

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION EN ÉPS

Auteurs : Julie Therrien et Yvette Genet Volet

TITRE : Agiles comme des animaux de la jungle

Contexte de réalisation

Automne 2012, école primaire, élèves de 1^e année. Cours donnés en gymnase et sur la cour d'école aménagée avec divers équipements (photos annexées).

Résumé de la SAÉ

À l'intérieur et à l'extérieur, les élèves ont expérimenté des ateliers et des trajets pour développer leur agilité à se déplacer de différentes façons au sol et en l'air.

Programme de formation

Compétence disciplinaire : **1^{ère}**

Intention pédagogique :

Aider les élèves à devenir plus habiles à réaliser des actions de course, de quadrupédie, de ramper, de sauts et de grimper.

Activité d'évaluation

Tout au long des 5 cours, observer les élèves dans les différentes activités d'apprentissages et relever, durant ou après chaque cours, de l'information sur la façon dont ils coordonnent leurs mouvements dans les déplacements travaillés. (Grille A, 3 premiers cours et grille B, 4^e et 5^e cours).

Donner des rétroactions individuelles ou collectives selon l'amélioration souhaitée dans la coordination de leurs déplacements.

À la fin de la SAÉ, relever pour chaque élève, ses améliorations et les actions à améliorer.

Critère d'évaluation du programme

Exécuter des actions selon les exigences de la situation

Indices observables :

- coordination des membres supérieurs et inférieurs
- mouvement de la tête, regard
- efficacité des actions de locomotion

1^{er} cours de la SAÉ

Avant le cours, installer quelques images d'animaux de la jungle sur le tableau.

Situation de départ :

- Questionner les enfants s'ils ont vu, durant leurs vacances, des animaux qu'ils ne connaissaient pas soit au zoo, en voyage, à la TV ou dans des livres...
- Revenir sur quelques animaux observés et poser des questions sur leur façon de se déplacer, à quatre pattes (quadrupédie), en rampant, en volant, en grimpant, en sautant ...
- Montrer des animaux à imiter (affiches ou livres de la bibliothèque) et indiquer que dans les prochains cours, on va essayer de devenir aussi habiles que les animaux qui se déplacent dans la jungle.

Activités d'apprentissage

1 *Des actions à explorer au sol*

But : imiter les déplacements d'animaux de la jungle en utilisant différentes parties du corps

Tâches à proposer:

1.1

- À la suite de la situation de départ, en nommant des animaux identifiés qui vivent dans la jungle, demander aux enfants de les imiter mais sans consignes particulières :
 - des animaux qui sautent (kangourou, grenouille, puce...) (sauts en hauteur, en longueur) ou sautillent (oiseaux...); saut à un ou deux pieds
 - ceux qui rampent (crocodile (pieds et mains alternés), serpent...)
 - ceux qui se déplacent à quatre pattes (tigres, gazelles, lapin, ours...)
- Observer comment les enfants se déplacent et identifier la façon dont ils s'y prennent, les formes qui seront reprises dans l'activité suivante.

1.2

- Revenir à un animal et à son type de déplacement (saut, ramper ou quadrupédie) en demandant à l'un ou l'autre des enfants de montrer comment il se déplaçait, les autres observent.
- Identifier dans la démonstration de chaque enfant, UN élément particulier à observer en demandant aux observateurs par exemple :

« quand Pierre saute, qu'est-ce qu'il fait avec ses genoux? »

« regardez attentivement Charlotte qui rampe, comment utilise-t-elle ses jambes? »

« suivez bien Léa qui se déplace à quatre pattes, sur quoi s'appuie-t-elle? »

« observez comment Patrick utilise ses bras quand il bondit »

- les sauts/sautillements : les pieds (nombre d'appuis 2 ou 1), les genoux (flexion-extension) ou autre
 - les ramper : les bras et les épaules (ensemble ou l'un après l'autre, tirent ou s'appuient), le ventre et la poitrine (se lèvent et s'abaissent, se balancent), les cuisses et genoux (s'appuient, poussent)
 - les quadrupédies : les mains et bras (l'un après l'autre, ensemble), les jambes (appuis sur les pieds et non sur les genoux, marche, course ou bondissement)
- Après chaque démonstration, tous les enfants essaient d'imiter l'action.
 - Préciser alors un des éléments identifiés auquel ils doivent penser pour ressembler vraiment à un animal de la jungle.

