

UE 35 : Stage en école

Cahier de TP



Ecole Erik Satie de Montceau-les-Mines

Classe de Grande Section

Enseignante : Mme Irène DESBRUERES

Tuteur : C. COGNARD

Année 2020/2021

Table des matières

Table des matières	2
I. Présentation des conditions d'intervention	3
II. Proposition d'une première séance.....	5
1. Présentation rapide de la séance	5
2. Analyse détaillée d'une tâche d'apprentissage	6
3. Compte-rendu de l'évaluation diagnostique	8
III. Elaboration d'un projet de séquence.....	9
IV. Présentation de chaque séance (de S2 à S11)	13
V. Renseignement du tableau de cohérence des séances.....	54
VI. Bilan des apprentissages	55
VII. Analyse critique de mon stage en école	57

*

Toutes les images faisant apparaître un ou plusieurs enfants signifient que les représentants légaux de ces derniers ont signé la charte du droit à l'image et ont donné leur accord pour que leur(s) enfant(s) apparaisse(nt) dans ce rapport.

I. Présentation des conditions d'intervention

Pour le stage en école réalisé par binôme, j'ai été affecté avec Marion début septembre dernier à l'école maternelle Erik Satie de Montceau-les-Mines, pour enseigner à une classe de grande section (GS) l'activité « Jeux d'opposition et de coopération ». Suite à la découverte de notre école et de notre activité, nous avons pris rendez-vous avec la directrice de l'école, également maîtresse de la classe de GS, Mme DESBRUERES, pour prendre un rendez-vous afin de visiter l'école, rencontrer les enfants et discuter des attendus.



Figure 1 : Ecole maternelle Erik Satie de Montceau-les-Mines



Figure 3 : Plan large de la salle de motricité

Lors de cette visite, nous avons pu faire un point sur les données relatives aux contingences horaires et matérielles. Tout d'abord, nous avons fixé l'horaire du cours de sport que nous donnerons chaque mardi à l'école : nous avons opté pour le créneau 14h – 15h. Ensuite, nous avons visité la salle de motricité, salle située dans l'école, où nous effectuerons nos séances. Cette salle est très bien aménagée et possède une superficie de plus de 100 m². A l'intérieur, nous pouvons y trouver un grand choix de matériels spécifiques à l'éducation physique, comme des cerceaux, des plots, des lattes, des cônes, des foulards, des ballons, du matériel en mousse pour des parcours de motricité, plein d'objets différents ainsi que de nombreux tapis. La salle est même munie d'une partie « gradins », qui nous sera beaucoup utile pour l'explication des consignes, la prise en main et le retour au calme.



Figure 2 : Beaucoup de matériels à disposition



Figure 4 : Gradins dans la salle de motricité

Nous avons également pu profiter de cette visite pour rencontrer notre classe de 12 élèves de grande section. Ces derniers étant tous âgés de 5 ans, sauf deux enfants qui n'ont que 4 ans, nous ont très vite fait remarquer leur caractère encore très « bébé ». Il est important de noter que parmi eux se trouve Imran, enfant suspecté d'autisme, ainsi qu'Elisa, jeune fille possédant une absence de menton, donc une grande difficulté de parole. De ce fait, Elisa est une enfant suivie par une éducatrice spécialisée et Imran le sera en cours d'année. Afin de mieux visualiser le groupe de pratiquants, j'ai représenté la classe par l'intermédiaire d'un trombinoscope en page suivante.

Trombinoscope de la classe



BARTCZAK Maxence
5 ans



BENDAOU D Imran
4 ans



BENDJEBBOUR Djibril
5 ans



DEDDOUCHE Qassym
5 ans



DREAU Elisa
5 ans



DRIDER Amine
5 ans



ESSEBBAH Aissiya
5 ans



JANIN Amaïa
5 ans



JOUGNIAUX Amélia
5 ans



MAHLA Younes
5 ans



RIABI Kaouthar
4 ans



SUZIALUK Rayane
5 ans

II. Proposition d'une première séance

1. Présentation rapide de la séance

Date : 22/09/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 1

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation diagnostique

Prise en main du groupe : MARION

Faire s'asseoir les enfants, leur rappeler qui je suis et pourquoi je suis ici avec eux. Énoncer le thème principal des séances, ici "Jeux d'opposition" puis énoncer les différentes activités proposées pour cette séance.

Echauffement : MARION

Tous les enfants sont répartis dans la pièce et marchent partout. À mon signal, ils effectuent l'action énoncée : "Attention, statue", "Attention, sur le dos", "Attention, un pied et une main au sol"...

Finir ensuite par un échauffement articulaire en plaçant les élèves en cercle.

Situation 1 : MARION

PARCOURS DE MOTRICITE :

Deux parcours identiques sont montés, chaque parcours correspond à une équipe de 6 enfants. Après avoir tous effectué le parcours une première fois pour se familiariser avec les différentes difficultés, les élèves devront faire le parcours en se relayant le plus vite possible. L'équipe gagnante est ainsi celle qui a réussi à faire passer tous ses élèves en premier. Cette situation se composera de plusieurs manches avec une difficulté supplémentaire et/ou différente à chaque passage (en fonction des performances observées des élèves sur le premier passage) (transporter une ou plusieurs balles, avoir un bras dans le dos...)

Situation 2 : CLARA

LE JEU DE L'HORLOGE :

Jeu collectif avec ballon (2 équipes de 6 joueurs) qui amène les élèves à passer, attraper, le plus vite possible et sans faire tomber la balle. Chaque équipe forme un cercle, "une horloge", et doit comptabiliser le plus d'heures en un temps limité. 1 tour = 1 heure.

Le jeu comporte plusieurs variables (manière de lancer le ballon, de le rattraper, distance entre les joueurs, nombre et taille de ballons ...).

Il se découpera alors en plusieurs évolutions.

Retour au calme : CLARA

Les élèves et moi formons un grand cercle, nos pieds se touchent, jambes écartées. Je suis le premier "maître du jeu". J'ai un ballon en main. La consigne est la suivante : je vais devoir trouver un mot se terminant par le son "O" puis faire rouler mon ballon à l'enfant de mon choix, qui à son tour devra trouver un mot pour pouvoir se "débarrasser" du ballon, etc... Recommencer avec 2 autres sons. 1 son = 3min de jeu.

2. Analyse détaillée d'une tâche d'apprentissage

ZOOM SITUATION 2 : LE JEU DE L'HORLOGE

Date : 22/09/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 1

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation diagnostique

Objectif :

- Evaluer les compétences des élèves à passer, attraper, viser.
- Evaluer la réaction des élèves à l'opposition et aux contraintes collectives.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Passer et attraper le ballon le plus vite possible, sans le faire tomber, pour le faire tourner à une vitesse maximale afin de comptabiliser le plus grand nombre d'heures.
1 tour = 1 heure

Dispositif et consignes :

Le jeu est réalisé par 2 équipes de 6 joueurs. Les deux équipes sont à des extrémités distinctes de la salle de motricité. Les élèves d'une même équipe forment un cercle, qui symbolisera une horloge. Le ballon, lui, représentera l'aiguille de l'horloge. Il faut passer le ballon de joueur en joueur, suivant les consignes et variables données, afin de le faire tourner le plus de fois possible. A chaque tour d'aiguille, on compte une heure. Pour aider à compter les tours, on pose une caisse devant un enfant : à chaque fois que le ballon lui passe dans les mains, il met un objet dans la caisse.

Critère(s) de réussite :

L'équipe gagnante d'une partie est l'équipe qui cumule le plus d'heures pour son horloge en un temps limité à 1 puis 2min.
L'équipe gagnante du jeu est l'équipe qui gagne le plus de parties en comptant toutes les évolutions de jeu.

Critère(s) de réalisation :

L'enfant réussit à passer son ballon à une main ou à deux mains suivant les consignes et la taille du ballon donné. Il réalise sa passe en visant son camarade du mieux qu'il le peut pour lui permettre à lui aussi de réussir l'exercice et rattraper le ballon. L'élève receveur bloque le ballon à 2 mains pied au sol, ou en sautant si le ballon est trop haut. L'enfant fait le bon choix pour réaliser sa passe en fonction des consignes (avec rebond, sans, en bas, en haut).

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

Cette situation comporte plusieurs variables didactiques. En fonction de la réussite ou de la difficulté des enfants à réaliser ce jeu, j'interviendrai en proposant de nouvelles consignes comme celle d'agrandir ou rapetisser le cercle. Aussi, je demanderai une certaine façon d'envoyer la balle (à 2 mains, à 1 main, par en bas, par en haut, avec rebond) ou je changerai de taille de balle. Si réussite, pourquoi pas ajouter un joueur adverse pour embêter l'équipe.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Du côté du lanceur : les élèves devaient apprendre à donner un ballon, puis le passer, par en haut, par en bas, avec des tailles différentes. Le second objectif était d'aller le plus vite possible.

Du côté du receveur : les élèves devaient apprendre à rattraper un ballon en le bloquant à deux mains. Ils devaient faire le maximum pour lire la trajectoire du ballon puis travailler leur motricité fine, la motricité des doigts, de la préhension.

Conduites observées :

Aucune conduite n'a pu être observée car la situation n'a pas pu être effectuée en raison de la turbulence excessive des élèves, qui n'ont pas écouté un mot de la séance et préféraient faire les idiots entre eux, se battre, se pousser, se faire mal, et jouer avec le matériel de la salle.

La maîtresse étant déchargée ce jour-là, c'est un remplaçant qui avait la responsabilité de la classe, ce qui a peut-être incité les élèves à se chamailler.

De plus, je n'ai sûrement pas été à la hauteur car c'était la première séance, j'ai donc fait quelques erreurs, comme faire un jeu d'équipe dès le début, ce qui signifie s'occuper d'une équipe à la fois, pendant que l'autre n'écoutait plus rien et se chamaillait.

La séance a été une succession de "Roi du silence", de mis aux coins, de police en général.

Analyse :

Concernant la motricité, aucune analyse ne peut être faite car il n'y a eu aucune situation produite par les élèves, donc aucune tâche motrice.

Malheureusement, la seule analyse qu'il est possible d'établir pour cette première séance ne peut concerner que le comportement des enfants, que nous avons essayé tant bien que mal de calmer. Ce sont des enfants, certes, actifs, mais surtout très turbulents, qui n'écoutent absolument pas les consignes. Même les punitions ne les calment pas. Par exemple Amine et Imrane sont allés 4 fois chacun au coin, ils en reviennent calmes puis se remettent à bousculer, crier, dans les minutes suivantes. La maîtresse nous avait prévenu de cette classe "extrêmement turbulente et très difficile à gérer".

Malgré mes erreurs, le point positif que je retiens de ma prestation est le fait d'avoir réussi à trouver une certaine autorité pour punir les enfants pour leur montrer qu'il fallait respecter les consignes.

Perspectives :

Pour la séance prochaine, le but principal sera de trouver une solution pour que les élèves soient plus calmes. Nous avons pensé à les mettre chacun dans un cerceau, s'ils en sortent le jeu s'arrête pour eux. Ou chacun dans une zone délimitée, ce qui évitera peut-être les nombreuses dissipations.

Concernant la motricité, je pense tenter de mettre en place un parcours de motricité la semaine prochaine malgré la grande difficulté de cette situation pour Marion ce mardi. En effet, je pense qu'il est indispensable d'analyser les conduites des enfants sur ce genre de parcours.

Il faudra aussi penser à séparer les principaux turbulents dans les équipes.

3. Compte-rendu de l'évaluation diagnostique

Etant donné le mauvais déroulement de la première séance, notre évaluation diagnostique sera le fruit non seulement de la première séance mais aussi et surtout de la seconde séance, qui nous en a appris beaucoup plus sur la motricité des enfants.

Grille d'analyse des conduites	Comportements observés	Hypothèses explicatives	Ressources impliquées
L'élève et ses déplacements	Les élèves possèdent de bonnes aptitudes de déplacements. Les déplacements basiques (marche, course, sauts) sont maîtrisés et s'enchaînent sans grande difficulté.	Les déplacements proposés lors de cet évaluation diagnostique étaient adaptés à la motricité d'enfants de 5 ans.	*Motrices *Énergétiques *Biomécaniques *Cognitives
L'élève dans l'espace	Les élèves ne réussissent pas à évoluer seul dans un milieu. Ils ont besoin d'une proximité avec leurs camarades.	A cet âge, les enfants ont besoin d'être rassurés. Lorsqu'ils sont en groupe, les enfants se sentent rassurés et protégés.	*Neuro-informationnelles *Cognitives *Affectives
L'élève et ses coéquipiers	La coopération ne se fait pas naturellement. L'élève n'assimile pas la notion de performance collective, bien qu'il soit conscient d'appartenir à une équipe.	En grande section, l'apprentissage, d'un point de scolaire, s'effectue individuellement. Ils ne sont donc pas habitués à évoluer en équipe.	*Affectives *Relationnelles *De communication *Emotionnelles *Décisionnelles
L'élève et ses adversaires	Les élèves s'opposent assez spontanément. Toutefois, les critères d'oppositions sont partiellement intégrés.	Ce groupe présente d'importantes difficultés de compréhension, ce qui explique leur faiblesse quant à la compréhension des consignes.	*Affectives *Relationnelles *Décisionnelles *Cognitives *Informationnelles
L'élève et son comportement	Certains élèves sont très turbulents, défient l'autorité du professeur. Même si certains sont plus calmes, les plus dissipés entraînent le groupe dans un climat d'excitation générale.	Nous pouvons mettre cette excitation globale de la classe sur le compte sur l'influence que possède les meneurs du groupe, eux-mêmes très agités.	*Affectives *Relationnelles *Emotionnelles *Décisionnelles

III. Elaboration d'un projet de séquence

A la suite des deux premières séances avec les enfants, et donc de la rédaction d'une évaluation diagnostique, nous avons pu esquisser un projet de séquence qui aura pour but de répondre aux besoins et aux compétences spécifiques et générales attendues. Ce projet de séquence est établi en fonction des programmes, des textes officiels, mais il dépend aussi énormément du sujet épistémique, et des informations que nous avons relevées concernant nos élèves lors des séances dédiées à l'évaluation diagnostique.

Etant donné le jeune âge de nos élèves, et le fait que nous n'enseignons pas une APSA en particulier, notre objectif terminal de séquence se divise en plusieurs branches, avec des objectifs sur le plan moteur mais aussi des objectifs du socle commun.

Afin de savoir si les objectifs et les transformations attendues seront atteints en fin de séquence, nous procéderons lors de la séance 11 (dernière séance) à une petite évaluation des acquis, dont la maîtresse nous a précisé les modalités. Lorsque Marion animera sa situation, j'évaluerai les enfants sur les compétences de fin de cycle attendues. Inversement, lorsque j'animerai ma situation, ce sera au tour de Marion d'évaluer. En parallèle, la maîtresse nous a proposé de faire faire aux enfants une auto-évaluation simple, consistant à colorier en vert, en jaune ou en rouge des cases, selon s'ils pensent avoir réussi à lancer, à rattraper, à courir vite, à sauter, à ramper, à écouter les consignes, à être sages, etc.



Figure 5 : Photographie de la classe entière lors de la séance 10.
Absent : Rayane.



Figure 7 : Les enfants s'opposent à travers des jeux collectifs



Figure 6 : Les enfants s'opposent lors de courses de vitesse

PROJET DE SEQUENCE

Activité : Jeux d'opposition

Le savoir (analyse didactique)

- **Mode d'entrée ou forme de pratique de l'APSA (= façon de transposer l'activité sociale de référence pour la rendre enseignable)**

Dans notre cas, il ne s'agit pas d'enseigner une matière spécifique tout au long du cycle, mais plutôt de faire découvrir à chaque séance diverses situations se rapportant toutes au thème « jeux d'opposition ». Pour ce faire, dans toutes nos situations, il sera question de faire s'opposer les enfants individuellement ou collectivement à travers une tâche motrice donnée, où le rapport au temps et à l'espace sera fondamental (parcours d'obstacles à franchir, objets à lancer dans une cible...). Il y aura pour chaque situation des critères bien précis à respecter pour être le joueur/l'équipe gagnante. Nous allons souvent reprendre les mêmes corps de situations (à quelques modifications près) pour se donner des objectifs de progression (accepter le contact au sol, accepter la contrainte de temps par exemple). A travers ces jeux, nous développerons les qualités motrices de nos élèves (course, saut, équilibre, lancer...). Avec des GS, nous devons particulièrement mettre en avant le côté ludique des situations. Nous devons réussir à susciter et entretenir l'intérêt des élèves pour nos interventions. Notre méthode ne sera pas fondée sur une approche techniciste mais plutôt très pédagogique, très ludique, mais toujours dans le but de faire réaliser des tâches d'apprentissages importantes à nos élèves.

Les textes officiels : programme

- **Champ d'apprentissage**

Jeux d'opposition et de coopération

- **Compétences travaillées**

- Agir dans l'espace, la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistiques
- Collaborer, coopérer, s'opposer

- **Attendus de fin de cycle**

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

III / Elaboration d'un projet de séquence

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.
- Percevoir des relations entre l'espace et le temps.
- Construire la notion d'action collective, de rôles
- Construire la notion de règles
- Construire la notion de gain

Les élèves (ce qu'ils sont, ce qu'ils font)

• *Sujet épistémique*

- Ils ne savent pas encore lire ni écrire (ils apprennent tout juste)
- Ils ont une motricité relativement peu développée
- Ils ont un temps d'attention très faible
- Ils peuvent être capricieux, ils sont encore « bébé »
- Il faut très fréquemment redire leur rappeler les consignes pour qu'ils les comprennent et les respectent
- Ils sont plutôt vifs, vite dissipés, ils ont besoin de bouger en permanence
- Ils ne connaissent pas tous leur droite de leur gauche
- Ils ne comprennent que des phrases simples construites de mots simples

• *Evaluation diagnostique de nos élèves de grande section*

- Ils sont très dissipés, ce qui les rend difficiles à canaliser
- Ils ont un niveau scolaire très moyen selon la maîtresse
- Respecter les consignes leur est difficile car cela implique de la concentration et de la discipline, qui sont des qualités difficilement observables chez les enfants de cet âge
- Ils défient l'autorité du professeur pour tester ses limites
- Ils sont très énergiques
- Pour qu'ils réalisent entièrement et correctement une tâche motrice donnée, ils ont besoin de comprendre son but et de comprendre les procédés à mettre en œuvre pour la réaliser
- Il faut tout le temps avoir un œil sur TOUS les enfants pour éviter tout débordement
- Ils ne comprennent pas très bien lorsque que l'on dit une phrase simple, il faut toujours la répéter plusieurs fois.
- Ce sont des enfants motivés

Objectif de séquence

- ❖ Agir individuellement et collectivement
- ❖ Développer un esprit de compétition
- ❖ Canaliser son énergie au profit de la réalisation d'une tâche motrice
- ❖ Être capable d'enchaîner un ensemble d'actions et d'effectuer plusieurs actions en même temps

Transformations attendues sur le plan moteur

Passer de ...	à ...
Enchaîner avec difficulté un ensemble d'action dans un court laps de temps	Enchaîner plusieurs actions consécutives aisément et rapidement.
Craindre l'affrontement	S'opposer spontanément
Avoir un manque de précision et d'habileté concernant la pose et la prise d'objet(s)	Être capable de poser et de prendre un ou plusieurs objets sans difficulté
Être sans cesse collé à ses camarades	Être capable d'évoluer seul dans l'espace
« Bouger dans tous les sens », être habité d'une excitation permanente	Être capable de canaliser son énergie et rester dans un espace limité
Ne pas comprendre la notion d'équipe	Développer un esprit d'équipe (solidarité)
Ne pas comprendre la notion de victoire	Développer un esprit de compétition
Ne pas être attentif à ce qui se passe autour de soi	Observer son environnement et prendre des informations.
Ne pas respecter les limites de temps et d'espace	Être capable de se repérer dans les dimensions spatiales et temporelles

Transformations attendues pour le socle commun

Passer de ...	à ...
Confondre les couleurs	Être capable de les reconnaître facilement
Confondre les chiffres, ne pas réussir à compter plus de 3 objets	Être capable de compter un nombre de points, d'objets, de personnes
Être frustré par la défaite	Accepter de perdre
Ne pas accorder d'importance à ses performances	Avoir l'intention d'améliorer ses performances à chaque nouveau passage.
Être facilement dissipé et ne pas respecter les consignes	Être concentrer et réaliser l'exercice proposer en respectant les consignes
Ne pas communiquer avec les membres de son équipe	Encourager ses coéquipiers et éventuellement corriger leurs défauts.
Répondre et défier les limites du professeur, n'en faire qu'à sa tête	Ecouter son professeur, se calmer quand il le demande

IV. Présentation de chaque séance (de S2 à S11)

Chaque séance d'intervention est découpée en 5 parties bien précises : la prise en main du groupe, l'échauffement, la première situation, la seconde, et enfin le retour au calme. Avec mon binôme, nous avons décidé de construire une organisation que nous répétons chaque semaine. Lors des séances impaires, Marion s'occupe de préparer et de mener la séance de la prise en main jusqu'à la fin de la situation 1, puis je prends en charge la préparation et la réalisation de la situation 2 et du retour au calme. Lors des séances paires, nous inversons les rôles. Nous avons choisi ce système d'organisation des séances car nous trouvons cela plus judicieux de ne faire subir aux enfants qu'un seul changement d'intervenant, plutôt que plusieurs entre chaque partie, ce qui nous aurais handicapé face aux comportements difficiles de certains élèves.

