

COMPETENCE SPECIFIQUE

"Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive"

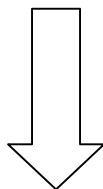
COMPETENCE GENERALE

" Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action "

CYCLE 2

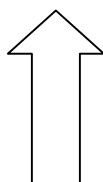
ACTIVITE GYMNIQUE

- Module d'Apprentissage n°2a -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Réaliser des actions de plus en plus difficiles remettant en cause les repères habituels**
 - **Identifier les niveaux de difficulté des actions**
 - **Coopérer pour construire un code commun**



LANGAGE OUTIL

- ***Coder collectivement les niveaux de difficulté et de réalisation***
 - ***Participer à des débats pour hiérarchiser et coder***

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'entrée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les élèves entrent dans l'activité • Installer les règles de sécurité et de fonctionnement • Répertorier les actions gymniques réalisées afin de se construire une culture de classe • Définir ensemble des critères de réussite. (voir premier module) 	<p>1 – « Je re-découvre » - page 3</p> <p>2 – « L'inventaire » - page 4 et 5</p>	<p>Le maître met en place une organisation qui permet aux élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ d'avoir un maximum de temps d'action. ➤ de se réapproprier les règles de sécurité : « je démarre mon action quand le camarade qui me précède a terminé la sienne », etc... ➤ de construire le codage des actions répertoriées ➤ réaffirmer la nécessité de se donner des critères de réussite pour chaque action.
<p style="text-align: center;">Situation de référence initiale</p> <p>Pour chaque élève : hiérarchiser les actions gymniques répertoriées par le groupe classe.</p>	<p style="text-align: center;">« Du plus facile au plus difficile » pages 6 et 7</p> <p>- Descriptif de la situation - Exploitation de celle ci</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nécessité d'un affichage, démultiplié en fonction des zones, répertoriant les différentes actions. ➤ Chaque élève doit avoir également une fiche récapitulante ces actions pour qu'il puisse les classer, par zone.
<p style="text-align: center;">Phase d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par groupe se mettre d'accord sur une classification des actions. • Leur attribuer une valeur en points. • Individuellement essayer de faire le meilleur score sur chaque zone. 	<p>1 - « Vole en bas et en haut » - page 8</p> <p>2 - « Vole en bas et en haut »bis - page 9</p> <p>3 - « Roule et tourne dans tous les sens » - page 10</p> <p>4 - « Roule et tourne dans tous les sens » bis- page 11</p> <p>5 - « Accroche-toi et déplace-toi » - page 12</p> <p>6 - « Accroche-toi et déplace-toi » bis- page 13</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chaque situation d'apprentissage se déroule sur 2 séances : <p>1^{ère} : temps d'exploration , de mise en commun et de classification des actions par groupe.</p> <p>Entre les 2 : Mise en commun des résultats des groupes et choix collectif d'une échelle de valeurs, d'un barème.</p> <p>2^{ème} : recherche du meilleur score avec le barème établi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concevoir
<p style="text-align: center;">Situation de référence finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer la connaissance de soi par rapport à la difficulté de la tâche 	<p style="text-align: center;">« Ce que je sais faire de plus difficile » page 15</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fiches individuelles de choix peuvent se construire au fur et à mesure des situations d'apprentissage. ➤ Il convient de comparer les figures réalisées avec celles faites lors de la situation de référence initiale

"Je re-découvre"

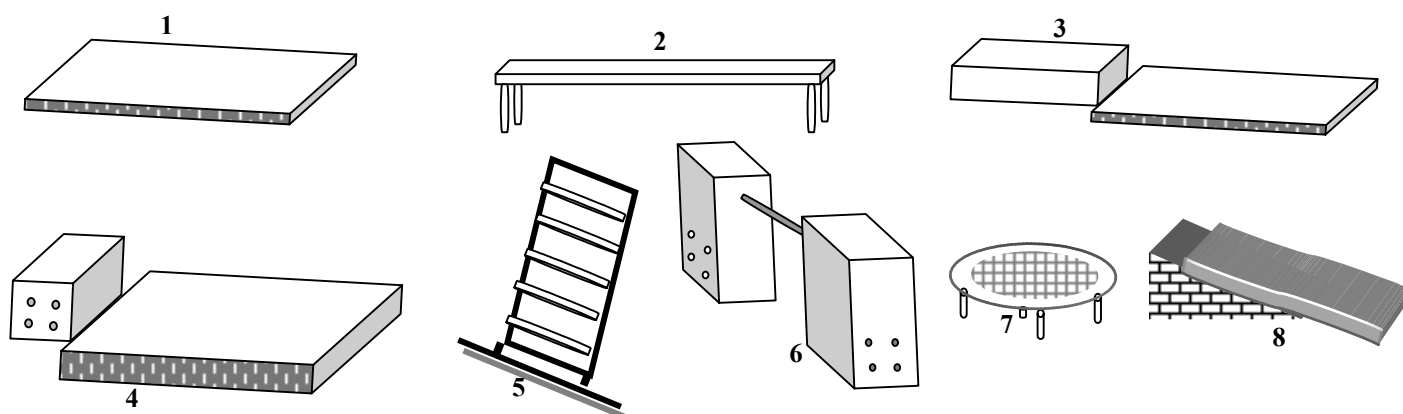
Situation d'ENTREE

" Se repérer dans les espaces, et les actions
et agir sans gêner l'autre"

BUT : Réussir le plus d'exercices différents en toute sécurité.

