

Numéro 169 - Octobre 2008



Respect des règles, respect de l'adversaire, respect de l'arbitre pour la beauté du sport.

C'est bien au centre de l'éducation physique et sportive et au cœur du socle commun de connaissances et de compétences que nous devons inculquer cette

valeur éducative, sans laquelle nous ne pouvons aller à la rencontre des autres. Aussi, quelle belle image nous ont donné les Jeux Olympiques lors du mois d'août lorsque la 1^{ère} médaille française a été celle de Steeve Guénot en lutte libre.

Les fondamentaux éducatifs de cette activité de confrontation résident dans la conquête déterminée d'un territoire et l'appréhension d'un contact corporel. Défendre un espace et soumettre son adversaire à sa volonté supposent de la persévérance, du courage, de la confiance et un contrôle de soi.

Et ce sont naturellement toutes ces qualités qui, développées, font grandir la personne dans le respect du jeu.

Comment alors ne pas souligner en ce mois d'octobre, avec la journée de l'arbitrage, l'importance des juges et des arbitres qui valident et font observer les règles ? Les élèves aiment d'ailleurs plus souvent participer au jeu qu'endosser le rôle d'arbitre. Ce rôle est pourtant essentiel. Il est donc indispensable que tous les jeunes puissent, au sein de diverses activités physiques et sportives, assumer cette fonction. Le vécu et les observations qu'ils vivront, leur permettront tout d'abord de mieux comprendre le jeu et surtout, plus spécialement, d'adopter ensuite des comportements appropriés et mesurés.

Le jeu déchaîne toujours les passions mais faisons en sorte, partenaires, adversaires et arbitres, de vivre davantage en harmonie dans un esprit convivial et sportif.

Philippe Brault,

Directeur de la rédaction

p-brault@ugsel.scolanet.org

© Photo : Ecole Ste Marie - St-Didier s/Chalaronne



La lutte, une rencontre dans le respect

Actualités

Accompagnement éducatif :



La Mutuelle Saint-Christophe Assurances soutient

l'accompagnement éducatif : Assureur de l'enseignement privé, la Mutuelle s'associe aux projets innovants qui rythment la vie de ses sociétaires. Partenaire du premier

rassemblement des référents éducatifs, organisé le 12 septembre dernier, elle comprend et soutient cette initiative mise en œuvre par l'Ugse. Son but ? Etre toujours plus proche de ses sociétaires dans un esprit d'engagement, de responsabilité et de proximité.

Athlétisme

Un outil pédagogique pour l'athlétisme à l'école

Un nouveau DVD « Planète Athlé Jeunes » reprend aujourd'hui tous les outils d'une mise en œuvre des fondamentaux de la motricité (courir, sauter, lancer). Vidéos, fiches de travail et de connaissances vous apporteront les ingrédients indispensables au développement d'apprentissages accessibles, formateurs et motivants. Prendre contact avec la fédération pour se le procurer (prix : 25 €).



Basket-ball

Réédition d'un CD-Rom pour la pratique de l'activité en primaire

Très demandé, le CD-Rom Mini-Basket est de nouveau disponible au siège de l'Ugse. Il vous permettra de mieux organiser vos séances d'EPS autour de l'activité Basket-ball, de la maternelle au cycle 3.

Vie du mouvement :

- Réunion du Conseil national les 3 et 4 octobre au siège de l'Ugse.
- CNAPEP les 17 et 18 octobre avec une réunion Inter-commissions, le samedi matin de 9 h à 13 h.
- Rencontre FFTT / Ugse le 18 octobre à la fédération.

Union Générale Sportive
de l'Enseignement Libre (Ugse)

277 rue Saint-Jacques - 75240 Paris cedex 05

Tél. : 01 44 41 48 50 - Fax : 01 43 29 96 88

www.ugse.org

Valeurs :

- Respect.
- Rencontre.
- Confiance.

Connaissances et Capacités :**Compétences de fin de maternelle :**

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace.

Compétence spécifique :

- Acquérir une image orientée de son corps et de celui de l'autre.

Durée du module :

- 6 à 7 séances.

