

Les équipes EPS du premier degré des départements de l'Aisne et de l'Oise proposent aux enseignants du premier degré, des modules EPS pour cette fin d'année scolaire 2019/2020.
Tous les champs d'apprentissage constitutifs de l'EPS seront abordés à l'aide d'APSA, dans le respect du protocole sanitaire en vigueur. (Maintien de la distanciation physique, application des gestes barrière, limitation du brassage des élèves, hygiène des locaux et du matériel...)
Il va de soi que les programmations EPS validées avant la crise sanitaire par les inspecteurs de l'Education nationale pourront être modifiées, comme l'ensemble des programmations des autres enseignements.



Champ d'apprentissage n° 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Module réalisable pour les élèves en situation de handicap moteur, auditif, visuel avec matériel adapté et consignes spécifiques

Compétences

Objectifs d'apprentissage

Les élèves à BEP peuvent atteindre les 3 objectifs : moteur, méthodologique et social à adapter en fonction de leurs caractéristiques.



Objectif moteur

Mobiliser ses ressources pour enchaîner plusieurs actions motrices (lancer précis et sauter), gérer ses efforts et l'intensité de ses actions.



Objectif méthodologique

Identifier, analyser, apprécier, consigner les effets de son action et de ses performances.



Objectif social

Appliquer et rappeler des consignes, respecter et faire respecter les règles relatives à la sécurité et au respect des personnes et du milieu.

Les jeux de marelles étaient à l'origine des activités d'adultes dont les formes actuelles se retrouvent dès le XVII^{ème} siècle. Ces jeux aux significations magiques sont imprégnés de symbolisme par les noms donnés aux cases tracées au sol (Terre, Enfer...) et par les noms des figures (Jours...). Il existe un très grand nombre de jeux de marelles au sol, pour chacun d'eux, les lignes et cases tracées ont un rôle capital ainsi que les lancer de « cailloux », « palets », « palettes », « marelles », objets plats ne dépassant pas la surface d'une main, toujours personnels, ...a fortiori dans le contexte actuel.
Le score a une structure d'une échelle à difficultés croissantes. Chacun s'affronte à tour de rôle, s'arrête et cède sa place à la première erreur. Son tour revenu, il garde le bénéfice des séquences réussies.

Les erreurs sont inhérentes au contexte (régions, quartiers...) et peuvent être arrêtées par une école ou une classe (occupation des cases, heurt d'un autre palet, déséquilibre...) mais il y a toujours faute quand : (NB : Ne pas saturer de règles la séance 1)
- on se trouve dans l'ordre des actions à réaliser,
- on marche sur une ligne,
- le palet est lancé ou poussé sur une ligne ou dans une mauvaise case,
- on se repose, on change de pied dans une case non prévue,
- on pose une deuxième main ou un deuxième pied au sol en ramassant son palet,
- on pousse le palet en plusieurs fois quand on doit le faire d'un seul coup.

Module proposé																	
Pour les élèves	Pour l'enseignant	Conseils en lien avec le protocole sanitaire															
<p>SITUATION DÉCOUVERTE : LA MARELLE DES ÉCOLIERS</p> <p>Objectifs : <i>Pratiquer une EPS conforme au protocole sanitaire en vigueur</i> <i>Savoir réaliser les gestes spécifiques nécessaires à la réalisation du « parcours » mixte déplacements/lancers.</i></p> <p>Règles du jeu: Dans le respect du protocole sanitaire, le joueur 1 lance son palet dans la case 1 et saute (à cloche-pied) dans cette case pour en faire sortir le palet en direction de la Terre en le poussant avec le pied sur lequel il se tient. Puis il lance le palet dans le carré 2 ; se rend (à cloche-pied) dans cette case 2 en passant par la case 1 pour ramener le palet de la même façon dans la case 2, puis dans la case 1 et enfin sur la Terre. Et l'on continue ainsi jusqu'à la case 6. Au reposoir on peut s'arrêter, les deux pieds à terre, saute par-dessus l'enfer ; le palet ne doit pas s'y arrêter non plus, etc. Arrivé au paradis, on a fini la partie.</p> <p>Matériel : Palets individuels, quelques tracés de marelle :</p> <table border="1" data-bbox="488 874 757 1302"> <tr> <td>Reposoir</td> <td>4</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>5</td> <td>Enfer</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Reposoir</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>6</td> <td>Paradis</td> </tr> <tr> <td>Terre</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Reposoir	4	7	3	5	Enfer	2	Reposoir	8	1	6	Paradis	Terre			<p>Evaluation diagnostique</p> <p>Situations simples pour entrer positivement dans l'activité.</p> <p>Remarques sur les difficultés éventuelles C'est un temps de repérage pour l'enseignant.</p>	<p>Maintien de la distanciation physique 2 à 3 élèves par marelle.</p> <p>Application des gestes barrière Les palets appartiennent à l'école ou aux élèves, il est désinfecté avant et après la séance par chaque enfant et est personnalisé.</p> <p>Limitation du brassage des élèves Interdiction de toucher, ramasser les engins de ses pairs. On attend qu'un élève ait récupéré son palet à la suite d'une faute pour s'engager à son tour dans l'action.</p>
Reposoir	4	7															
3	5	Enfer															
2	Reposoir	8															
1	6	Paradis															
Terre																	

