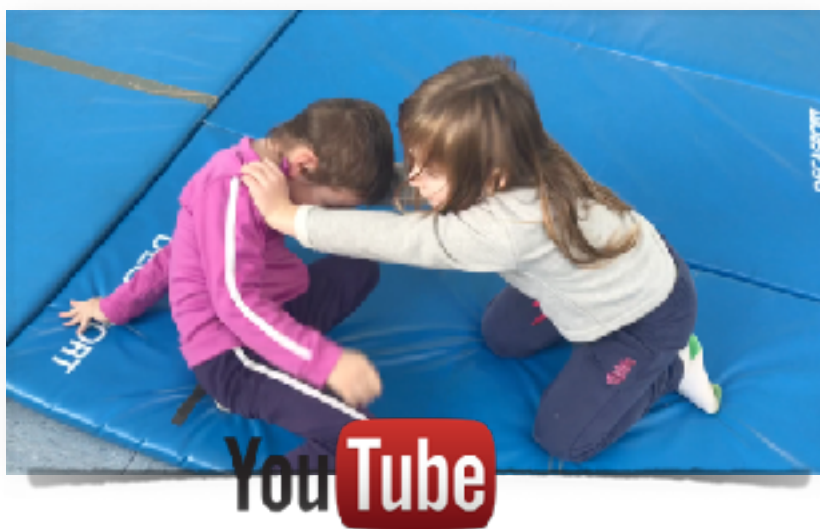
Ce jeu regroupe tout ce qu'on souhaiterait qu'il réussissent : réussir à tirer, pousser, « percuter » son adversaire pour le déstabiliser et ensuite l'immobiliser pendant un certain temps au sol. Sans que ce dernier ne me fasse la même choses.

But pour l'élève :

« **Zorro, le combat** » : Les élèves sont placés deux par deux, dans une zone bien délimitée, les deux élèves auront cette fois-ci le même objectif. Ils seront placés face à face à quatre pattes pour la position de départ (elle peut varier). Ils chercheront tout au long de l'activité à déstabiliser l'autre en le poussant tirant.. pour le plaquer au sol et ensuite l'immobiliser pendant 4sec.

Chaque assaut dure environ 30sec.

Les élèves devront ensuite tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour les élèves portant une chasuble et les autres dans le sens inverse pour rencontrer plusieurs personnes. Dans les variantes, on pourra imposer une position de départ différentes, ainsi ils devront modifier leur approche. Cependant il devront toujours être à quatre pattes.



><https://www.youtube.com/watch?v=6GG4Skp-fuo&feature=youtu.be>>

><https://www.youtube.com/watch?v=nHNrw9WPvhQ&feature=youtu.be>>

>https://www.youtube.com/watch?v=udYlfoEf_fk&feature=youtu.be>

><https://www.youtube.com/watch?v=joM9yknN9bc&feature=youtu.be>>

Dispositif et consignes :

Pour le matériel, il faut : des tapis, un tambour, des chasubles et des élèves par groupes de 2.

Pour que l'activité se déroule en toute sécurité, on rappelle les règles d'or, faisons poser les lunettes de vue, et intégrons une règle de sécurité qui est : quand deux groupes se touchent, ils doivent immédiatement stopper le combat et se replacer à une distance raisonnable, également lorsque l'un des deux joueurs sors des tapis.

Le but est donc de réussir à mettre son adversaire au sol et ensuite de l'immobiliser pendant 4sec.

Consignes :

- Être à quatre patte face à face pour la position de départ
- Pousser, tirer.. pour déstabiliser l'autre et ainsi le mettre au sol
- Le maintenir pendant 4sec au sol.

Critère(s) de réussite :

Les élèves auront réussi lorsqu'ils auront suffisamment déstabilisés leurs adversaires, pour les immobiliser au sol pendant 4sc.

-J'ai réussi lorsque j'ai immobilisé mon adversaire au sol pendant 4sec, tout en essayant de lui résister.

Dans les variables les critères de réussite sont toujours les mêmes.

Critère(s) de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulent pour ne blesser personne et se focaliser sur le but. Ils doivent respecter les 3règles d'or.

- Ils doivent savoir réagir lors d'un rapport de force c'est à dire pousser, tirer, résister pour déstabiliser l'autre
- Ils doivent mettre tout le poids de leur corps sur leur adversaire lorsque celui-ci sera au sol pour l'immobiliser.
- Ils doivent savoir compter correctement jusqu'à 4.
- Gérer leur émotions
- Ils doivent changer de stratégies si celles utilisées ne fonctionnent pas au bout de plusieurs tentatives.
- -Ils ne doivent pas hésiter à entrer en contact avec l'autre tout en restant respectueux des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour faire varier l'exercice on pourra varier la position de départ : face à face , dos à dos, à 2mètre l'un de l'autre... pour varier les approches.

>Bilan

Rappel des conduites attendues :

Durant cette 10 ème séance , les élèves devaient réussir à pousser, tirer, maintenir au sol son adversaire, tout en gérant ces émotions et sa force, c'est à dire à regrouper toutes les compétences acquises au cours du cycle afin de les mettre à profit lors d'un exercice final. « Le combat, Zorro »,

les élèves devaient alors :

- Résister à l'adversaire
 - Essayer de le mettre au sol
 - L'immobiliser durant 4 secondes
 - Gérer un rapport de forces aussi bien au niveau moteur , qu'affectif.
- Tout cela en respectant les 3 règles d'or et les règles de sécurité.

Conduites observées :

Pour cette avant dernière séance, les élèves étaient plutôt calmes ,très concentrés et investis dans les différents exercices.

Lorsque nous avons énoncé les consignes pour la situation n°2 : « Le combat », nous avons précisé que c'était dans le but d'une « évaluation ». Cela allait nous permettre de voir, si ce qu'on leurs avaient appris tous les mardis avaient été bien assimilé et appliqués. Ils étaient attentifs.

Nous pouvons diviser la situation en 2 parties ; le début et la fin.

En générale, pour tous les élèves , le commencement de l'exercice a été perturbant. En effet, ils n'avaient pas de « rôle » comme le serpent. On constatait alors un combat, mais dès que l'un des deux prenait le dessus, l'autre se laisser en quelque sorte faire , en pensant qu'il avait déjà perdu ou que son rôle allait être celui de la proie par exemple. Ils étaient tous capable de réaliser se combat mais ne parvenaient pas à comprendre réellement leur but. Il n'y avait qu'une petite résistance.

Coup de tambour : je réinsiste sur le fait qu'ils doivent résister et essayer au maximum de plaquer l'autre. « Si vous ne résistés pas à votre adversaire, vous avez perdu ».

La situation recommença, et c'est à ce moment là que nous avons pu observer de nouvelles conduites. Cette fois-ci , les élèves étaient tous dans un rapport de forces et essayaient du mieux qu'ils pouvaient de résister et de contra attaquer leurs adversaires. Même lorsqu'ils étaient plaqués au sol, ils poussaient pour sortir de l'immobilisation. Les conduites observées étaient donc celles attendues. Ensuite, les élèves au moment de compter le temps de l'immobilisation, il le faisait environ 3 secondes après le début de leur immobilisation, mais comptait très très rapidement jusqu'à 4.