Objectifs d'apprentissage :

- Vivre des équilibres et accepter des déséquilibres.
- Aller à la rencontre de l'autre et appréhender le contact.

Savoirs à construire :

- Identifier son rôle.
- Contrôler son action motrice : respect des autres et des signaux de début et de fin de jeu.
- Assurer une saisie pour retourner l'adversaire.

L'auteur :

Ghislaine Rouquié (UD 66).

Notre entrée dans l'activité privilégie le contact direct, sans utiliser d'objet médiateur. Avant chaque séance, prévoir une mise en train corporelle pour mobiliser les différents segments dans des actions de déplacements (ramper, marcher à quatre pattes, rouler...).

Phase d'exploration / découverte**Situation de lancement : « Mon coin de plage »**

But d'action Sortir un adversaire hors de l'espace de combat en utilisant différentes propositions.

Matériel

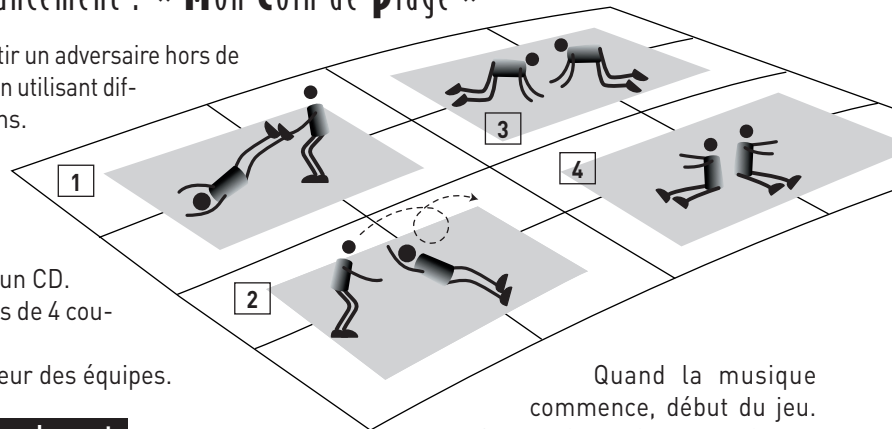
- Tapis si possible de 2 couleurs.
- Un lecteur CD et un CD.
- 4 jeux de dossards de 4 couleurs.
- 4 plots de la couleur des équipes.

Organisation - Déroulement

Classe divisée en 4 équipes. Durée du jeu 30 secondes. 4 propositions mises en place simultanément :

- **1** : sortir l'adversaire de la zone en le tirant par les pieds.
- **2** : sortir l'adversaire de la zone en le faisant rouler.
- **3** : sortir l'adversaire de la zone en le poussant à quatre pattes : les 2 joueurs sont à quatre pattes et se poussent sur le flanc.
- **4** : sortir l'adversaire de la zone en le poussant, les 2 joueurs sont dos à dos.

Chaque équipe se dirige vers une zone de combat. 8 enfants sont en action : 2 de chaque équipe.



Quand la musique commence, début du jeu.

Il faut avoir sorti l'adversaire du tapis de jeu avant l'arrêt de la musique.

Changement de rôle.

Quand tous les enfants de chaque équipe ont réalisé la proposition, effectuer les rotations.

Pour permettre la réalisation

Attribuer des espaces de combat bien définis.

Critères de réussite

- Respecter une règle : ne pas faire mal.
- Identifier et comprendre son rôle.
- Respecter le signal de début et de fin de jeu.
- Accepter le contact.

Phase de structuration de l'apprentissage**Situation 1 : « Le voleur de casquette »****But d'action**

Résister pour garder la casquette.

Matériel

- Tapis si possible de 2 couleurs.
- Un lecteur CD et un CD.
- 4 jeux de dossards de 4 couleurs.
- 4 casquettes.

Organisation - Déroulement

Classe divisée en 4 équipes. Durée du jeu 30 secondes. 8 enfants de 2 équipes différentes sont en action : ex 4 jaunes contre 4 verts*.

Le jeu débute avec la musique. Les enfants sont en binôme : un jaune en possession d'une casquette se couche dessus, un vert doit le soulever pour récupérer la casquette avant l'arrêt de la musique. Changement de rôle. Puis changement de joueurs.

