

SITUATIONS VECUES LORS DE L'ANIMATION PEDAGOGIQUE :

La contribution de l'EPS aux objectifs de l'EMC

1. Ballon pied : les portes

Terrain : 30mx25m avec plusieurs portes dispersées. Les joueurs sont en binôme et doivent échanger une passe au pied à travers une porte. Il n'est pas possible de faire deux échanges consécutifs dans la même porte.

Chronométrer une partie en demandant aux joueurs de compter le nombre d'échanges puis leur demander de faire mieux que le premier jeu en un même temps.

2. Ballon pied : deux ballons, trois buts, trois équipes sur le terrain.

Négocier les règles :

En EPS, les élèves sont confrontés à des règles multiples. Ces règles peuvent relever de l'ordre social (ne pas tricher, préserver son intégrité ou celle des autres, ne pas se battre...) ou de savoirs disciplinaires (règlement spécifique des activités sportives, règles de sécurité dans des « activités à risques »). Certaines de ces règles ne sont pas négociables (préserver son intégrité ou celle des autres) alors que d'autres peuvent faire l'objet d'une co-construction par les élèves et l'enseignant.

Il est par exemple possible de co-construire le système de règles régissant l'affrontement, en confrontant les élèves à des jeux sportifs inédits :

Terrain : 30mx25m, deux ballons, trois équipes, un but par équipe.

Consigne : Une équipe amenant le ballon dans un des deux buts adverses marque un point. L'équipe qui marque le plus de buts gagne.

Demander de définir, au fur et à mesure du déroulement du jeu, les règles à respecter. Cette construction et cette négociation par les élèves eux-mêmes des règles de jeu les amènent à interroger et mieux comprendre les fonctions des règles, à leur donner du sens, à les accepter et peuvent modifier leur rapport à d'autres types de règles (notamment d'ordre social). Le collectif classe peut également être amené à discuter le degré de pertinence de certaines règles au regard des contraintes qu'elles imposent sur le fonctionnement collectif de la classe.

Formuler des principes tactiques : pour exploiter au mieux un thème de jeu (dans une situation de sports collectifs par exemple) constitue un levier intéressant pour apprendre à prendre en compte le point de vue d'autrui, à argumenter et synthétiser différents points de vue dans une réponse collective. C'est aussi un levier pour que tous accèdent à la compétence traitée.

3. Éprouver des émotions, les verbaliser et les communiquer aux autres

En se mouvant, les élèves ressentent des sensations, éprouvent des émotions, les verbalisent. En partageant ces émotions avec les autres élèves, ils apprennent à les reconnaître chez eux mais aussi chez les autres. Ce partage des émotions développe l'empathie émotionnelle (capacité à percevoir et comprendre les émotions d'autrui), essentielle pour des interactions humaines apaisées.

Le masque facial :

Les enfants sont devant un miroir et doivent exprimer avec leur visage les consignes données par l'enseignant(e). Exemples, vous êtes contents, tristes, en colère, gais, fatigués, attentifs, endormis, étonnés...

Mimes à partir de saynètes sur les émotions, sensations, sentiments (à adapter à la classe d'âge) :

- Un homme d'affaires reçoit un coup de téléphone ; c'est l'hôpital qui lui annonce que sa femme vient d'accoucher. Arrivé à l'accueil de l'hôpital, on le fait patienter. Une infirmière vient le chercher et l'emmène dans la chambre où est sa femme avec un bébé dans les bras. Le père est fou de joie. Une infirmière entre avec deux autres bébés dans les bras. Le père est sous le choc, il s'évanouit.

Critères de réussite : les spectateurs doivent percevoir les éléments :

- l'homme d'affaire au travail
- l'excitation et la précipitation suscitées par l'appel
- l'impatience
- la joie
- la surprise

- Un dentiste s'ennuie dans son cabinet et attend des patients. En voilà un qui arrive, il a une rage de dents et souffre terriblement. Le dentiste, tout excité, va lui arracher une dent... mais le patient a toujours mal. Il en arrache une deuxième... mais ce n'est toujours pas la bonne... Le patient a peur. Le dentiste en arrache une troisième... c'est enfin la bonne. Le patient est soulagé et remercie le dentiste. Le patient s'en va !

Critères de réussite : les spectateurs doivent percevoir les éléments :

- l'ennui du dentiste

- la joie du dentiste de voir un patient
- la douleur du patient
- l'excitation du dentiste à arracher les dents
- la peur du patient
- la joie du patient et du dentiste

Projet collectif :

Par groupe, réaliser un mime qui utilise au moins trois des émotions citées ci-dessus.

4. Jeux coopératifs

Ils conduisent les élèves à travailler les uns avec les autres et à se toucher. La réussite du groupe passe par l'implication de tous.

La pieuvre (par 5 ou 6) :

La pieuvre que forment 5 ou 6 joueurs doit se déplacer sans problème, et de façon coordonnée, dans l'espace libre puis dans un parcours plus ou moins tortueux ou accidenté.

Quatre ou cinq joueurs, yeux bandés, forment un cercle autour du dernier joueur qui représente la tête de la pieuvre et doit la diriger dans ses déplacements. Les autres joueurs sont les tentacules et doivent toucher la pieuvre d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre les mouvements de la tête qui dans un premier temps peut verbaliser ses déplacements puis elle pourra évoluer doucement sans indications verbales.

Banquise (par 6 ou +) :

Tous les pingouins doivent rester sur la banquise qui se met à fondre. Les participants sont les pingouins et ils se baladent dans l'eau. Au signal, ils se placent sur la banquise (papier journal, cerceaux, plots...). Au fur et à mesure du jeu, la banquise fond (on retire une feuille, un cerceau...) mais tout le monde doit pouvoir se mettre sur le morceau restant.

Nœud gordien (par 6 ou +)

Chaque équipe se donne la main de façon désordonnée, on ne donne pas la main à ses voisins directs.

Il s'agit de démêler ce réseau de mains enchevêtrées, sans se lâcher. L'équipe qui a terminée la première a gagné. (Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts ou les mains).