

# Module d'apprentissage en ACTIVITES GYMNIQUES au cycle 2

## Fiche - guide pour l'enseignant

### La démarche

Pour conduire un module d'apprentissage en activités gymniques dans ce cycle, il convient d'avoir conduit un module de niveau 1 (vers les activités gymnique) et de respecter la succession de ces différentes étapes au cours desquelles les élèves apprennent à :

- Repérer les différentes actions motrices et construire un répertoire. (Les situations- problèmes permettent que l'action de l'enfant soit une expérimentation instrumentale **dans un contexte de recherche en groupe.**)
- Établir et valider, puis comprendre les critères de réalisation
- Structurer et stabiliser les apprentissages moteurs.
- Formuler un projet d'action selon un niveau de difficulté.
- Evaluer son degré de réussite en fonction du niveau choisi.

Les élèves doivent avoir conscience qu'ils agissent dans un cadre qui leur permet de s'engager dans l'action et de formuler un projet individuel. Pour ce faire ils doivent connaître les niveaux de difficultés et les critères de réussite. L'implication des élèves doit être entretenue par une mise en œuvre motivante qui permette aux élèves de comprendre leurs progrès.

### Les situations d'apprentissage

Chaque séance est construite autour d'un ou deux verbes d'action parmi la liste suivante : tourner / rouler – se renverser - franchir – se balancer – s'équilibrer – rebondir / sauter. Nous restreignons intentionnellement le contenu de la séance à un travail limité à deux actions motrices, pour des raisons de mise en œuvre liées au nombre de répétitions nécessaires à un véritable apprentissage.

- ◆ Le travail autour d'un verbe d'action gymnique peut s'étendre sur plusieurs séances par l'ajustement de la tâche selon le niveau d'appropriation de chaque groupe d'élèves.
- ◆ La tâche est proposée sous la forme d'une situation-problème dont la réponse est induite par l'aménagement du milieu.

N°	ÉTAPE	OBJECTIF	SITUATION D'APPRENTISSAGE
1	Situation d'entrée	<ul style="list-style-type: none"><li>- Poser les problèmes moteurs</li><li>- Observer les comportements et savoir-faire.</li><li>- Organiser la découverte du matériel, des consignes d'organisation et de sécurité.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Situation d'entrée</li></ul>
2	Situations d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"><li>- Établir et valider les critères de réalisation</li><li>- Structurer et stabiliser les apprentissages moteurs.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tourner / rouler : "<i>tourner – rouler</i>"</li><li>▪ Se renverser : "<i>l'arbre droit</i>"</li><li>▪ Franchir : "<i>franchir un obstacle</i>"</li><li>▪ Se balancer : "<i>Tarzan</i>"</li><li>▪ S'équilibrer : "<i>le funambule 2</i>"</li><li>▪ Rebondir / sauter : "<i>s'envoler</i>"</li></ul>
3	Évaluation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mesurer son degré de réussite en fonction de la tâche.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Situation repère</li></ul>

## L'organisation

- Le site

La salle de motricité de l'école- une structure gymnique spécialisée.

- Le matériel

Le matériel listé ci-dessous l'est à titre indicatif ; il n'y a aucune obligation d'avoir tout à disposition pour s'engager dans l'activité.

<b>Verbes d'action</b>	<b>Ce que l'élève doit apprendre : <i>Accepter volontairement de</i></b>	<b>Le matériel support</b>
Tourner / rouler	s'engager dans un déséquilibre avant ou arrière, avec arrivée équilibrée.	Plans inclinés – bancs – tapis – plinthes – cylindres et demi cylindres de mousse – barres fixes – barres asymétriques...
Se renverser	se renverser en appui sur les mains, le poids du corps étant supporté par les bras tendus.	Espaliers – plinthes – barres basses (h = 1 m) – le mur...et tapis de réception.
Franchir	prendre une impulsion pour transférer le poids du corps sur les mains.	Plinthes – bancs – cheval de saut – tremplin – poutre très basse ...
Se balancer	se suspendre par les bras un temps plus long qu'habituellement	Cordes lisses – cordes à nœuds – plinthes – barre fixe – tapis – anneaux de gym (suspendus)...
S'équilibrer	utiliser ses bras comme stabilisateurs et transférer le poids du corps d'un pied à l'autre.	Caissettes – pas japonais – poutres - bancs – plinthes – blocs de mousse cylindriques ou semi cylindriques ...
Rebondir / sauter	prendre une impulsion qui permet un temps de suspension en l'air et atterrir équilibré.	Espaliers – plinthes – trampolino – tremplin – tapis – poutres – tables...

- Les outils

La fiche guide de l'enseignant – des panneaux représentant les consignes de sécurité, les ateliers (cf. exemples) - les fiches personnelles des élèves.

