

Quelques questions ...

Combien je peux faire de séances avant de changer d'activité ?

Je n'y connais rien en danse...

Et avec 25 gamins, qu'est-ce que je fais ?

Qu'est-ce que je fais des deux qui ne font rien ?

Je ne peux pas les faire passer tous en même temps

Ils n'arrêtent pas de bouger et je n'arrive pas à les regrouper

Je ne peux pas tout faire : évaluer et animer

Ils font déjà beaucoup pendant la récré, ça ne suffit pas ?

J'ai toujours le même créneau de 30' et je ne peux pas en changer

Je les encourage et pourtant ils n'y arrivent pas !

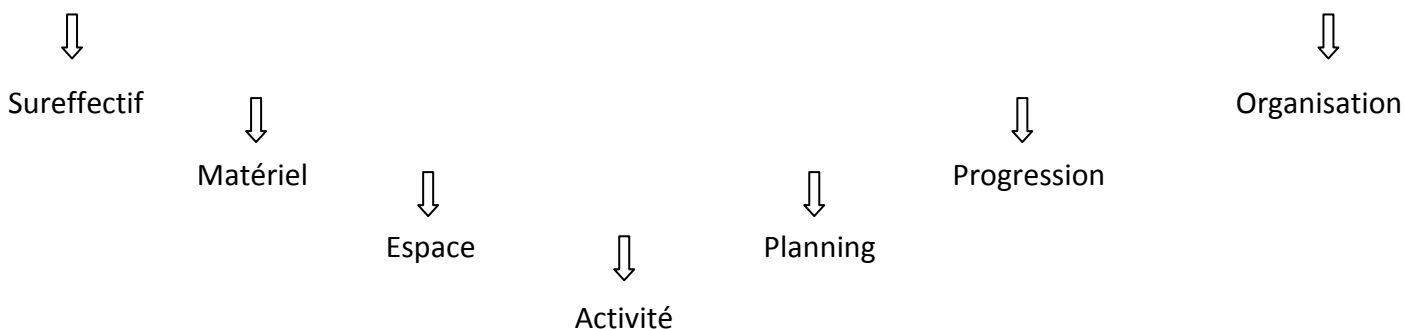
Je ne sais pas faire passer les consignes : ils n'écoutent pas et en plus ils ne savent même pas lire !

J'ai peur quand ils montent trop haut

D'après le document réalisé et mis en forme par un groupe de travail de CPC EPS du 95 piloté par Mireille Quévieux

Ces questions renvoient à des préoccupations pratiques, qui peuvent être schématisées ainsi :

PREOCCUPATIONS PRATIQUES



Pour trouver des réponses à ces préoccupations, ce document propose des aides à la mise en œuvre. Elles sont de nature diverse (informations, conseils, exemples, propositions de démarches, etc.) et ne constituent pas des modèles à suivre à la lettre. Elles doivent être utilisées comme des outils permettant d'optimiser son enseignement au quotidien, pour mieux choisir, mettre en place et faire vivre des tâches motrices dans une logique de progrès.

Pour être efficace dans votre action pédagogique avec les « petits », quel que soit le contenu de la séance d'activité physique que vous allez mettre en place, il faut pouvoir :

- Poursuivre des objectifs précis ;
- Organiser les activités dans le temps et prévoir des relances ;
- Passer de la découverte à la structuration ;
- Gérer l'hétérogénéité et les différences motrices

Il est important de savoir « regarder » ce que font les enfants, afin de pouvoir apprécier la qualité, le niveau de leur activité, de repérer les difficultés que certains éprouvent à effectuer les tâches proposées. Pour cela, il est nécessaire de posséder quelques connaissances (sur l'enfant, sur les textes officiels, sur les activités) et d'utiliser des outils adaptés.

Connaissance de l'enfant

QUELQUES DONNEES SUR LA MOTRICITE DES ENFANTS DE DEUX A QUATRE ANS

Pour mieux respecter la motricité des enfants il faut savoir les regarder, identifier les postures, les actions motrices qu'ils produisent.