Critères de réussite

- Respecter une règle : ne pas faire mal
- Identifier et comprendre son rôle
- Respecter le signal de début et de fin de jeu

Critère d'évaluation

Avoir récupéré la casquette avant la fin de la musique.

arnelle

contact avec l'autre

Situation 2 : « Le foulard » »

But d'action

Saisir le foulard coincé dans le pantalon de l'adversaire.

Matériel

- Tapis si possible de 2 couleurs.
- Un lecteur CD et un CD.
- 4 jeux de dossards de 4 couleurs.
- 8 foulards.

Organisation - Déroulement

Idem situation 1*. Les joueurs coincent le foulard dans leur dos au niveau de la ceinture du pantalon, puis se mettent à quatre pattes. Quand la musique commence chaque joueur essaie de saisir le foulard de son adversaire avant l'arrêt de la musique. Changement de rôle. Puis changement de joueurs.

Critères de réussite

- Respecter le signal de début et de fin de jeu.
- Garder la position à quatre pattes.

Critère d'évaluation

Être en possession du foulard avant la fin de la musique.

Situation 3 : « La crêpe » »

But d'action

Retourner l'adversaire.

Matériel

- Tapis si possible de 2 couleurs.
- Un lecteur CD et un CD.
- 4 jeux de dossards de 4 couleurs.

Organisation - Déroulement

Idem situation 1*. Quand la musique commence, un enfant à genoux doit retourner un autre enfant couché sur le ventre avant l'arrêt de la musique. Changement de rôle. Puis changement de joueurs.

Critères de réussite

- Respecter une règle : ne pas faire mal.
- Respecter le signal de début et de fin de jeu.
- Identifier les rôles.

Critère d'évaluation

Avoir retourné l'adversaire avant l'arrêt de la musique.

Selon l'aire de jeu, possibilité de doubler le nombre d'enfants en action.

Phase de réinvestissement/évaluation

« L'anguille et le pêcheur » »

But d'action

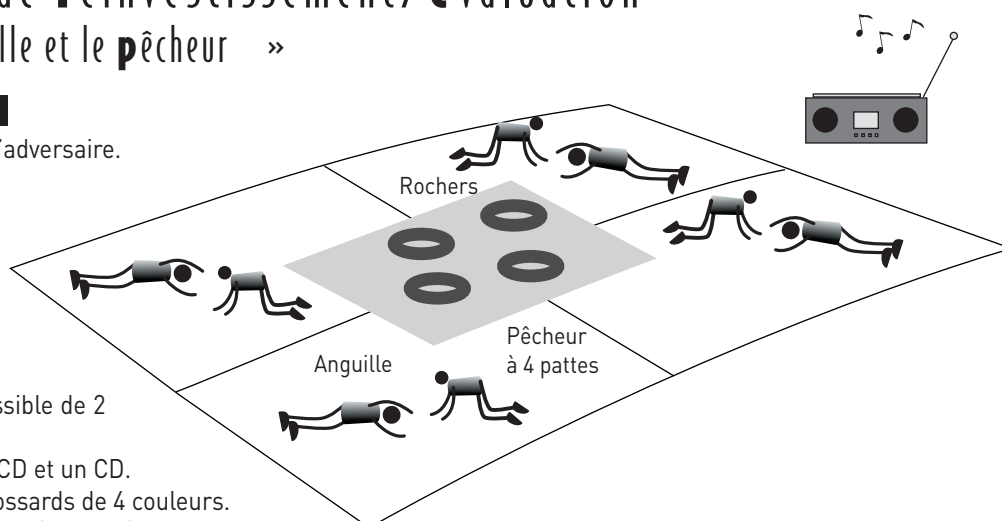
Immobiliser l'adversaire.

Matériel

- Tapis si possible de 2 couleurs.
- Un lecteur CD et un CD.
- 4 jeux de dossards de 4 couleurs.
- 4 roues Wesco (rochers).

Organisation - Déroulement

Idem situation 1*. Quand la musique commence, un enfant rampe (l'anguille), l'autre à quatre pattes (le pêcheur) doit l'empêcher d'atteindre son rocher (roue) en le saisissant et en le retournant pour l'immobiliser avant l'arrêt de la musique.