Enfin, il y a eu quelques comportements isolés :

- Leandro : qui au départ attrapait ces camarades par le cou, une fois qu'on lui a dit que c'était interdit, il faisait attention à enlever son bras pour ne pas le faire.
- Héléna /Maëly : elles parvenaient toutes les deux à réaliser la situation et à immobiliser l'autre mais encore une fois, la résistance n'était que minime.
- Gabin : il a fallu lui rappeler que ce n'était pas grave de perdre, qu'il ne fallait pas pleurer ou se braquer si c'était le cas mais réessayer jusqu'à ce qu'on y parvienne.

Analyse :

-Au moment des consignes , ils étaient concentrés et calmes car c'était la façon dont ils allaient être évalués et toujours dans le souci de réussir , ils voulaient donc bien comprendre pour ainsi gagner et valider leurs compétences.

De plus, comme c'est l'avant-dernière séance nous avons donc effectué les régulations adéquates afin de mieux gérer le groupe et mieux appréhender le moment des consignes. Nous sommes plus fermes dans les moments d'agitation ,nous faisons preuve de plus d'autorité qu'au début , ils sont alors beaucoup plus attentifs qu'au début et écoutent mieux.

-Lors de la situation, les élèves étaient un peu perdus, car en règle générale, ils avaient deux rôles différents et donc 2 objectifs différents. Cette fois-ci, ils avaient le même objectif et cela leur a un peu perturbé comme ça ne faisait pas partie de leurs habitudes.

C'était donc les ressources cognitives et informationnelles qui posait à ce moment T un problème car, ils savaient tous normalement immobiliser quelqu'un lors de précédentes situations. Une fois les consignes réexpliquées tout allait mieux.

Les leviers motivationnels, tels que les feedbacks, les encouragements leur permettaient de se donner à 100%.

-Ensuite, toujours dans le but de gagner à tout prix (ressources psychoaffectives), les élèves comptaient très vite pour ainsi valider leur immobilisation et gagner avant que leur adversaire se retourne ou se dégage.

-Enfin concernant les comportements isolés, mis à part Leandro, où c'était un problème d'inattention en quelque sorte, il ne se rendait pas compte que « prendre par le coup » pouvait être dangereux, les autres cas isolés dépendaient de ressources psycho-affectives. Les filles n'osent pas et sont plutôt de nature timide, il faut donc sans cesse les encourager, motiver et les pousser pour qu'elles parviennent à l'objectif. Pour Gabin, il faut canaliser son énergie et ses frustrations qui parfois l'amène à avoir des gestes ou des comportements déplacés comme, avoir des comportements dangereux après avoir perdu, pour cette fois-ci gagner.

Perspectives :

Pour la dernière séance, il serait bien de faire une dernière évaluation en regardant attentivement chaque groupe, mais pour cela :

- préparer chaque groupe de 2
- leurs dires que sera l'évaluation finale.
- Motiver dès le début les deux filles qui ont plus de mal

Faire des petits jeux, qui n'ont pas de rapport avec les jeux d'oppositions, pour aborder le début des vacances de Noël et passer la dernière séance avec eux d'une manière agréable.

- Penser à des bonbons/chocolats?

- **Mardi 19 décembre 2017: séance n°11**

Thème de la séance : Mettre à profit tout ce qu'ils ont appris du point de vue moteur(tirer, pousser, esquiver, immobilisé) et affectif.



15 élèves + moyens réveillés.

Prise en main du groupe : Pour cette dernière séance, nous rappelons les 3 règles d'or et le principe des 4 cartes smileys.

Nous leur expliquons que cette séances est la dernière, que nous voulons voir leur progression avec l'exercice « Le combat de Zorro », et qu'ensuite nous ferons des petits jeux.

On rappellera également, qu'on pratique se sport (La lutte) , car nous sommes dans les conditions adéquates : Tapis au sol, encadrer par des adultes, petit groupes d'élèves. Il ne faut donc absolument pas reproduire ce que l'on a appris dans la cours de récréation ou autres. (Bien insisté sur le caractère dangereux.)

Echauffement : Nous reprenons l'échauffement des trois dernière séances car ils aiment l'activité et le temps d'engagement moteur est conséquent, car ils connaissent déjà très bien le principe et les consignes. **Le jeu des statuts.**

Les élèves, dans l'espace délimité (les tapis) courent, au signal du tambour ils ne doivent plus bouger et devenir statut. Celui qui bouge, va se placer sur le banc a coter des tapis. Les autres continue a courir jusqu'au signal du tambour.

Quand le nombre de participants est réduit, on déclare les gagnants et on refait une partie.

Situation n°1 : LE COMBAT , Zorro.

Matériel : Tapis au sol, espace de jeu délimité, un tambour, des chasubles et un chronomètre. (élève placer 2 par 2.)

Règle du jeu : C'est un combat, avec deux élèves qui devront être face à face à quatre patte , il faudra résister à son adversaire en restant sur ces appuies et en le faisait tomber une fois et l'immobiliser pendant 3 sec sur le dos en s'aidant de ces mains et ces jambes.

Compétences visées : Accepter le contact, gérer le rapport de force et ces émotions en s'adaptant au consignes pour parvenir à l'objectif. Etre dans le jeu d'opposition sans médiation par un objet.

Afin de réellement voir qui à réussis ou non on utilisera le tableau d'évaluation présenter dans : **III.Projet de séquence**

Cela nous servira aussi, de support pour valider à chacun ou non l'objectif de séquence à la fin de ces 11 séances.

Situation n°2 : cerceaux musicaux.

Matériel : Tapis au sol, cerceaux , musique.

Règle du jeu : Comme le jeu de la chaise musical, ce jeu aura les même règles, c'est à dire qu'à chaque fois que la musique s'arrête l'élève doit le plus rapidement possible (avant ses autres camarades) , trouver un cerceau de libre sur les tapis et s'asseoir dedans (ou dessus). Si je n'y parviens pas, je suis éliminé. Au fur et à mesure on retire les cerceaux ce qui complexifie le jeu.

Compétences visées : Accepter le contact avec le sol en se « jetant » sur le cerceau , rapidité , gérer ces émotions , être attentif.

Situation n°3 : Tomate-Ketchup.

Matériel : Tapis au sol, ronde formé par les élèves, foulard.

Règle du jeu : Les élèves forme une ronde et se mettent assis ensuite, L'un d'entre eux sera debout et fera le tour de la ronde en choisissant une personne. Pour cela il déposera un foulards derrière son dos.

La personne choisi devra essayer de l'attraper avant qu'il ne s'assoit à sa place.

Compétences visées : Rapidité , gérer ses émotions , être attentif.