Les jeunes enfants ont un **besoin intense de mouvement** : ils grimpent, sautent, se déplacent et déménagent leurs jouets sans cesse. **Plus ils sont petits, plus ils consacrent de temps à cette activité et plus un grand espace d'action leur est nécessaire.**

Quelques unes de ces actions motrices sont présentées dans le tableau (page 11). Il donne quelques indices sur les acquisitions motrices des enfants, ainsi que quelques repères sur les caractéristiques des actions exécutées par des jeunes enfants (action coordonnée des 2 mains, contrôle de l'action, ...)

Pour mieux connaître les types d'actions préférées des jeunes enfants, des chercheurs du CRESAS (Centre de Recherche de l'Education Spécialisée et l'Adaptation Scolaire) ont noté l'importance extrême prise par 3 groupes d'activités dans les jeux spontanés des enfants :

- **Les balancements**
- **Les chutes**
- **Les girations**

Ces actions sont gratuites, produites pour elles-mêmes, pour les sensations et les impressions contradictoires qu'elles procurent. Elles font osciller les enfants entre : la peur, la détente, l'apaisement, le plaisir, le déplaisir, le malaise, ...

Dans les **activités à base d'équilibration dynamique**, où **posture et locomotion** sont liées au milieu ou au matériel, les petits manifestent un intérêt soutenu ; leur attention est vive, leurs efforts constants et leur plaisir évident.

Cette motricité de « locomotion » ou « grande motricité » répond bien au besoin qu'a l'enfant de mieux connaître son corps, d'agir sur lui-même, d'affirmer son équilibre à peine conquis. Il acquiert alors une plus grande disponibilité motrice et développe ses capacités d'adaptation. Le sentiment de compétence et de confiance en soi s'élabore dans ces situations où il y a prise de risque et contribue à l'évolution positive de l'enfant.

Autres caractéristiques :

○ Personnalité, comportement

- Le raisonnement enfantin est constitué de pièces, de sauts. Il n'est ni ordonné ni réversible. Tout se passe comme si l'enfant vivait une **juxtaposition d'instant sans continuité**.
- « Il est intéressant de souligner **l'importance des premières expériences actives** d'un individu **dans l'orientation essentielle des grands traits de son comportement et de ses aptitudes...** L'enfant a déjà appris au contact des êtres proches – notamment de sa mère – à réagir affectivement aux stimulations qui lui viennent du milieu physique et social. Il va rechercher certaines d'entre elles et en éviter d'autres. Sa personnalité psycho-affective est déjà orientée dans ses grandes lignes. »

○ Rapport aux autres

- Dans le groupe on peut observer des comportements différents :
 - Certains entrent immédiatement dans le jeu, concentrés, prêts à recevoir toutes les informations que l'activité va leur permettre de vivre.
 - D'autres plus fragiles restent un peu à l'écart, semblant parfois jouer à travers le jeu des autres. Ils observent avant de s'engager dans l'action. Plus l'ambiance de la séance est gaie, dynamique, stimulante, plus vite ils entreront en action dans le groupe.

○ Capacités perceptives et attentionnelles

- Chez les jeunes enfants, les capacités de perception et d'attention sont **particulièrement limitées** :
 - Il n'est pas capable de concentrer son attention sur une durée prolongée.
 - Il est plus lent pour analyser les données de la situation.
- L'enfant joue et recommence sans cesse le même jeu pour y retrouver chaque fois le plaisir attendu. Cela durera tout le temps nécessaire et seul l'enfant sait le temps qu'il lui faut.

Ses gestes ont besoin d'être essayés, répétés, confirmés et enfin automatisés pour lui permettre de se concentrer sur d'autres perceptions, point de départ possible d'une coordination d'actions.

Par exemple : il faut que l'enfant ait bien stabilisé la marche sur différents supports avant d'être capable d'y associer un geste précis avec les bras.