Changement de rôle. Puis changement de joueurs.

Critère d'évaluation

Par équipe, compter le nombre d'anguilles retournées.

Valeurs :

- Respect.
- Persévérance.
- Confiance.

Connaissances et capacités :

Compétences du socle (palier 1) :

- Pratiquer un jeu en respectant les règles.
- Se repérer et se déplacer de façon adaptée dans un environnement proche.

Compétence spécifique

- Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.

Durée du module :

- 8 à 10 séances.

Objectif d'apprentissage :

- Prendre des appuis solides pour saisir et faire tomber l'adversaire.

Savoirs à construire :

- Tenir des rôles différents.
 - Respecter les règles de sécurité.
 - Rechercher des appuis efficaces.
- Saisir et retenir l'adversaire.
- Repousser l'adversaire et lui résister.

Les auteurs :

Marie-Christine Bailly (UD 01)
Ghislaine Rouquié (UD 66)
et Philippe Brault (UN).

Dans la continuité de la maternelle, le niveau de jeu «s'élève». Les combattants sont à genoux et se font face. Il faut mettre au sol son adversaire et donc le faire chuter pour l'immobiliser.

Phase d'exploration / découverte

Situation de référence : « La chasse aux crocodiles »

Buts d'action

- **Pour les chasseurs** : empêcher les crocodiles d'atteindre la rivière en les immobilisant.
- **Pour les crocodiles** : retourner à la rivière avant le temps défini (30 s).

Matériel

Délimiter la berge (tapis) et la rivière (couloir de 4 mètres).

Organisation - Déroulement

Quatre chasseurs à genoux attendent les crocodiles qui rentrent dans le jeu par vagues de 4. Les chasseurs se placent à genoux sur la berge, dos à la rivière, face aux crocodiles.

Au signal donné, les crocodiles à 4 pattes cherchent à traverser la berge sans se faire immobiliser par les chasseurs. Le temps de traversée est de 30 s. On compte le nombre de crocodiles immobilisés puis la 2nde vague de 4 crocodiles entre en jeu... et ainsi de suite. A la fin de la 1^{ère} manche, on totalise le nombre de crocodiles immobilisés par le groupe de chasseurs. Quand tous les crocodiles sont passés, 4 autres chasseurs sont désignés et le jeu

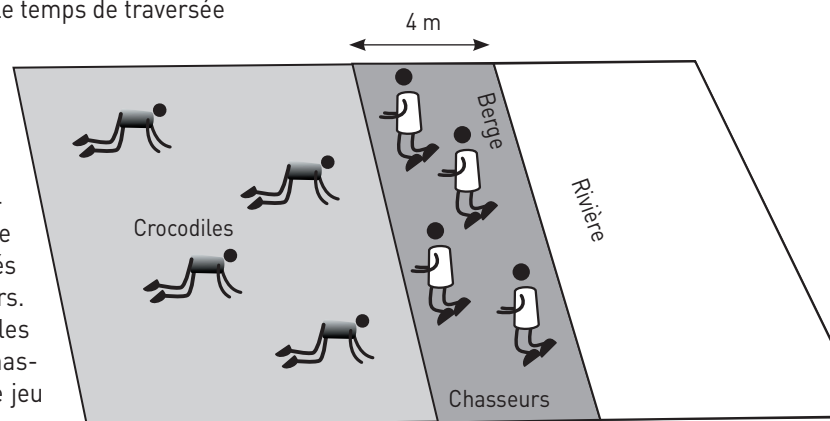
reprend. Il se termine quand tous les joueurs ont tenu le rôle de chasseurs.

Pour permettre la réalisation

- Identifier les zones de jeu (berge et rivière).
- Pour les chasseurs : occuper l'espace de la berge.
- Pour les crocodiles : s'engager dans la traversée dès le signal.

Critères de réussite

- Maintenir le crocodile immobilisé sur la berge.
- Résister et échapper à l'emprise des chasseurs pour rejoindre la rivière dans le temps imparti.