Zoom situation n°1

Objectif pour l'enseignant :

Dans cette situation, il n'y a plus vraiment de jeu de rôle, en effet, ils devront être capable de réussir l'objectif final de séquence qui est :

Lors d'un corps à corps individuel de 30sec en étant à quatre pattes pour la position de départ , résister à son adversaire sans être déstabilisé complètement (rester sur ses appuis), et en le faisant tombé une fois et l'immobiliser pendant 3sec. Tout en respectant les règles d'or et les consignes .(Zorro). Ici les élèves devront donc dédramatiser le contact et la chute à son maximum pour pouvoir réaliser ce jeu. Il devront gérer le rapport de force aussi bien au niveau moteur qu'affectif, on vérifiera qu'ils sont capable d'immobiliser leur adversaire au sol, plus longtemps que dans les séances précédentes.

Ce jeu regroupe tout ce qu'on souhaiterait qu'il réussissent : réussir à tirer, pousser, « percuter » son adversaire pour le déstabiliser et ensuite l'immobiliser pendant un certain temps au sol. Sans que ce dernier ne me fasse la même choses.

But pour l'élève : « Zorro, le combat » : Les élèves sont placés deux par deux, dans une zone bien délimitée, les deux élèves auront cette fois-ci le même objectif. Ils seront placés face à face à quatre pattes pour la position de départ (elle peut varier). Ils chercheront tout au long de l'activité à déstabiliser l'autre en le poussant tirant.. pour le plaquer au sol et ensuite l'immobiliser pendant 3sec. Chaque assaut dure environ 30sec.

Les élèves devront ensuite tourner dans le sens des aiguilles d'une montre pour les élèves portant une chasuble et les autres dans le sens inverse pour rencontrer plusieurs personnes.

Dans les variantes, on pourra imposer une position de départ différentes, ainsi ils devront modifier leur approche. Cependant il devront toujours être à quatre pattes.

Dispositif et consignes :

Pour le matériel, il faut : des tapis, un tambour, des chasubles et des élèves par groupes de 2.

Pour que l'activité se déroule en toute sécurité, on rappelle les règles d'or, faisons poser les lunettes de vue, et intégrons une règle de sécurité qui est : quand deux groupes se touchent, ils doivent immédiatement stopper le combat et se replacer à une distance raisonnable, également lorsque l'un des deux joueurs sort des tapis. Le but est donc de réussir à mettre son adversaire au sol et ensuite de l'immobiliser pendant 3sec.

Consignes :

- Être à quatre pattes face à face pour la position de départ
- Pousser, tirer.. pour déstabiliser l'autre et ainsi le mettre au sol
- Le maintenir pendant 3sec au sol.

Critère(s) de réussite :

Les élèves auront réussi lorsqu'ils auront suffisamment déstabilisés leurs adversaires, pour les immobiliser au sol pendant 3sc.

-J'ai réussi lorsque j'ai immobilisé mon adversaire au sol pendant 4sec, tout en essayant de lui résister.

Dans les variantes les critères de réussite sont toujours les mêmes.

Critère(s) de réalisation :

Afin de réussir la tâche les élèves doivent rester attentif et concentrer de manière à ne pas être trop turbulent pour ne blesser personne et se focaliser sur le but. Ils doivent respecter les 3règles d'or.

-Ils doivent savoir réagir lors d'un rapport de force c'est à dire pousser, tirer, résister pour déstabiliser l'autre

-Ils doivent mettre tout le poids de leur corps sur leur adversaire lorsque celui-ci sera au sol pour l'immobiliser.

-Ils doivent savoir compter correctement jusqu'à 3.

-Gérer leur émotions

-Ils doivent changer de stratégies si celles utilisées ne fonctionnent pas au bout de plusieurs tentatives.

-Ils ne doivent pas hésiter à entrer en contact avec l'autre tout en restant respectueux des consignes et de l'autre.

Variables didactiques :

Pour faire varier l'exercice on pourra varier la position de départ : face a face , dos à dos, à 2mètre l'un de l'autre... pour varier les approches.



><https://youtu.be/gmYCaSDnJ6c>>

><https://youtu.be/qfTHe0cLAMw>>

><https://youtu.be/3JsOYTHwMp0>>

><https://www.youtube.com/watch?v=xw8mo4trmJ8>>

Tableau :

	Prénom 1	Prénom 2
	Amine	Sarah
Résultats	✓◆	✓◆
	Ethan	Shanel
Résultats	✓◆	✓◆
	Gabin	Eymen
Résultats	✓◆	✓◆
	Léopold	Yan
Résultats	✓◆	✓◆
	Maëly	Héléna
Résultats	✓◆*	✓◆*
	Tom	Cora
Résultats	✓◆	✓◆
	Mathéo	Arthur
Résultats	✓◆	✓◆
	Mathéo	Medhi
Résultats	✓◆	✓◆
	Léandro	Lucas
Résultats	✓◆	✓◆

* Ces deux élèves ont certes réussi toute les deux à immobiliser et on essayer de résister néanmoins, comparer au reste du groupe, la résistance reste tout de même très très légère.

>Bilan**Rappel des conduites attendues :**

Pour cette 11 ème et dernière séance il fallait mettre à profit tout ce qu'ils ont appris du point de vue moteur(tirer, pousser, esquiver, immobilisé) et affectif .

On attendait donc des élèves qu'ils :

- réussissent à pousser , tirer , déstabiliser l'adversaire de manière pertinente et efficace.
- Immobiliser pendant 3 seconde son adversaire sur le dos
- S'échapper d'une immobilisation.
- Résister, et contre attaquer lors d'un rapport de forces
- Comprennent les règles primordiales pour les sports de combats
- Avoir une attitude sécuritaire et respectueuse des consignes et des autres.
- Gérer ses émotions.
- Compter correctement.

Conduites observées :

Pour cette dernière séance , il n'y a pas tellement à redire. Les comportements attendus ont été ceux observés. En effet, lors des consignes les élèves ont pris la parole et ont exprimé tour à tour devant les autres une des règles ou consignes primordiale à la situation.

Ensuite, une fois le rappel des consignes, 2 élèves ont fait une démonstration.

Shanel et Mathéo se sont placé face à face à 4 pattes pour montrer le placement de départ.

Ensuite Léopold et Yann ont montré :

-Comment résister et essayer d'immobiliser l'autre.

(Ensuite j'ai demandé à l'un deux de ne plus résister)

-Ils ont montré comment immobiliser et compter puis sortir de l'immobilisation.

Ensuite, chacun des binômes avait leurs prénoms écrits dans les cerceaux pour matérialiser leur place , et c'est Lucas qui lisait pour indiquer la place de chacun (notion d'espace). Ensuite une fois tous installés et en position, coup de tambour.

Tous ont alors démarré leur combat.

Les comportements moteurs observés étaient dans la continuité de ce qu'on avait pu voir les séances précédentes, mais avec une volonté et un rapport de forces encore plus conséquents.

-Des combats parfois très serrés où il n'y avait pas d'immobilisation qui durait pendant 3 secondes car la résistance était très importante, il fallait 2 ou 3 essais de chaque côté pour enfin y parvenir.

Tirer, pousser, s'échapper et déstabiliser était donc très bien maîtrisés.

-Des stratégies qui s'élaboraient, et des comportements réfléchis. On a pu voir, des élèves qui préféraient s'écarter et se mettre à distance de l'adversaire pour reprendre un peu son souffle , plutôt que de foncer et à bout de forces se laisser immobiliser et perdre.