1.3

- Proposer un jeu de poursuite : les lions et les gazelles. Ce jeu peut être fait en quadrupédie mais à la fin d'un cours, la motivation sera plus grande en course de bipède...
- Partager la classe en deux groupes qui se placent sur deux lignes légèrement espacées, les lions sur la ligne arrière et les gazelles sur la ligne avant avec un foulard dans leur culotte. Au signal, tous courent vers l'avant, les gazelles doivent rejoindre une ligne pour être sauvées. Les lions en courant cherchent à attraper une proie en prenant le foulard d'une gazelle.
- Répéter deux ou trois fois avant de changer les rôles, les poursuivis rejoints remettent leur foulard en place à chaque fois.

Retour sur les apprentissages

Pendant que les enfants sont couchés et se reposent quelques minutes, relever ce qu'ils ont appris en les encourageant à poursuivre leurs efforts pour devenir plus agiles. Indiquer que lors du prochain cours on se déplacera comme des petits singes...

2^e cours de la SAÉ

Placer des équipements dans le gymnase sur lesquels les enfants pourront grimper par groupe de deux ou trois dans la 2^e partie du cours.

Situation de départ

- Regrouper les enfants devant les espaliers et les questionner sur ce qu'ils ont fait au dernier cours : se déplacer au sol comme les animaux de la jungle et aussi les différentes façons expérimentées (en sautant, sautillant, rampant, à quatre pattes).
- En montrant les équipements installés dans le gymnase, relever que dans «notre jungle», il y a beaucoup de choses qu'on va utiliser comme des singes. Demander aux enfants : «Comment est-ce que les singes se déplacent?» (à quatre pattes, sur deux pattes, en marchant, en courant, en grimpant, en se balançant, en volant)

Activités d'apprentissage

2 Des actions à explorer en l'air

But : imiter des singes en se déplaçant en l'air de différentes façons

Tâches à proposer:

2.1

- Proposer aux enfants d'imiter les singes en leur disant d'imaginer que les espaliers sont devenus des arbres sur lesquels ils vont grimper... Des foulards sont attachés à différentes hauteurs, ils indiquent le sommet des arbres : petits (jaune, 4^e échelon) moyens (rouge, 8^e échelon) grands (vert, 12^e échelon).
- Placer les enfants sur 2 ou 3 lignes en face des espaliers. À un signal, les enfants de la première ligne, en étant 1 ou 2 par espalier, se déplacent pour grimper sur les petits arbres et ils peuvent aller placer leurs pieds sur le sommet. Ils attendent le signal pour redescendre et revenir s'asseoir. Puis la 2^e ligne et la 3^e ligne.
- Poursuivre avec le grimper sur les arbres moyens, puis sur les grands arbres. Selon leur habileté, les enfants peuvent placer les pieds sur le sommet de l'arbre ou s'en approcher et toucher le sommet avec la main.
- Observer comment les enfants grimpent, coordonnent bras et jambes, où ils regardent et identifier deux ou trois enfants qui s'y prennent différemment.

2.2

- Demander aux enfants identifiés de montrer, l'un après l'autre, comment ils imitent les petits singes. Pendant la démonstration décrire
 - ce qu'ils font avec leurs mains
 - ce qu'ils font avec leurs pieds
 - ce qu'ils font avec leur tête
- Répéter deux ou trois fois les grimper par ligne mais chacun essaie différentes façons de grimper en faisant attention de ne pas gêner les autres singes...

2.3

- En faisant observer les équipements installés dans le gymnase (plinth, bancs retournés, cylindres fixés, tas de matelas), préciser que dans la vraie jungle il y a des troncs, des pierres et autres objets sur lesquels les singes aiment aussi grimper.
- Diviser les trois lignes d'enfants en petits groupes de deux ou trois et leur désigner un objet sur lequel ils vont grimper en essayant différentes façons de monter et descendre. Préciser qu'au signal, les groupes changent d'objets et identifier le sens du changement.
- Observer les façons de grimper utilisées aux différents équipements. Si des enfants ont de la difficulté à certains équipements, proposer à l'un ou l'autre des coéquipiers de montrer comment s'y prendre comme le ferait un singe chef de son groupe...

2.4

- Proposer un jeu de poursuite : les singes perchés (la tag perchée). Relever que ce jeu ressemble un peu à celui des lions et gazelles du cours précédent.
- Les singes poursuivis ont un foulard dans leur culotte sauf deux poursuivants qui essaient d'attraper le foulard d'un autre singe. Si le poursuivi n'a plus les pieds au sol, qu'il est «perché», on ne peut pas prendre son foulard.
- Dès qu'un foulard est attrapé, le poursuivi devient poursuivant et le poursuivant devient poursuivi.