Phase de structuration de l'apprentissage

Situation 1 : « Tu tires ou tu pousses ? »

But d'action

Amener l'adversaire hors d'une zone en supprimant ses appuis.

Matériel

Tapis, matérialiser un cercle de 2 m de diamètre.

Organisation - Déroulement

Par binômes, les lutteurs se placent à genoux au centre du cercle. Au signal, le combat commence, il se termine dès qu'un lutteur est sorti du cercle ou à la fin du temps imparti (30 s).

Pour permettre la réalisation

Identifier la zone de combat.

Critère de réussite

Supprimer les appuis de l'adversaire en le saisissant par différentes prises : bras, jambes, épaules, genoux...

Critère d'évaluation

Un lutteur est hors zone avant la fin du temps de jeu.

La 2 mieux saisir et résister

Situation 2 : « Les ceintures »

But d'action Maintenir l'adversaire au sol en ceinturant différentes parties de son corps.

Matériel Tapis délimitant un espace de lutte.

Organisation - Déroulement

Par binôme, les lutteurs s'affrontent à genoux. Ils cherchent à saisir l'adversaire en le ceinturant au niveau des épaules, de la taille, des cuisses pour l'amener au sol.

L'enseignant désigne la partie du corps à ceinturer. Le lutteur doit maintenir sa saisie pendant 10 s. Les élèves observateurs comptent le temps d'immobilisation pour valider la réussite de la saisie.

Pour permettre la réalisation

- Connaître les zones à ceinturer.
- Persévérer dans le maintien de la saisie.

Critère de réussite La saisie définie est tenue pendant 10 s.

Phase de réinvestissement/évaluation

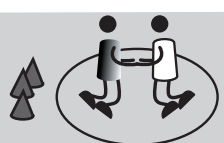
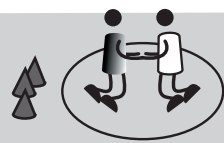
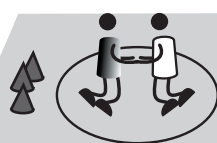
« Les rois de la lutte »

But d'action Immobiliser son adversaire respectif pour rapporter un point à son équipe.

Matériel Délimiter 3 à 4 zones de combat (tapis, plots, chasubles (2couleurs)).

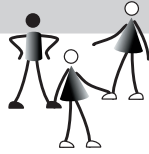
Organisation - Déroulement

Constituer 2 équipes de 12 à 16 joueurs. Les répartir par groupes de 3 à 4 de part et d'autre des zones de combat. Les enfants seront numérotés comme pour le jeu du bérêt. Constituer les groupes de force équivalente.



30'

N^{os} 1 Vert et N^{os} 3 Bleu



Situation 3 : « Relève-toi ! »

Buts d'action

- Se dégager de l'emprise de l'adversaire.
- Utiliser le poids de son corps pour résister.

Matériel Tapis.

Organisation - Déroulement

Un enfant est allongé au sol ; l'autre le maintient au moyen de son corps. Au signal, l'enfant immobilisé essaie de se dégager de l'étreinte de son adversaire pour se mettre à genoux. Le combat s'arrête dès que l'enfant est à genoux ou lorsque le temps imparti est terminé (30 s).

Critères d'évaluation

- Exercer une pression suffisante sur son adversaire.
- Trouver les appuis nécessaires pour se relever.
- L'enfant immobilisé réussit à se mettre à genoux.



S'équilibrer pour mieux saisir et résister

Valeurs :

- Respect.
- Autonomie.
- Confiance.

Connaissances et capacités :**Compétences du socle (palier 2) :**

- Respecter les autres et les règles de la vie collective.
- S'impliquer dans un projet individuel et montrer une certaine persévérance.

Compétence spécifique :

- Coopérer ou s'opposer collectivement et individuellement : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.

Durée du module :

- 8 à 10 séances.

Objectif d'apprentissage :

- Trouver les stratégies efficaces pour sortir l'adversaire de la zone de combat.

Savoirs à construire :

- S'engager dans un rapprochement corporel.
- Ajuster ses conduites à celles de son adversaire.
- Acquérir des comportements citoyens visant la responsabilité et l'autonomie.
- Appréhender affectivement une situation de corps à corps.