-Ils avaient assimilé les règles de sécurité. En effet, lorsque deux tapis s'écartaient, ils stoppaient le combat et les remettaient en place, ils s'écartaient des autres pour ne pas se toucher.

-Seulement les 2 filles : Héléna et Maëly , comme à leurs habitudes , réussissaient l'exercice car au départ elles résistaient l'une à l'autre, mais lorsque l'une d'entre elles était mise sur le dos, il n'y avait plus aucune résistance, et n'essayait de s'échapper.

Analyse :

-La démonstration a permis aux élèves qui avaient eu du mal la fois précédente à comprendre que les 2 adversaires avaient le même objectif comment il fallait faire pour y parvenir. Il n'y a donc pas eu besoin de rappeler les consignes.

-Les élèves sont resté concentrées toute la durée de l'exercice, car ils voulaient prouver qu'ils avaient compris et acquis des compétences le temps du cycle. Il voulait aussi gagner face à leur concurrent (ressources psycho-affective)

-Enfin, les élèves ont réussi à mettre à profit tout ce qu'ils avaient appris car au cours du cycle, caque demande comme « tirer » ou « pousser » avait été faite dans un exercice bien spécifique et réussi. Du point de vue psycho-moteur il n'y avait donc aucun problème, et c'est sous la forme d'un bilan , où cette fois ci ils devaient tout regrouper et également en fin de cycle qu'ils ont compris comment tout assemblée, de manière cohérente et efficaces pour réussir leur objectif. Ressources bio informationnelles et cognitives.

Perspectives :

Ils seraient intéressants de mettre à profit tout ce qu'ils ont appris dans une autre activité , afin de pouvoir les développer ses capacités et de les affiner.

> Fiche observateur

Observation de l'animation de la séquence d'enseignement : séances 1 et 2

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - Présentation efficace de la tâche (la tâche fonctionne rapidement) - Le stagiaire se place correctement devant tous les élèves - Les termes employés (choix du vocabulaire) sont facilement compréhensibles par les élèves - L'intervenant ne communique pas trop d'informations à la fois (consignes claires et concises, voire distribuées dans le temps) - Il manifeste lui-même de l'envie, du plaisir, un certain dynamisme (comportement enthousiaste) - Sa présentation utilise le « visual » (gestuel, démonstrations, dessins...), et le « verbal » (explications orales) - Les élèves manifestent de l'attention, de l'écoute - Les élèves respectent les consignes de l'intervenant - Le bruit est acceptable, pas d'indiscipline manifeste, ou de comportements déviants... - Les explications du stagiaire ne sont pas trop préjudiciables au temps d'engagement moteur des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ ⊖ = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<p>mise en place rapide ! <u>rappel des consignes efficaces</u></p> <p>face à eux</p> <p>+ d'autorité qu'à la 1^{ère} séance.</p> <p>du mal à s'imposer, à élever la voix, élèves disimp</p> <p>↳ lorsqu'ils ne sont pas attentif.</p> <p>élever la voix malgré le manque d'autorité.</p> <p>idem pour le bruit (un peu stop)</p> <p>+ de pratique aux d'exercice</p>

Observation de la conception et de la mise en œuvre des tâches d'apprentissage : séances 3 et 4

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - l'organisation des tâches motrices permet un temps d'engagement moteur important des élèves - les tâches présentent un intérêt didactique (= elles permettent « d'apprendre quelque chose ») - elles permettent aux élèves de progresser (portance des tâches = ni trop faciles, ni trop difficiles eu égard à leurs ressources) - les tâches proposées suscitent manifestement l'envie de s'investir et d'apprendre (dimension « hédonique » ou « ludique ») - les tâches sont ajustées au thème de la séance (cohérence = mises en évidence de liens intelligibles entre les objectifs et les tâches motrices) - elles sont balisées pour guider les élèves (critères de réussite) - le matériel et les installations sont utilisés en maximisant la sécurité des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - ⊖ - - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<p>temps de mise en place long, plaisir par 2 + ballons... à réviser <u>Mieux</u></p> <p>⚠ Ne pas tourner le dos aux élèves lorsque ils sont par 2 car peuvent avoir des comportements déviants.</p> <p>Bien de remettre les tapis</p>

Observation de la régulation de l'activité de l'élève : séances 5 et 6 et 7

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - le stagiaire se place de façon à observer tous les élèves (« balayages du regard » réguliers) - il informe régulièrement l'élève sur la connaissance des résultats de son action, il le guide vers la réussite - les rétroactions sont adaptées aux réponses des élèves - le stagiaire encourage et félicite, il rassure parfois (fonctions « affective » et « conative » du feedback) - ces rétroactions ne perturbent pas (ou pas trop) le temps d'engagement moteur - présence d'un bilan de la tâche avec les élèves - présence d'un bilan de séance avec les élèves 	<ul style="list-style-type: none"> - ⊖ 1 - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<p>Lors de jeu inter-indiv. ne pas se placer de sorte d'avoir des élèves ds "le dos" <u>ok</u></p> <p>⚠ Dos au major, qui du coup font du bruit + touchent le matériel.</p> <p>++ avec hélène, le fait régulièrement.</p> <p>permettent d'avoir des élèves + investis.</p> <p>Sortir des tapis pr buton ⚠ <u>ok</u></p>

Observation de la séances 9:

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - Présentation efficace de la tâche (la tâche fonctionne rapidement) - Le stagiaire se place correctement devant tous les élèves - Les termes employés (choix du vocabulaire) sont facilement compréhensibles par les élèves - L'intervenant ne communique pas trop d'informations à la fois (consignes claires et concises, voire distribuées dans le temps) - Il manifeste lui-même de l'envie, du plaisir, un certain dynamisme (comportement enthousiaste) - Sa présentation utilise le « visuel » (gestuel, démonstrations, dessins...), et le « verbal » (explications orales) - Les élèves manifestent de l'attention, de l'écoute - Les élèves respectent les consignes de l'intervenant - Le bruit est acceptable, pas d'indiscipline manifeste, ou de comportements déviant... - les explications du stagiaire ne sont pas trop préjudiciables au temps d'engagement moteur des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<ul style="list-style-type: none"> - Serpens/prote → ^{explique} des termes de rapide. - Volants/gendarmes → compliqué de beaucoup d'énigmes Δ - Se corrige lorsque ce n'est pas bon. - Les élèves répètent à leur tour. - Δ Pr situation 2. - élèves démontrent - Δ Sapin qui les déconcentre - Bruyant dès l'utilisation du terme : gagnant

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - l'organisation des tâches motrices permet un temps d'engagement moteur important des élèves - les tâches présentent un intérêt didactique (= elles permettent « d'apprendre quelque chose ») - elles permettent aux élèves de progresser (pertinence des tâches = ni trop faciles, ni trop difficiles eu égard à leurs ressources) - les tâches proposées suscitent manifestement l'envie de s'investir et d'apprendre (dimension « hédonique » ou « ludique ») - les tâches sont ajustées au thème de la séance (cohérence = mises en évidence de liens intelligibles entre les objectifs et les tâches motrices) - elles sont balisées pour guider les élèves (critères de réussite) - le matériel et les installations sont utilisés en maximisant la sécurité des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<ul style="list-style-type: none"> - ok pour faire les groupes, obtient charnières même en pièce longue - sans les mains pr serpent → difficile pas toujours réussi et respecté. - Demander à Sarah de remettre les tapis Bien.