DISPOSITIF : Exemple de 6 à 8 espaces aménagés

Petits groupes d'élèves (3-4) qui restent 5 minutes sur le même atelier.



CONSIGNES :

- 1° temps : " Tu passes sur chaque atelier en respectant les règles suivantes :
 - un après l'autre
 - remettre en place le matériel déplacé
 - attendre que le camarade qui passe devant toi ait quitté l'espace"
 "Tu trouves et tu fais au moins un exercice à chaque atelier"
- 2° temps : "Montrez ce que vous avez fait à chaque atelier" - " Tu essaies de nouveaux exercices que tu viens de voir" - " Tu commences l'exercice quand le camarade devant toi a terminé le sien"
- 3° temps : " Montrez seulement des exercices où on TOURNE, on SAUTE, on se DEPLACE" - " puis tu essaies le plus d'exercices possibles dans ces 3 familles"

"L'inventaire"

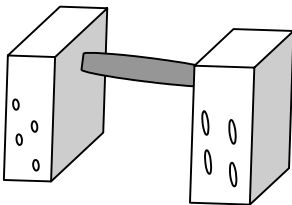
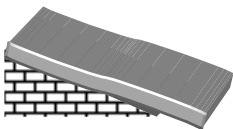
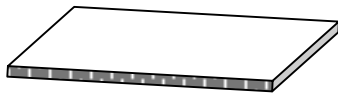
Situation d'ENTREE

" Elaborer un répertoire d'actions gymniques "

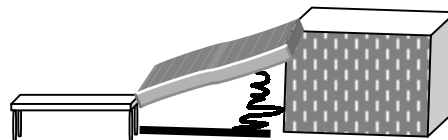
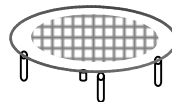
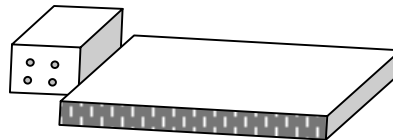
BUT : Trouver le plus d'exercices où on tourne, saute et se déplace.

DISPOSITIF : Exemple de 3 à 4 espaces aménagés par famille d'exercices : tourner, sauter, se déplacer
3 groupes passant au signal du maître sur chaque thème

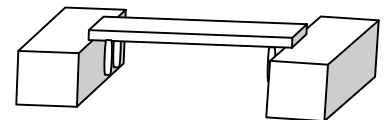
ZONE «TOURNER» 



ZONE «VOLER» 



ZONE «SE DEPLACER» 



CONSIGNES :

- 1° temps : "Dans la zone « Tourner », tu essaies à chaque atelier tous les exercices possibles où tu tournes" – "Au signal du maître, avec ton groupe tu vas dans la zone suivante,"
- 2° temps : "Montrez à vos camarades et au maître, ce que vous avez fait dans chaque zone, puis repérez ensemble les actions qui sont « presque pareilles » et celles qui sont « bien différentes »

Remarque :

Ce travail doit s'effectuer sur au moins 3 séances.


Le maître choisit, à chaque séance, une zone et répertorie avec les élèves toutes les actions gymniques différentes, essayées et réussies par au moins 2 enfants.


CRITERES DE REUSSITE :


- Je reste dans ma zone avec mon groupe et je respecte les règles de passage à tour de rôle

A l'issue des séances d'entrée, le maître constitue le répertoire d'éléments gymniques, ce répertoire doit évoluer au cours de la suite du module :

Que peut-on faire par FAMILLE ?

FAMILLE	
①	DESSINS SCHEMAS et/ou EXPLICATIONS <i>(selon le niveau dans le cycle)</i>
②	
③	
...	

FAMILLE	
①	DESSINS SCHEMAS et/ou EXPLICATIONS <i>(selon le niveau dans le cycle)</i>
②	
③	
...	

FAMILLE	
①	DESSINS SCHEMAS et/ou EXPLICATIONS <i>(selon le niveau dans le cycle)</i>
②	
③	
...	