Les auteurs :

Nadine Aumont (UD 14) et
Jean-Paul Saillant (UD 44).

La proposition pour ce cycle met l'accent sur le protocole de mise en œuvre. Le cadre est défini, les espaces de combats attribués respectés et les règles « d'or » sont posées comme préalables permettant la réalisation : l'adversaire salué au début et à la fin du combat • le silence durant la mise en action • le respect de l'autre - ne pas faire mal • la protection de soi-même - ne pas se faire mal • la mise en œuvre d'aspects sécuritaires • les bijoux, boucles d'oreilles, montres... sont enlevés • les combats commencent et s'arrêtent aux signaux convenus.

Phase d'exploration / découverte**Situation de référence : « Les ours dans leur tanière »****Buts d'action**

- Pour les chasseurs : lutter pour faire sortir les ours de leur tanière.
- Pour les ours : résister jusqu'au signal de fin de combat.

Matériel 1 surface de combat de 6/8 tapis pour 6 élèves.

Organisation - Déroulement

2 équipes de 3 lutteurs par surface de combat. Les ours, l'une des équipes, prennent place sur l'aire de jeu en position semi-basse (à genoux, à 4 pattes ou accroupis). Au signal, les chasseurs pénètrent sur l'aire de jeu. Chacun d'eux identifie un adversaire en le saluant puis lutte pour faire sortir celui-ci de la zone de combat.

Variables temps : le combat s'arrête lorsque l'ours est sorti de sa tanière ou bien il s'arrête après un temps défini préalablement.

Pour permettre la réalisation

Définir le signal de début « Top combat ! » et d'arrêt « Fin de combat ! » donné par l'enseignant.

Critères de réussite

- Identifiés avec les élèves :
- Les règles « d'or » sont respectées.
 - Les prises sont assurées.
 - Les appuis au sol sont solides.
 - La masse corporelle est utilisée efficacement.

Phase de structuration de l'apprentissage**Situation 1 : « La tortue »****Buts d'action**

- Pour les chasseurs : retourner la tortue pour la mettre sur le dos afin de la déplacer.
- Pour les tortues : résister pour ne pas être mises sur le dos.
- Pour les arbitres : donner les signaux de début et de fin de combat. Faire respecter les règles « d'or ». Apprécier la victoire du chasseur.

Matériel 2 tapis pour 3 élèves.

Organisation - Déroulement

Les élèves sont par 3 pour tenir alternativement les 3 rôles (chasseur/tortue/arbitre). Sur le tapis prennent place la tortue à 4 pattes et le chasseur à genoux sur le flanc de la tortue. Au signal de l'arbitre, le chasseur tente de retourner la tortue sur le dos pour la tirer hors de l'aire de jeu. La tortue résiste pour ne pas être retournée et tente de se remettre sur ses pattes lorsqu'elle a été mise sur le dos.

Pour permettre la réalisation

La tortue ne peut pas se redresser (au moins, une main et un genou au sol), la tortue ne peut être déplacée que lorsqu'elle est sur le dos.

Critères de réussite

- Pour la tortue : assurer des appuis mains et genoux pour ne pas être déséquilibrée.
- Pour le chasseur : utiliser tout le poids du corps pour déséquilibrer la tortue et pour la maintenir dos au sol tout en la déplaçant.

Situation 2 : « Le combat de coq »**Buts d'action**

- Pour les combattants : repousser l'adversaire pour le faire sortir de la zone de combat.
- Pour les arbitres : donner les signaux de début et de fin de combat. Faire respecter les règles « d'or ». Attribuer la victoire au 1^{er} combattant

La 3 obiliser et repousser

qui aura repoussé son adversaire hors des limites de la zone de combat, tout en respectant la règle de combat.

Matériel 2 tapis pour 3 élèves.

Organisation - Déroulement

Les élèves sont par 3 pour tenir alternativement les 2 rôles (combattant/arbitre). Sur le tapis prennent place 2 combattants en position accroupie. Au signal de l'arbitre, les combattants se repoussent tout en gardant leur propre équilibre. Ils enclenchent des assauts répétés jusqu'à ce que l'un d'eux place au moins un appui hors de la zone de combat.

