

# L'ACTION MOTRICE



# Le point de vue de l'EN

Par Lydie Martin-Hardy, IEN.

Classe de grande section  
de Cécile Duchemin,  
enseignante à l'école  
maternelle de l'Obier  
à Nogent-sur-Oise.

L'activité physique est un moyen d'action privilégié pour permettre un développement moteur, affectif et intellectuel harmonieux. L'enseignante permet aux élèves d'explorer une grande variété de situations ludiques puisque le jeu est l'activité naturelle de l'enfant.

En participant, avec ses pairs, à une activité qui comporte des règles, des difficultés à résoudre, qui institue des rôles différents, l'élève apprend progressivement les enjeux et les contraintes des activités collectives.

Il ne s'agit pas de proposer une copie des pratiques sportives de club connues des enfants mais il s'agit bien d'utiliser ces activités en les adaptant à l'âge des élèves et d'en construire le sens avec eux.

Dans le cadre des jeux d'opposition collectifs qui favorisent la coopération, l'enseignante a choisi le hockey qui est peu connu des élèves. Cette activité permet de coopérer avec des partenaires, de s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif mais également de mettre en place une palette d'actions motrices variées : viser, slalomer, frapper, passer, tirer, attaquer, défendre... tout en intégrant des contraintes liées à la manipulation d'un matériel spécifique.

## Les séquences du DVD-Vidéo

- ➔ *En route vers le jeu collectif (séquence 1)*
- ➔ *Les apprentissages moteurs (séquence 2)*

Durée du module de hockey : trois mois à raison de deux séances par semaine.

### Les compétences travaillées

*En route vers le jeu collectif*

- Jouer en équipe.
- Faire des passes.
- Respecter les règles du jeu.
- Être juge.
- Arbitrer.

*Les actions motrices*

- Tenir la crosse.
- Conduire le palet.
- Passer le palet.
- Bloquer le palet.
- Tirer.

Le côté ludique a été privilégié en faisant abstraction au maximum des considérations techniques.

Cependant, il ne peut pas y avoir véritablement de jeu tant que les élèves n'ont pas adapté leur rapport à la crosse et réussi son maniement par le biais d'autres actions motrices.

Cela nécessite d'alterner les situations de jeu collectif et les ateliers permettant de développer les compétences nécessaires à la pratique du hockey.

### Les règles de sécurité

Quel que soit l'âge des élèves, il est indispensable, dans ce type de jeu collectif, d'insister sur la nécessité de mettre en place des règles de sécurité simples et de les respecter.

- Ne pas jouer la crosse en l'air.
- Ne pas relancer un palet qui est en l'air.
- Ne pas shooter dans le palet.
- Ne pas pousser un autre joueur.
- Ne pas se bagarrer.

L'enseignant met en place les règles qu'il juge nécessaires. L'élève ne doit pas être enfermé dans un carcan d'interdits : c'est en s'engageant dans l'activité qu'il apprend peu à peu à prendre des risques mesurés tout en étant attentif à la sécurité, la sienne et celle des autres.

### ➔ *Vers une co-évaluation (séquence 3)*

L'évaluation se met en place après plusieurs séances d'apprentissage. Les élèves s'auto-évaluent en petits groupes.

La fiche, établie par l'enseignant, comprend huit items. Les élèves doivent colorier entièrement le disque si l'action est réussie, la moitié seulement si l'acquisition est partielle. Ils effectuent le tour du cercle si l'action n'est pas réussie.

Une validation *a posteriori* de l'enseignant est indispensable.

### ➔ *Le jeu des boîtes (séquence 4)*

La découverte de ce jeu des boîtes intervient en milieu de module, vers la séance n° 12.

Cette première séance du jeu des boîtes a pour objectif de développer chez les élèves (après l'exploitation en classe) des stratégies de jeu.

### Principe du jeu

- Deux équipes de trois joueurs sont constituées (les jaunes et les bleus).
- Chaque joueur dispose de trois palets repérés

par une gommette de la même couleur que celle de son équipe.