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	Commentaires
<ul style="list-style-type: none"> - le stagiaire se place de façon à observer tous les élèves (« balayages du regard » réguliers) - il informe régulièrement l'élève sur la connaissance des résultats de son action, il le guide vers la réussite - les rétroactions sont adaptées aux réponses des élèves - le stagiaire encourage et félicite, il rassure parfois (fonctions « affective » et « conative » du feedback) - ces rétroactions ne perturbent pas (ou pas trop) le temps d'engagement moteur - présence d'un bilan de la tâche avec les élèves - présence d'un bilan de séance avec les élèves 	<ul style="list-style-type: none"> - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ - = ⊕ 	<ul style="list-style-type: none"> - se corrige lorsque c'est nécessaire - Mieux feedback. - fait par les élèves et repris ensuite: ok

>Bilan tuteur

Compte-rendu de l'évaluation formative réalisée par Monsieur THERRY.

• **Bilan de la séance n°4 (1ère visite)**

-Pour la prise en main du groupe :

L'idée des cartes smileys est très bonne, elle permet une certaine régulation du comportement et cela peut être plus efficace que des paroles, néanmoins ne pas sévir trop rapidement pour éviter les sentiments d'injustice (exemple Gabin s'est mis à pleurer.)

-L'échauffement :

Les consignes sont bien comprises et appliquées. Les élèves pratiques donc très bien.

-La poule, le renard et l'oeuf :

Les consignes sont bien expliquées, cependant il faut essayer de les dire plus rapidement, car ce sont des maternelles et leur concentration est très vite perdue. Essayer d'être plus efficace. Ensuite lors de la mise en place , trouver un système plus rapide pour les placer deux par deux sur les tapis et ainsi moins perdre de temps.

Une fois mis en place, l'exercice est bien compris et exécuté, bon point. Il y a des feedbacks, ce qui motive les élèves. Attention au placement, être toujours à l'extérieur des tapis de manière à balayer l'ensemble du groupe du regard.

Pour conclure sur cette situation, l'engagement moteur a été d'environ 9/10 min pour 4min de consignes, il faut donc améliorer la mise en place et les consignes pour un engagement moteur plus conséquent.

-En général :

Il ne faut pas hésiter et essayer de jouer davantage avec sa voix. Profiter des temps plus calmes et moins bruyants pour parler plus doucement ou au contraire hausser le ton lorsque le chahut commence à s'installer.

Egalement, comme nous avons des élèves de maternelle, lors des consignes il ne faut pas hésiter à imaginer davantage la consigne, comme une petite histoire.

(ex : Attention !! Si la poule lâche son oeuf , elle ne retrouvera plus son petit poussin, elle aura tout perdu. Il faut tout faire pour le garder face au vilain renard.) Les petites routines mises en place fonctionnent très bien (petit train/ tambourin/ rappelle des règles d'or..)

• **Bilan de la séance n°7 (2ème visite)**

-Pour la prise en main du groupe :

Les élèves connaissent et répètent bien les 3 règles d'or ainsi que les cartes smiley, c'est donc un bon point. Les enfants participent à l'oral, c'est un bon point également. Néanmoins faire attention à ne pas interroger trop souvent les mêmes personnes (Tom, qui est très à l'aise à l'oral), même si cela peut accélérer le temps des consignes.

-Pour les deux situations :

L'engagement moteur est conséquent, les situations suscitent de l'intérêt et du dynamisme chez les élèves. Cependant faire attention à notre placement qui parfois ne permet pas de balayer tous les enfants du regard, ne jamais tourner le dos à un groupe. Être un peu plus dynamique dans la gestuelle, pour les motiver davantage.

Essayer, lors des consignes d'insister sur les critères de réalisation , c'est-à-dire : Tu auras réussi quand sinon tu auras perdu.

Point positif pour les chasubles en signe distinctif , ce qui facilitent la compréhension des élèves.

-En général :

Il faut maintenant faire des REGULATIONS, comme son placement et la voix. Dorénavant, vu que le groupe est plutôt bien cadré, il faut faire attention au petit détail.

- **Bilan de la séance n°9 (4ème visite) séance seule.**

-Bilan de mon binôme sur ma séance :

La séance dans sa globalité c'est bien passer, bonne prise en main du groupe. L'échauffement et la première situation ont très bien fonctionné, l'engagement moteur était conséquent, les consignes étaient claires et concises. C'était un bon point de faire redire les consignes par les élèves et de leur faire remettre les tapis.

Néanmoins faire attention quelquefois à son placement, du fait des petits groupes de deux, il ne faut pas tourner le dos aux autres et ainsi voir lorsqu'il y a des comportements dangereux (ex : prise au cou). Les élèves étaient plutôt calmes et attentifs , mais le terme « gagnant » les excitait beaucoup, surtout lors de l'échauffement.

En ce qui concerne la dernière situation, il était peut être trop compliqué pour une fin de séance et un nouveau jeu. Il y avait beaucoup de consignes. C'est pour cela que l'exercice n'a pas fonctionné comme on l'aurait souhaité car tout n'était pas bien assimilé.

-Bilan de Mr Therry :

La mise en place est très rapide et efficace (le fait de préparer les groupes à l'avance, et d'avoir préparé le matériel) . Les petites routines telles que le petit train et le tambourin fonctionnent très bien les élèves sont « formatés » il faut donc s'en servir pour accélérer la mise en place.

Les situations ont bien fonctionné, il y avait de l'engagement , du dynamisme. On était vraiment dans du jeu d'opposition.

Cependant faire attention, lorsque l'on prépare de nouveaux exercices de ne pas « surestimer » leur niveau comme ils refont souvent les mêmes exercices et qu'ils fonctionnent bien, préparer un exercice de secours en cas d'échec ou de variante plus simple. Exemple : ne pas utiliser les mains pour les serpents était un peu compliqué pour les élèves, ils essayaient mais voulaient gagner, donc penser pour la prochaine fois à leur donner des petits coussins pour occuper leurs mains.

En générale :

Les explications, consignes, le placement : ça marche.

Le matériel et les dispositifs (les chasubles pour matérialiser un groupe) , visuel pour les enfants avec les cerceaux de couleurs pour leur indiquer leur places.

Les bilans sont efficaces, ils s'expriment et se régulent tout seul, c'est un bon point.

V.Enchaînement cohérent des séances autour de l'objectif.