Pour permettre la réalisation

La règle de combat : un combattant ne peut donner un assaut que lorsqu'il est sur ses appuis ; il doit donc se remettre en position accroupie pour continuer ses attaques.

Critères de réussite

- Prendre des appuis permettant l'équilibre.
- Repousser avec force pour obliger l'adversaire à se déplacer vers les limites de la zone de combat.

Situation 3 : « Le pousse-pousse »

Buts d'action

- Pour les attaquants : pousser son adversaire jusqu'au bout du tapis 3.

Phase de réinvestissement/évaluation

Situation tournoi : « Les ours dans leur tanière »

Buts d'action

- Pour les chasseurs : lutter pour faire sortir les ours de leur tanière.
- Pour les ours : résister jusqu'au signal de fin de combat.
- Pour les arbitres : donner les signaux de début et de fin de combat. Faire respecter les règles « d'or ». Attribuer la victoire au 1^{er} combattant qui aura repoussé son adversaire hors des limites de la zone en respectant la règle de combat.

Organisation - Déroulement Les élèves sont par 3 pour tenir alternativement les 3 rôles (chasseur/ours/arbitre). Les ours prennent place sur le tapis en position haute pour combattre debout. Au signal de l'arbitre, le chasseur lutte pour faire sortir l'ours de sa tanière. Tout en résistant, l'ours tente de déséquilibrer le chasseur. Temps de combat 30 secondes.

- Pour les défenseurs : résister et tenter de faire tomber l'attaquant.
- Pour les arbitres : donner les signaux de début et de fin de combat. Faire respecter les règles « d'or ». Apprécier la victoire du chasseur.

Matériel Pour 3 élèves, 3 tapis installés bout à bout dans le sens de la longueur.

Organisation - Déroulement

Les élèves sont par 3 pour tenir alternativement les 3 rôles (attaquant/défenseur/arbitre). Sur le tapis 1 prennent place 2 combattants en position agenouillée. Au signal de l'arbitre, l'attaquant pousse le défenseur tout en gardant la position agenouillée. Tout en résistant, le défenseur tente de déséquilibrer l'attaquant.

Pour permettre la réalisation

L'attaquant ne peut que pousser : il ne peut donc pas tirer. Il ne peut combattre s'il n'est pas agenouillé.

Évolution : les combattants prennent place sur le tapis en position haute pour combattre debout.

Critères de réussite

- Assurer des prises en corps à corps pour utiliser au mieux sa masse corporelle.
- Réagir sur les appuis et ancrer ces appuis-là pour développer le maximum de force.

Organisation du tournoi

- 1^{ère} phase : idem situation de lancement = organisation de 6 combats.
- 2^{ème} phase : organisation de 3 poules
poule 1, ceux qui ont remporté 2 combats
poule 2, ceux qui ont remporté 1 combat
poule 3, ceux qui n'ont remporté aucun combat.
On constitue à nouveau des trios au sein de chaque poule.

Pour permettre la réalisation

Règle de combat : les prises de corps visent à repousser et non à tirer.

Critères d'évaluation Pour chaque combat : j'ai salué spontanément mon adversaire avant et après le combat. J'ai sorti mon adversaire de l'aire de combat avant les 30 secondes.



Lutter pour immobiliser et repousser

Interdisciplinarité : EPS et Langage (I)

Objectifs de stage :

- Oser jouer avec les mots en les mettant en mouvement et vivre des histoires par le corps.

Module d'apprentissage sur « le langage de communication » :

Compétences du module :

- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et expressive, seul ou à plusieurs.
- Narrer, raconter ou écrire des textes littéraires, poétiques ou théâtraux en respectant les contraintes de la langue.

Objectif d'apprentissage :

- Vivre une démarche de création pour transmettre des écrits par le corps et le mouvement.

Mise en œuvre : Séances proposées à des élèves de CE1 à CM2 (environ 24 élèves). Temps estimé de 40 à 50 mn par séance. Grande salle de motricité. Prévoir des matériels de composition.