AIDES A LA MISE EN ŒUVRE

Les niveaux d'habileté

Quelques repères pour que l'enseignant puisse observer, évaluer :

Le petit enfant, dans des activités nouvelles, a un équilibre mal assuré qui l'amène à :

Caractéristiques	Evolution du comportement	
	DE	A
Ne pas remettre son équilibre en cause	Du refus du déséquilibre (conservation de la verticalité avec recherche de nombreux appuis)	Vers une acceptation du déséquilibre (attitudes penchées, voire complètement renversées)
Avoir de nombreux points de contacts avec le matériel	D'une grande surface d'appuis (l'enfant est « collé » au matériel)	Vers une prise de distance et une diminution des surfaces d'appuis
Avoir toujours le regard centré sur la tâche à accomplir	D'une centration du regard sur un élément (les yeux fixés sur un point ou, en général, sur le problème à résoudre)	Vers une décentration du regard au profit d'autres informations (sensations de contacts, de positionnement)
Ne pas pouvoir enchaîner des actions	D'une juxtaposition des actions avec temps d'arrêt entre elles	Vers une succession d'actions où les éléments s'enchaînent sans temps d'arrêt
Utiliser largement ses bras comme balanciers pour s'équilibrer	De mouvements spontanés de stabilisation (marche sur une poutre)	Vers l'utilisation volontaire des bras comme propulseurs (saut, prise d'élan, lancers)



Les critères de progrès

QUELLE QUE SOIT L'ACTION OBSERVEE, LES OBSERVABLES SONT :

- La position de la tête et la direction du regard
- La posture générale (attitude crispée, ou raide, ou souple, ...)
- Le positionnement des bras (moulinets, crispations, ...)
- La continuité des actions (présence ou non de temps d'arrêt)

PREOCCUPATIONS PRATIQUES

Quelles peuvent être les situations motivantes chez les petits ?

On peut proposer des situations **qui déclenchent l'envie d'initiatives**, c'est-à-dire SUSCITER L'INTERET : l'enfant doit trouver dans l'environnement proposé l'envie de « faire quelque chose », se mettre en action, poursuivre un projet moteur.

Plus l'enfant est jeune, plus l'affectivité joue un rôle important dans l'action mise en œuvre.

L'enseignant doit proposer un environnement motivant :	Propositions	Exemples de mise en place pratique
Par la nature des actions proposées	Rechercher en priorité : se balancer, tourner, chuter et en général, toutes les actions de locomotion et/ou de grande motricité	Des tapis pour rouler ; Un escabeau ou un endroit haut avec un gros tapis au pied ;
Par le matériel utilisé	Prévoir des « engins » avec lesquels il est possible d'éprouver des sensations de vitesse (griserie recherchée) et de déséquilibre	Un toboggan avec une pente suffisante (s'il est trop plat, ou s'il ne glisse pas, il ne sera pas ou peu utilisé) ; De la place pour courir ;
Par les consignes données : par exemple, utiliser l'imaginaire	Faire un parcours et le présenter comme une « forêt profonde » dans laquelle on est des singes, des tigres, des indiens, ...	Prévoir des engins de hauteurs variées : chaises, poutres, escabeaux, bancs, cages à singe ..., des tapis de chute, des objets assez grands pour se cacher (cartons, tables, tissus, ...).

PREOCCUPATIONS PRATIQUES

Pourquoi faut-il leur laisser du temps pour apprendre ?

- L'enfant est moins « performant » que l'adulte :
 - Il perçoit et identifie plus lentement
 - Il met davantage de temps pour sélectionner sa réponse (et il en a d'autant moins de « réponses en stock » qu'il est jeune)

- Pour les enfants de 2 à 6 ans, l'attention (capacité à focaliser sa prise d'information, visuelle surtout) est « surexclusive » : ils considèrent un seul aspect de la tâche à la fois (et ont tendance à ignorer les autres aspects).