Retour sur les apprentissages

Pendant un court repos, relever ce qu'ils ont appris en les encourageant à poursuivre leurs efforts pour devenir aussi agiles que des petits singes...

3e cours de la SAÉ

Situation de départ :

- Questionner les enfants sur les activités qu'ils ont faites au dernier cours et sur les obstacles de la jungle qui étaient installés pour découvrir différentes façons de grimper.
- Proposer qu'on installe ensemble d'autres obstacles comme des arbres couchés sur le sol avec lesquels on pourra essayer d'autres déplacements.
- Indiquer que pour remplacer les vrais arbres de la jungle, on va utiliser les 4 bancs qui ont chacun un foulard de couleur à un bout...

Activités d'apprentissage

3 Des actions à explorer au sol avec l'aide d'un banc

Buts : placer en équipe un banc et imiter des animaux qui se déplacent sur et sous cet obstacle.

Tâches à proposer:

Partager le groupe en 4 équipes identifiées par 4 couleurs (dossards, rubans, foulards...) et démontrer avec une équipe comment déplacer un banc en toute sécurité en se plaçant de chaque côté et en marchant vers l'avant...

3.1

- Demander à chaque équipe de trouver leur tronc d'arbre et de le déplacer jusqu'à une ligne, identifiée en avant des espaliers, de le déposer et de s'asseoir sur le sol au bout du banc où se trouve le foulard;
- Observer comment ils se sont placés et comment ils se déplacent et intervenir auprès des équipes, si nécessaire, en leur demandant de redonner la consigne et de s'ajuster.

3.2

- Les 4 équipes sont installées au bout de leur banc, questionner les enfants sur ce que peuvent faire différents animaux de la jungle quand ils rencontrent un tronc d'arbre couché sur le sol (marcher, ramper, sauter...).
- Proposer d'imiter différents animaux en se déplaçant l'un après l'autre sur le banc et en revenant à chaque fois vers le foulard pour attendre son tour.

- Observer d'abord si tous les enfants respectent la consigne, intervenir si nécessaire pour préciser ce qu'il faut faire. Ensuite, observer les types d'actions qu'ils utilisent pour se déplacer sur ou sous le banc ... Après quelques trajets demander aux équipes de s'asseoir près du foulard, c'est-à-dire au départ des déplacements

3.3

- Choisir 3 types de déplacements observés (quadrupédie, saut, ramper) en demandant aux 3 enfants qui réussissaient de faire une démonstration et d'indiquer à quel animal ils pensaient.
- Proposer de les imiter en attirant l'attention, avec une 2^e démonstration, sur la façon de déplacer les jambes et les bras selon l'action réalisée (ensemble, l'un après l'autre, fléchis ou tendus ou autres éléments expérimentés dans le 1^{er} cours de la SAÉ).
- Après chaque démonstration, les 4 équipes pratiquent le déplacement en réalisant un ou deux trajets. Repréciser, si nécessaire, la consigne de revenir attendre son tour au point de départ près du foulard attaché au banc.
- Observer la coordination des mouvements dans les trois actions en notant ceux qui ont plus de difficulté.

3.4

- Demander aux enfants s'ils se souviennent comment il faut déplacer leur arbre en équipe. Choisir une équipe qui fait la démonstration et préciser, en cours de démonstration, les aspects importants à ne pas oublier.
- Chaque équipe replace ensuite son arbre où elle l'a pris et vient s'étendre au centre du gymnase.

Retour sur les apprentissages

Pendant que les enfants se reposent un instant, relever ce qu'ils ont appris en les encourageant à poursuivre leurs efforts pour devenir plus agiles. Indiquer que lors du prochain cours les animaux de la jungle iront jouer dehors et expérimenteront différents trajets sur les équipements!

4e cours de la SAÉ

Les équipements de la cour étant utilisés durant les récréations, on installe juste avant le cours, des points de repères. Pour le départ, on attache 3 foulards à la clôture en face des équipements et pour l'arrivée des trajets, des foulards et rubans collés sur chacun des appareils à grimper à 3 hauteurs différentes.

Situation de départ :

- Avant de sortir dans la cour, prendre quelques minutes pour préciser avec les enfants la notion de **trajet** : se déplacer d'un point de départ à un point d'arrivée.