Objectifs de cycle	
Thème séance 1	Evaluation diagnostique : observer et interpréter les conduites des enfants pour envisager des transformations dans le cadre d'un projet de séquence.
Thème séance 2	Accepter le contact corporel et faire confiance dans des jeux collectif.
Thème séance 3	Accepter l'entrée dans le corps à corps à travers le jeu (médier par la saisie.)
Thème séance 4	Continué à appréhender le corps à corps à travers le jeu.
Thème séance 5	Améliorer ces prises de contact avec l'autre à travers le corps à corps dans le jeu (et médier par la saisie).
Thème séance 6	Améliorer ces prises de contact ainsi que les rapports de forces dans un corps à corps à travers le jeu (et médier par la saisie.)
Thème séance 7	S'habituer à être en position à 4pattes tout en effectuant des prises de contact de plus en plus franches et essayer d'immobiliser son adversaire.
Thème séance 8	Être capable de garder leur adversaire immobiliser lors d'un corps à corps à travers le jeu.
Thème séance 9	Maintenir son adversaire au sol pendant au moins 2sec et gérer le rapport de force dans un corps à corps à travers le jeu.
Thème séance 10	Réussir à pousser tirer, maintenir au sol son adversaire tout en gérant ces émotions et sa force.
Thème séance 11	Mettre à profit tout ce qu'ils ont appris du point de vue moteur (tirer, pousser, esquiver , immobiliser) et affectif.

_Nous avons essayer d'être cohérente aussi bien au niveau de la progressivité didactique , que de la complémentarité et supplémentarité entre les apprentissages. En effet notre logique à été la suivante, entrer dans l'APSA et se familiarisé avec celle ci à travers des jeu de préhension se jouant au sol, limitant les contact avec l'adversaire, puis petit à petit amener le rapport de force et le contact de manière plus franche à travers des jeux de corps à corps. C'est seulement lors de l'avant dernière séance que nous avons effectués de réelle affrontements, des combats.

VI. Bilan des apprentissages moteurs prévus par le projet de cycle

Passer de...	À...	Bilan			Commentaires
		Pour tous les élèves	Pour la majorité des élèves	Pour quelques élèves	
Ne pas s'organiser dans l'espace, n'utilisant pas les espaces vides.	S'organiser tactiquement en identifiant les situations favorables dans l'espace.		PA		Lors de l'échauffement, les élèves n'occupent pas suffisamment tout l'espace, ce phénomène se répète lors du temps calme, les élèves se colle les uns aux autres. Ce pendant lors des jeux, tous on comprit qu'il fallait se diriger dans les endroits où il n'y avait personne (Chat/souris, Chenille rampante.)
Se déconcentrer facilement et ne plus pratiquer.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps prévu.	A			A chaque nouvelle séance, le nombre des comportements déviants diminuait, jusqu'à ne plus punir d'élèves.
Ne pas réussir à comprendre le changement de rôle « attaquant/défenseur ».	Assurer différents rôles et être capable de basculer de l'un à l'autre au cours de la situation en cour.		A	PA	Pour deux élèves : Léandre et Medhi il faut leur réexpliquer durant la situation (on le voit également lorsqu'ils sont perdus avec la chasuble qui matérialisait un rôle à l'assaut précédent et un autre rôle au suivant.)

<p>Se braquer lorsque l'on perd, ne plus pratiquer après une défaite.</p>	<p>Accepter le résultat de la situation et continuer de s'améliorer en pratiquant.</p>			<p>D</p>	<p>PA</p>	<p>Cela pose encore quelques problèmes à Gabin en particulier et quelque fois Mathéo. En effet le fait de perdre, les fait encore parfois pleurer même si maintenant en les rassurant ça ne dure pas longtemps et ils comprennent rapidement.</p>
<p>Ne pas réussir à expliquer ce que l'on fait.</p>	<p>Expliquer les stratégies adaptées de façon compréhensible.</p>	<p>A</p>				<p>Même les élèves les plus timides, ou en difficultés comme Amino ou Chanel participe et explique leurs stratégies lors des bilans.</p>
<p>Ne pas réussir à déstabiliser les adversaires.</p>	<p>Tirer pousser, retenir de manière efficace sans aucune appréhension.</p>	<p>A</p>		<p>PA</p>		<p>Tous les élèves ont acquis cette 'compétences', hormis Héléna qui essayent mais n'ose pas réellement, il faut constamment l'encourager et la pousser à se dépasser. C'est un problème affectif et non moteur car elle en est capable.</p>
<p>Appréhender les chocs et de tomber à terre.</p>	<p>Ne plus craindre de tomber et d'avoir des contacts avec l'autre plus « rudes ».</p>	<p>A</p>		<p>PA</p>		<p>Tous les élèves pratique sans exceptions et à chaque séance les contacts augmentaient. Ils ne craignaient donc pas le contact. Héléna encore une fois n'as pas peur mais est très timide, il faut sans cesse la pousser, c'est pour cela qu'elle a partiellement atteint cet objectif.</p>

Ne pas mobiliser sa force pour bloquer/immobiliser.	Immobiliser son adversaire pendant au moins 3 secondes.	PA	Ils parviennent pour la majorité à immobiliser leur adversaire pendant au moins 3sec. Néanmoins parfois ils comptent trop rapidement se qui réduit le temps d'immobilisation.
Crier lors des jeux de poursuites ou de l'échauffement.	Pratiquer dans le calme sans trop crier.	D	Les échauffements et les situations se déroulent dans de bonnes conditions, on voit une très nette amélioration. (S'ils commencent à crier on stop et ils se corrigent immédiatement.)
Ne pas réussir à se défendre et rester immobiliser par son adversaire.	Se débattre et mobiliser ses forces pour s'extraire et attaquer ensuite.	A	Lors de la dernière séance où nous avons proposé le serpent et la proie, chacun d'entre eux, avaient réussi à s'échapper du serpent.
Ne pas avoir des mouvements coordonnés avec des membres supérieurs et inférieurs.	Coordonner ses gestes et mouvements.	PA	Il faut parfois leur donner des petits 'outils' pour qu'ils réussissent à coordonner leurs mouvements, notamment les bras et les jambes ; avec l'aide des coussins.
Ne montrer aucune résistance face à son camarade.	Résister à son camarade lors d'un corps à corps	A	Tous y parviennent, c'est Hélène qui a partiellement acquis cette compétence car elle n'y parvient que lorsqu'un des enseignant est à côté d'elle et l'encourage, la pousse à résister...
Ne participe pas beaucoup à l'oral	S'exprime devant toute la classe de manière claire et compréhensive.	A	