Caractéristiques	L'enseignant doit	Propositions	Exemples de mise en place pratique
<p>L'enfant perçoit et identifie plus lentement</p> <p>L'enfant met davantage de temps pour sélectionner sa réponse</p>	<p>Laisser du temps pour que l'enfant : Identifie les éléments d'une situation (surtout si elle est complexe).</p> <p>Mémoriser ces éléments et leurs caractéristiques.</p> <p>« Répondre » aux données de la situation.</p>	<p>Laisser les enfants regarder les éléments d'un parcours ou d'un matériel nouveau.</p> <p>Manipuler ces éléments.</p> <p>Rendre la situation « lisible » en aménageant le milieu et en tenant compte de la prise de risques possible : permettre l'escalade d'éléments hauts.</p>	<p>Exploiter un gymnase équipé ; Essayer le trampoline ; Essayer le gros tapis de chute ;</p> <p>Cerceaux pour matérialiser les points d'impulsion ; Lignes de couleurs, tracés... ; Mettre en évidence des moyens concrets et visibles pour aider à monter, pour aider à sortir : chaises, tables, cordes, plates-formes, tout élément intermédiaire de secours ;</p>
<p>Ressources attentionnelles : Surexclusives</p>	<p>Aider les enfants à isoler les paramètres d'une situation complexe.</p>	<p>Faire connaître les éléments d'un parcours un par un en les faisant expérimenter par tous les enfants.</p> <p>S'assurer que tous les enfants passent partout.</p> <p>Simplifier certaines situations complexes (possédant beaucoup d'éléments à prendre en compte).</p>	<p>Chercher toutes les utilisations possibles : d'un toboggan, d'une chaise, d'un tapis, d'un ballon ;</p> <p>Matérialiser les cheminements de couleur sur un mur de grimpe ;</p>
<p>EN RESUME</p>	<p>Laisser les enfants expérimenter tranquillement.</p> <p>Prévoir du temps.</p>	<p>Prévoir le matériel : En quantité suffisante ; Comme incitateur d'action ; Facilement « lisible » ; Pour laisser agir ; Pour comparer et confronter les réponses trouvées.</p>	<p>Prévoir plusieurs entrées et plusieurs sorties dans un parcours ;</p> <p>Sur place ;</p> <p>En classe.</p>

PREOCCUPATIONS PRATIQUES

Quelles consignes ?

Il s'agit ici de prendre conscience de l'importance des consignes données aux enfants. En effet, la « façon de le dire » influe sur les réponses attendues. Par conséquent, l'enseignant doit être capable de déterminer avec précision le type de tâche proposée :

- Situation exploratoire
 - Situation problème
 - Exercice

Rappel de la terminologie de J.P. Famose sur la notion de tâche motrice	Tâche non-définie	Tâche semi-définie	Tâche définie
---	--------------------------	---------------------------	----------------------






Soyons vigilants sur toute intervention orale ou physique qui risquerait de modifier les caractéristiques du type de situation que nous avons mis en place. Si on classe les différentes façons couramment employées, trois cas de figure apparaissent, qui correspondent, d'ailleurs, aux trois types de tâches figurant ci-dessus (Terminologie de J.P. Famose).

Donc, si l'enseignant dit :

	Consignes de type tâche non-définie	Consignes de type tâche semi-définie	Consignes de type tâche définie
MATERIEL (parcours)	Allez-y !	Attention aux crocodiles ! Ne pas toucher le sol d'un bout à l'autre	Vous commencez par le banc, vous marchez puis vous vous accrochez au filet !
MATERIEL (petit matériel)	Prends un cerceau et joue !	Avec le cerceau, va jusqu'au bout du chemin sans le perdre !	On se met par deux avec le cerceau et on fait le petit train !
VERBES D'ACTION (marcher)	Promenons nous dans les bois ...	Va caresser les animaux (en peluche) qui sont dans la forêt!	On ne marche pas par terre ; on ne marche que sur les gros cailloux (tapis, caissettes...)
ACTIVITE (activité gymnique)	Suis le chemin ! (parcours)	Descends du plan incliné sans tomber !	Assois-toi, mets tes mains sur le côté et glisse le long de la pente !

Toute tâche représente un compromis entre liberté d'action et contraintes imposées (par l'enseignant, l'environnement, ...).

Il faut donc doser avec pertinence le degré de liberté et de contrainte en fonction des effets attendus.