Faire un lien avec leurs déplacements du matin : le trajet de la maison à l'école et celui de l'après-midi : le trajet de l'école à la maison.

- Rappeler les jeux du cours précédent : les animaux de la jungle se déplaçaient d'un bout de leur arbre, le point de départ, jusqu'à l'autre bout, le point d'arrivée. Relever qu'ils ont fait plusieurs trajets, en revenant toujours au point de départ, pour attendre leur tour.

- Aujourd'hui, les petits singes vont développer leur agilité à courir, sauter et grimper en faisant des trajets dans la cour...

Activités d'apprentissage

4 Des trajets à parcourir en courant, sautant et grim pant

But : installer et expérimenter des trajets pour être agiles comme des petits singes

- Partager le groupe en 3 équipes de couleur en soulignant qu'il y aura 3 trajets différents à installer et ensuite à expérimenter.
- Distribuer le matériel à sortir, 3 cônes numérotés de 1 à 3, 15 cerceaux et une petite haie.
- Préciser que dehors chaque équipe ira s'asseoir en-dessous du foulard de sa couleur qui est accroché à la clôture pour écouter à quel endroit placer le matériel.

Tâches à proposer:

Après avoir accroché les plans, sur la clôture en-dessous des foulards, donner les consignes pour le placement du matériel (plans annexés).

4.1

- Indiquer aux porteurs des cônes de faire 15 grands pas en direction des équipements et de placer leur cône pour que leur équipe voit bien le numéro.
- Puis, à chacune des équipes, indiquer aux porteurs de cerceaux de les placer après leur cône comme ils veulent.
- Demander aux porteurs de la haie de l'installer dans le 2^e trajet à la suite des cerceaux juste en avant du sable où sont les équipements.

4.2

- Expliquer le trajet no 1 pendant qu'un enfant réalise chacune des actions :
 - partir de la clôture en courant jusqu'au cône
 - sauter dans chacun des cerceaux à un ou deux pieds
 - monter sur la petite poutre et sauter dans le sable le plus loin possible
 - grimper dans la toile d'araignée
 - toucher un foulard, c'est l'arrivée du trajet no 1
 - redescendre en sautant
 - revenir sur le côté au point de départ pour attendre son tour
- Demander à un deuxième enfant de faire le trajet mais sans explication, les autres petits singes observent bien. Si nécessaire préciser les actions.
- Présenter le 2^e trajet avec les démonstrations des deux enfants
 - partir de la clôture en courant jusqu'au cône
 - sauter dans chacun des cerceaux à un ou deux pieds
 - passer par-dessus la petite haie en courant
 - grimper dans le mur à trous
 - toucher un foulard, c'est l'arrivée du trajet no 2
 - redescendre en sautant
 - revenir sur le côté au point de départ pour attendre son tour
- Présenter le 3^e trajet de la même façon que les 2 premiers
 - partir de la clôture en courant jusqu'au cône

- sauter dans chacun des cerceaux à un ou deux pieds
- sauter sur les petits blocs à un ou deux pieds
- choisir le ruban à toucher dans le mur d'escalade
- grimper et toucher le ruban, c'est l'arrivée du trajet no 3
- redescendre en sautant
- revenir sur le côté au point de départ et attendre son tour

4.3

- Chaque petit singe expérimente deux fois (ou trois selon le temps disponible) le même trajet et s'assoit à son point d'arrivée;
- Observer comment chaque équipe fait son parcours, et si nécessaire intervenir auprès des enfants qui auraient oublié les 4 actions à réaliser.
- Au signal convenu, chaque équipe se retrouve au point de départ et le changement de trajet se fait de 1 à 2, 2 à 3 et 3 à 1.
- Pendant que les enfants expérimentent les deux autres trajets observer les actions en relevant celles qui posent un problème de coordination plus important.

4.4

- Les trois équipes ayant expérimenté les 3 trajets, chacun reprend le matériel qu'il a amené et le ramène au gymnase.

Retour sur les apprentissages

- Durant ce déplacement, tout en marchant, questionner individuellement les enfants sur ce qu'ils ont fait :
 - quel trajet est le plus facile, le plus difficile?
 - quelle action, il ou elle préfère?
 - quelle action, il ou elle voudrait améliorer?
- Avant que les enfants quittent le gymnase, les féliciter pour leur collaboration à la mise en place des trajets et leur indiquer qu'on poursuivra cette activité au prochain cours avec de nouveaux défis.