- Six boîtes (à trois points, à deux points, à un point) sont installées dans un espace délimité interdit d'accès aux élèves.

- Chaque joueur dispose d'une minute pour tirer trois palets.

- Lorsqu'une boîte contient trois palets, elle est fermée

- Au bout d'une minute, les juges ramassent les palets qui ne sont pas entrés dans les boîtes et les redonnent aux joueurs.

- Il y a trois manches. À l'issue des trois manches, les palets qui ne sont pas entrés dans les boîtes, sont perdus.

- L'équipe qui compte le plus de points gagne.

### → Une situation problème – l'exploitation mathématique du jeu des boîtes (séquence 5)

Dans la classe, les élèves sont amenés à découvrir quelle équipe a gagné, c'est-à-dire celle qui a le plus de points. L'enseignante rappelle bien que les palets n'ont pas tous la même valeur, que cela dépend de la boîte dans laquelle ils se trouvent. Les élèves tâtonnent, émettent des hypothèses, utilisent

différentes procédures (passage par les cubes, représentations dessinées de la valeur des palets).

Lorsqu'une solution est découverte, elle est présentée à tous, puis validée par l'enseignante, et *tous* les élèves sont invités à compter le nombre de points acquis par équipe.

Le travail s'est engagé en laissant le temps de recherche nécessaire aux élèves. Il a fallu deux séances de trente minutes pour trouver l'équipe gagnante. Cette situation conduit les élèves à développer des stratégies différentes face au jeu de boîtes : tous veulent tirer dans les boîtes à trois points !

### Matériel d'éducation physique et sportive utilisé

- Une crosse par élève.
- Un palet par élève (il est possible d'utiliser une petite balle, cependant la trajectoire de l'objet est plus complexe à maîtriser pour des élèves de cet âge).

- Des plots.
- Des buts.
- Des chasubles de trois couleurs (pour distinguer les joueurs et les arbitres).

- Des boîtes en carton (minimum six). ■

## Le point de vue de la conseillère pédagogique

*« C'est à travers son corps que l'enfant perçoit le monde qui l'entoure, c'est avec son corps qu'il entre en relation avec cette réalité du monde. La conscience et la connaissance de cette réalité sont inséparables de la conscience, de la connaissance et de l'usage que l'enfant a de son propre corps. »*

Pierre Vayer, *Le dialogue corporel*.

L'action motrice est, à l'école maternelle, une modalité première de construction des apprentissages. « L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. » (« Agir et s'exprimer avec son corps », *Nouveaux programmes de l'école primaire*, 2008.)

### Analyse de la séance du DVD-Vidéo

La séquence présentée sur le DVD-Vidéo retrace les différentes étapes d'un module « Activités de lancer avec des crosses, vers le jeu de hockey ».

#### Les situations pédagogiques

Dans un premier temps, le problème fondamental posé par l'activité est, pour l'élève, d'élaborer un projet de trajectoire pour faire avancer le palet tout en étant précis.

Dans un deuxième temps, lors du jeu des boîtes, le problème est complexifié par un choix stratégique à effectuer pour marquer le plus de points.

Afin de permettre aux élèves de répondre à ces problèmes fondamentaux, l'enseignante met en

Par Corinne Caron, conseillère pédagogique.

Classe de grande section de Cécile Duchemin, enseignante à l'école maternelle de l'Obier à Nogent-sur-Oise.

place deux types d'activités :

- des jeux de familiarisation au cours desquels deux équipes s'entraînent à faire circuler le palet et à marquer des points. Ces phases de familiarisation peuvent s'enrichir de jeux issus de la tradition populaire, adaptés à la spécificité de l'activité choisie (jeu du béret par exemple) ;

- des situations d'apprentissages ciblés, proposées sous forme d'ateliers tournants, au cours desquels les élèves s'entraîneront à faire avancer le palet, à le frapper et à lui faire franchir une zone.