<p>-Ne pas mémoriser les 3 règles d'or ou consignes des situations déjà faites.</p>	<p>-Mémoriser, restituer des règles déjà énoncées.</p>	<p>D</p>		<p>Dès la troisième séance, tous les élèves voulaient énumérer les 3 règles d'or. Ils les connaissent tous par cœur. Ils se souviennent également des consignes des exercices fait à la séance précédente car parfois c'étaient eux qu'ils les rappelaient au début de la situation.</p>
<p>-Ne pas s'entraider ou élaborer des stratégies avec ces coéquipiers lors de jeu collectif.</p>	<p>-Coopérer et interagir avec respect des rôles de chacun.</p>	<p>PA</p>		<p>Lorsque nous propositions des jeux collectifs avec la classe scindée en deux, ils n'agissaient pas tous ensemble, mais par petits groupes de 3 par exemple.</p>
<p>-Savoir compter mais ne pas réussir à faire le lien avec les « proportions » (plus de, moins de...)</p>	<p>-Comptabiliser et déterminer le gagnant en vue des résultats trouvés.</p>	<p>PA</p>	<p>D NA</p>	<p>Pour la plupart des élèves les notions de proportions sont en cours d'acquisition, néanmoins on observe : -Lucas, au Tom par ex : capable de dire que 1min34 > 1min27 -Medhi ou chanel par ex en difficulté et pas capable de me donner la bonne réponse.</p>
<p>-Avoir des gestes non conformes aux règles de sécurité (prendre par le cou, étrangler...), ne canaliser pas son énergie</p>	<p>-Compréhension des règles de sécurité et les appliquer (posé ces lunettes tout seule, ne plus faire de gestes dangereux.) et canaliser son énergie et la mettre au profit des exercices.</p>	<p>PA</p>		<p>On peut encore observer quelque fois des comportements dangereux dû à l'excitation (se sauter dessus lorsqu'on gagne...)</p>

VII. Analyse critique

> *Modifications des conceptions initiales et des idées préconçues.*

« Effectuer un stage en école, durant le premier semestre , en tant qu'enseignant d'EPS. » Lorsqu'ont nous à annoncer cela, ma conception initiale de l'enseignement auprès d'enfants dans les écoles était aux antipodes de celle que j'ai à l'heure actuel, après avoir effectué 11 séances, en 11 semaines. En effet je me rend compte aujourd'hui que ma conception était faite d'idées préconçues, de clichés d'autant plus que mon parcours scolaire (arrivé directement en L2.) ne me permettait pas de me rapprocher de la réalité.

Pour rappel, mon stage consistait , à enseigner les jeux d'opposition à des grandes sections de maternelles.

je m'attendais donc à faire en quelque sorte de l'animation comme j'avais pu faire dans des centres aérés, simplement distraire et intéresser ma classe à travers une activité physique. Et qu'hormis cela , en exagérant bien , je ne ferais RIEN d'autre. Le plus dur , allait être de trouver des exercices en rapport avec l'activité, adaptés aux grandes sections.

Seulement voilà, après la première heure passé à préparer ma séance, je me suis vite rendu compte que cette tâche devait être bien plus compliquée en vue de toutes les choses qu'on nous demandais. Il ne fallait pas seulement les distraire mais bien enseigner à travers l'activité en ayant un fil directeur au fur et à mesure des séance ainsi qu'une cohérence avec les champs d'apprentissages du *bulletin officiels spécial n°2 du 26 mars 2015.*

Ma conception sur l'enseignement en EPS avait alors changer sans même avoir effectuer une seule séance auprès des élèves. Après l'avoir effectuer je me suis posée une question : comment avoir un objectif commun pour tous les élèves alors qu'ils n'ont pas tous le même niveau de compréhension, d'adaptabilité, d'habilités motrices..?

Aujourd'hui, après avoir fini mon stage , j'ai appris grâce à ces interventions qu'enseigner l'EPS était un métier compliquer qui demandait investissement et réflexion et d'adaptabilité afin de répondre au mieux à la complexité de la tâche et du travail considérable à fournir.

>Les caractéristiques et les ressources des élèves.

Lors des premières séances il était difficile de les préparer car nous devons trouver des situations de façon à observer et interpréter les conduites des enfants pour envisager des transformations dans le cadre du projet de cycle que nous allons élaborer. Il ne fallait pas des exercices trop difficiles pour ne pas sous estimer leur niveau mais pour autant il ne fallait pas des exercices trop faciles pour le sur estimer. Cependant sans connaissances réelle de leurs ressources et leurs caractéristique cela posaient problèmes. En effet au départ je pense que nous ne savions pas bien qu'est ce que des enfants de 4/5 ans savaient faire. On à donc

-Sous estimer

**leurs capacités motrices* : en effet je ne pensait pas qu'ils étaient capable de réaliser d'actions spécifiques et complexes qui sortaient de leurs habitudes, mais qui étaient demandé pour cette activité. (immobiliser)

**leurs vitesses d'acquisition* : Il ne fallait pas plusieurs séances pour qu'ils deviennent plus performant, et qu'ils comprennent les principes ou stratégies à adopter. Si par exemple ils n'y parvenaient pas au début de l'exercice à la fin, si, ou lors de la prochaine séance.

**leur capacité de mémorisation* : en effet pour moi des enfants de 4/5 ans n'allaient pas réussir à me restituer les règles d'or dès la 2ème ou 3ème séance sans les avoir répéter un bon nombre de fois auparavant. Ou se rappeler des tout premiers exercices effectués, alors que nous sommes en fin de cycle.

**de communication et d'aisance à l'oral* : Hormis pour 1 ou 2 élèves, prendre la parole et exprimer de façon claire et précise leurs opinions était quelque chose de facile. Ils arrivaient à expliquer leur stratégies avec leurs propres mots.

**leurs capacités cognitives* : Ils comprenaient et assimilaient au fur et à mesure des séances les stratégies qu'ils pouvaient adopter ou non en fonction de tel ou tel exercices, ce qui pouvaient marcher ou non. Je ne pensais pas que des enfants de maternelle pouvaient avoir du recul pour comprendre quelles actions étaient favorables à la situation.

**leurs caractère* : ils exprimaient clairement leur envie et pouvaient parfois être mauvais joueurs, ils étaient parfois difficile de les recadrer.

-Sur estimer

**leurs capacités cognitives* : il faut au maximum simplifier, clarifier et écourter au maximum les consignes. Trop de consignes amène une non compréhension, il faut aller à l'essentiel. Aborder les critères de réalisation, auprès de maternelle est très difficile.

**leur concentration* : Au bout de 30 minute ou même lors de consignes qui dure plus de 2/3 min leur attention est perdue. La concentration est donc restreinte chez les enfants de grandes sections et très facile à perturber.

**leur ressources affectives* : une petite contrariété pouvaient les mettre dans des états « exagérés », des pleurs ou des refus de faire l'activité face à une défaite par exemple.

>Planification et cohérences des séances.

En ce qui concerne la planification et l'élaboration des séances, j'ai été très surprise de la réalité, je pense que c'est à ce moment là que mes idées préconçues se sont très vite envolées. En effet je ne m'attendais pas à ce que ce soit aussi difficile et que ça demandais autant de temps de travail. Effectivement, lorsqu'on veut enseigner l'EPS, il faut être préparé et ne pas aller à sa séance en pensant que tout viendra sur le fait, en improvisant, car si l'on veut enseigner, il faut se dire « de quel manière l'apprentissage de tel ou tel compétences sera meilleure , avec quel exercice ? » .

Il était donc difficile de trouver les situations qui allaient être cohérentes avec les bonnes tâches d'apprentissages.