La présentation des séances (de la séance 2 à la séance 11) s'articulera alors sur le développement bien précis de plusieurs points :

- D'abord, une première page de présentation globale de la séance dans son ensemble.
- Ensuite, un zoom sur la situation dont je me suis occupée de la préparation, avec des précisions concernant les consignes, le dispositif, les conduites attendues ou encore les variables didactiques proposées.
- Après, une page bilan, qui reprend les conduites initialement attendues pour ma tâche et qui énumère les conduites réellement observées, afin d'en faire l'analyse et l'auto-critique dans le but d'émettre plusieurs perspectives pour la semaine suivante.
- Puis une fiche d'observation rédigée par mon binôme est jointe. Elle est réalisée suivant quelques critères d'observation préalablement donnés pour chaque séance. Un bilan d'observation du tuteur de formation est joint pour les séances concernées.
- Enfin, il faut savoir qu'à la suite de chaque séance, nous avons demandé aux enfants de réaliser un dessin qui leur semblait représentatif du cours de sport. Pour chaque séance, je vais joindre le dessin d'un élève que j'ai trouvé significatif.



Figure 8 : Les enfants dessinent ce qu'ils ont retenu après chaque séance

SEANCE 2

Date : 29/09/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 2

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation diagnostique (suite)

Prise en main du groupe : CLARA

Faire s'asseoir les enfants sur les gradins. Leur rappeler que la séance dernière s'est mal déroulée et que j'espère qu'ils ont compris qu'il faudra être calme aujourd'hui.
--> Essayer de mettre les points sur les i dès le départ pour éviter de recommencer un échec

Echauffement : CLARA

Demander aux enfants de marcher dans la salle, aléatoirement. Je leur demanderai d'abord de s'arrêter à mon coup de sifflet, puis de faire demi-tour, puis de marcher en arrière. Ensuite je vais leur demander de marcher de plusieurs façons différentes en fonction de ma consigne : marcher comme un soldat, à pas de géant, sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller le loup, en imitant le canard, puis l'oiseau, en levant les bras pour attraper des pommes sur l'arbre...

Situation 1 : CLARA

LE JEU DE LA CAISSE A REMPLIR :

Chaque élève stationnera dans un cerceau. Devant lui, une dizaine d'objets, environ 6/7 mètres plus loin, une caisse vide pour chacun. A mon signal, ils devront prendre un et un seul objet et courir le plus vite possible pour le déposer dans leur caisse. Le gagnant sera celui qui aura le plus d'objets dans sa caisse au bout de 2min. Le jeu se déroulera en plusieurs manches, chacune rythmée de changement de consignes.

A travers ce jeu, j'espère limiter les soucis comportementaux dûs aux jeux d'équipes.

Situation 2 : MARION

Les élèves sont répartis en 2 équipes de 5 ou 6. Dans chaque équipe, les joueurs sont placés les uns derrière les autres, jambes écartées (les places seront déterminées par des plots ou des cerceaux). Une caisse remplie d'objets est disposée devant les joueurs, et une autre, vide, se trouve derrière eux. A mon signal, le premier joueur de chaque équipe doit aller prendre un objet dans la caisse remplie et aller le poser dans la caisse vide en passant sous les jambes de ses camarades en rampant avant de revenir à sa place. Une fois le premier enfant revenu à sa place, le 2ème peut partir et ainsi de suite. L'équipe qui fait passer tous ses joueurs en premier a gagné.
Plusieurs manches se succéderont et se distingueront par des difficultés différentes (prendre plusieurs objets, se déplacer à 4 pattes, ou sur le dos, espacer les enfants pour que le trajet soit plus long...)

Retour au calme : MARION

Il se fera en fonction du comportement des enfants durant la séance :

- S'ils sont plutôt calmes : les faire s'asseoir et faire un point sur la séance, les points positifs, et les points à améliorer.
- S'ils ont été très agités : les faire s'allonger au sol les yeux fermés, écartés les uns des autres et obtenir le silence. Je les "réveille" un par un pour qu'ils aillent s'asseoir sur les marches à l'entrée de la pièce puis je ferai un point de la séance avec eux ensuite.

Date : 29/09/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 2

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation diagnostique
(suite)

Objectif :

- Apprendre à s'opposer individuellement
- Passer d'une course aléatoire à une course rapide et rectiligne
- Apprendre à être rapide malgré différents modes de déplacements
- Apprendre à se concentrer pour percevoir un signal sonore le plus rapidement possible

But pour l'élève (description de la tâche) :

Remplir sa caisse d'objets le plus vite possible, en les déposant un par un et en respectant les différentes consignes données au fur et à mesure des manches.

Dispositif et consignes :

Ce jeu est un jeu d'opposition individuel. Chaque élève s'affronte. Ils sont chacun placés dans un cerceau duquel ils n'ont pas le droit de sortir avant mon signal sonore. En face d'eux à 6 ou 7 mètres, une caisse vide chacun. A leurs pieds, une dizaine d'objets chacun. A mon coup de sifflet, chaque élève prend un premier objet, et un seul, et doit le déposer le plus rapidement possible dans sa caisse personnelle. Une fois ceci réalisé, ils font demi-tour pour aller chercher un deuxième objet à déposer ensuite dans leur caisse, et ainsi de suite. Une partie dure 2 minutes. Le gagnant est celui qui a le plus d'objets dans sa caisse à la fin de la partie.

Critère(s) de réussite :

Etre l'élève qui possède le plus d'objets dans sa caisse lors du signal sonore de fin de partie.
Aller plus vite que ses camarades pour remplir sa caisse lors d'une partie.
Réaliser l'exercice avec calme et concentration, en écoutant et respectant les consignes, sans bousculer ou discuter avec mes camarades.
Chaque partie durera 2 minutes.

Critère(s) de réalisation :

Pour réussir, les élèves doivent réagir le plus vite possible au signal sonore, ils doivent être très attentifs et concentrés.
Les élèves doivent avoir une course rapide et rectiligne, afin d'éviter de faire du chemin inutile et donc de perdre du temps.
De plus, à travers ce jeu, les élèves s'opposent individuellement. Ils ne doivent donc ni gêner ni embêter leurs adversaires, au risque de perdre du temps et de faire perdre du temps à leurs camarades.

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

Selon les conduites motrices des élèves, je donnerai de nouvelles consignes. Si une simple course droite est trop difficile, je rapetisserai la distance entre leur cerceau et la caisse. Sinon, j'ajouterai petit à petit des difficultés comme partir assis ou couché sur le ventre, réaliser la course à cloche pied, en rampant, à 4 pattes, en sautant pieds joints, etc...

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- * Réaction rapide au signal sonore grâce à une grande concentration et attention
- * L'élève doit trouver rapidement le meilleur moyen pour aller vite et être efficace : courir, sauter, ramper droit en suivant une trajectoire rectiligne pour ne pas perdre de temps
- * Réussir à effectuer un demi-tour (debout, au sol, à cloche-pied) après avoir posé son objet
- * Compréhension de l'intérêt du jeu individuel, d'être seul en compétition avec les autres, sans pour autant gêner les autres
- * Respecter les consignes données (un objet à la fois, s'arrêter au coup de sifflet)

Conduites observées :

La plupart des élèves étaient concentrés et à l'écoute du signal sonore, ils ont su réagir vite pour prendre le maximum d'avance sur leur camarade. D'autres, ont peut-être mis un peu plus de temps à réagir au coup de sifflet, surtout sur les premières manches.

Les conduites comportementales attendues ont été très bien respectées à ma grande surprise, les enfants passaient d'une partie à une autre dans le calme et sans crier.

Du point de vue moteur, lors de la première manche, où il fallait simplement "courir vite", les enfants ont su suivre une trajectoire rectiligne et effectuer un demi tour efficace. Par contre, dès que les consignes se sont compliquées, notamment à 4 pattes et en rampant, ils ont commencé à faire beaucoup plus de chemin qu'il ne le suffisait. Pour ces deux consignes, le demi-tour a également été compliqué, les enfants avaient tendance à vouloir se remettre debout pour effectuer leur demi tour en rampant et à 4 pattes, car ils ne savaient pas comment s'y prendre. A cloche pied, j'ai trouvé l'équilibre des élèves très bon, ils ont réussi pour la plupart à suivre une course droite. Evidemment, ils ont tous reposé les 2 pieds pour effectuer le demi-tour, aucun n'a su sauter sur un pied en se retournant.

Les enfants n'ont pas dérangé ou gêner leur camarade pendant la situation. Par contre, ils essayaient souvent de "tricher" en prenant 2 objets au lieu d'un.

Analyse :

Concernant la vitesse de réaction à mon signal sonore, je pense que pour ceux qui ont mis plus de temps à démarrer leur course, la raison est double. Certes, certains manquaient de concentration au début de la situation (car trop d'excitation), mais pour d'autres, j'estime que le souci vient plutôt d'un temps de réaction tout simplement supérieur à leur camarade.

Aujourd'hui, les élèves ont été méconnaissables par rapport à la semaine passée, je pense que c'est en grande partie dû à la présence et au briefing anticipé de la maîtresse. De plus, elle est intervenue quelques fois lors de l'échauffement pour mettre les choses à plat de suite.

Concernant ma situation, j'ai été un peu prise de panique car je n'avais pas pu installer ma situation auparavant (pour effectuer sans encombre l'échauffement). j'ai donc dû tout installer rapidement et sur le vif, sans pour autant perdre l'attention de mes élèves. La motricité des élèves sur cette situation a été très bonne, ils ont toujours su réaliser l'exercice sur 1min30. La difficulté de réalisation du demi tour est, selon moi, justifié pour des élèves de GS, quant aux consignes données.

Enfin, peut-être que ma manière de dire les choses n'est parfois pas adaptée pour des enfants.

Perspectives :

La prochaine fois, je ferai en sorte d'améliorer mon discours en l'adaptant mieux pour des enfants de 5 ans, dans mes explications, mes conseils et mes dires en général. Aussi, j'essaierai d'être moins prise de panique lors de la mise en place de ma situation, en préparant au mieux et en anticipant sur tout ce qui peut être préparé à l'avance.

Pourquoi pas à chaque séance faire une situation individuelle puis collective, ou l'inverse, et insister sur la notion de victoire dans le jeu, sur la réussite d'une équipe, d'un élève.

De plus, je ferai un lien entre mes situations et certains apprentissages intellectuels : prendre des objets d'une certaine couleur, compter soi-même ses objets, travailler la dextérité en changeant les formes des objets pour chacun. Par ailleurs, je compte garder l'idée de transmettre mes consignes de manière imagée, car je pense que cela fonctionne bien avec la classe.

Proposer des situations ayant toujours un lien avec les méthodes de déplacement mais en ajoutant un lien cette fois avec l'espace et le temps, plutôt qu'avec des objets.

Observation effectuée par Marion

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 déviants... - Les explications du stagiaire ne sont pas trop préjudiciables au temps d'engagement moteur des enfants 	<ul style="list-style-type: none"> - = + 	<p>Si l'on compare avec la séance précédente, celle-ci s'est nettement mieux déroulée ! Les explications étaient claires et la situation imagée. Au niveau didactique, les cerceaux se sont avérés très efficaces pour éviter que les enfants ne se dispersent, comme à la première séance. Cette situation a permis aux élèves temps d'engagement moteur intéressant, tout en travaillant avec d'objets de différentes formes et couleurs. Clara a su se placer de façon à garder tous les élèves dans son champ de visions et s'est montrée dynamique. Les enfants semblent avoir compris l'intérêt de la situation, ainsi que les critères de réussite et de réalisation.</p>

Observation du tuteur de formation, présent à cette séance

Notre tuteur était présent à cette séance car il lui a semblé important de se déplacer dans notre école suite à la première séance qui s'est avérée très difficile. Globalement, son retour était positif. Il a pu voir des enfants beaucoup plus à l'écoute et sages que la dernière séance. Il a noté la pertinence de l'utilisation de ma situation imagée, pour permettre aux enfants de mieux comprendre, ainsi que la manière dont j'ai expliqué l'exercice tout en installant le dispositif. Néanmoins, il a esquissé des axes de progression. Par exemple, il m'a conseillé pour la prochaine fois d'utiliser les couleurs et le comptage des objets, pour que la situation soit non seulement bénéfique d'un point de vue moteur mais aussi d'un point de vue cognitif. Au niveau de l'encadrement, le tuteur a plutôt été satisfait.

Mais aussi ...

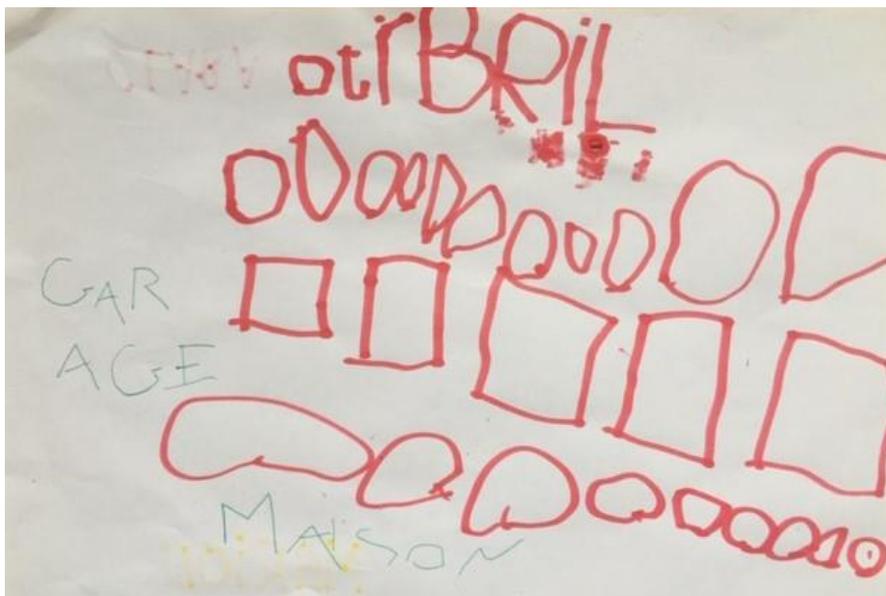


Figure 9 : Dessin de Djibril, représentant le jeu de la caisse à remplir

SEANCE 3

Date : 06/10/20

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 3

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de la motricité à travers les déplacements

Prise en main du groupe : MARION

Les faire s'asseoir sur les gradins, rappeler la séance de la semaine dernière (et rappeler le fait qu'ils aient été sages). Expliquer la séance d'aujourd'hui.

Echauffement : MARION

Les enfants marchent partout dans la salle, à mon signal, ils effectuent l'action demandée (marcher en arrière, ramper, courir...) ce qui permettra d'une part de les préparer à réagir à un signal et d'autre part de les préparer à enchaîner plusieurs façons de se déplacer pour être bien en condition pour la situation 1.

Situation 1 : MARION

LA CHAISE MUSICALE (situation individuelle)

Lorsque que je vais chanter, les enfants devront se déplacer en se suivant dans la salle en étant le plus écartés possible du centre de la salle. (Il s'agira d'un chant où ils devront répéter les paroles après moi pour qu'ils se concentrent aussi sur ma voix et non que sur l'objet à attraper). Lorsque je vais arrêter de chanter, ils devront aller chercher un objet au centre de la salle, sachant qu'il y a un objet manquant par rapport au nombre d'élève participant. A chaque manche, j'enlève un objet et je mets une difficulté (se déplacer à 4 pattes, en rampant, en reculant...). Lorsqu'un élève n'est pas parvenu à attraper un objet, il n'est pas éliminé pour ne pas le frustrer. L'élève qui a attrapé le plus d'objets sur l'ensemble des manches a gagné.

Situation 2 : CLARA

LES ROUES DE LA VOITURE (situation collective)

Les élèves sont regroupés par équipe de 4. Toutes les équipes sont placées derrière une longue corde tendue, représentant l'espace de leur maison. A 7 ou 8 mètres de chaque équipe, dans un cerceau d'une certaine couleur (une équipe = une couleur), représentant leur garage, se trouvent plusieurs anneaux, qui représentent des roues de voiture.

Au signal, le premier joueur de l'équipe doit aller chercher une première roue et revenir à sa maison. Le second s'accroche alors à l'anneau du premier joueur, et ils repartent tous deux liés, aller chercher la seconde roue, le troisième rejoint leur chaîne, etc... Cela jusqu'à être en possession des 4 roues pour leur voiture.

Attention, leur voiture ne peut rouler que si leurs roues (les anneaux) sont de la même couleur que le garage (le cerceau)...

Retour au calme : CLARA

Les élèves forment un grand cercle en se tenant la main et en fermant les yeux. Je leur raconte l'histoire du papillon qui vole au dessus de leur tête et qui se promène sur les cheveux de chacun. Lorsque le papillon est passé sur leur tête, ils rejoignent les gradins, un par un.

Date : 06/10/20

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 3

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de la motricité
travers les déplacements

Objectif :

- *Passer d'une réaction lente à une réaction rapide au signal sonore
- *Passer d'une course aléatoire à une course rectiligne
- *Savoir se déplacer rapidement ensemble, à 2, à 3 puis à 4
- *S'organiser pour réussir à se déplacer à plusieurs
- *Savoir reconnaître les couleurs
- *Passer d'une mise en difficulté volontaire des partenaires à une recherche de la coopération

But pour l'élève (description de la tâche) :

Au signal, le 1er joueur de l'équipe doit aller chercher une première roue et revenir à sa maison. Le 2e s'accroche alors à l'anneau du 1er joueur, et ils repartent tous deux liés, aller chercher la 2nde roue, le 3e rejoint leur chaîne pour aller chercher la 3e roue, etc... Cela jusqu'à être en possession des 4 roues pour leur voiture. L'équipe gagnante est celle qui a ses 4 roues avant les autres. Si une roue tombe lors du parcours d'une équipe, ils doivent tout recommencer depuis le début. Attention, leur voiture ne peut rouler que si leurs roues (les anneaux) sont de la même couleur que le garage (le cerceau)...

Dispositif et consignes :

Les élèves sont regroupés par équipe de 4. Toutes les équipes sont placées derrière une longue corde tendue, représentant l'espace de leur maison. A 7 ou 8 mètres de chaque équipe, dans un cerceau d'une certaine couleur (une équipe = une couleur), représentant leur garage, se trouvent plusieurs anneaux, qui représentent des roues de voiture. Les élèves sont assis les uns derrière les autres dans leur équipe. Ils n'auront le droit de commencer le jeu seulement à mon coup de sifflet. Si une roue tombe, il faut recommencer, et si une ou plusieurs roues n'est pas de la même couleur que le garage, l'équipe a perdu la manche. Il y aura plusieurs manches, caractérisées par plusieurs consignes différentes.