5e cours de la SAÉ

Avant le cours, on installe à l'extérieur les mêmes points de repères que ceux du 4^e cours. Pour le retour sur la SAÉ, à la fin du cours, on inscrit sur le tableau du gymnase, le défi que les élèves devaient relever, **AGILE**, accompagné de quelques images illustrant les actions de la SAÉ.

Ajouter au matériel à sortir, identique au 4^e cours, une ou deux boîtes contenant quelques foulards, sachets de fèves, anneaux, balles en mousse.

Situation de départ :

- Avant de sortir dans la cour, rappeler aux enfants qu'au dernier cours, ils ont couru, sauté et grimpé comme des petits singes en soulignant leur participation à la mise en place des 3 trajets.
- Indiquer qu'on va répéter le jeu des trajets et qu'ils déplaceront et installeront le matériel comme la dernière fois.

Activités d'apprentissage

5 S'entraîner à ramper, «quadrupéder», sauter et grimper dans des trajets

But : installer et expérimenter des trajets pour être agiles comme des petits singes

- Reformuler les 3 équipes de couleur en les ajustant, si nécessaire, selon l'expérience du 4^e cours et rappeler que chaque équipe s'assoit près de la clôture en-dessous du ruban de sa couleur.
- Distribuer le matériel à sortir en questionnant les enfants sur leur installation et en leur montrant les plans des 3 trajets:
 - «où place-t-on les cônes?»
 - «qu'est-ce qu'on fait avec les cerceaux?»
 - «où place-t-on la haie?»
 - «que fait-on quand on a installé son matériel?»

Tâches proposées:

5.1

- Le matériel une fois installé comme au 4^e cours, les 3 équipes sont assises en avant de la clôture, au départ de leur premier trajet.
- Demander aux enfants s'ils reconnaissent les trajets et se rappellent des actions que les petits singes ont expérimentés au dernier cours.
- Choisir un enfant dans chaque équipe qui fait une démonstration de son trajet et rappeler, si nécessaire, les consignes.

5.2

- Chaque petit singe expérimente deux fois le même trajet et s'assoit à son point d'arrivée.
- Au signal convenu, chaque équipe se retrouve au point de départ et le changement de trajet se fait de 1 à 2, 2 à 3 et 3 à 1.
- Observer les enfants en les encourageant et proposer à ceux qui ont plus de facilité de faire leur 2^e trajet comme si le petit singe avait une jambe ou un bras blessé.

5.3

- Ayant refait 2 fois les 3 trajets, les équipes se retrouvent à leur point de départ, retirer les cerceaux et proposer de refaire les 3 trajets avec un nouveau défi.
- En rappelant les jeux de déplacement du premier cours, demander aux enfants les façons que les animaux de la jungle utilisent pour se déplacer sur le sol?
 - à quatre pattes, en quadrupédie (lions, gazelle...)
 - en rampant (serpent, crocodile...)
 - en sautant (kangourou, oiseaux...)
- Préciser que le défi, dans le prochain jeu, c'est de se déplacer jusqu'au sable comme un animal de la jungle en choisissant pour chaque trajet un déplacement différent.
- Demander à un ou deux enfants de faire une démonstration de leurs 3 choix sans faire le trajet au complet.
- Chaque équipe fait ensuite chaque trajet une ou deux fois selon le temps disponible.

- Observer les actions des enfants et, pour ceux qui ont de la facilité à grimper, proposer de transporter un objet pris dans la boîte et de le replacer en revenant au point de départ.

5.4

- Les trois équipes ayant expérimenté les 3 trajets, chacun reprend le matériel qu'il a amené et le ramène au gymnase.

Retour sur les activités d'apprentissage

- Étant au dernier cours de la SAÉ, regrouper les enfants devant le tableau et prendre quelques minutes pour revenir sur les activités et apprentissages réalisés au gymnase et à l'extérieur.
- Regarder les images d'action mises sur le tableau et lire avec les enfants le mot **AGILE**. Puis, en rappelant les activités et jeux réalisés, leur demander : «c'est quoi être agile?».
- À la suite de ce qu'ils ont exprimé, souligner que «lorsqu'on est agile, on a du plaisir à courir, sauter, ramper et grimper...»
- Avant de se quitter, questionner les enfants sur ce qu'ils ont amélioré et sur les difficultés rencontrées et leur demander ce qu'ils voudraient améliorer.