SEANCE 2 : SITUATION DE REFERENCE : L'AVION

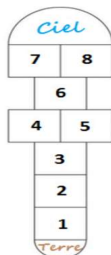
Objectifs :

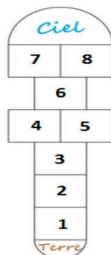
Savoir enchaîner divers sauts et lancers de précision dans un parcours imposé.

C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des réussites et des difficultés pour l'enseignant. La situation de référence doit être une situation problème pour tous les élèves.

Règles du jeu: Dans le respect du protocole sanitaire, le joueur 1 lance son palet dans la case 1. Cette case étant à présent occupée, le joueur 1 ne peut plus y mettre les pieds. Il saute à cloche-pied dans la case 2, puis enchaîne les sauts de case en case jusqu'au Ciel. Là, le joueur 1 a la possibilité de changer de pied, il revient ainsi au départ Terre. Au passage, il ramasse son palet toujours en équilibre sur un pied et sans s'appuyer à terre avec sa deuxième main. Il saute alors au-dessus de la case 1 d'un bond puis lance son palet dans la case 2 et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur a fait un tour complet, il choisit une « maison », case dans laquelle il peut seul passer, se reposer, donner asile...

Matériel :



Quelques tracés de marelle :  , palets individuels.

Trace écrite : Noter son niveau de réussite et la date de celle-ci à chaque fois que la situation de référence est pratiquée.

Le maître définit un premier niveau de jeu.

Les élèves, aidés du maître et de leurs pairs repèrent leurs points forts et les difficultés rencontrées.

Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?

Quels sont les gestes techniques sur lesquels vous devez vous entraîner ?

Maintien de la distanciation physique

idem

Application des gestes barrière

idem

Limitation du brassage des élèves

Idem

SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide la trame de variance

Evaluation Formatrice

Se centre sur un des éléments du problème d'apprentissage.

Maintien de la distanciation physique

idem

Application des gestes barrière

idem


Limitation du brassage des élèves

Idem

Objectif : Organiser son déplacement en combinant ou non différents sauts

Matériel : Tracés au sol, Un dé avec constellations classiques pour le nombre de sauts, un dé avec symboles de sauts différents.(cloche-pied, pieds joints...)

Situation : Lancer chacun des deux dés une, deux trois fois et suivre un parcours en combinant les deux contraintes aléatoires imposées par les deux dés.

<p>Objectif : Lancer précis au sol</p> <p>Matériel : Cibles dessinées au sol, pondérées selon leur diamètre ou la distance du lanceur.</p> <p>Situation : En autonomie ou à plusieurs, à partir d'une zone de lancer, relever un défi : le plus de points, un nombre précis...</p> <p>Variables : cf. fiche jointe</p>		
<p>Objectif : Lancer précis au sol</p> <p>Matériel : Jeu du Molkky</p> <div data-bbox="712 347 808 443" style="text-align: center;">  </div> <p>Situation : cf. règle du jeu fourni par le constructeur</p> <p>Variables : cf. fiche jointe</p>		
<p>Situation : Toutes sortes de marelles, toutes sortes de sauts, toutes sortes de lancer ou de porter du palet</p> <p>Variables : cf. fiche jointe Possibilité de lancer des défis à ses pairs</p> <p>Ou à concevoir en classe</p>		
<p>RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE : L'AVION cf. supra</p> <p>En complexifiant ou non les contraintes</p>	<p>Moment d'évaluation des apprentissages</p> <p>Evaluation individuelle :</p> <p>Améliorer ses performances</p> <p>Utiliser des outils numériques ou non (tableaux, diagrammes...) pour mesurer ses progrès</p>	

SUGGESTIONS DE CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS :

Recherches :

- La symbolique dans les jeux de marelle, Etymologie du mot « marelle », l'architecture représentée dans les jeux de marelle (cathédrales etc...)
- Les jeux du patrimoine : étymologie du mot « patrimoine », l'égalité Filles/garçons à l'aune de ces jeux, le patrimoine mondial de l'humanité (UNESCO)
- AV : les représentations des jeux dans les arts (marelles chinoises, grecques...), Bruegel...
- Mathématiques : mesures de grandeurs géométriques, se repérer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations

Des ressources ont été puisées dans

- Jeux traditionnels et jeux sportifs JC Marchal Ed Vigot
- Jeux du patrimoine IA 93
- Jeux d'enfants Jeux d'antan Revue Usep <https://usep.org/wp-content/uploads/2017/09/jeux-antan-jeux-enfants.pdf>