Critère(s) de réussite :

- *Faire partie de la première équipe à avoir formé sa chaîne humaine avec ses 4 roues de voiture de la bonne couleur.
- *Ne pas avoir fait tomber une seule roue lors des trajets.
- *Avoir choisi la bonne couleur pour leurs roues de voiture, c'est à dire la couleur de leur garage.

Critère(s) de réalisation :

- *Réagir le plus vite possible au signal
- *Repérer la couleur de son garage et l'associer à celle des roues
- *Courir de manière rectiligne seul puis à plusieurs pour perdre le moins de temps possible
- *S'organiser pour réussir à courir à plusieurs, dans le même rythme, tous ensemble
- *Ne pas faire de la situation un jeu de bousculade, ne pas mettre en difficulté ses coéquipiers

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

- *Changer l'ordre de passage des joueurs
- *Changer les garages des équipes, pour varier les couleurs
- *Faire la situation inverse : ramener les roues crevées au garage
- *Si la situation se déroule bien, même exercice en changeant les déplacements

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Réagir le plus vite possible au signal
- *Repérer rapidement la couleur de son garage et l'associer correctement à celles des roues
- *Courir vite en suivant une trajectoire rectiligne, seul puis à plusieurs, pour ne pas perdre de temps
- *Construire une certaine organisation pour ne pas se gêner et être efficace lors des déplacements à plusieurs
- *Comprendre que les roues sont un lien entre les élèves, qu'il faut s'y accrocher.
- *Comprendre que nos camarades dans notre équipe sont des partenaires, on ne doit donc pas les ralentir.
- *Comprendre que nos camarades dans les autres équipes sont des concurrents, le but est donc d'aller plus vite qu'eux
- *Rester calme malgré l'aspect collectif de la situation, écouter les consignes.

Conduites observées :

- *Temps de réaction au signal sonore qui diminue progressivement au fur et à mesure des manches.
- *Repérage de la bonne couleur pour les roues de la voiture pour la totalité des élèves, sauf un.
- *Lorsque l'enfant court seul, il court droit, mais dès qu'ils sont plusieurs, ils font du chemin inutilement en faisant des virages ou en essayant de s'organiser au mieux
- *Lors d'une course à plusieurs, les élèves sont d'abord très désorganisés dans leur déplacement, puis trouve peu à peu des solutions.
- *Lors de déplacements inhabituels à plusieurs (saut pieds joints, 4 pattes, ramper), les solutions sont plus difficiles à esquisser, c'est "le bazar", les membres de l'équipe se lâchent, tombent, n'exécutent plus le bon déplacement. Sauf une équipe, qui, pour chaque déplacement demandé, a réussi à trouver une solution (ex : sauter en même temps pour avancer plus vite).
- *Dans les autres équipes, on retrouve toujours un élève qui veut être très rapide, et qui n'assimile pas que ses camarades sont peut-être plus lents, alors il court, et fait tomber les autres. Petit à petit, ils comprennent alors qu'il faut adapter sa vitesse à celle de l'équipe entière, et non pas seulement à soi.
- *Les élèves ont su rester dans LEUR maison, et LEUR garage, sans perturber les équipes avoisinantes.
- *La notion de lien, d'attache, à travers les anneaux qu'il fallait tenir à 2, a été comprise presque immédiatement.
- *La notion de partenaires, de solidarité a été comprise à travers l'adaptation de la vitesse par rapport aux membres de l'équipe. La notion d'adversaires, de gain et de compétition est encore très limitée
- *On peut noter quelques petits moments d'excitation, mais globalement les élèves étaient attentifs aux consignes.

Analyse :

Les élèves étant assez excités lors du changement de situation de mi-séance, j'ai pris la décision de prendre 5min pour faire un jeu du Roi du Silence, jeu qu'ils exécutent toujours très bien. Ils étaient alors plus calmes et plus attentifs pour les consignes, que j'ai réalisés à l'aide d'un groupe d'enfants "démô", ainsi que pour le reste du jeu. Cette manière d'expliquer a, selon moi, aider les enfants à bien assimiler la situation et m'a fait gagner du temps en évitant de réexpliquer ensuite à chaque équipe. Leur rapidité de compréhension de la situation m'a impressionné car je doutais beaucoup de la réussite de ce jeu, mais cette rapidité est sans doute due au fait qu'ils étaient plus à l'écoute des explications que lors des dernières séances. Les élèves commencent à s'habituer au signal sonore, ils y réagissent beaucoup plus vite à chaque manche. Les déplacements seuls ne posent pas vraiment de problèmes, mais les déplacements à plusieurs, inhabituels, voire même nouveaux pour eux, sont plus difficiles. En effet, les enfants ne courent, sautent, et rampent pas à plusieurs dans la cour. Ils ont donc perdu beaucoup de points de repères dans l'espace et se sont vite trouvés dépassés par la situation : chute, abandon du mode de déplacement, perte du lien avec son équipe... Malgré cela, au bout de plusieurs manches, à force de répétition, les enfants commencent à s'adapter et à trouver des remédiations : sauter en même temps, adapter sa vitesse... De plus, les enfants n'ont d'abord pas perçu la notion de partenaires, de solidarité, sur laquelle je n'ai peut être pas assez insisté : ils se déplaçaient vite individuellement, et faisaient tomber leur camarade de dernière. Quand ils ont vu que cette façon de faire leur faisait plutôt perdre du temps à cause des chutes, ils ont adapté leur vitesse. Enfin, leur reconnaissance des couleurs est vraiment très bonne, sauf pour Imran, suspecté d'autisme.

Perspectives :

Pour la prochaine fois, je m'occuperai de préparer une situation de jeu individuel tout en gardant cette idée de lier la pratique de l'activité physique à la pratique éducative, mais cette fois en leur faisant travailler le dénombrement ou leur dextérité. Je ferai en sorte de les canaliser dès le début de séance pour ne pas que leur excitation augmente crescendo, afin de mettre Marion dans une bonne situation de mi-séance. Je travaillerai toujours sur les déplacements, qui sont de plus en plus précis et propres, mais j'ajouterai de nouvelles tâches motrices afin de ne pas ennuyer les enfants avec toujours le même thème. Pourquoi pas travailler sur l'équilibre, le lancer, l'enchaînement d'actions. Ou alors, je retenterai un exercice du même type que celui de la première séance, avec ballon, que je n'ai pu effectuer avec la classe, qui était trop dissipée ce jour là. En effet, je pense que la manipulation de balle pourrait être très intéressante pour une classe de GS, mais elle est à risque pour notre classe, par rapport au caractère très vif de nos élèves; les ballons pourraient très vite se transformer en projectiles et donc devenir transformer la situation en un jeu très dangereux.

Observation effectuée par Marion

Quelques critères pour « orienter l'observation » (Liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
<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) - Elles sont adaptées à la diversité des élèves (modalités de différenciation) - 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>Aux vues des capacités de compréhensions parfois limitées de nos élèves, cette situation m'a parue au premier abord un peu compliqué. Néanmoins, les consignes énoncées étaient claires, tout comme les critères de réalisation et de réussite. Cette situation est, je trouve très riche, car elle favorise l'esprit d'équipe et la cohésion, tout en faisant un parallèle avec les apprentissages scolaires (ici la reconnaissance des couleurs). Les enfants semblent avoir appréciés cette situation, dont ils en comprenaient le but. Le seul petit bémol, c'est que le temps d'engagement moteur était peut-être un peu limité, même si cela n'a pas porté préjudice au bon déroulement du jeu.</p>

Mais aussi ...



Figure 10 : Dessin d'Aissiya représentant le jeu des roues de la voiture

SEANCE 4

Date : 13/10/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 4

Nombre d'élèves : 12

Thème : Se repérer dans l'espace

Prise en main du groupe : CLARA

Les élèves sont assis sur les gradins, le but étant de commencer la séance dans de bonnes conditions, avec calme et concentration. Je leur demande de me raconter ce qu'on avait fait la semaine dernière, et leur explique le thème d'aujourd'hui.

Echauffement : CLARA

Echauffement individuel : un cerceau chacun. Je donne différentes consignes à appliquer, toujours en fonction du cerceau. Par exemple : "Placez vous DANS le cerceau", puis "SUR le cerceau" et ainsi de suite; en utilisant les termes "gauche, droite, devant, derrière, sur, loin de, près de, à l'intérieur, à l'extérieur". Cet échauffement est réalisé dans le but de préparer les enfants à se repérer dans l'espace.

Situation 1 : CLARA

PARCOURS DE MOTRICITE

Deuxième tentative du parcours de motricité qui n'avait pas pu être réalisé en séance 1. Les élèves devront réaliser un parcours de motricité que j'aurai préalablement mis en place. Il sera constitué de partie où il faudra sauter, d'un slalom, d'un banc sur lequel il faudra ramper pour avancer, de plusieurs obstacles auxquels il faudra se confronter en passant au-dessus ou en-dessous. D'abord, les élèves devront simplement réussir à le terminer en ayant réussi chaque obstacle et partie du parcours. Ensuite, une fois qu'il sera assimilé pour tous, je ferai de ma situation un relais, pour que les enfants réalisent le parcours le plus rapidement possible.

Situation 2 : MARION

LA COURSE AUX COULEURS

La classe est divisée en 4 équipes de 3 élèves, chaque équipe correspond à une couleur. Au centre de la pièce se trouve dans un cerceau un tas d'objets de toutes les couleurs. A mon signal, chaque équipe doit prendre tous les objets de la couleur qui lui correspond (l'équipe bleu prend tous les objets bleus etc.) et les ramener dans leur cerceau respectif. L'équipe qui ramène tous ses objets en premier a gagné. Il y aura plusieurs manches avec d'autres difficultés (changement de couleur, types d'objets...).

Retour au calme : MARION

Routine habituelle : Je les fais s'allonger au sol en fermant les yeux puis lorsque j'ai obtenu le calme, je les revaille un par un en posant ma main sur leur tête pour qu'ils aillent s'asseoir calmement sur les gradins avant de retourner en classe.

Date : 13/10/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 4

Nombre d'élèves : 12

Thème : Se repérer dans l'espace

Objectif :

- *Amener l'enfant à développer son sens de l'équilibre
- *Amener l'enfant à se repérer dans l'espace (en dessous, au dessus, sur, dans, slalom)
- *Choisir et réaliser des déplacements différents en fonction de l'obstacle à franchir
- *Franchir des obstacles le plus rapidement possible
- *Faire acquérir à l'enfant de nouveaux mouvements : ramper, galoper, sauter sur un pied, ...
- *Passer d'un comportement moyen à une classe calme, capable de rester apaisée lors du passage des autres

But pour l'élève (description de la tâche) :

L'élève doit réaliser un parcours préalablement mis en place. Il doit effectuer les déplacements demandés pour chaque obstacle ou partie du parcours. Il doit d'abord sauter à pied joints de cerceau en cerceau, puis ramper à plat ventre sur un banc, puis passer en dessous d'un petit pont en mousse, puis "escalader" un obstacle encore indéterminé, pour enfin finir par faire demi tour et effectuer un slalom et rester en équilibre sur une large plate-bande avant de passer le relais au camarade suivant. Il faudra ensuite aller le plus vite possible.

Dispositif et consignes :

Le dispositif et consignes du parcours de motricité seront les suivants :

- *5 cerceaux espacés de 30 à 40 cm que les élèves devront passer en sautant pieds joints de l'un à l'autre
 - *Un banc que les élèves devront franchir en rampant à plat ventre
 - *Un petit pont en mousse sous lequel les élèves devront passer
 - *Un obstacle encore indéterminé (cube en mousse peut-être) que les élèves devront escalader
 - *Cônes formant un slalom que les élèves devront effectuer
 - *Une platebande de 15/20cm de largeur sur laquelle les élèves devront marcher en équilibre
- Il y aura 2 ou 3 parcours identiques pour favoriser l'engagement moteur des élèves, et ensuite mettre en place un relai, où il faudra donc aller le plus vite possible.

Critère(s) de réussite :

- *Réussir chaque partie et obstacle du parcours de motricité
- *Réussir à terminer le parcours sans limite de temps
- *Avoir été calme lors du passage des camarades sur le parcours
- *Avoir effectué les bonnes consignes en fonction des différentes parties du parcours
- *Sur le relai, être la première équipe à avoir fait passer tous ses joueurs avant les autres équipes. Attention, si un obstacle est franchi d'une autre manière que celle voulue, il y aura pénalité.

Critère(s) de réalisation :

- *Respecter les consignes et effectuer les bons mouvements/déplacements en fonction des parties du parcours
- *Démarrer le parcours seulement au signal, et l'effectuer un par un, et non pas tous en même temps
- *S'occuper de SON parcours, SES déplacements et SES obstacles et ne pas faire attention au camarade à côté
- *S'orienter vers le prochain cerceau avant d'effectuer son saut
- *S'agripper au banc avec ses mains pour être plus efficace au passage du banc
- *Adopter la bonne méthode pour passer au-dessus et en-dessous des obstacles le plus vite possible
- *Trouver la solution pour réaliser un slalom efficace, ne pas faire de virages amples, mais plutôt serrer pour gagner le maximum de temps
- *Fixer un point loin devant pour rester en équilibre, un pied devant l'autre

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

Variables simplificatrices :

- *Faciliter la ou les parties qui posent problème aux enfants
- *Supprimer l'évolution en relai

Variables amplificatrices :

- *Augmenter la difficulté de la ou les parties qui ne posent pas de problèmes aux enfants, ou en ajouter
- *Effectuer le parcours avec une main dans le dos, ou un ballon dans une main, sauf sur le banc

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Respect des consignes, élèves calmes, concernés, et concentrés sur LEURS actions
- *Démarrer le parcours au signal donné, et surtout le réaliser un par un
- *Orientation vers le prochain cerceau avant le saut pieds joints
- *Adopter la meilleure méthode pour passer en dessous du pont le plus vite possible
- *Trouver la meilleure solution pour passer par dessus le rectangle en mousse rapidement
- *Effectuer un slalom efficace sans trajet inutile : virages serrés, changement de direction
- *Rester en équilibre sur une plateforme d'une quinzaine de cm en marchant
- *Entrer progressivement dans la notion d'affrontement, de gain, d'opposition, pour entrevoir un autre but que "réussir à réaliser chaque atelier" à travers le relai

Conduites observées :

PS : l'atelier avec le banc n'a pas été mis en place car les bancs ne me convenaient pas, j'ai donc improvisé un autre atelier : faire le tour complet d'un plot.

- *Classe très agréable, à l'écoute, souriante et motivée dès l'échauffement. Les bonnes consignes ont été appliquées dès le premier passage, avec calme et concentration.
- *Lors des sauts pieds joints de cerceau en cerceau, les enfants s'orientent automatiquement face au prochain cerceau, et prennent une bonne impulsion pieds joints
- *Ils rampent vite et efficacement sous le pont. Pour escalader le rectangle en mousse, les 3/4 des élèves adoptent automatiquement la technique du "saut de mouton"
- *Le slalom est réalisé avec vitesse, anticipation des virages, et aucune perte de temps
- *L'équilibre est bien réalisé mais un peu trop rapidement, il est pris à la légère
- *La complexification (une main dans le dos) n'impacte pas 8 élèves sur 12 pour aucun des ateliers, ils trouvent toujours une remédiation pour réussir
- *Début d'affrontement, d'encouragement, d'envie de mieux faire, pendant le relai

Analyse :

Bilan extrêmement positif de mon point de vue. Les élèves étaient pourtant assez excités à leur arrivée dans la salle, mais ils ont su se taire et être concentrés dès que j'ai pris la parole pour les prendre en main. Le parcours a été compris puis mémorisé immédiatement après la démonstration faite par une élève. Je pense que cette rapidité d'exécution est aussi due au fait que les enfants se souvenaient peut-être de la démo de Marion lors de la séance 1, pour quelques ateliers similaires. Du point de vue moteur, les enfants ont été réellement impressionnants : rapidité à enchaîner les sauts, très bonne solution trouvée pour les passages sur et sous, slalom très rapide avec des changements de directions des plus efficaces. Selon moi, le travail des déplacements effectués avant, a su contribuer à cette réussite. Le seul bémol est l'atelier d'équilibre : je crois n'avoir pas assez insisté sur l'explication et les critères de réalisation de celui-ci.

Perspectives :

Après cette séance très riche d'un point de vue moteur et comportemental, je pense être prête et avoir des élèves prêts pour entamer le thème des situations avec ballons. Le principal sera de garder les enfants dans ce même état d'esprit : envie de faire du sport, envie de comprendre, d'écouter, et pourquoi pas envie de faire toujours mieux. Maintenant que les déplacements et le repérage dans l'espace sont, je pense, assez maîtrisés, il sera alors peut-être plus simple d'envisager de faire lancer, attraper, ou passer un ballon à un enfant, sans qu'il le lance sur un autre ou qu'il tape fort dedans.

Observation effectuée par Marion

Quelques critères pour « orienter l'observation » (Liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
<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) - Elles sont adaptées à la diversité des élèves (modalités de différenciation) - 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>J'ai observée globalement de bonnes choses tout au long de la séance. Les élèves étaient plutôt attentifs lors des explications, Clara a su utiliser les mots adéquats pour des enfants de grande section. Les élèves étaient encouragés, les consignes et les critères de réalisation étaient souvent rappelés, ce qui a favorisé la réussite globale de l'exercice. Clara a su se placer de façon à garder tous les élèves dans son champ de visions et s'est montrée dynamique. Les enfants semblent avoir compris l'intérêt de la situation, ainsi que les critères de réussite et de réalisation. Clara a su ajouter des variables pour pas que la situation ne devienne « ennuyante ».</p>

Mais aussi ...