Légende :	Tâche non-définie	Tâche semi-définie	Tâche définie
 Liberté d'action			
 Contraintes	<p>Contexte matériel incitateur ; Adulte observateur, sécurisant et émancipateur.</p>	<p>Contexte matériel incitateur ; Orientation des actions en fonction d'un but à atteindre ; Adulte exigeant en fonction du but mais pas de la façon de s'y prendre.</p>	<p>Pas de choix dans les réponses ; Conformité des actions à une façon de faire (imposée) ; Adulte exigeant sur les buts et la façon de parvenir.</p>



PREOCCUPATIONS PRATIQUES

Comment faire varier les activités ?

LA TRAME DE VARIANCE

Le tableau qui suit suggère les possibilités d'enrichissement, de diversification
S'appuyant sur la prise en compte des différents paramètres

Situations pédagogiques				
↓				
Réponses des enfants				
↓				
Enrichissements possibles dans différentes directions				
Le corps	L'espace	Le temps	Le matériel	L'autre
dans des positions différentes	dans un espace proche	sans contrainte de temps	sans matériel	montrer à l'autre
avec différentes parties du corps	dans un espace lointain	s'arrêter, repartir	changer de matériel	faire comme l'autre
d'un côté ou de l'autre	sur place	à différentes vitesses	ajouter un même matériel	faire différemment de l'autre
d'une manière plus précise	en déplacement	plusieurs fois	ajouter un autre matériel	à deux: avec ou contre
avec des intensités différentes	sur une petite surface	plus longtemps	ajouter un matériel au cours de l'activité	à plusieurs
en ajoutant une action	sur une grande surface	s'adapter à un rythme	agencer le matériel:	tous ensemble
en ajoutant une expression	sur un plan horizontal	respecter une chronologie	- varier les positions des objets	avec ou sans contact
etc...	sur un plan incliné	etc...	- diversifier les itinéraires	etc...
	sur un plan vertical		introduire des signaux sonores	
	par trajets différents, directs, sinueux		etc...	

REPERES DE NIVEAUX MOTEURS

Travail réalisé par l'équipe EPS de la Haute Marne

VERBES D'ACTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
MARCHER	Sait marcher	Marche axée, en avant, en arrière, appuis bien marqués	Marche avec les bras
COURIR	Trottine ou marche vite	Course en mouvement continu	Enchaîne course et petits obstacles
SAUTER	Enjambe l'obstacle	Saute à pieds joints au-dessus ; saute en contrebas (40 cm)	Grande enjambées avec détente ; saute pieds-joints en contrebas
LANCER	Impulsion désordonnée du geste de lancer	Lancer dirigé	Lance en force et en direction en fonction de l'engin
TIRER/PORTER	Tire et traîne de façon désordonnée	Meilleure prise des objets, tire, soulève, pousse	Prise plus économique ; porter à 2
MONTER/DESCENDRE UN ESCALIER	2 pieds sur chaque marche	1 pied par marche mais hésitations, arrêts	Montée et descente avec maîtrise des appuis
SE DEPLACER A 4 PATTES (quadrupédie)	Déplacement mains genoux ; suivre une direction à 4 pattes	Marche à 4 pattes en arrière (ventral)	4 pattes (ventral) vitesse 4 pattes (dorsal)
S'ARRETER/S'IMMOBILISER	Difficulté à s'immobiliser ou sur une courte durée	S'immobilise à la demande mais grand temps de réaction	Réduction du temps de réaction. Immobilisation dans une posture (statue)
RYTHMER	Prend conscience des rythmes mais conserve le sien propre	Essaie de s'adapter aux rythmes mais décalage et vitesse mal adaptée	Frappe des rythmes, marche ou trottine sur un rythme
ENCHAINER DES ACTIONS	Une action organise l'ensemble	Actions successives avec transitions et mouvements parasites	Actions enchaînées liées
JOUER AVEC LES AUTRES	Refuse de jouer. A du mal à attendre son tour	Joue avec quelques-uns pas ou peu de collaboration. Sait attendre son tour	Joue avec tous, collabore. Fait respecter l'ordre de passage