Ressources :

Cahier pédagogique Prim'Infos N° 141 de septembre 2005 mis en ligne sur notre site : www.ugsef.org

Réabonnement :

Chers lecteurs, bon nombre d'entre vous n'ont pas encore renouvelé leur abonnement. Nous comptons toujours sur votre fidélité. Aussi, pour ne pas interrompre vos envois, n'oubliez pas de nous retourner rapidement votre bulletin de réabonnement.

Les auteurs :

Formatrice : **Myrtha Liberman**
et stagiaires du stage (Aillon-Le Jeune (Savoie) – Mars 2005.

« Des situations pour habiter son corps »

Lors d'un stage de formation de formateurs en 2005, nous avons voulu associer différents aspects de la littérature à l'expression de soi, au développement de l'imaginaire et à la prise en compte d'une corporéité pour être « vrai » dans sa personne. Donner la possibilité à l'enfant de rentrer dans un écrit, de s'impliquer dans un projet d'écriture et faire émerger chez lui le sens des mots et du mouvement.

Situations de langage

Situation 1 : « Diction / Expression »

Objectif d'apprentissage Lire et dire, de manière expressive, des phrases à difficultés phonétiques, dans diverses situations de communication.

Matériel Fiches de phrases écrites.

Organisation - Déroulement

1^{er} temps : Les différentes phrases sont distribuées aux enfants pour permettre une lecture individuelle silencieuse.

2^{ème} temps : Lecture à voix haute.

Les étapes :

- 1 Lire les phrases lentement, de façon monotone et en se déplaçant lentement.
- 2 Changer de vitesse de déplacement et donc de rythme de lecture
- 3 Puis en binôme :
 - a - Lentement, rapidement
 - b - En articulant de manière exagérée
 - c - En face à face, en lecture entendue par l'autre (les 2 lisent en même temps)
- 4 Puis à 4, lire la série de phrases, tous ensemble, en changeant de ton (autoritaire, triste, content, colérique, tendu, décontracté...).
- 5 Chaque enfant choisit ensuite une phrase et se déplace dans la salle. Au signal, chacun retrouve alors un partenaire de lecture. Et l'enseignant donne des situations de communication différentes : rencontre de deux clochards, deux personnes âgées, deux adolescents...
- 6 Pour finir la séance, constituer des groupes de 4 enfants qui retiennent 2 phrases. Chaque groupe doit alors imaginer une manière de présenter ces phrases et les présente aux autres groupes.
- 7 Verbalisation, dans les groupes observateurs, sur cette communication.

Critère de réussite S'approprier les phrases lues en les personnalisant au groupe.

Situation 2 : « Poésie »

Objectif d'apprentissage Vivre corporellement une poésie pour mieux la comprendre et la transmettre.

Organisation - Déroulement Les mêmes groupes de 4 enfants inventent une manière de lire un poème (« Il pleut » de Raymond Queneau). Chaque groupe présente ensuite sa conception du texte aux autres. **Consigne :** Faire ressortir le rythme et la sonorité des mots.

Variante : Lors de la diction du dernier groupe, le reste de la classe se met par deux et travaille en miroir (l'un improvise une gestuelle et l'autre l'imité).

Situation d'EPS

« Du mime à la mise en scène »

Objectif d'apprentissage

Créer et mettre en scène une histoire mimée avec un ou plusieurs objets pour une représentation.

Matériel Différents supports et objets variés (petits, grands, volumineux...).

Organisation - Déroulement

1^{er} temps : Les enfants se mettent en trinôme, chacun avec un objet différent. Au signal, le 1^{er} commence une action puis le second enchaîne, suivi du 3^{ème}.

2nd temps : Refaire le mime en donnant de l'ampleur aux mouvements et construire une histoire avec un début, un déroulement et une chute. Il faut donner un temps d'entraînement et de répétition important avant de le présenter au groupe classe.

Variables : ajout de matériel, décision de jouer plusieurs rôles, objets ayant plusieurs fonctions (faire travailler son imaginaire).

Critère d'évaluation Présentation de la production de chaque groupe.

Suite à cette page sur EPS et Langage, une deuxième page de situations interdisciplinaires vous sera proposée sur le prochain numéro du mois de novembre.