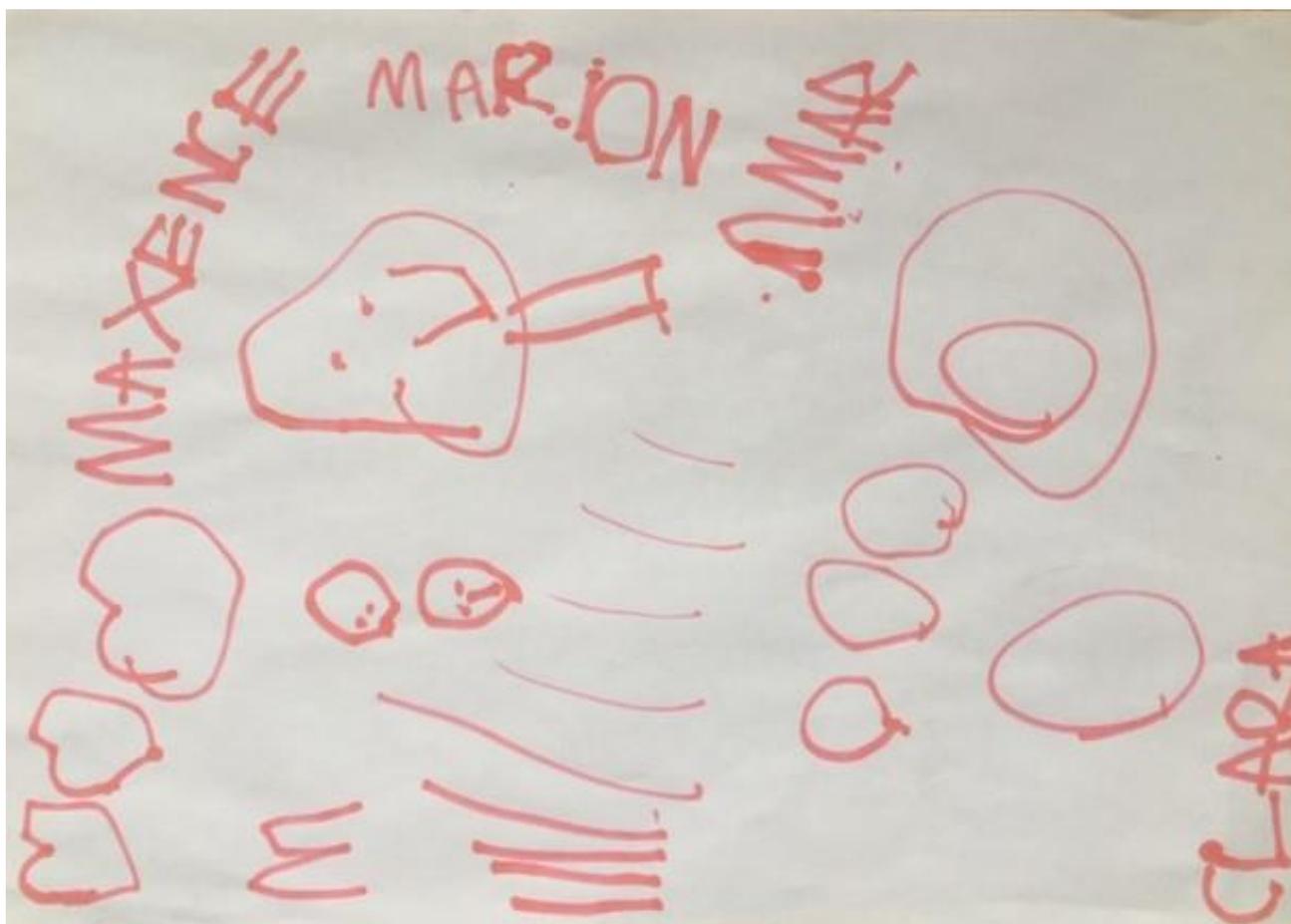


Figure 11 : Dessin de Maxence le représentant en train d'effectuer le parcours de motricité

SEANCE 5

Date : 03/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 5

Nombre d'élèves : 12

Thème : Introduction à l'opposition

Prise en main du groupe : MARION

Faire s'asseoir les enfants, leur annoncer la première situation, leur rappeler les règles sécurité, rappel des gestes barrières.

Echauffement : MARION

1,2,3 Soleil avec des consignes différentes au cours du jeu : faire une grimace, les mains en l'air, se mettre sur le ventre...

Situation 1 : MARION

LA PRINCESSE ET LE CHEVALIER

3 élèves (princes et princesses) sont enfermés dans un donjon qui est défendu par 2 sorciers. Les autres élèves sont les chevaliers et chevalières, et sont chargé de délivrer les princes et les princesses (en les touchant) sans se faire attraper par les sorciers (en se faisant toucher). Chaque chevalier à un numéro et doit passer par la forêt (porte avec 2 plots) à l'aller et au retour. Si les princesses et les princesses sont délivrés, les chevalier ont gagné, sinon, les sorciers l'emportent.

Situation 2 : CLARA

LE BERET

Les enfants sont répartis en deux groupes, et représentent chacun un numéro dans leur groupe. Lorsque j'appelle un numéro précis, les deux élèves concernés par celui-ci doivent courir le plus vite possible pour aller chercher en premier le foulard au centre de la salle, et le ramener dans leur camp, sans se faire rattraper par leur adversaire avant leur ligne d'arrivée. Le jeu du bérêt évoluera en fonction de mes consignes.

Retour au calme : CLARA

Routine habituelle : les enfants s'allongent en s'espaçant au maximum dans la salle de motricité, je leur raconte une nouvelle histoire, et je les réveille un par un pour aller s'asseoir sur les gradins et aller rejoindre la maîtresse.

Date : 03/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 5

Nombre d'élèves : 12

Thème : Introduction à l'opposition

Objectif :

- *Améliorer sa réaction à un signal, en le comprenant rapidement
- *Courir pour se sauver, pour rattraper un camarade
- *Elaborer une stratégie pour attraper le foulard en premier et ne pas se faire toucher
- *Comprendre les principes de l'opposition : être confronté directement à un camarade

But pour l'élève (description de la tâche) :

Chaque élève est associé à un numéro. Lorsqu'il entend son numéro, il doit courir le plus vite possible pour être le premier à attraper le foulard au centre de la salle, avant son camarade (au même numéro), et le ramener dans son camp sans se faire rattraper par son adversaire avant sa ligne d'arrivée.

Dispositif et consignes :

Je vais démultiplier la situation par 2 pour que le temps d'engagement moteur des enfants soit le plus important possible. Il y aura donc 2 jeux du bérêt en parallèle : 6 élèves d'un côté, 6 de l'autre. J'explique donc le dispositif pour un côté de la salle. Les enfants seront répartis en 2 équipes de 3. Dans chaque équipe, je donnerai le numéro 1 au premier élève, le 2 au deuxième, puis le 3 au dernier. Les équipes sont dans leur camp, face à face, distant d'une dizaine de mètres. Chaque élève est placé dans un cerceau. A mi-distance se trouve un foulard, au centre de la salle. Lorsque j'appellerai le numéro 2, les 2 enfants ayant ce numéro (un dans chaque équipe) doivent vite réagir dans le but d'être le premier à attraper le foulard au centre, et le ramener dans son camp sans se faire rattraper.

Critère(s) de réussite :

- *Réagir au bon signal, c'est-à-dire au bon numéro donné oralement
- *Attraper le foulard au centre de la salle avant son adversaire au même numéro
- *Avoir ramener le foulard dans son camp sans s'être fait rattraper par son adversaire
- *Avoir essayé de rattraper son adversaire si ce dernier a eu le foulard avant, c'est à dire avoir essayé de le toucher

Critère(s) de réalisation :

- *Etre très concentré et à l'écoute du signal, pour ne pas se tromper de numéro
- *Etre dans une position favorable à un départ rapide : un pied devant l'autre, fléchi
- *Courir vite, me déplacer vite, pour atteindre le foulard en premier
- *Si je n'ai pas eu le foulard en premier, courir vite pour essayer de rattraper mon adversaire
- *Si j'ai eu le foulard en premier, courir vite pour me sauver et passer la ligne d'arrivée sans me faire toucher par mon adversaire.

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

- *Varier la distance entre les camps et le foulard au centre
- *Changer les modalités de départ (à plat ventre, à 4 pattes, à plat dos,...)
- *Varier la méthode d'énonciation du signal : montrer le chiffre avec mes doigts plutôt que par la voix, associer la couleur du cerceau à chaque élève au lieu d'un numéro, taper dans les mains
- *Remplacer le foulard par un autre objet, demandant une autre préhension (ballon, anneau...)
- *Changer la condition qui considère l'élève rattrapé comme touché (arraché le foulard à la ceinture)

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Compréhension de l'association --> Moi = Un numéro
- *Réaction rapide à un signal sonore ou visuel
- *Course rapide et en direction de l'objet situé au centre
- *Concentration des élèves : réaction au bon numéro, pas celui du voisin
- *Introduction à une attitude de départ de course
- *Ne pas s'arrêter de jouer après l'acquisition de l'objet : je peux encore rattraper ou me faire rattraper par l'adversaire
- *Vision de l'opposition directe : je dois attraper l'objet avant mon camarade à tout prix
- *Classe calme, à l'écoute

Conduites observées :

- *Les enfants n'ont pas réussi à comprendre qu'ils étaient "devenu" un numéro, que cela les nommait
- *La réaction au signal était soit inexistante soit très longue pour la plupart des élèves, sauf 3
- *Une fois qu'ils ont réagi, les élèves courent globalement vite en direction de l'objet
- *J'ai noté une certaine concentration pour la majorité des élèves, mais elle ne permettait pas de réaction rapide ou de réaction au bon signal.
- *La totalité des enfants n'ont pas automatisé une attitude de départ, sauf Amine
- *La situation de jeu s'est en réalité toujours arrêtée au moment où 1 des 2 enfants avait l'objet en main. Je n'ai pas assisté à une situation de poursuite pour empêcher l'autre de marquer
- *Les enfants ont compris qu'il fallait aller chercher l'objet au centre en premier, avant son camarade au même numéro. Malheureusement, étant donné qu'en général 1 élève sur les 2 réagissait au signal, l'idée de "compétition" a vite disparu.
- *La situation de jeu a été compromise par les difficultés d'Imrane lors de l'énonciation des numéros. Etant donné qu'Imrane se sentait toujours concerné par chacun des numéros, il troublait la compréhension de ses camarades ainsi que l'intérêt du jeu en lui-même

Analyse :

Tout d'abord, je pense qu'il n'a pas été judicieux de ma part d'associer les enfants à des numéros, ce qui est probablement très difficile à comprendre pour un enfant de 5 ans : " je suis un numéro ? ". Bien que je sache que mes élèves ont quelques difficultés à réagir vite à un signal, je pense que cette association enfant/numéro a beaucoup influencé l'absence de réaction de leur part, car ils ne s'étaient pas appropriés leur numéro. Du point de vue moteur, je ne vois pas vraiment de points négatifs étant donné que, lorsque les aspects cognitifs et réactionnels sont réglés, les enfants sont capables de répondre aux attentes motrices : courir vite, droit, en direction d'une cible, attraper vite, etc... La situation s'est limitée à aller chercher l'objet, sans l'idée de la poursuite qui suivait le duel. Cependant, je pense que ceci est entièrement de ma faute, puisque, en plus d'être une consigne difficile pour des enfants de cet âge, je n'ai pas du tout insisté dessus au départ, puis ai décidé de ne pas le faire ensuite, au vu de la difficulté des enfants à réagir. Concernant les difficultés d'Imrane, elles sont légitimes puisque cet élève est soupçonné d'autisme. De plus, il est vrai que mes changements de position de départ n'étaient pas vraiment des variables intéressantes pour les enfants.

Perspectives :

Pour la prochaine fois, il faut que je trouve une situation plus simple d'un point de vue cognitif pour les élèves. En effet, cet échec lors de cette séance m'a vraiment permis de me rendre compte de la difficulté des élèves de cet âge et de cette classe à comprendre ou réagir à des signaux. En leur infligeant cette difficulté, j'ai remis en cause tout l'intérêt de ma situation. Je vais donc devoir chercher une situation enrichissante d'un point de vue moteur et oppositionnel, mais assez simple de compréhension, avec pas trop d'informations cumulées. Malgré tout, j'essaierai d'introduire dans ma future situation un moment de réaction, pour que les enfants la travaillent coûte que coûte, mais sans associer cette réaction à une association avec un numéro ou autre. Par contre, je tiens absolument à garder le point positif d'une classe assez calme, qui m'écoute quand je parle, qui comprend qu'il faut se taire quand je le demande, et qui commence tout simplement à me montrer qu'ils ressentent une certaine autorité par ma personne.

Observation effectuée par Marion

Quelques critères pour « orienter l'observation » (Liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Le stagiaire se place / se replace 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"> - = + 	<p>La séance s'est dans l'ensemble bien déroulée. Les enfants ont été plutôt sage et attentifs. Le principal défaut que j'ai observé est que les élèves n'ont pour la plupart pas saisi le but du jeu, beaucoup ne réagissait pas à l'appel de leur numéro. Cette situation était en demandait peut-être un peu trop pour des enfants de cet âge, ce qui fait que quelques-uns parmi eux se sont montrés désintéressés. Toutefois, Clara rester présente, dynamique et spontanée pour perpétuer le bon déroulement du jeu.</p>

Observation du tuteur de formation, présent à cette séance

Selon le tuteur de formation, ma situation était trop complexe pour mes élèves, elle comportait trop d'informations à retenir, trop d'alternatives, ce qui a donc complètement transformé les consignes rapidement (par exemple, le foulard s'est fait très vite oubliée). De plus, il m'a indiqué que j'aurai dû plus insister sur le fait de ramener le foulard à son équipe, de donner des points quand cela était fait, ce qui m'aurait permis ensuite d'ajouter d'autres consignes. En résumé, le tuteur a trouvé mon animation pédagogique satisfaisante avec une bonne présence et une bonne implication, mais il faut que je réfléchisse en amont à des jeux plus adaptés aux capacités motrices et cognitives de mes élèves.

Mais aussi ...



Figure 12 : Dessin de Kaouthar la représentant en train d'aller chercher la couronne (jeu du bérêt)

SEANCE 6

Date : 10/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 6

Nombre d'élèves : 12

Thème : L'opposition indirecte

Prise en main du groupe : CLARA

Les enfants sont assis sur les gradins, je leur rappelle les consignes comportementales à garder, je leur explique le thème de la séance d'aujourd'hui. Une fois cela terminé, je mets une noisette de gel hydroalcoolique à chacun et leur montre qu'est ce qu'un lavage de main efficace.

Echauffement : CLARA

Les enfants se placent chacun dans un cerceau, tous les enfants sont alignés, ils forment une droite. Il y a 2 cerceaux en trop, devant le premier élève. A mon signal chaque élève passe de son cerceau à celui de devant lui en sautant pieds joints. Le dernier enfant de la ligne prend son ancien cerceau (derrière lui désormais), et court pour l'emmener devant le premier cerceau. L'élève en question se place alors dans le cerceau situé juste devant le premier enfant de la ligne. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé de dernier à premier de la ligne. Ensuite, pareil à cloche-pied.

Situation 1 : CLARA

LE DEPART DU TRAIN

2 équipes d'enfants s'affrontent lors d'une course-relai composée d'obstacles statiques et dynamiques. 2 parcours similaires sont installés en parallèle dans la salle, un parcours pour chaque équipe. Au bout des 2 parcours se trouvent 2 caisses respectives de petites balles. La première équipe a avoir créé son train de 6 wagons (ligne de 6 balles) peut faire démarrer son train, et donc remporter la manche !

Ce choix de situation d'opposition indirecte a été fait en fonction de la situation sanitaire actuelle, afin d'éviter tout contact entre les enfants, tout brassage inter-groupes, et toute utilisation de surface interpénétrée, ainsi que de favoriser la garde continue d'une distance.

Situation 2 : MARION

LES CROCODILES ET LES CASTORS

Un crocodile est désigné, il se déplace dans la rivière. Le reste des élèves sont les castors et ont chacun un foulard accroché au pantalon. A mon signal, les castors, doivent aller de l'autre de la rivière sans se faire attraper leur foulard par le crocodile. Si un castor se fait prendre son foulard, il devient crocodile. Le ou les crocodiles ne peuvent prendre les foulards des castors que dans la rivière.

Retour au calme : MARION

Routine habituelle, les enfants sont dispersés dans la pièce et se couchent. Lorsque je viens leur toucher la tête, ils peuvent se relever et aller s'asseoir dans le calme sur les gradins.

Date : 10/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 6

Nombre d'élèves : 12

Thème : L'opposition indirecte

Objectif :

- *Passer d'une réaction trop lente à une réaction rapide à un signal
- *Passer de solutions motrices approximatives à des solutions efficaces pour franchir des obst.
- *Passer d'une course plutôt "touristique", lente, à une course menée avec vitesse
- *Passer d'une vision lointaine à une vision très nette de l'opposition existante
- *Passer d'une compréhension partielle à une compréhension totale des tâches pour l'élève

But pour l'élève (description de la tâche) :

L'élève doit réussir à franchir chacun des 3 obstacles, pour ensuite aller chercher une balle, qu'il devra positionner sur son wagon respectif, avant de se rendre dans le cerceau "passager" de ce wagon, pour valider le départ de l'élève suivant.

L'élève doit encourager son équipe à être la première à avoir ses 6 wagons opérationnels.

Dispositif et consignes :

2 parcours similaires en parallèle. Le parcours est composé d'un départ, d'un 1er obstacle (le pont, sous lequel il faut passer), puis d'un 2ème (un rocher, qu'il faut escalader), puis d'un 3e (une araignée, qu'il faut éviter, matérialisé par un foulard au bout d'une corde que je bougerai) suivi d'une caisse comportant 10 balles, et enfin, d'une ligne de 6 plots, représentant 6 wagons de train, chacun accompagné à leur gauche d'un cerceau pour leur passer.

Chaque élève devra franchir les 2 obstacles statiques qui lui sont proposés sur son parcours. Ensuite il devra éviter de se faire toucher par le foulard que je mettrai en mouvement (obstacle dynamique) tout en allant récupérer une et une seule balle dans sa caisse, qu'il positionnera sur un des plots, avant de se rendre dans le cerceau "passager" lié au plot choisi. Une fois ceci fait, le signal de départ pour le suivant est alors déclenché.

Critère(s) de réussite :

- *Opposition individuelle :
 - Avoir construit mon wagon avant mon camarade que j'affronte
- *Opposition collective :
 - Avoir fait démarrer mon train avant l'équipe adverse
- *Réussite individuelle :
 - Avoir réussi à franchir les obstacles statiques et à éviter l'obstacle dynamique
 - Avoir réagi vite : lorsque mon camarade a terminé son parcours, c'est à mon tour

Critère(s) de réalisation :

- *Etre concentré sur le passage de mes camarades pour être prêt à réagir vite à mon départ
- *Trouver des solutions efficaces pour avoir un franchissement rapide des obstacles statiques
- *Toujours regarder l'obstacle dynamique pour ne pas se faire toucher (prise d'informations)
- *Etre le plus rapide possible sur mon parcours
- *Comprendre que je suis opposé à l'autre équipe, je dois réussir AVANT eux
- *Encourager mon équipe à aller plus vite, à gagner la manche

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

- *Varier la difficulté proposée par l'obstacle dynamique en fonction de la réussite des élèves
- *Si la situation s'avère trop difficile, supprimer l'obstacle dynamique et le remplacer par une petite rivière à sauté.
- *Si la situation est bien comprise et bien réussie, changer la consigne : cette fois, il faut détruire le train de l'autre équipe en premier (c'est-à-dire aller enlever chaque balle sur les plots).

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Réagir vite au signal de départ en regardant lorsque son camarade est dans son wagon
- *Avoir une course rapide, dans l'optique d'aller le plus vite possible
- *Comprendre l'idée d'opposition, en allant plus vite que son adversaire, en arrivant dans son wagon avant lui, pour donner de l'avance à son équipe
- *Comprendre la totalité de la situation pour l'exécuter avec intérêt
- *Trouver des solutions efficaces pour franchir les obstacles statiques avec rapidité
- *Trouver des solutions efficaces pour éviter l'obstacle dynamique du foulard
- *Être concentré et attentifs tout au long de la séance
- *Être calme toute l'heure et ne pas faire d'idioties avec ses camarades

Conduites observées :

Du point de vue moteur et éducatif sur la situation :

- *Tous les élèves se sont démenés pour être les plus rapides possibles, en mobilisant toutes leurs ressources, au point, pour la première fois, d'être essouffés à la fin de la situation
 - *La totalité des élèves ont su franchir les obstacles statiques de manière rapide et efficace, en utilisant des techniques que je leur avais montrées en séance 4 comme s'aider de leurs mains pour sauter par dessus le rocher ou ramper sous le pont
 - *L'obstacle dynamique du foulard a été réussi de manière partagée. La moitié du groupe a su prendre les bonnes informations pour éviter le foulard, tandis que d'autres n'y faisaient pas attention
 - *C'est la première fois que les enfants comprennent qu'ils sont opposés à leurs camarades de l'autre équipe, je les vois regarder leur adversaire pour voir s'ils doivent accélérer pour les battre
 - *La situation a été parfaitement comprise dès le début par chacun, ce qui a permis de bonnes choses
- Du point de vue comportementale sur la séance entière :
- *Les élèves ont été irréprochables, ils ont eu une très bonne conduite tout au long de la séance, sans se chamailler, et en se reprenant directement lorsque je les disputais
 - *En plus, ils ont été très concentrés durant toute l'heure, se sont montrés très intéressés et ont su reproduire les situations de la meilleure des manières

Analyse :

Du point de vue moteur et éducatif sur ma situation :

La séance d'hier après midi a été la meilleure séance selon moi et selon la maîtresse, concernant les acquis du point de vue moteur des enfants. Nous avons pu les voir courir vite, ramper rapidement, escalader le rocher sans trembler, et tout ça en tenant compte de l'adversaire à battre. Je pense que cette réussite vient en partie du fait que c'était le 3ème relais qui était mis en place avec les enfants, et même s'il ne le laissait pas paraître, ils ont petit à petit mieux assimilé le but et le fonctionnement d'un relais. De plus, nous avons pu remarquer avec la maîtresse que le jeu a beaucoup plu aux enfants, et comme on le sait, les enfants sont toujours plus forts et plus épatants lorsqu'ils font ce qu'ils ont envie. Le seul petit bémol, concernant l'absence de solution face au foulard volant, est selon moi très normal à cet âge car il est difficile de palier à l'attraction des enfants sur un objet, plutôt qu'à son évitement.