## L'interdisciplinarité

DOMAINES D'APPRENTISSAGE	COMPÉTENCES VISÉES
<p><b>Maîtrise du langage</b></p> <p>Le travail lié à la maîtrise du langage fait partie intégrante de la séance. Cependant, <b>la partie action, essentielle ne doit pas être parasitée</b> ou interrompue par des recherches « intellectuelles » (discussion, langage, dessin, logique...) qui ont lieu à d'autres moments pour que le jeu moteur fonde son dynamisme et ses aspects spécifiques.</p>	<p><u>Langage oral :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Écouter autrui, demander des explications et accepter de restructurer ses représentations à partir d'une discussion (avec un pair, avec l'enseignant).</li> <li>- Être capable de rapporter un évènement en se faisant comprendre clairement. (le rappel d'un évènement passé étant prioritaire)</li> </ul> <p><u>Lecture et écriture :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Augmenter le vocabulaire disponible – ajouter précision et rigueur au réemploi</li> <li>- <i>Activités de lecture/écriture décrochées : cahier de cycle en EPS.</i></li> </ul> <p><u>Renforcement de compétences connexes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- motricité -latéralisation / écriture</li> <li>- chronologie / lecture- écriture des sons</li> </ul>
<p><b>Vivre ensemble</b></p>	<p>Développer une attitude responsable ; comprendre et différencier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ce qu'il doit faire (consignes d'organisation),</li> <li>- ce qu'il peut faire (consignes de réalisation),</li> <li>- ce qu'il lui est interdit de faire (consignes de sécurité).</li> </ul>
<p><b>Découvrir le monde</b></p>	<p><u>Domaine de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans un espace proche, s'orienter, se déplacer (espace arrière / rotation).</li> <li>- Décrire oralement et localiser les différents éléments d'un espace organisé.</li> </ul> <p><u>Domaine du temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier une information dans une suite chronologique</li> </ul> <p><u>Domaine du vivant :</u></p> <p><i>Avoir compris et retenu :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quelques caractéristiques du fonctionnement de son corps (mouvement et squelette).</li> <li>- L'existence de règles de sécurité pour l'utilisation de certains engins.</li> </ul>
<p><b>Sensibilité, imagination, création / éducation artistique</b></p>	<p><u>Éducation musicale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réemployer des savoir-faire au profit d'une production chorégraphique inventée, personnelle ou collective (avec ou sans utilisation d'un support musical)</li> </ul> <p><u>Art visuel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expérimenter le dessin dans ses différentes fonctions : comme langage à part entière, comme mémoire, comme projet.</li> </ul>

## Les dispositifs pédagogiques

Forme de travail	Place et rôle de l'enseignant	Organisation pédagogique des apprentissages.
<b>Ateliers</b>	l'enseignant supervise l'ensemble (position dans un angle) mais ne travaille que sur un atelier : il veille à ce que tous les élèves passent dans son atelier à la séance suivante, il travaille sur un autre atelier.	<p>4 à 5 ateliers dispersés dans la salle.</p> <p>Des cerceaux verts disposés en file matérialisent l'entrée de chaque atelier.</p> <p>Les cerceaux sont répartis équitablement devant chacun des ateliers. Le nombre total de cerceaux correspond au nombre d'élèves de la classe.</p> <p>Le premier de la file passe, les suivants avancent d'un cerceau.</p> <p>La sortie de chaque atelier est matérialisée par un cerceau rouge. L'élève suivant s'engage quand le précédent est dans le cerceau rouge.</p> <p><b>La circulation dans les ateliers est libre et régulée par les places disponibles.</b></p>
<b>Circuit-ateliers</b>	l'enseignant supervise l'ensemble (position dans un angle) mais ne travaille que sur un atelier : il veille à ce que tous les élèves passent dans son atelier à la séance suivante, il travaille sur un autre atelier.	<p>4 à 5 ateliers dispersés dans la salle. La classe est divisée en autant d'équipes que d'ateliers. Les équipes sont reconnaissables (foulards, chasubles...)</p> <p>Des cerceaux verts disposés en file matérialisent l'entrée de chaque atelier.</p> <p>Les cerceaux sont répartis équitablement devant chacun des ateliers. Le nombre total de cerceaux correspond au nombre d'élèves de la classe.</p> <p>Le premier de la file passe, les suivants avancent d'un cerceau.</p> <p>La sortie de chaque atelier est matérialisée par un cerceau rouge. L'élève suivant s'engage quand le précédent est dans le cerceau rouge.</p> <p><b>Les élèves restent en équipe et changent d'atelier au signal en suivant un ordre de rotation établi.</b></p>
<b>Circuits</b>	L'enseignant est placé à l'endroit qui nécessite sa présence pour des raisons de sécurité et d'apprentissage, ce qui induit un parcours ne proposant qu'un apprentissage nouveau.	<p>Le circuit est composé de nombreuses épreuves autour d'une ou deux actions motrices choisies, à réaliser successivement.</p> <p>Le circuit optimal est composé d'une épreuve pour deux élèves, de manière à ce que le temps d'attente (repos/observation) soit réduit au minimum nécessaire.</p> <p>Les élèves enchaînent toutes les actions proposées. [Dans ce cas, c'est l'élève le plus lent qui règle le rythme de passage]</p>