

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	Contrôler son engagement moteur. Maîtriser des actions telles que sauter et lancer de précision pour les enchaîner.
Objectif méthodologique	Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. Identifier, analyser, apprécier, consigner ses performances.
Objectif social	Accepter de viser une performance motrice et de se confronter à d'autres Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles du jeu et du protocole sanitaire.
<p>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.</p>	<p>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)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>https://loisirs.savoir.fr/jeux-la-marelle/</p>

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 : On lance le palet en case 1, on le pousse avec le pied en 2, 3 ... jusqu'à 8 et on sort. On lance le palet en case 2, on le pousse en 3, 4 ... jusqu'à 8 et on sort. Et ainsi de suite. Arrivé au paradis, on a fini la partie. Si le palet ou le pied est sur un trait, on arrête de jouer, on retient (ou on note) sa case de départ pour son prochain tour, et c'est au joueur suivant de jouer.</p> <p>Matériel : Bande numérique si besoin. Palets individuels, quelques tracés de marelle :</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <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 : DE LA TERRE JUSQU'AU CIEL

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.

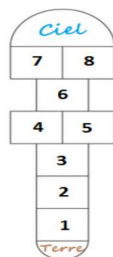
Règles du jeu: Dans le respect du protocole sanitaire, aller de la Terre au Ciel.

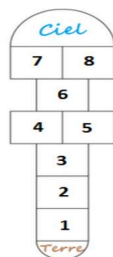
Départ de la Terre. Lancer le palet à la case 1 puis avancer en sautant

- à pieds joints directement dans les cases 2, 3
- un pied par case 4 et 5
- à pieds joints en case 6
- un pied par case 7 et 8
- à pieds joints sur Ciel et se retourner
- Faire le chemin inverse en utilisant les mêmes sauts et en évitant à nouveau la case 1
- Recommencer en lançant le palet en case 2 puis 3, puis 4...Les cases occupées par un palet ne doivent pas héberger de pieds.

Le joueur et son palet ne doivent toucher aucun trait, sinon il passe son tour.

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

Objectif : Organiser son déplacement en sautant (sauts variés ou non)

Matériel : Mêmes tracés que pour la situation de référence mais pas d'utilisation de palet.

Situation : De la Terre , sauter à la case 1 et revenir, sauter en cases 1 puis 2 et revenir, puis cases 1, 2 et 3, 4 etc

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

<p>Objectif : Organiser son déplacement en sautant (sauts variés ou non)</p> <p>Matériel : Mêmes tracés que pour la situation de référence mais pas d'utilisation de palet. Utilisation d'un dé dont les faces symboliseraient des types de sauts trouvés par les élèves.</p> <p>Situation : Lancer le dé pour sauter comme illustré dans les cases 1, 2, 3 et 6. De la Terre, sauter à la case 1 et revenir, sauter en cases 1 puis 2 et revenir, puis cases 1, 2 et 3, etc</p>		
<p>Objectif : Organiser son déplacement en combinant ou non différents sauts</p> <p>Matériel : Divers tracés au sol (pas forcément en marelle), Un dé avec constellations classiques pour le nombre de sauts, un dé avec symboles de sauts différents.(cloche-pied, pieds joints...)</p> <p>Situation : faire rouler délicatement avec son pied, chacun des deux dés et suivre un parcours en combinant les deux contraintes aléatoires imposées par les deux dés.</p>		
<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</p> <p>Matériel : Quilles (1 seul responsable de la disposition), palets ou boules individuelles.</p> <p>Situation : En autonomie ou à plusieurs, à partir d'une zone de lancer, relever un défi : le plus de points...</p> <p>Variables : cf. fiche jointe</p>		
<p>Objectif : Lancer précis au sol</p> <p>Matériel : Jeu du Molkky</p> <div data-bbox="712 1015 808 1107" data-label="Image"> </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 Ou à concevoir en classe</p>		

<p>Dans l'intention d'apprendre la suite numérique et l'ordonnance des jours de la semaine, une mise en jeu du corps peut être efficiente.</p>		
<p>RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE : DE LA TERRE AU CIEL cf. supra En complexifiant ou non les contraintes</p>	<p>Moment d'évaluation des apprentissages Evaluation individuelle : Améliorer ses performances Utiliser des outils numériques ou non (tableaux, diagrammes...) pour mesurer ses progrès</p>	

SUGGESTIONS DE CROISEMENT ENTRE ENSEIGNEMENTS :

Recherches : Les jeux de marelles et leurs règles., les jeux de patrimoine, typologie des sauts,

Réseaux de lecture de jeux d'enfants

EMC : construire des règles, imaginer puis réaliser des jeux de marelle//cartographier la cour de récréation

AV : les représentations des jeux dans les arts (Bruegel...)

Mathématiques : compter ses scores, les transcrire, les comparer

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>