Du point de vue comportementale tout au long de la séance :

Selon la maîtresse, les enfants commencent à comprendre que "les intervenantes du mardi après midi ne sont pas leurs copines". Elle pense également qu'ils n'ont pas été perturbés par le changement

Perspectives : d'intervenantes, et qu'ils ont apprécié la séance

La séance d'hier m'a permis tout d'abord de me mettre en confiance pour la séance à réaliser seule qui arrive très bientôt, mais m'a surtout permis de réaliser un point important de mon stage en école. En effet, avec des enfants de cet âge, la partie la plus importante est le choix des situations, qui doivent être simples et amusantes. En proposant ce genre de situation aux enfants, on peut presque dire que le tour est joué, bien qu'il faille aussi "assurer" sur le terrain le jour J. C'est pourquoi dès maintenant je me pencherai davantage sur des situations très simples à effectuer mais aussi très enrichissantes d'un point de vue moteur. Avec cela, je serai beaucoup plus confiante sur le terrain et cela m'empêchera de m'auto-poser des difficultés devant les enfants. La recherche de LA bonne situation est donc plus que primordiale pour des enfants possédant ce genre de difficultés d'apprentissage et de comportements.

Observation effectuée par Marion

Pour cette situation, Marion n'a pas pu réaliser d'observation de sa situation car elle était malade. J'ai donc mené la séance dans son intégralité en reprenant et m'appropriant sa situation. Le bilan que j'ai effectué ne reprend pas les conduites motrices des enfants sur la situation de Marion, mais j'ai effectué un bilan comportemental commun aux deux situations.

Mais aussi ...

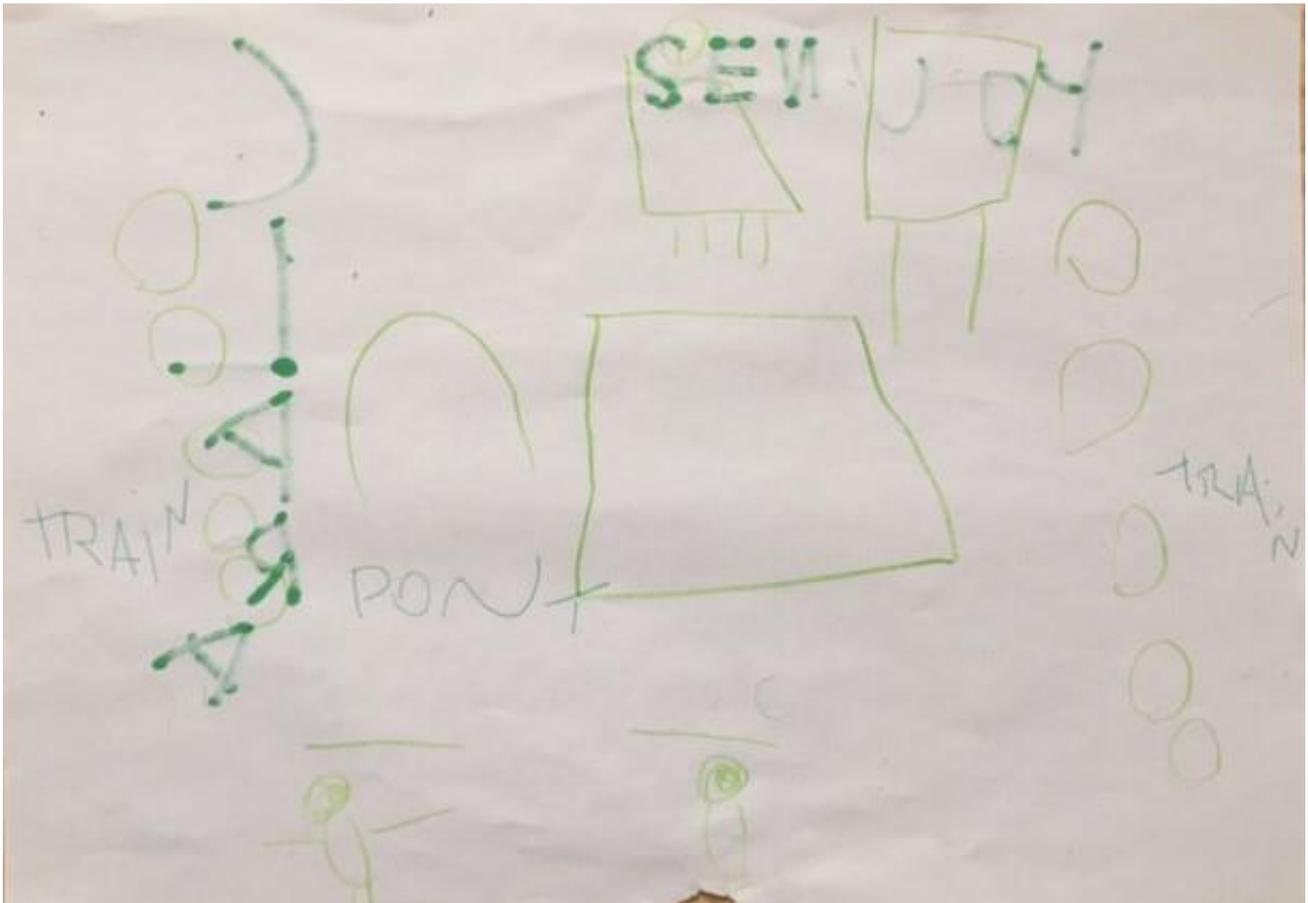


Figure 13 : Dessin de Younes représentant le jeu du départ du train

SEANCE 7

Date : 17/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 7

Nombre d'élèves : 12

Thème : S'opposer en coopérant

Prise en main du groupe : MARION

Leur rappeler ce qui a été fait la séance précédente, leur rappeler d'être sage, leur rappeler les gestes barrières etc...

Echauffement : MARION

1,2,3 soleil revisité (et amélioré de par rapport à la dernière fois)

Situation 1 : MARION

COURSES :

Les élèves devront s'affronter en plusieurs manches en étant le plus rapide, selon les consignes énoncées. La classe est divisée en 2 groupes et les élèves s'affrontent 2 par 2 (1 élève de chaque équipe) en respectant les différentes consignes. (le plus rapide en marchant, en courant, en rampant, à cloche pied...). Le jeu se déroulera en 8 manches. Les élèves devront faire le tour d'un cône placé à une certaine distance du départ pour effectuer la course.

Situation 2 : CLARA

LES LOUPS ET LES MOUTONS :

Un loup est désigné parmi les élèves, il se balade dans un champ délimité. Tous les autres élèves forment un troupeau de moutons, qui se balade devant le champ. A mon signal, tous les moutons doivent traverser le champ pour atteindre son autre côté, sans se faire attraper la queue par le loup. Si un mouton ne parvient pas à échapper au loup, il se transforme et fait alors partie de la meute, caractérisée par des loups reliés entre eux par des liens (les anneaux). La meute doit alors coopérer pour se déplacer ensemble et attraper la queue d'autres moutons.

Retour au calme : CLARA

Les élèves s'espacent le plus possible et s'allongent dans le calme sur le ventre. A ce moment précis, ils deviennent des statues. La première statue que je vois se mettre en mouvement doit se rendre sur les gradins de la salle dans le calme. J'effectue cette règle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule statue au sol.

Date : 17/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 7

Nombre d'élèves : 12

Thème : S'opposer en coopérant

Objectif :

- *Etre capable de repérer rapidement l'information (où sont les loups ? / les moutons ?)
- *Etre capable de coopérer avec ses camarades pour se déplacer efficacement
- *Etre capable d'éviter une cible en variant ses déplacements
- *Etre capable de poursuivre puis d'attraper un objet sans hésitation
- *Etre capable de comprendre rapidement le but d'une situation

But pour l'élève (description de la tâche) :

- *Pour les loups : Attraper le foulard de tous les enfants moutons qui passent dans le champ, pour former la plus grande meute possible et qu'il n'y est plus aucun mouton.
- *Pour les moutons : Echapper au(x) loup(s) lorsqu'ils traversent le champ, afin d'être le dernier mouton survivant.

Dispositif et consignes :

Un champ de 6x6m est délimité par des lattes de couleurs. A l'intérieur se trouve un loup, que j'aurai désigné au préalable. Tous les autres élèves sont alors des moutons, dont la queue est matérialisée par un foulard. Ils doivent se placer le long du champ, à une même extrémité, à l'extérieur. A mon signal, les moutons doivent traverser le champ jusqu'à en atteindre l'autre extrémité, sans se faire attraper la queue par le méchant loup. Si c'est le cas, le mouton concerné se transforme en loup, et forme donc une meute avec le premier loup, puisqu'ils se lient alors avec un anneau, qu'ils tiennent chacun d'un bout. Je donne alors un second signal pour la seconde traversée, où cette fois, les deux loups devront donc se déplacer ensemble pour attraper la queue des moutons, et ainsi de suite. Attention, seuls les loups en bout de chaîne peuvent attraper des moutons dans les délimitations du champ.

Critère(s) de réussite :

Pour les loups :

- *Attraper le foulard d'au moins un mouton à chaque traversée
- *Rester lié avec ses alliés loups lors des déplacements

Pour les moutons :

- *Eviter de se faire attraper la queue par les loups lors de la traversée du champ
- *Etre le dernier mouton survivant

Critère(s) de réalisation :

Pour les loups :

- *Repérer les moutons dans le champ le plus rapidement possible
- *Poursuivre vite sa proie et ne pas hésiter à se jeter rapidement sur sa queue
- *Coopérer avec les autres loups de la meute pour se déplacer ensemble

Pour les moutons :

- *Repérer les loups dans le champ le plus rapidement possible
- *Trouver des solutions pour éviter les loups
- *Se déplacer plus rapidement que les loups pour échapper à la poursuite

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

- *Agrandir ou rétrécir les dimensions du champ (facilitation ou complexification de la tâche)
- *Restreindre les possibilités de déplacements des loups (ligne horizontale type épervier)
- *Construire des duos de moutons au départ, pour renforcer la coopération des deux côtés de l'opposition

Bilan des conduites observées

Je n'ai pas pu rédiger de bilan concernant les conduites observées lors du jeu des loups et des moutons car je n'étais pas présente à l'école cet après-midi-là pour cause de problème de santé. Marion a donc mené la séance dans son intégralité en s'appropriant ma situation.

Observation effectuée par Marion

Etant donné que je n'ai pas encadré de situation lors de la séance 7, aucune fiche d'observation ne sera renseignée par Marion ce jour.

Mais aussi ...



Figure 14 : Dessin de Djibril le représentant en train de jouer aux loups et aux moutons (situation que j'aurais dû encadrer) dans la salle de motricité

SEANCE 8

Date : 24/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 8

Nombre d'élèves : 12

Thème : Opposition et coopération

Prise en main du groupe : CLARA

Les élèves sont tous assis sur les gradins. Je leur explique comment va se dérouler la séance et je leur mets une noisette de gel hydroalcoolique chacun, ainsi qu'à moi-même. Nous nous lavons tous les mains ensemble, en insistant sur l'importance de ce geste.

Echauffement : CLARA

Chaque élève est placé dans un cerceau, tous face à moi. Je suis également placé dans un cerceau. On pratique alors un échauffement en miroir. Je vais faire des gestes, des mouvements, des postures, que les élèves devront réaliser aussi, comme s'ils se regardaient dans un miroir.

Situation 1 : CLARA

LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE :

La classe est divisée en 6 duos qui s'affrontent. Un duo est composé d'un arbre et d'un lapin. Des carottes sont situés à l'intérieur d'une ronde de 6 arbres. Pour que les lapins puissent manger une carotte, ils devront passer sous les jambes de leur coéquipier arbre, faire le tour de la ronde, et repasser sous ses jambes pour atteindre les carottes. Mais attention, il n'y a jamais assez de carottes pour tout le monde...

Situation 2 : MARION

L'HORLOGE

La classe est divisée en 2 groupes : 11 élèves en cercle d'un côté et 1 seul élève se tenant derrière une ligne de départ de l'autre. Les 11 élèves sont en cercle au centre de la salle avec un ballon (1 ballon pour les 11 élèves). A mon signal, l'élève qui est seul doit faire le tour de la salle le plus vite possible, en faisant le tour de 4 cônes, son tour est considéré comme fini lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée (qui est la même que la ligne de départ). Pendant ce temps, les 11 élèves doivent se faire le plus de passes possibles avec le ballon en comptant les passes à haute voix. Ils peuvent cesser de se lancer la balle quand l'élève qui passe a fini son tour. Le but est d'avoir le moins de passes possibles comptabilisées lors de son passage.

Retour au calme : MARION

Routine habituelle : Je les fais s'allonger au sol en fermant les yeux puis lorsque j'ai obtenu le calme, je les « réveille » un par un en posant ma main sur leur tête pour qu'ils aillent s'asseoir calmement sur les gradins avant de retourner en classe. Je fais un rapide bilan de séances lorsqu'ils seront assis dans les gradins.

Date : 24/11/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 8

Nombre d'élèves : 12

Thème : Opposition et coopération

Objectif :

- *Etre capable de courir vite pour retrouver un espace défini (son arbre)
- *Etre capable d'utiliser et d'enchaîner différentes formes de déplacements, de manière rapide
- *Etre capable de se repérer dans l'espace
- *Etre capable de comprendre un lexique spécifique (autour, à l'intérieur, à l'extérieur, sous)
- *Etre capable de coopérer avec son coéquipier, de l'aider pour parvenir à gagner à deux

But pour l'élève (description de la tâche) :

Pour les lapins : Réussir à attraper une carotte au centre de la ronde des arbres

Pour les arbres : Rendre la tâche plus facile à son lapin, sans le gêner, mais plutôt en l'aidant, en écartant les jambes du mieux possible et en l'encourageant

Dispositif et consignes :

Les joueurs sont disposés deux par deux (un lapin, un arbre) et forment une ronde qui prend l'essentielle partie de la salle de motricité. Chaque lapin est assis devant son arbre. Les arbres reculent d'un grand pas en arrière. A mon signal au sifflet, le lapin passe entre les jambes de son arbre situé donc 1m derrière lui, il fait ensuite un tour complet de la ronde jusqu'à son arbre, passe à nouveau sous l'arbre puis attrape une des carottes placées au centre de la ronde des arbres (carotte = foulard) et retourne à son arbre. Il y aura toujours une carotte de moins que le nombre de lapins en jeu. Le lapin qui n'a pas de carotte a perdu la manche. Les élèves changent de rôle au bout de trois parties.

Critère(s) de réussite :

Pour les lapins :

- *Avoir réussi à passer sous les jambes de son camarade et à courir autour de la ronde
- *Avoir réussi à repérer son arbre sans se tromper ou confondre
- *Avoir réussi à attraper une carotte au centre de la ronde des arbres

Pour les arbres :

- *Avoir réussi à aider, ou plutôt ne pas gêner le passage de son camarade, en le lui rendant le plus optimal possible, et même en l'encourageant

Critère(s) de réalisation :

- Etre le plus rapide des lapins.
- Trouver une position facilitant le passage entre les jambes.
- Se préparer à partir en adoptant une position favorable, tournée vers l'arbre, en appui sur une main.
- Etre attentif au signal.
- Partir du bon côté pour faire le tour des arbres.
- Repérer son arbre.
- Exécuter correctement les déplacements imposés par le maître.
- Coopérer avec son lapin pour l'aider à passer les jambes le plus facilement possible

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

*Simplification : suppression du premier passage sous les jambes. Départ directement à l'extérieur de la ronde pour la course autour du cercle et le passage pour aller à la carotte.

*Complexification : mettre des obstacles autour de la ronde des arbres pour varier les actions.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Les élèves sont capables de courir vite pour retrouver un espace défini (leur arbre).
- *Les élèves sont capables d'utiliser et d'enchaîner différentes formes de déplacements rapidement.
- *Les élèves sont capables de coopérer avec leur coéquipier, de l'aider pour parvenir à gagner à deux.
- *Les élèves sont capables de trouver une position facilitant le passage entre les jambes.
- *Les élèves sont attentifs au signal et aux consignes données
- *Les élèves sont calmes et concentrés sur la situation plutôt que sur leurs copains/copines.

Conduites observées :

- *Les élèves ont su courir vite et efficacement autour du cercle, et dans le bon sens
- *Les élèves ont réussi à très bien se déplacer en fonction des consignes données, même pour certaines qui étaient pourtant plus difficiles (sauts pieds-joints et marche quadrupédique).
- *Les élèves sont parvenus à passer rapidement sous les jambes de leur coéquipier
- *Malgré l'idée de quelques arbres de fermer les jambes lorsque leur camarade passait, les élèves ont très vite compris qu'il fallait aider son coéquipier et non pas le freiner, donc écarter les jambes.
- *Le parcours à réaliser était assez approximatif dans la tête de certains élèves : passer 2 fois sous les jambes donc faire 2 fois le tour du cercle ? Passer une seule fois et faire un seul tour ? Passer derrière les arbres ou devant ?
- *Lorsqu'ils étaient arbres, les élèves ont automatiquement encouragé leur lapin, et les lapins étaient conscients de l'intérêt d'arriver avant les autres pour avoir une carotte.
- *Toute la classe a été très calme et très concentrée, à l'écoute des consignes, sans devoir forcément répéter plusieurs fois.
- *Les élèves étaient attentifs au signal donné (coup de sifflet) et partaient globalement tous immédiatement.

Analyse :

D'un point de vue disciplinaire : les élèves ont été exemplaires par rapport à d'autres séances, ils ont su être calmes durant toute la situation, à l'écoute des différentes consignes, et s'ils étaient repris, ils retournaient dans le droit chemin très vite. L'absence d'Amine en est peut-être un facteur.

D'un point de vue cognitif : j'ai été agréablement surprise de la compréhension des élèves du dispositif et des consignes. Cependant, j'aurais effectivement dû exposer la situation de manière plus imagée, en nommant le cercle comme une forêt dont il fallait sortir et re-rentrer pour que les élèves comprennent mieux dans quel sens ils devaient passer sous les jambes de l'arbre.

Concernant la réalisation de la situation : sur le plan moteur, les élèves ont été très bons et très investis, ils ont tous réussi à tenir un tour de cercle en sautant pieds joints, et un tour en marche quadrupédique, ce qui est pourtant très fatiguant musculairement et sur le plan respiratoire. Un regret sur la situation est de ne pas avoir trouvé un moyen de compter les points pour encore plus rentrer dans l'opposition, la victoire, ce qui aurait plu aux enfants. Enfin, j'aurais dû être plus juste, en mettant en avant les élèves qui perdaient car ils ne trichaient pas, contrairement à d'autres.

Perspectives :

La semaine prochaine, je vais préparer et animer la séance seule, comme convenu dans le cahier des charges. Il sera donc important que je travaille bien la préparation de séance du début à la fin, dans l'objectif de garder l'attention de mes élèves, sans stimuler leur excitation au fur et à mesure des situations. Je pense opter pour une organisation ressemblant à la suivante : un petit échauffement assez statique et calme, puis une situation qui augmente en intensité sans forcément mener à de grandes excitations, pour finir sur une situation très simple, leur évitant une dépense cognitive trop grande dans une séance, mais aussi intense que la première, car ce sont des enfants qui ont besoin de bouger. Je pense peut-être réutiliser la coopération dans le jeu, ou l'utilisation de ballon, ou même les deux.