Des variables pédagogiques permettent de faire progresser les élèves au sein de ces situations d'apprentissage. Il est possible de varier par exemple la distance et la taille de la zone à atteindre, la largeur du couloir dans lequel s'effectue le déplacement du palet, etc.

Un dispositif d'auto-évaluation est proposé au sein de chaque atelier et permet à l'enfant de représenter sa performance et de la retenir d'une séance à l'autre. Cette auto-évaluation se met en place au fur et à mesure de l'activité et commence par une verbalisation de la réussite ou de l'échec du lancer. Ensuite, c'est une représentation écrite sous forme de symbole qui est retenue pour conserver la trace du résultat.

Cette activité, par le matériel utilisé et les règles de jeux imposées, permet de travailler spécifiquement des compétences en lancer et en déplacement.

Elle permet aussi d'aborder des compétences plus générales qui mettent l'enfant en situation :

- de s'engager dans l'action (en osant le faire en toute sécurité, en contrôlant ses émotions) ;
- de concevoir un projet d'action à court terme ;
- d'identifier et d'apprécier les effets de l'activité (en relevant des indices simples, en prenant des repères dans l'espace et en constatant ses progrès) ;
- de se comporter dans le groupe en fonction de règles.

### *Apprentissage moteur et rôle de l'enseignant*

À l'école maternelle, l'enfant a besoin de temps pour découvrir l'espace et le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, pour affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, pour s'exercer, pour agir avec les autres. Le rôle de l'enseignant est de mettre en place une organisation rigoureuse des activités pour éviter de

passer plus de temps à attendre son tour qu'à agir.

Celles-ci doivent d'abord être l'occasion d'explorer les espaces, de manipuler les objets ou le matériel, de jouer successivement des rôles différents, d'explorer les façons de mobiliser son corps et ses segments. Cela suppose une mise à disposition de matériel en quantité suffisante (un objet par enfant pour le petit matériel : balles, ballons, foulards).

Les situations sont conçues et organisées afin de laisser dans un premier temps l'exploration libre du dispositif proposé. L'enseignant aide ou guide l'enfant lorsque le besoin s'en fait sentir, il lui suggère des solutions nouvelles aux problèmes qu'il a posés, bref il interagit sans cesse avec lui.

La gestion de la classe pendant les séances d'apprentissages moteurs doit s'inspirer du fonctionnement mis en place pour les autres activités et doit permettre d'alterner des temps de travail en ateliers et des temps de rassemblement du groupe classe.

### *Action motrice et interdisciplinarité*

Le champ disciplinaire des apprentissages moteurs est lié aux apprentissages langagiers et les deux domaines se complètent et s'articulent pour l'acquisition de compétences et amener les élèves à progresser.

### *Apprentissage du langage et acquisition du répertoire moteur*

Le développement du langage est étroitement lié au développement moteur et des activités pédagogiques mettant en relation ces deux champs disciplinaires sont possibles notamment lors de phases de verbalisation. Les élèves utiliseront la langue orale pour évoquer leurs actions récentes ou à venir.

Il est indispensable d'envisager des moments où, avant et après les temps d'action, des temps de verbalisation accompagnent et soutiennent la construction des actions motrices.

Des photographies ou des images vidéo montrant les élèves en action sont des supports de parole intéressants et donnent la possibilité aux élèves de revenir sur des actions vécues, de les évoquer.

Le dessin est également une possibilité pour l'enfant de représenter une situation puis de la mettre en mots.

À partir de ces temps de verbalisation, il est possible de créer des passerelles vers l'écriture et de rédiger, par exemple, des légendes de photogra-

phies montrant les élèves en action. Ces légendes sont dictées à l'adulte et ces productions peuvent faire l'objet d'affichages ou encore peuvent nourrir un cahier spécifique qui conserve la trace des activités motrices.

Il est alors intéressant de compléter ce travail de l'oral vers l'écrit par la lecture puis la rédaction de règles de jeux.