Il fallait TOUT prévoir, du matériel au temps de pratique , à l'annonce des consignes aux nombres d'élèves par groupe ou par équipes , ainsi qu'à des variables ou des situations de rechanges si celles prévues ne fonctionnaient pas, nous devons donc aussi faire preuve d'adaptations si ce que l'on avait prévu ne pouvaient fonctionner en raison d'un nombre insuffisant d'élèves par exemple ou un mauvais choix de situation.

Anticipation et adaptation étaient donc les maîtres mots, car nous devons avoir suffisamment anticipé tout les problèmes éventuels que nous pourrions rencontrer lors de la séances en vue de ce que l'on avait préparé mais également d'adaptation car , ce que l'on avait prévu ne se passait généralement pas comme ce qui était écrit sur le papier de A à Z, il fallait donc être réactif et résoudre les différents problèmes.

Enfin en ce qui concerne la cohérence des séances, pour moi cela était un peu compliqué les premières semaines mais ensuite, c'était une logique plutôt « facile » à comprendre car les progrès de ma classe était croissant , je devais donc penser à augmenter le degrés de difficultés des exercices et à rajouter une nouvelles compétences comme « Tirer puis immobiliser » , ou « Pousser ET résister. » , Néanmoins , même si nous avions des livres, documents à notre disposition , cela nous aidait pour construire la base de la séance et nous donnais des idées car, chaque enfant est différent et agit de manière différentes. Alors même si ces livres étaient spécifiques du Cycle 1, je devais faire en fonction de ma classe, des capacités de mes élèves.

>Difficultés d'apprentissage et leur origines

Les difficultés d'apprentissages ont résider en grande partie , pour moi dans 2 choses :

- L'activité en elle même

- Au niveau affectif et informationnel et moteur pour les élèves.

En effet , les jeux d'oppositions (la lutte) n'est pas une activités courantes, on ne joue pas à ça dans la cours de récréation, ce n'est pas comme un sport collectif où il y a un ballon. La plupart pour ne pas dire tous , ne connaissait même pas la lutte. Il à donc été difficile d'acquérir des mouvements, des comportements spécifiques à cette activité jamais pratiquée. Ensuite, la lutte est un sport de combat, il y a donc des contacts plus ou moins rudes qui sortent de nos habitudes, cela à donc posé problème au début à mes élèves. Il fallait différencier combat et bagarre et ils fallait aussi accepter de

prendre des « coups » . Pour les élèves les plus timides et réserver cela a été un frein à l'apprentissage dans les premières séances. Enfin le fait de ne pas connaître l'activité se répercute sur la difficulté à effectuer les mouvements et gestes qui s'y rapportent. Arriver à assimilé le bon enchainements pour tirer, pousser et immobiliser posait quelques problème au niveau moteur et informationnel.

Néanmoins au fur et à mesure des séances ces problèmes n'en n'étaient plus.

>Aspects relationnels et motivationnels

L'aspect relationnels et motivationnels à été le seul point sur lequel je n'ai pas été surprise. En effet, comme je suis déjà intervenue auprès d'enfants de cette âge, je n'ai pas été surprise quand j'ai vue que les enfants se sont très vite adapter à nous , ont été très a l'aise et nous l'ont montrer. Ils ont également rapidement comprise notre position d'enseignantes car, lorsqu'ont les punissaient ou faisaient des remarques ils ne les prenaient pas à la légère.

En ce qui concerne l'aspect motivationnel , les enfants ont fait preuve d'un dynamisme et d'un engagement énormes à chaques séances, pas une fois ils ne voulaient pas pratiquer ou nous le montraient, à chaque séances ils voulaient participer et s'investir plus que la fois précédente.

>Prise en compte de l'hétérogénéité.

Dès le départ quand on nous parle d'hétérogénéité , nous pensons à celle qui se rapporte au sexe : filles, garçons.

Seulement dans cette classe, cela n'a absolument poser aucun problème, il n'y avait aucune différences, les filles combattaient avec les garçons, et tous s'entendaient très bien.

En revanche l'hétérogénéité dans les cas suivants à pu poser problème :

-Morphologique :

Il y avait des enfats très petits et très menu, et d'autres plus grands, ou en surcharge pondérale. Et comme nous étions dans une activité ou il y avait du contact, il fallait y faire attention , car ils ne fallait pas qu'un élève ne pratique plus ou est peur de pratiquer car il tombait sur beaucoup plus fort ou beaucoup plus petit que lui.

-De niveau aussi bien cognitifs et moteur : Il aurait fallut faire des exercices différents pour quelqu'un des élèves en augmentant ou diminuant la difficultés. En effet, 3/4 élèves avait une capacité de compréhension déconcertante, tandis que d'autre élèves avaient parfois du mal à assimilé des consignes plutôt simples. Cependant il à simplement fallut faire attention à la constitution des groupe en mettant soit 2 élèves qui faisaient partie de la tête de classe pour augmenter le degrés de difficulté du combat ou alors, mettre un élève un peu plus en difficulté avec lui , de manière à se qu'il le tire vers le haut et le fasse progresser. De plus , lorsque les consignes n'étaient pas bien comprises , un élèves qui lui les avaient bien comprises, les réexpliquaient avec ces propres mot au reste de la classe.

En ce qui me concerne, les principaux problèmes rencontrés ont , mes placements et à faire preuves d'autorité.

En effet il a fallut plusieurs semaines pour que je commence à réussir à corriger mes placement et à devenir plus autoritaire et ferme.

Afin de remédier à ces problèmes nous avons mis en place les cartes smileys, qui ont plutôt bien marché , et enfin j'essayait de jouer avec ma voix, de ne plus avoir le même ton.

Lorsqu'il y avait des moment calmes je posait ma voix, et parlais plus doucement, alors que quand il fallait faire preuve de plus d'autorité et de fermeté je l'élevais. Parfois j'ai utiliser le tambourin pour avoir l'attention et ensuite parler, mais ça n'a pas toujours été efficace car il se stoppais quelques instants et j'attendais trop de temps pour m'adresser à eux.

Enfin en ce qui concerne mes placements j'ai pu me corriger , tout d'abord en regardant les vidéos que mon binôme prenait lors des situations et ainsi comprendre que je ne pouvais pas me mettre en pleins milieux des élèves, sinon ils pouvaient vites avoir des comportements déviants et j'avais prit comme repère les tapis, je marchais en dehors en regardant et balayant du regard les élèves.

Finalement,

par l'intermédiaire de ce stage , j'ai changer ma conception de l'enseignement de l'EPS à l'école.

Je l'ai trouvé très enrichissant car j'ai en plus d'avoir appris sur le métier d'enseignant et de tout le travail à fournir pour espérer en être un bon, j'ai appris à me connaitre d'avantage en me rendant compte de mes comportements à l'égard d'enfant dans un autre environnement que celui de l'animation et que petit à petit j'y prenait du plaisir.

Ce stage a donc en quelque sorte modifié le chemin tout tracer que je me faisait de mon parcours scolaire et professionnel , car dorénavant je me pose la question « Pourquoi pas ? » , même si la filière APAS est mon premier choix.

Je tiens à remercier Madame Genestier et Monsieur Therry , pour m'avoir accompagné au mieux dans cette nouvelle expérience.