Observation effectuée par Marion

Lors de cet exercice, Clara a été très efficace sur l'explication des consignes, les enfants ont bien compris le principe du jeu dès les premières manches. Cette situation proposait de plus un temps d'engagement moteur intéressant. Ce qui était aussi je trouve très riche dans cette situation, c'est que l'enfant qui ne pratiquait pas et qui devait rester dans son cerceau ne restait pas inactif puisqu'ils devaient garder les jambes écartées pour que leur camarade puisse sortir et rentrer de la clairière. Cette situation imagée leur a permis de bien identifier leur rôle. Le seul point négatif que j'ai pu constater est que certains élèves avaient encore du mal comprendre l'importance d'être le plus rapide pour obtenir leur carotte, Clara aurait peut-être pu souligner d'avantage les critères de réussite et de réalisation. Cette situation était aussi très intéressante au niveau de la coopération, puisque les élèves devaient fonctionner par binôme, ce qui a favorisé la cohésion et l'esprit d'équipe.

Observation du tuteur de formation, présent à cette séance

À la suite de sa visite, le tuteur de formation s'est montré enthousiaste et satisfait de l'animation et de la mise en œuvre de ma situation. Il a souligné le bon comportement des élèves, qui sont restés à l'écoute et concentrés. Toutefois, il a noté des points qui peuvent être améliorés. Parmi eux, le plus important est celui de la notion de points. En effet, je n'avais pas trouvé de solutions pour compter les points des lapins, alors il me l'a fait remarquer et m'en a par ailleurs donné une. De plus, il m'a conseillé d'être plus juste, entre ceux qui gagnent en trichant, et d'autres qui perdent à chaque manche mais respectent les consignes. Enfin, il a souligné la pertinence de cette situation imagée mais m'a dit que j'aurais pu encore l'imager un peu plus, pour favoriser la compréhension des élèves quant au sens de sortie et d'entrée dans la clairière (dans quel sens l'enfant passe sous les jambes de son arbre).

Mais aussi ...

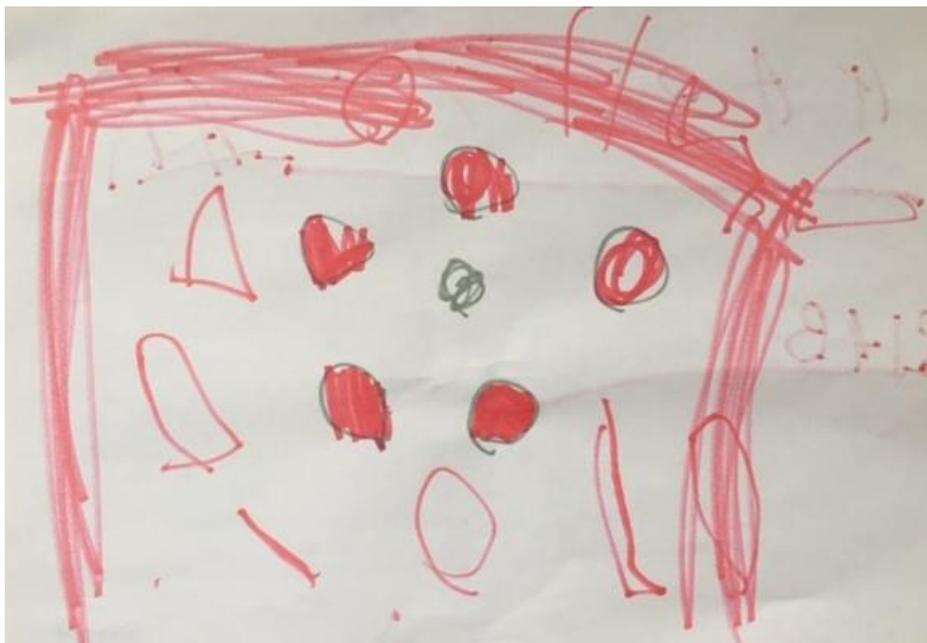


Figure 15 : Dessin de Qassym représentant le jeu du lapin dans la clairière

SEANCE 9 REALISEE SEULE

Date : 01/12/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 9

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de l'esprit de compétition

Prise en main du groupe : CLARA

Les élèves sont tous assis sur les gradins. Je leur explique comment va se dérouler la séance (olympiades) et je leur mets une noisette de gel hydroalcoolique chacun, ainsi qu'à moi-même. Nous nous lavons tous les mains ensemble, en insistant sur l'importance de ce geste.

Echauffement : CLARA

Echauffement ludique et imagé, permettant de faire réaliser aux enfants un petit échauffement articulaire et musculaire individuel (chacun dans son cerceau). L'échauffement est réalisé sous forme de conte, d'histoire, que vivent les enfants en direct. Exemple : un petit enfant se promène dans la forêt (marche sur place), puis rencontre un grand monstre (demi-tour sur soi et course sur place), il doit sauter par-dessus une flaque d'eau (saut sur place) etc...

Situation 1 : CLARA

GAGNER INDIVIDUELLEMENT : LES DEMENAGEURS

Sur le même principe que le jeu de la maison et du garage réalisé en début de cycle, les enfants devront vider leur garage du plus grand nombre d'objets en 2min pour les poser dans leur maison. A chaque manche, ils devront varier les modes de déplacements et faire attention aux nouvelles consignes. Lors de chaque manche, chaque enfant obtient le même nombre de points que le nombre d'objets qu'il a ramené dans sa maison. Les points de chaque manche sont additionnées pour effectuer un classement individuel intermédiaire, juste avant de pouvoir se rattraper à plusieurs avec le grand jeu collectif !

Situation 2 : CLARA

GAGNER COLLECTIVEMENT : LA BATAILLE DES FOULARDS

La salle de motricité est divisée en 2 terrains, avec une équipe placée sur chaque terrain. Une quinzaine de foulard sont étendus sur chacun des deux terrains, prenant tout l'espace. A mon signal, chaque équipe doit lancer le plus de foulard possible dans l'autre terrain pour s'en débarrasser, sans y pénétrer. A la fin du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui s'est débarrassé du plus grand nombre de foulard, autrement dit celle qui possède le moins de foulard dans son terrain. Attention, il sera important de comprendre que pendant que l'on se débarrasse de plusieurs foulards, l'équipe adverse nous en a sûrement relancé aussi !

Retour au calme : CLARA

Les élèves s'espacent le plus possible et s'allongent dans le calme sur le ventre. A ce moment précis, ils deviennent des statues. La première statue que je vois se mettre en mouvement doit se rendre sur les gradins de la salle dans le calme. J'effectue cette règle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule statue au sol.

ZOOM Situation N°1

Date : 01/12/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 9

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de l'esprit de compétition

Objectif :

- *Etre capable de s'opposer individuellement, de vouloir gagner
- *Passer d'une course lente à une course rapide et rectiligne
- *Etre capable d'être rapide malgré différentes contraintes de déplacements
- *Etre capable de trouver des solutions pour gagner du temps sur la prise et la pose d'objets
- *Passer d'une absence de volonté et d'intérêt à une volonté de performer, d'être le plus fort

But pour l'élève (description de la tâche) :

L'élève doit vider son garage d'un maximum d'objets pendant un temps imparti pour les emmener dans sa maison. Il doit se déplacer de la maison au garage en suivant une consigne donnée. Attention, les enfants n'ont le droit de déménager qu'un seul objet à la fois !

Dispositif et consignes :

12 maisons sont matérialisées dans la salle de motricité par 12 cerceaux (6 sur chaque largeur de la salle) pour les 12 élèves. A 4m environ devant chaque maison, se trouve le garage de chaque enfant, matérialisé par une caisse remplie de plusieurs objets différents. Au départ, chaque enfant se place dans sa maison. A mon signal, ils ont alors 2min pour faire le maximum d'aller-retours maison-garage pour ramener le maximum d'objets possibles dans la maison. Attention, ils ne peuvent déménager qu'un objet à la fois. Le déménagement sera fait de plusieurs consignes variables : se déplacer en courant, en sautant, à 4 pattes, en avant, en arrière, ramener que les objets bleus, que les objets ronds, etc... A la fin du temps imparti, les enfants comptent avec moi le nombre d'objets qu'ils ont déménagé, ce qui donnera leur nombre de points pour cette manche. Idem pour chaque manche jusqu'à la fin du jeu.

Critère(s) de réussite :

- *Etre l'élève qui possède le plus d'objets dans sa caisse lors du signal sonore de fin de partie.
- *Avoir ramené les objets correspondants aux caractéristiques données
- *Aller plus vite que ses camarades pour remplir sa caisse lors d'une partie.
- *Réaliser l'exercice avec calme et concentration, sans bousculer ou gêner ses adversaires.
- *Réaliser l'exercice sans tricher, sous peine d'avoir ses points annulés pour la manche concernée.

Critère(s) de réalisation :

- *Réagir le plus vite possible au signal sonore, en étant très attentifs et concentrés.
- *Avoir une course rapide et rectiligne, afin d'éviter de faire du chemin inutile et donc de perdre du temps, peu importe le déplacement exécuté.
- *Trouver une solution efficace pour effectuer la prise et la pose d'objets rapidement
- *Réfléchir aux caractéristiques du type d'objet demandé en amont pour ne pas se tromper
- *Ne pas s'occuper de ce que font les autres, mais s'occuper de sa propre performance
- *Comprendre l'intérêt et l'importance d'être celui qui déménagera le plus d'objets, en réalisant que le fait d'être le plus rapide rendra l'élève gagnant sur ce jeu, et donc lui donnera un avantage pour l'ensemble de la séance (organisée sous forme d'olympiades).

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

La simplification ou complexification de la situation résidera dans l'énoncé des différentes consignes, dont j'adapterai la difficulté en fonction de ce que je vois des élèves sur le jeu. Possibilité aussi de rapprocher ou d'éloigner les maisons des garages.

ZOOM Situation N°2

Date : 01/12/2020

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 9

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de l'esprit de compétition

Objectif :

- *Etre capable de mettre à profit toute sa rapidité pendant une certaine durée
- *Passer d'une attitude plutôt attentiste à une attitude anticipatrice et réactive
- *Etre capable de repérer où se situent les foulards sur le terrain (prise d'informations)
- *Etre capable de lancer un projectile dans une zone définie
- *Etre capable de comprendre comment gagner, comment marquer plus de points

But pour l'élève (description de la tâche) :

L'élève, ainsi que chacun de ses coéquipiers de son équipe, doit se débarrasser du maximum de foulards présents sur son terrain en les lançant dans le terrain adverse. Attention, il sera important de comprendre que pendant que l'on se débarrasse de plusieurs foulards, l'équipe adverse nous en a sûrement relancé aussi !

Dispositif et consignes :

La salle de motricité est divisée en 2. Elle accueille alors 2 terrains, pour 2 équipes qui vont s'affronter. Chaque équipe est composée de 6 élèves, que j'aurai préalablement choisi. 15 foulards sont dispersés sur le terrain de l'équipe A, de même sur le terrain de l'équipe B. A mon signal, les 2 équipes auront 1'30" pour se débarrasser d'un maximum de foulards présents sur leur terrain. Pour ce faire, ils devront aller chercher un foulard de leur terrain, et le lancer dans le terrain adverse. Attention, l'équipe A n'a pas le droit de pénétrer sur le terrain de l'équipe B et inversement. De plus, il n'est possible de lancer qu'un foulard à la fois! Les élèves devront assimiler que lorsqu'ils lancent des foulards, ils en reçoivent également. Autant de points sont ajoutés à l'équipe que le nombre de foulards présents dans le terrain adverse.

Critère(s) de réussite :

Réussir individuellement :

- *Parvenir à lancer le foulard dans le terrain adverse
- *Avoir lancé plus de 5 foulards dans l'autre terrain en 1'30"
- *Montrer un investissement important, en se déplaçant le plus rapidement possible

Réussir collectivement :

- *Etre l'équipe à posséder le moins de foulard dans le terrain à la fin de la manche
- *Ne pas s'être gêner entre eux, avoir compris la notion de coéquipiers et d'adversaires

Critère(s) de réalisation :

- *Repérer rapidement les foulards sur son terrain (ressources neuro-informationnelles)
- *Se déplacer avec rapidité pendant l'entiereté du temps imparti
- *Trouver une solution pour réussir à lancer le projectile dans l'autre terrain (se rapprocher du centre, lancer fort, donner le foulard à un copain plus près ou plus fort)
- *Etre concentré pendant toute la manche, comprendre qu'il faut avoir le moins de foulards possible dans son terrain pour gagner et exécuter les consignes données.
- *Comprendre que les enfants présents dans mon équipe sont mes coéquipiers, je dois les aider et non les gêner, les empêcher de prendre un foulard ou me disputer avec eux, ce qui ferait perdre du temps et des points à mon équipe.

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

- *Possibilité de lancer plusieurs foulards à la fois
- *Autorisation de lancer seulement de la main droite / gauche
- *Déplacement à 4 pattes
- *Les "foulards d'or" (les 2 foulards de couleur jaune) valent 5 points
- *Remplacer foulards par autres projectiles

Bilan conduites observées / conduites escomptées

BILAN Situation N°1

Rappel des conduites attendues :

- *Passer d'une course lente à une course rapide et rectiligne
- *Etre capable d'être rapide malgré différentes contraintes de déplacements
- *Etre capable de trouver des solutions pour gagner du temps sur la prise et la pose d'objets
- *Passer d'une absence de volonté et d'intérêt à une volonté de performer, d'être le plus fort
- *Réagir le plus vite possible au signal sonore, en étant très attentifs et concentrés.
- *Réfléchir aux caractéristiques du type d'objet demandé en amont pour ne pas se tromper
- *Réussir à s'occuper de sa performance, et seulement de la sienne, pendant 20min, en étant concentré sur sa propre victoire
- *Etre capable d'annoncer son nombre de points (=nombre d'objets dans sa maison)

Conduites observées :

- *Les enfants ont tous été très rapides et très efficaces dans leur course
- *Même lors des courses avec des contraintes de déplacements (cloche-pied, marche quadrupédique, en arrière), ils ont su donner le meilleur d'eux-mêmes
- *Certains enfants ont essayé des solutions nouvelles pour être plus efficaces sur la pose d'objets, en l'occurrence une en particulier : le lancer d'objets dans la maison, pour gagner du temps sur le chemin à faire. Cela était autorisé, effectivement, mais à condition que l'objet arrive bel et bien dans la maison, ce qui n'a pas été forcément le cas.
- *Les élèves ont été très réactifs au signal, ils étaient très concentrés, me regardaient pour anticiper tout coup de sifflet, et avaient tous, sauf 2, une vraie position de départ de course
- *Tous les élèves, sauf Imran, possédant quelques difficultés de compréhension, ont réussi à respecter les consignes données pour les objets (couleur, forme). Par contre, le comptage des objets dans sa maison n'a pas été facile pour tout le monde au début.
- *Les élèves étaient réellement engagés dans le jeu, ils comprenaient qu'ils devaient être meilleurs que les autres élèves, en faisant le plus d'aller retour possible. Ils ont fait preuve d'une réelle compréhension de la notion d'opposition.

Analyse :

Je pense que la réussite et la performance des élèves sur cette première situation sont majoritairement dues au fait que c'est la seconde fois qu'il la réalise. En effet, j'avais à peine terminé d'installer qu'ils levaient tous le doigt pour me dire qu'ils connaissaient le jeu et donc pour l'expliquer. J'ai donc décidé de les faire participer à l'explication, comme s'ils prenaient ma place, et également de montrer aux autres pour ceux qui s'en souvenaient, et cela a très bien marché. La situation a donc été comprise immédiatement et a pu être mise en place très rapidement, le souci cognitif a été réglé très efficacement. D'un point de vue moteur, la progression par rapport à la première réalisation de ce jeu (fin septembre) a été remarquable, les enfants étaient beaucoup plus rapides, efficaces, et appliqués. Etant donné que la notion de points avait vraiment manqué à ma situation la semaine dernière, la séance d'aujourd'hui en était remplie. Et en effet, les enfants ont directement mieux compris la notion d'opposition, de mettre plus de points que le copain (surtout en marquant les points au tableau, ce qui les a stimulés). Cette envie de gagner a même conduit à quelques débordements (triches) que j'ai puni lorsque j'ai pu le voir, avec un 0 pour la manche en cours.

Perspectives :

J'ai pu remarquer grâce à cette situation l'importance de la présence de points, et encore plus s'ils sont inscrits et visibles des enfants, pour la compréhension de la notion d'opposition. La différence d'engagement a été flagrante. Les enfants ont beaucoup aimé l'idée "d'olympiades", c'est-à-dire le fait que les points des deux situations étaient liés, ils ont donc pu se rattraper. La semaine prochaine, je suis en observation durant toute la séance étant donnée que c'est la séance seule de Marion, mais pour la dernière séance, nous avons décidé de repartir sur cette idée de continuité des points, et pourquoi pas même de mettre quelque chose en jeu ? Une petite médaille aux 3 premiers, des papillottes pour les suivants, etc... dans le but de finir notre stage sur une touche un peu plus "décontractée".

Bilan conduites observées / conduites escomptées

BILAN Situation N°2

Rappel des conduites attendues :

- *Etre capable de mettre à profit toute sa rapidité pendant une certaine durée
- *Passer d'une attitude plutôt attentiste à une attitude anticipatrice et réactive
- *Etre capable de repérer où se situent les foulards sur le terrain (prise d'informations)
- *Etre capable de lancer un projectile dans une zone définie
- *Etre concentré pendant toute la manche, comprendre qu'il faut avoir le moins de foulards possible dans son terrain pour gagner et exécuter les consignes données.
- *Comprendre que les enfants présents dans mon équipe sont mes coéquipiers, je dois les aider et non les gêner, les empêcher de prendre un foulard ou me disputer avec eux, ce qui ferait perdre du temps et des points à mon équipe.

Conduites observées :

- *Les enfants ont fait preuve de rapidité et d'une grande endurance pour tenir cette situation
- *Les enfants ont été moins attentistes que d'habitude, ils ont fait preuve de plus de réaction
- *Le repérage de foulard était partiel, les élèves suivaient le parcours du foulard qu'ils venaient de lancer, en attendant son retour, et ne s'occupaient pas assez des autres foulards présents sur leur terrain
- *Le lancer des foulards étaient très approximatif, les élèves n'arrivaient pas à lancer le foulard loin car ils le lançaient avec un tout petit angle, donc le foulard atterissait en général 1m devant les enfants (donc parfois pas assez loin pour atteindre l'autre camp)
- *La règle "l'équipe gagnante est celle qui possède le moins de foulards sur son terrain à mon coup de sifflet" a été parfaitement comprise
- *La compréhension de l'opposition et de la coopération a elle aussi été partielle. Les élèves comprenaient très bien que les enfants de l'autre terrain étaient leurs adversaires, qu'ils fallait les battre. Par contre, la notion de coéquipiers, d'équipe, était absente, c'est comme si chaque élève jouait individuellement face à un autre.
- *L'excitation de la classe a augmenté crescendo jusqu'à atteindre un trop haut point.