Les fiches d'évaluation mises en circulation pour conserver la trace des performances constituent également des supports aux activités de lecture et d'écriture.

Les séances d'éducation motrice vécues par les jeunes élèves de l'école maternelle leur permettent de vivre et de nommer l'espace dans lequel ils sont amenés à évoluer.

C'est dans l'action que naît le langage et c'est en vivant des expériences corporelles que les jeunes enfants apprennent à maîtriser les marques d'énonciation structurant l'espace (ici, là, devant moi, à droite, etc.) et des éléments lexicaux exprimant des déplacements ou des situations orientés (monter, descendre, se rapprocher, etc.).

Ces compétences rattachées à la découverte du monde et qui ont pour objectif de rendre l'élève capable de se situer dans l'espace proche sont fondamentales. Elles représentent les bases de toutes les activités futures liées aux représentations abstraites d'orientation et de déplacement dans l'espace.

### **Acquisition et renforcement des connaissances en mathématiques**

Ce domaine d'apprentissage des actions motrices est porteur d'autres enseignements qui prennent source dans l'activité physique de l'élève et qui permettent de nourrir d'autres apprentissages, notamment en mathématiques.

Le jeu des boîtes, proposé dans le DVD, montre quelles stratégies doivent élaborer les élèves pour compter leurs points. Les apprentissages numériques sont alors réactivés dans une activité qui fait sens pour les élèves puisqu'il va s'agir pour eux de trouver quelle est l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points et donc qui a gagné.

Le prolongement de cette activité permet de définir de nouvelles stratégies de jeux, les élèves ayant vérifié lors du comptage, que certaines boîtes ont une valeur supérieure aux autres. Une méthode pour atteindre rapidement les cibles les plus intéressantes se dessine, et les élèves sont amenés à

jouer de façon plus collective. Ils doivent faire circuler les palets pour atteindre les cibles les plus avantageuses.

La nécessité de se faire des passes émerge alors, ainsi que la notion de jeux d'opposition, car l'enjeu qui peu à peu se dessine est bien celui d'être l'équipe la plus rapide à atteindre les boîtes les plus intéressantes en nombre de points.

### **Acquisition de règles de vie**

Les séances visent tout d'abord à favoriser l'acquisition de gestes moteurs, et les actions motrices y sont premières. Cependant, cet enseignement permet de travailler à l'acquisition d'autres compétences plus transversales, comme se conduire dans un groupe en fonction de règles, et qui prennent tout leur sens à l'occasion de l'apprentissage d'un jeu collectif.

Quand les élèves s'engagent dans des actions leur permettant d'approcher le jeu de hockey, ils sont très vite confrontés à la nécessité de mettre en place quelques règles de sécurité. D'une part, il faut qu'ils se préservent et d'autre part il s'agit de ne pas blesser autrui. Des règles de respect du matériel et de son utilisation se mettent en place parallèlement à l'action motrice.

Les premiers échanges sensibilisent également les jeunes élèves à la nécessité de mettre en place des règles de jeux simples qui par la suite se complexifient pour, au fur et à mesure des acquis, proposer de nouvelles situations problèmes.

Au cours de ces phases successives de mise en place de règles, des contraintes nouvelles apparaissent pour faire progresser les élèves dans les apprentissages spécifiques voulus par l'enseignant.

Ces règles de jeux et de sécurité permettent d'attribuer différents rôles aux élèves. Ils peuvent ainsi se voir confier des missions d'arbitrage et veillent alors au respect des règles de jeux et de conduite.

À l'école maternelle, les séances d'éducation motrice sont quotidiennes et contribuent fortement à la construction de l'individu. Elles sont fondamentales et ont pour finalité d'amener l'élève à améliorer ses conduites motrices.

Elles sont également premières dans bon nombre de situations de découverte ou de réinvestissement dans d'autres champs disciplinaires.

En lien permanent avec les apprentissages langagiers, elles contribuent à les initier et à les enrichir. ■