Analyse :

D'abord, je pense que je n'ai pas assez réfléchi lors de la préparation de situation, je n'ai pas assez imaginé les élèves, mes élèves, en train de la réaliser. En effet, je n'avais pas pensé que mes élèves étaient du genre à tous se coller et à ne pas accepter la notion d'espace. Cette oubli de ma part m'a été fatal puisque dès la première manche, j'ai vu les élèves se "monter dessus", étant placé chacun à quelques millimètres de la ligne centrale, ce qui a engendré une excitation et une colère chez chaque élève à cause de cet oppressement. J'ai donc réessayé, en détaillant beaucoup plus les consignes, en donnant des conseils, mais même avec cela, la deuxième manche s'est transformée en vacarme, que j'ai dû stopper avec un roi du silence jusqu'à la fin de la séance (il ne restait que 5/6min). Aussi, je voulais évaluer les qualités de mon groupe sur le plan neuro-informatif avec le repérage des foulards. Malheureusement, j'aurai dû prévoir que les enfants allaient se focaliser sur un seul foulard : celui qu'ils ont lancé. Effectivement, chaque enfant qui lançait un foulard, le regardait tomber, puis attendait qu'il soit relancé par un adversaire pour le récupérer, le relancer, et ainsi de suite. J'aurais donc dû encore plus insister que je ne l'ai fait sur l'idée de ramasser TOUS les foulards présents sur son terrain, ce qui aurait évité cette opposition finalement individuelle. De plus, la situation était très simple d'un point de vue cognitif, mais finalement cette simplicité peut-être trop excessive a poussé les élèves à n'en faire qu'à leur tête.

Perspectives :

Cette situation m'a permis de me rendre compte de l'impact des différentes situations sur la tendance aux comportements déviants des élèves. Une situation d'opposition entre deux équipes, avec en plus de nombreux déplacements, un regroupement au centre, et des projectiles à lancer, était en réalité une très bonne recette pour une situation vouée à l'excitation du groupe entier, et donc à l'apparition d'une classe bruyante et très difficile à canaliser.

La semaine prochaine, je suis en observation durant toute la séance étant donnée que c'est la séance seule de Marion, mais pour la dernière séance, nous avons décidé de repartir sur cette idée de continuité des points, et pourquoi pas même de mettre quelque chose en jeu ? Une petite récompense aux 3 premiers, des papillottes pour les autres (si autorisation) dans le but de finir notre stage sur une touche un peu plus "décontractée", sans frustrer les enfants.

Observation effectuée par Marion

En ce qui concerne la première situation, la réussite était favorisée puisque les élèves l'avaient déjà effectué lors d'une précédente séance. Le choix de Clara de reprendre une même situation est intéressant car il permet de mesurer la progression, d'autant plus que nous arrivons à la fin du cycle. Ce jeu permet un temps d'engagement moteur important donc les élèves se sont montrés intéressés, d'autant plus qu'il est simple à comprendre. Toutefois, de par la simplicité de la situation déjà connue des enfants, Clara aurait peut-être pu légèrement la complexifier en demandant de ramener des objets d'une certaine couleur ou d'une certaine forme, pour solliciter la réflexion des enfants. La séance néanmoins très bien prise en main et les enfants semblent l'avoir apprécié.

Mais aussi ...

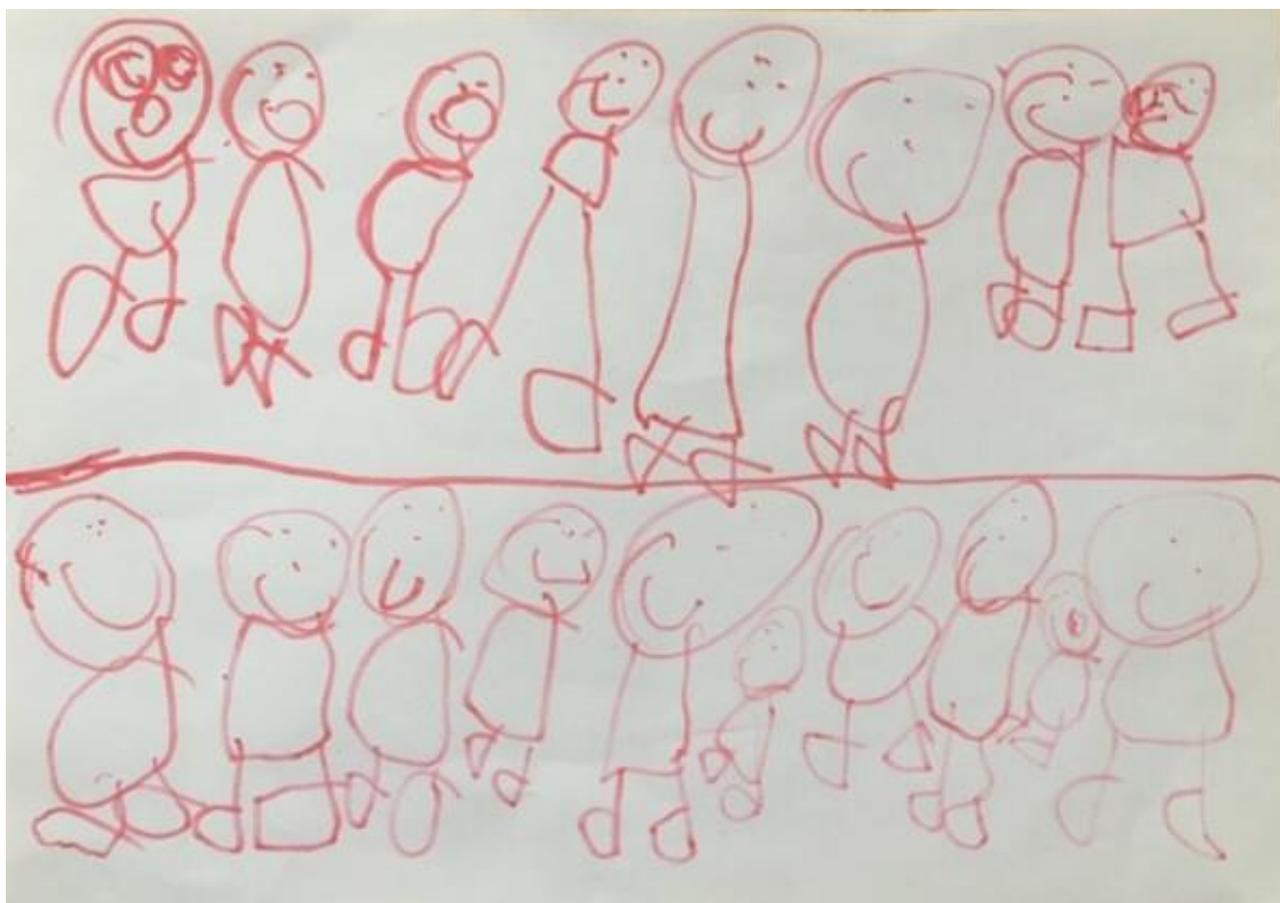


Figure 16 : Dessin de Rayane représentant la classe en train de s'affronter lors de la bataille des foulards

SEANCE 10 REALISEE SEULE PAR MARION

Date : 08/12/20

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 10

Nombre d'élèves : 12

Thème : Développement de l'esprit de compétition

Prise en main du groupe : MARION

Rappel de ce qui a été fait la séance dernière avec Clara, leur faire part de mes observations sur leur comportements (en bien comme en mal), distribution de gel hydroalcoolique.

Echauffement : MARION

Chaque élève est dans un cerceau et je suis face à eux. Je vais leur raconter une histoire en faisant des gestes en rapport à ce que je dis et ils devront imiter mes gestes. (« attention ! Le monstre nous a vu ! » = courir sur place dans son cerceau par exemple).

Situation 1 : MARION

COURSE EN RELAIS :

Il s'agira de reprendre la même situation qu'à la séance 7, en incluant la contrainte du relais. Les élèves devront s'affronter en plusieurs manches en étant le plus rapide et en se relayant selon les consignes énoncées. La classe est divisée en 2 groupes de 6 élèves qui s'affronteront 2 par 2 (1 élève de chaque équipe) en respectant les diverses contraintes de déplacement : le plus rapide en marchant, en courant, en rampant, à cloche pied... Ils devront faire le tour d'un cône (1 cône pour chaque équipe) placé à une certaine distance du départ pour effectuer la course.

Situation 2 : MARION

NETTOYER LA MAISON :

Un groupe de 6 élèves se trouve à l'intérieur d'une maison qui leur est commune, ce sont les nettoyeurs. Tout autour de la maison, se trouvent 6 autres élèves : les remplisseurs. Les nettoyeurs ont dans leur maison un certain nombre de foulards, qu'ils doivent jeter en dehors de la maison pour la nettoyer. Quand aux remplisseurs, ils doivent ramasser les foulards lancés par les nettoyeurs pour remplir la maison. Au coup de sifflet final, le camp qui aura le moins de foulards dans sa zone aura gagné.

Retour au calme : MARION

Les faire s'asseoir sur les escaliers et faire un point sur la séance.

SEANCE 11 : EVALUATION

Date : 15/12/20

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 11

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation des acquis

Prise en main du groupe : MARION

Faire s'asseoir les enfants sur les gradins et leur distribuer du gel hydroalcoolique. Leur rappeler la séance précédente, d'autant plus qu'ils n'ont pas été des plus sages... Leur parler de l'évaluation finale, des critères que nous allons observer avec Clara et du fait qu'ils vont devoir s'auto-évaluer à la fin de la séance.

Echauffement : MARION

Les enfants et moi formons un grand cercle dans toute la salle. Ce cercle est matérialisé par des cerceaux, avec un cerceau par élève. Les élèves devront imiter (courir sur place, faire des grands ronds avec les bras, faire des pas de géant...) mes mouvements sans sortir de leur cerceau.

Situation 1 : MARION

LE RENARD – LES POULES – LES POUSSINS

La classe est divisée en deux groupes égaux. Un groupe a des foulards ce sont les poules. L'autre groupe n'a pas de foulard, ce sont les poussins. Il y a un ou deux poussins de plus que de poules. Un enfant est désigné pour être le renard, qui se tiendra dans son cerceau. Lorsque je vais appeler le renard, celui-ci devra sortir de son cerceau pour attraper les poussins. Dès que le renard sort, les poules doivent s'arrêter et ne plus bouger. Pour ne pas se faire attraper, les poussins doivent trouver une maman poule avant que le renard ne les touche. Attention ! Une maman poule ne peut protéger qu'un seul poussin à la fois !

Cette situation servira d'évaluation au niveau de l'opposition collective. Il ne s'agit pas ici d'évaluer la motricité des élèves, mais plutôt d'évaluer leur capacité à identifier différents rôles, à identifier les actions associées à ces rôles et enfin leur capacité à se repérer dans l'espace et dans le temps.

Situation 2 : CLARA

PARCOURS D'EVALUATION DE LA MOTRICITE

Pour cette 2^{de} situation, c'est la motricité de base des enfants qui sera évaluée lors d'un relai sur un parcours de motricité reprenant tous les déplacements, les actions, vus pendant notre cycle. Nous garderons toutefois la notion d'opposition, en insistant sur le fait de donner 5 points à l'équipe qui termine le parcours le plus rapidement.

Retour au calme : CLARA

Je mets fin à la séance entre 5 et 10min plus tôt pour expliquer aux enfants qu'ils vont devoir s'auto-évaluer en coloriant d'une certaine couleur des cases en fonction de s'ils pensent avoir réussi ou non. Ils procèdent à cette évaluation dans le calme sur les gradins. Une fois cela fait, nous retournons en classe pour faire le dessin et prendre un petit goûter de Noël.

Date : 15/12/20

Activité : Jeux d'opposition en GS

Séance n° 11

Nombre d'élèves : 12

Thème : Evaluation des acquis

Objectif :

*Etre capable de réaliser et d'enchaîner l'ensemble des déplacements et actions proposés par le parcours d'évaluation

*Etre capable de prouver son amélioration en comparaison avec le premier parcours de motricité effectué lors de l'évaluation diagnostique

*Etre capable d'être le plus rapide possible en termes de course et de réaction pour gagner

But pour l'élève (description de la tâche) :

Réaliser correctement et le plus rapidement possible le parcours de motricité. Franchir les obstacles en répondant aux consignes données. Faire partie de l'équipe qui aura terminé le parcours avant l'autre.

Dispositif et consignes :

Les élèves sont divisés en 2 équipes égales qui s'affrontent lors d'un relais sur un parcours de motricité. A mon signal, le 1er élève de chaque équipe part avec un foulard pour réaliser le parcours le plus vite possible. Une fois qu'il a terminé, il doit aller donner le foulard au suivant pour que ce dernier ait l'autorisation de partir. Concernant le dispositif du parcours, je vais reprendre le schéma du parcours fait lors de l'évaluation diagnostique, ce qui me permettra de mieux distinguer la progression des enfants. Il y aura d'abord une partie saut pieds joints dans 3 cerceaux, puis un passage sous un pont, un passage par dessus un obstacle, une prise de balle dans une caisse, un slalom, puis le lancer de la balle dans une caisse, pour terminer. Cela fait beaucoup d'infos pour les enfants mais étant donné qu'ils connaissent le parcours, je pense que ça ira. La première équipe à avoir terminé gagne la manche et obtient 5 points.

Critère(s) de réussite :

Individuellement :

*Avoir été le plus rapide possible pour effectuer le parcours

*Avoir réussi à franchir tous les obstacles en respectant les consignes données

*Avoir réalisé de meilleures performances que lors des parcours de motricité de début de cycle

Collectivement :

*Etre l'équipe qui termine le parcours avant l'autre

*Avoir encourager SON équipe et non le meilleur copain qui est dans l'autre équipe

Critère(s) de réalisation :

Individuellement :

*Ecouter les consignes pour réaliser le parcours correctement et sans tricher

*Mettre en oeuvre toutes ses qualités pour être plus rapide que son adversaire

*Trouver les meilleures solutions pour franchir les obstacles le plus rapidement possible

*Réagir vite au signal : lorsque j'ai le foulard de mon coéquipier, je pars !

*Me souvenir des méthodes que j'ai utilisé pour aller vite lors des autres parcours de motricité

Collectivement :

*Encourager mon équipe, les aider, pourquoi pas corriger leurs erreurs

Variables didactiques (selon les conduites motrices) :

Simplification : si je me suis trompée quant aux souvenirs des enfants concernant ce parcours, je supprimerai le slalom pour qu'ils se concentrent sur les 4 épreuves restantes.

Complexification : si le parcours se déroule parfaitement, j'ajouterai une consigne lors de la dernière manche. Nous poserons le foulard et essaierons de se taper dans les mains, à la recherche de l'abandon du signal matérialisé.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

- *Etre capable de réaliser et d'enchaîner l'ensemble des déplacements et actions proposés par le parcours d'évaluation
- *Ecouter les consignes pour réaliser le parcours correctement et sans tricher
- *Mettre en oeuvre toutes ses qualités pour être plus rapide que son adversaire
- *Trouver les meilleures solutions pour franchir les obstacles le plus rapidement possible
- *Réagir vite au signal : lorsque j'ai le foulard de mon coéquipier, je pars !
- *Me souvenir des méthodes que j'ai utilisé pour aller vite lors des autres parcours de motricité
- *Faire preuve de concentration pour viser la caisse à atteindre en lançant la balle
- *Encourager mon équipe, les aider, pourquoi pas corriger leurs erreurs

Conduites observées :

- *Les enfants ont tous réussi à effectuer chaque partie du parcours de motricité. Certains ont su être très rapide, d'autres ont toujours du mal quant à la notion d'enchaînement d'actions, ils doivent s'arrêter ou ralentir pour être efficace.
- *Les consignes ont été respectées sur tout le parcours sauf sur le lancer de balle où certains élèves à tendance à vouloir tricher en sortant du cercle de tir pour s'approcher.
- *Etonnement, les élèves ont bien réagi aujourd'hui, ils ont, pour la plupart, compris qu'il fallait attendre le foulard pour partir. Le fait de donner rapidement le foulard a lui été compris au bout de la 3e/4e manche.
- *Les élèves ont tous été plus performants, beaucoup plus performants, que lors du premier parcours de motricité, mais aussi plus sages, concentrés, attentifs.
- *Les élèves d'une même équipe s'encourageaient entre eux, s'applaudissaient et sautaient de joie lorsqu'ils arrivaient avant l'autre équipe (notion d'équipe et de gain).
- *Presque tous les enfants n'accordaient plus de grande importance au lancer au 2/3e tour, alors que c'était la partie qui nous intéressait davantage (voir analyse).

Analyse :

Lors de cette situation, j'ai très vite remarqué que tous les élèves, même ceux en difficulté, maîtrisaient les différents obstacles du parcours, ce qui a pu me prouver l'amélioration, la progression des enfants sur les actions motrices fondamentales. De ce fait, j'ai voulu alors insister sur la vitesse à laquelle il fallait faire le parcours, qu'il fallait doubler le copain de l'autre équipe, etc... Les enfants se sont vite pris au jeu, mais j'ai regretté rapidement mon appui sur cette notion de vitesse, car en voulant faire "les fusées", les enfants en oubliaient la réalisation correcte des actions motrices, en particulier pour le lancer de balle dans la caisse. J'ai alors décidé de changer le but du jeu : cette fois, l'équipe gagnante était celle qui possédait le plus de balles dans sa caisse en 3min (ce qui couplait vitesse sur le parcours mais aussi agilité pour viser). Cette adaptation a bien marché car les enfants s'appliquaient et réussissaient à viser.

Perspectives :

Aucune perspective n'est envisagée puisque le cycle est terminé. Cependant, si nous aurions la possibilité d'effectuer un second cycle avec les enfants, pour la même activité, je pense que j'aurai proposé à mon binôme de travailler les jeux d'opposition avec ballons très bientôt, car je pense que cela est très important pour la motricité des enfants, et qu'ils seraient peut-être désormais prêt d'un point de vue moteur et comportemental à s'opposer par l'intermédiaire d'un ballon.

Evaluation individuelle de fin de cycle**Séance 11**

	<i>Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.</i>	<i>Enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de trajectoire à suivre.</i>	<i>Réagir rapidement à un signal donné par l'enseignant ou le camarade, ainsi qu'à un signal matérialisé.</i>	<i>Savoir se repérer dans les dimensions spatiales et temporelles (Ressources informationnelles).</i>
	<p>A : L'élève est capable d'effectuer les différentes actions peu importe les contraintes rencontrées.</p> <p>ECA : En fonction des contraintes variées rencontrées, l'élève fait face à une réussite partielle des actions. Il réussit lorsqu'il est dans sa zone de confort.</p> <p>NA : L'élève ne parvient à effectuer des tâches motrices de bases, même si aucune contrainte ne se présente à lui.</p>	<p>A : L'élève enchaîne les actions et les déplacements sans difficultés apparentes et avec rapidité.</p> <p>ECA : L'élève réussit partiellement à enchaîner les actions. Il prend parfois des temps de pause qui empêche l'enchaînement spontané complet.</p> <p>NA : L'élève est capable de franchir les obstacles un à un mais présente une incapacité à les enchaîner les uns après les autres.</p>	<p>A : L'élève possède une très bonne réaction au signal, il effectue la tâche demandée immédiatement après la reconnaissance rapide du signal.</p> <p>ECA : L'élève réagit au signal après que l'enseignant lui ait répété ou après de nombreuses manches effectuées.</p> <p>NA : L'élève ne réagit pas au signal, quel qu'il soit.</p>	<p>A : L'élève a parfaitement conscience de sa position dans l'espace et dans le temps.</p> <p>ECA : L'élève possède quelques repères autour de lui. Il connaît sa position par rapport à un point donné mais pas par rapport à un ensemble.</p> <p>NA : L'élève ne possède aucun repère. Il ne sait pas se situer dans l'espace ni dans le temps.</p>
Maxence	A	A	A	A
Imran	A	ECA	NA	NA
Djibril	A	A	A	A
Qassym	A	A	A	A
Elisa	A	ECA	ECA	ECA
Amine	A	A	ECA	ECA
Aissiya	A	ECA	ECA	A
Amaïa	A	ECA	ECA	A
Amélia	A	A	A	A
Younes	A	A	A	A
Kaouthar	A	A	A	A
Rayane	A	A	A	ECA

IV / Présentation de chaque séance (de S2 à S11)

	<i>S'opposer, développer un esprit de compétition. Construction de la notion de gain, de victoire.</i>	<i>Coopérer, construire la notion d'action collective. Comprendre la notion d'esprit d'équipe et d'entre-aide.</i>	<i>Identifier son rôle ainsi que celui de ses camarades. Identifier les actions qui lui/leur sont associées.</i>	<i>Construire la notion de règles, canaliser son énergie au profit de la réalisation d'une tâche motrice.</i>
	<p>A : L'élève ne craint pas l'opposition, il est spontané, motivé et met tout en œuvre pour gagner d'un point de vu aussi bien collectif qu'individuel.</p> <p>ECA : L'élève s'oppose de façon plus ou moins spontanée, ses actions manquent parfois d'assurance. Il a conscience de la notion de victoire, de gain, mais n'en fait pas sa priorité.</p> <p>NA : L'élève ne s'oppose pas, la victoire est une notion étrangère, il ne comprend pas que le but est de donner le meilleur de soi-même pour gagner.</p>	<p>A : L'élève a conscience d'appartenir à un collectif, il agit dans l'intérêt du groupe et sait mettre de côté ses affinités avec ses coéquipiers au profit de la compétition.</p> <p>ECA : L'élève a conscience d'appartenir à un collectif mais conçoit sa performance comme différenciée de celle des membres de son équipe.</p> <p>NA : L'élève ne comprend pas la notion d'équipe, de performance collective : pour lui seule sa performance compte.</p>	<p>A : L'élève différencie son rôle des autres rôles, il a connaissance de ce qu'il doit et ne doit pas faire, et de ce que ses camarades doivent ou ne doivent pas faire.</p> <p>ECA : Distinction mon rôle/celui des autres est vague. Réalisation partielle des actions qui sont données, elles se confondent parfois avec les autres.</p> <p>NA : L'élève ne différencie pas son rôle de celui des autres, il ne comprend pas que les actions soient différenciées.</p>	<p>A : L'élève comprend et applique les règles, il connaît les limites du jeu et est capable de rester concentré sur l'exercice à réaliser dans le calme, sans se disperser.</p> <p>ECA : L'élève connaît les règles dans les grandes lignes mais ne les applique pas toujours. Sa concentration n'est pas totale, il se laisse vite déconcentrer.</p> <p>NA : L'élève ne respecte pas les règles, il ne sait pas rester calme et perturbe l'équilibre du groupe.</p>
Maxence	A	A	A	A
Imran	NA	NA	NA	NA
Djibril	A	ECA	A	A
Qassym	A	ECA	ECA	A
Elisa	ECA	ECA	ECA	ECA
Amine	ECA	NA	NA	NA
Aissiya	ECA	ECA	ECA	ECA
Amaïa	A	ECA	A	ECA
Amélia	A	A	A	ECA
Younes	A	ECA	ECA	A
Kaouthar	A	A	A	A
Rayane	A	A	A	A

Observation effectuée par Marion

Lors de cette onzième et dernière séance, Clara a su à la fois s'imposer, susciter et maintenir l'intérêt des enfants et rendre la situation ludique. En effet, dès le début de la séance, aux vues du comportement des enfants lors de ma situation, elle a su instaurer un cadre, une autorité, de façon à canaliser les élèves. La situation de Clara, reste intéressante, bien que déjà vue, car elle a proposé de nouveaux paramètres (lancer une balle, passage d'un foulard...). Les élèves ont de fait été intéressés, impliqués lors du jeu car ils retrouvaient des tâches connues et rassurantes, tout en évoluant vers des gestes moins familiers. Clara s'est montrée claire dans ses consignes et était constamment placée de façon à surveiller le groupe dans son intégralité. Par ailleurs, la modification des critères de victoire au cours du jeu était je trouve très intéressante et bien réfléchi. Cette situation est très bien choisie pour conclure ce cycle car elle met en revue la globalité du contenu proposé, elle se prête de fait très bien au thème de la séance qui est l'évaluation finale.

Mais aussi ...

PRENOM : Kaouther

RIABI 😊 😐 😞

		😊	😐	😞
COURIR VITE		Green		
SAUTER				Red
LANCER			Yellow	
RAMPER		Green		
ENVIE DE GAGNER		Green		
ENCOURAGER		Green		
ETRE SAGE			Yellow	
AVOIR COMPRIS		Green		

Figure 17 : Auto-évaluation de Kaouther pour sa dernière séance de sport

V. Renseignement du tableau de cohérence des séances

Enchaînement cohérent des séances (cohérence verticale)

<u>Objectif de séquence :</u>	<p><i>Objectifs multiples, à la fois moteurs et comportementaux :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> *Agir individuellement et collectivement *Développer un esprit de compétition *Canaliser son énergie au profit de la réalisation d'une tâche d'apprentissage *Être capable d'enchaîner un ensemble d'actions et d'effectuer plusieurs actions en même temps
<i>Thème séance 1</i>	Evaluation diagnostique : observer et interpréter les conduites des enfants pour envisager des transformations dans le cadre d'un projet de séquence.
<i>Thème séance 2</i>	Evaluation diagnostique (2nde partie) : seconde séance dédiée à l'observation et l'interprétation, car la première ne nous a pas permis d'en savoir assez sur les conduites motrices des enfants.
<i>Thème séance 3</i>	Développement de la motricité à travers les déplacements : séance dédiée à la réalisation de tâches motrices nécessitant d'effectuer différents modes de déplacements.
<i>Thème séance 4</i>	Se repérer dans l'espace : séance basée sur le repérage dans l'espace des enfants dans la salle de motricité, comprendre et réaliser des consignes avec des contraintes spatiales.
<i>Thème séance 5</i>	Introduction à l'opposition : séance dédiée à l'appréhension de l'opposition pour les enfants, premiers jeux de confrontation, avec notion de points, de gagnants.
<i>Thème séance 6</i>	L'opposition directe ou indirecte : séance dédiée à la compréhension de la différence entre opposition directe et indirecte, avec surface interpénétrée ou non.
<i>Thème séance 7</i>	S'opposer individuellement ou s'opposer collectivement : séance dédiée à la distinction de deux modes d'opposition bien différents : l'opposition individuelle et l'opposition collective.
<i>Thème séance 8</i>	Opposition et coopération : séance dédiée au développement de la notion de coopération, d'équipe, de collectif. Gagner avec son équipe, en l'aidant, à plusieurs, et non seul.
<i>Thème séance 9</i>	Développement de l'esprit de compétition : séance dédiée à la réalisation de situations à points, voire même d'olympiades, dans le but de développer l'esprit de compétition des enfants.
<i>Thème séance 10</i>	Développement de l'esprit de compétition (2nde partie) : dans le même esprit que la séance 9, la séance est basée sur la notion de points, de gains, d'affrontement et d'envie de gagner.
<i>Thème séance 11</i>	Evaluation des acquis de fin de cycle : séance dédiée à l'évaluation finale des transformations attendues, acquises ou non par les élèves, sur demande de l'enseignante.

VI. Bilan des apprentissages

Le bilan des apprentissages moteurs a été construit tout au long du cycle pour les transformations attendues, mais aussi et surtout lors de la séance 11 dédiée à l'évaluation des compétences des enfants.

Rappel de l'objectif de séquence

❖ Agir individuellement et collectivement

❖ Développer un esprit de compétition

❖ Canaliser son énergie au profit de la réalisation d'une tâche motrice

❖ Être capable d'enchaîner un ensemble d'actions et d'effectuer plusieurs actions en même temps

Passer de...	À ...	Bilan			Commentaires (Éventuellement)
		Pour tous les élèves	Pour la majorité des élèves	Pour quelques élèves	
		D = dépassé A = atteint PA = partiellement atteint NA = non atteint			
Enchaîner avec difficulté un ensemble d'action dans un court laps de temps	Enchaîner plusieurs actions consécutives aisément et rapidement.		A	PA	L'enchaînement d'actions dans sa simple définition est acquis. Cependant, lorsque l'on rajoute une contrainte de rapidité, certains éprouvent quelques difficultés.
Craindre l'affrontement	S'opposer spontanément	A			
Avoir un manque de précision concernant la pose et la prise d'objet(s)	Être capable de poser et de prendre un ou plusieurs objets sans difficulté	A			

VI / Bilan des apprentissages

« Bouger dans tous les sens »	Être capable de canaliser son énergie et rester dans un espace limité		PA	NA	Malgré l'observation de certaines améliorations chez quelques élèves, le groupe dans son ensemble reste très turbulent
Ne pas comprendre la notion d'équipe	Développer un esprit d'équipe (encouragements, solidarité...)		PA	A	La notion d'équipe en soi est comprise, mais la compréhension de l'esprit d'équipe reste approximative.
Ne pas comprendre la notion de victoire	Développer un esprit de compétition et tout mettre en œuvre pour gagner.		A	PA	Pour certains, la notion de victoire est bien comprise, mais l'idée de tout mettre en œuvre pour gagner est encore vague.
Être sans cesse collé à ses camarades	Être capable d'évoluer seul dans l'espace		PA	NA	Certains élèves ont encore du mal à se détacher de leurs camarades et cherchent tout le temps le contact avec eux, notamment lors des systèmes de relais où les élèves doivent attendre leur tour.
Passer de confondre couleurs et chiffres	Être capable de compter et reconnaître les couleurs	A			
Ne pas être attentif à ce qui se passe autour de soi	Observer son environnement et prendre des informations.	PA			Les élèves ont du mal à rester concentrés dans la durée, et reste centrés sur eux-mêmes, ce qui limite leur prise d'informations.

VII. Analyse critique de mon stage en école

La réalisation de ce stage en école m'a été très bénéfique puisqu'elle m'a permis de beaucoup apprendre sur l'intervention en école, sur les enfants, leur manière d'être, d'agir, de comprendre. A vrai dire, je ne sais pas si l'on peut déjà parler « d'EPS » pour des enfants d'un si jeune âge, mais c'est sûrement pour cette raison que ce stage m'a encore plus appris que ce à quoi je m'attendais. En effet, le fait de m'adresser pendant ces 3 mois à des enfants en maternelle m'a permis de faire face à des situations, des problèmes auxquels je n'aurais pas pensé être confrontée lors de ce stage en école.

Pour débiter l'analyse de cette première expérience en milieu scolaire, je vais parler de l'importance de bien cerner les caractéristiques et les ressources de ses élèves, ce qui facilite ensuite la grande réflexion pour constituer les situations en amont de chaque séance. Effectivement, la conception des exercices, des jeux, m'a été rendue plus facile au fur et à mesure que je connaissais mes élèves. Au début du stage, je concevais des situations que je trouvais appropriées pour des GS, sans penser que chaque classe de GS possède ses atouts et ses difficultés, et qu'une classe de GS dans une école X ne réussira pas forcément à effectuer les mêmes tâches motrices que la classe de GS de l'école Y. Mais cette notion d'adaptation à mes élèves n'a pas été immédiate, j'ai d'abord pensé que la réussite ou non des tâches d'apprentissage venait essentiellement de ma manière d'expliquer, de faire les démonstrations, d'encadrer. Bien que cela compte aussi énormément, je me suis rendu compte que ce qui était également primordial, c'est la préparation, la réflexion de sa situation en amont. La situation n'est-elle pas trop complexe ? Est-elle adaptée à tous ? Si elle ne fonctionne pas comme je le souhaite, quelles variables incluent ? Si elle devient trop facile et donc sans intérêt, comment la complexifier sur le terrain ? Toutes ces questions doivent être traitées en amont et non sur le moment, sous peine de se voir très vite dépassée par le tournant que prend la tâche motrice.

Ensuite, je vais discuter des difficultés rencontrées avec mes élèves, et des solutions que j'ai pu apporter. En effet, dès le début du stage, les élèves ont su nous montrer à quel point cette intervention en école ne serait pas de tout repos pour nous. Après une première séance désastreuse, où la motivation avait fait une chute de plusieurs étages, avec des enfants très dissipés, très difficiles, avec de lourdes difficultés scolaires et relationnelles, nous avons peu à peu retrouvé le chemin de l'envie d'intervenir à l'école grâce à l'analyse des difficultés que l'on rencontrait et donc les solutions que nous trouvions pour y remédier. La principale difficulté lors de nos débuts, résidait dans le comportement déviant des élèves. Nous devions trouver des solutions pour écarter rapidement et au mieux ce souci, afin de pouvoir se concentrer véritablement sur la réalisation de tâches d'apprentissage et de pouvoir avancer. Pour ce faire, à partir de la séance 3 j'ai ajouté aux punitions, l'utilisation d'un sifflet, que j'ai présenté aux enfants comme une menace. Grâce à cela, j'ai pu très vite instaurer une règle qui consistait à se taire et faire le roi du silence dès que je sifflais. A mon grand étonnement, cette solution a très vite su fonctionner et m'a donc permis de me concentrer sur les apprentissages des enfants et non plus sur leurs comportements, leur dissipation, qui se sont calmés peu à peu au fur et à mesure des séances, lorsque les enfants ont compris que nous

n'étions pas des « copines » mais de réelles intervenantes. L'autre problème important auquel nous devions toujours faire face était le souci d'un point de vue cognitif de cette classe de GS. Il est vrai que la maîtresse nous avait prévenu d'un lourd retard et de grosses difficultés scolaires pour les élèves de cette année, mais nous n'avions pas réalisé que cela aurait une telle importance sur la mise en œuvre de nos séances. En effet, tout au long du cycle, nous avons dû procéder à une entière réflexion sur les situations que nous allions proposer la semaine suivante, en prenant en compte le fait que nos élèves ne pouvaient comprendre que des choses très simples et très basiques, mais aussi le fait que si cela se révélait trop simple, ces-derniers n'en feraient qu'à leur tête durant la séance. Il nous a fallu trouver un entre-deux et je dois avouer que cela a été pour moi le plus difficile au cours de ce stage, bien plus que l'encadrement des élèves sur le terrain. De plus, notre classe était composée de deux voire trois bons élèves, qui comprenaient rapidement nos situations, d'une majorité d'élèves qui comprenaient après que l'on avait répété plusieurs fois, fait plusieurs démonstrations, mais aussi d'une petite minorité d'élèves qui avaient de très grosses difficultés de compréhension. De ce fait, prendre en compte l'hétérogénéité de la classe, trouver des situations qui conviennent à tous, réfléchir à des tâches d'apprentissage simple mais intéressantes d'un point de vue moteur, s'est avéré très complexe. Par exemple, nous avons beaucoup utilisé le fonctionnement par relais lors de notre séquence, car on le trouvait intéressant puisqu'il reprenait la notion d'opposition entre deux équipes mais aussi de coopération au sein d'une même équipe. Mais très vite, cette méthode a rencontré des limites car les enfants ne comprenaient pas que lors d'un relai, l'enfant qui est prêt à passer sur le parcours doit attendre de se faire taper dans la main pour partir. Pour remédier à cela, nous avons fait l'utilisation de foulards, afin de matérialiser le signal de départ. Cela a fonctionné avec quelques élèves, mais pas du tout avec d'autres, ce qui a rendu compliqué l'installation de relais. En parallèle, j'aimerais aussi souligner la difficulté posée par notre activité. Le fait de ne pas enseigner une APSA en particulier, nous a troublé quant à la planification de notre cycle et la cohérence des séances. Il était très difficile d'apercevoir un réel objectif, une réelle cohérence entre nos séances, puisque celles-ci se rythmaient avant tout de jeux collectifs différents, de jeux traditionnels, de parcours de motricité. Les séances étaient très différentes entre elles et cela ne nous a pas facilité la tâche pour élaborer une cohérence verticale et horizontale. Toutefois, nous avons essayé de répondre au mieux aux critères présents dans le cahier des charges, et nous sommes toujours mises en lien avec la maîtresse pour savoir si notre méthode de fonctionnement correspondait à ces attentes.

Enfin, le dernier point que je vais aborder est celui des aspects relationnels et motivationnels présents lors de ce stage. Tout d'abord, il est important de noter la chance que j'ai eu de pouvoir réaliser ce stage avec un binôme de qualité et une maîtresse très à l'écoute et très investie, ce qui m'a permis de ne pas me décourager lorsque je n'étais pas satisfaite de mes prestations ou que je me posais des questions sur mes méthodes. Comme je l'ai expliqué au début de mon analyse, les débuts difficiles de ce stage ont provoqué un petit découragement, une baisse de motivation. Mais très vite, après la seconde et la troisième séance, la motivation et l'envie d'intervenir à l'école a été totalement retrouvée car c'est à ce moment-là que j'ai compris l'importance de réfléchir en amont à mes séances, de les imaginer, d'être confronté à des soucis de compréhension pour mieux y remédier. De plus, le fait d'avoir

atténué les comportements déviants des élèves m'a permis de reprendre confiance en moi très rapidement et de m'investir deux fois plus pour ce stage en école qui était très représentatif pour moi puisque je souhaite m'orienter dans l'éducation. Parlons maintenant de la relation avec les élèves. Lors de la première séance, où nous avons fait face pendant une heure à de vrais « petits monstres », je me suis vu sortir de l'école très en colère contre ces enfants de 5 ans qui avaient su me déstabiliser du haut de leur un mètre. Moi qui pensais avoir à faire à des petits humains très attachants et souriants, j'ai été très déçue de la relation qui s'était installée après ce début avec les enfants. A ce moment précis du stage, je ne pensais pas que dix séances plus tard, j'aurai un petit pincement au cœur au moment de les quitter. A vrai dire, au fur et à mesure des séances, un certain attachement se construit entre l'intervenant et les élèves, et je pense que cela est valable dans la majorité des cas. Le fait de passer de plus en plus de temps avec ces enfants, permet de mieux les connaître, mieux les cerner, et donc de passer de beaux moments avec eux, malgré quelques confrontations.

Pour conclure, je dirais donc que d'une part cette première expérience en milieu scolaire m'a beaucoup appris. Depuis quelques années maintenant, je côtoie le monde de l'entraînement en club mais c'était la première fois que j'étais face à des élèves, si différents et si petits. J'ai pu vite me rendre compte que les interventions en monde scolaire et en monde associatif sont complètement différentes. Ce stage m'a permis de comprendre l'importance de la réflexion préalable lors de la conception des situations, mais aussi les difficultés auxquelles on doit faire face lors de la mise en œuvre sur le terrain, et les solutions qu'il faut réussir à apporter. D'autre part, ce stage m'a permis de vivre une expérience humaine unique, que je ne risque pas d'oublier, avec de belles et de drôles de rencontres, avec qui je garderai des souvenirs pleins la tête, des bons, ou des mauvais !



Figure 18 : Photo souvenir avec les enfants lors du goûter de Noël

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Ecole maternelle Erik Satie de Montceau-les-Mines	3
Figure 2 : Beaucoup de matériels à disposition	3
Figure 3 : Plan large de la salle de motricité	3
Figure 4 : Gradins dans la salle de motricité	3
Figure 5 : Photographie de la classe entière lors de la séance 10. Absent : Rayane.	9
Figure 6 : Les enfants s'opposent lors de courses de vitesse	9
Figure 7 : Les enfants s'opposent à travers des jeux collectifs	9
Figure 8 : Les enfants dessinent ce qu'ils ont retenu après chaque séance	13
Figure 9 : Dessin de Djibril, représentant le jeu de la caisse à remplir	17
Figure 10 : Dessin d'Aissiya représentant le jeu des roues de la voiture.....	21
Figure 11 : Dessin de Maxence le représentant en train d'effectuer le parcours de motricité	25
Figure 12 : Dessin de Kaouthar la représentant en train d'aller chercher la couronne (jeu du bérêt).....	29
Figure 13 : Dessin de Younes représentant le jeu du départ du train	33
Figure 14 : Dessin de Djibril le représentant en train de jouer aux loups et aux moutons (situation que j'aurais dû encadrer) dans la salle de motricité.....	36
Figure 15 : Dessin de Qassym représentant le jeu du lapin dans la clairière	40
Figure 16 : Dessin de Rayane représentant la classe en train de s'affronter lors de la bataille des foulards	46
Figure 17 : Auto-évaluation de Kaouthar pour sa dernière séance de sport.....	53
Figure 18 : Photo souvenir avec les enfants lors du goûter de Noël	59