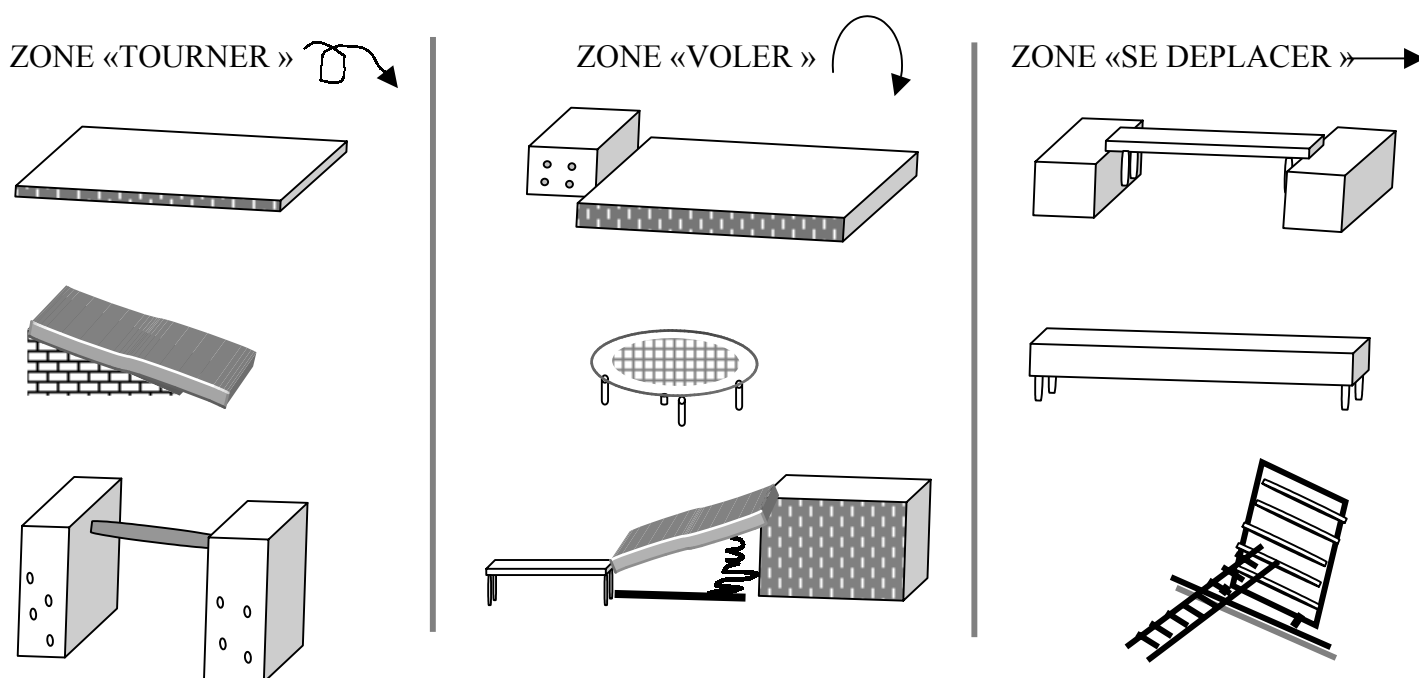
Situation de REFERENCE INITIALE

" Du plus facile au plus difficile "

BUT : Essayer de réaliser sur chacun des ateliers tous les éléments du répertoire de la classe et les trier de facile à difficile.

DISPOSITIF :

On constitue 3 groupes qui devront passer dans les trois zones



CONSIGNES :

- 1^{er} temps : « Dans la zone où tu es, tu essaies de réaliser toutes les actions récapitulées par la classe »
- 2^{ème} temps : « Avant de changer de zone, tu tries les actions de très facile à très difficile, à l'aide de la fiche »


CRITERES DE REUSSITE :

- Sur chaque espace, j'ai réussi à classer les actions gymniques.

FICHE INDIVIDUELLE d'aide au classement

Inscrire les numéros des actions répertoriées par la classe :

Exemple :

FAMILLE 	
de la plus facile	④
↓	⑦
↓	①
↓	③
↓	..
↓	..
à la plus difficile	..

EXPLOITATION DE LA FICHE INDIVIDUELLE

L'affichage de plusieurs fiches individuelles devrait permettre :

- De soulever des questions :
 - Comment peut-on expliquer que les tris effectués par les élèves ne soient pas tous les mêmes ?
 - Comment pourrait-on faire pour avoir la même hiérarchie ?
 - Est-ce que c'est souhaitable ?
 - Pour faire quoi ?

- De dégager la nécessité d'une classification en 2,3,4 ou 5 catégories. Le plus simple au cycle 2 étant de faire **3 niveaux de difficultés** en s'appuyant sur les points suivants :
 - les actions faciles sont celles qui sont réussies par le plus grand nombre, et les plus difficiles
 - la difficulté d'une figure doit aussi s'estimer en fonction de la façon de la réaliser ; d'où la nécessité de s'appuyer sur des critères de réussite (voir le premier module gymnastique cycle 2). Ex : pour un saut combinant un frappé dans les mains, c'est plus facile si on arrive on ne cherche pas à contrôler la réception.

Pour la suite du module

- Dans toutes les situations d'apprentissage, il s'agira de mettre en œuvre la même démarche :
- par groupe se mettre d'accord sur un classement en 3 (ou plus) niveaux de difficultés de toutes les actions (nouvelles ou déjà répertoriées) pour chaque mise en situation.
 - attribuer des points à chaque niveau.
 - individuellement réaliser sous le contrôle des autres, 4 actions différentes en cherchant à avoir le meilleur score.

"Vole en bas et en haut"

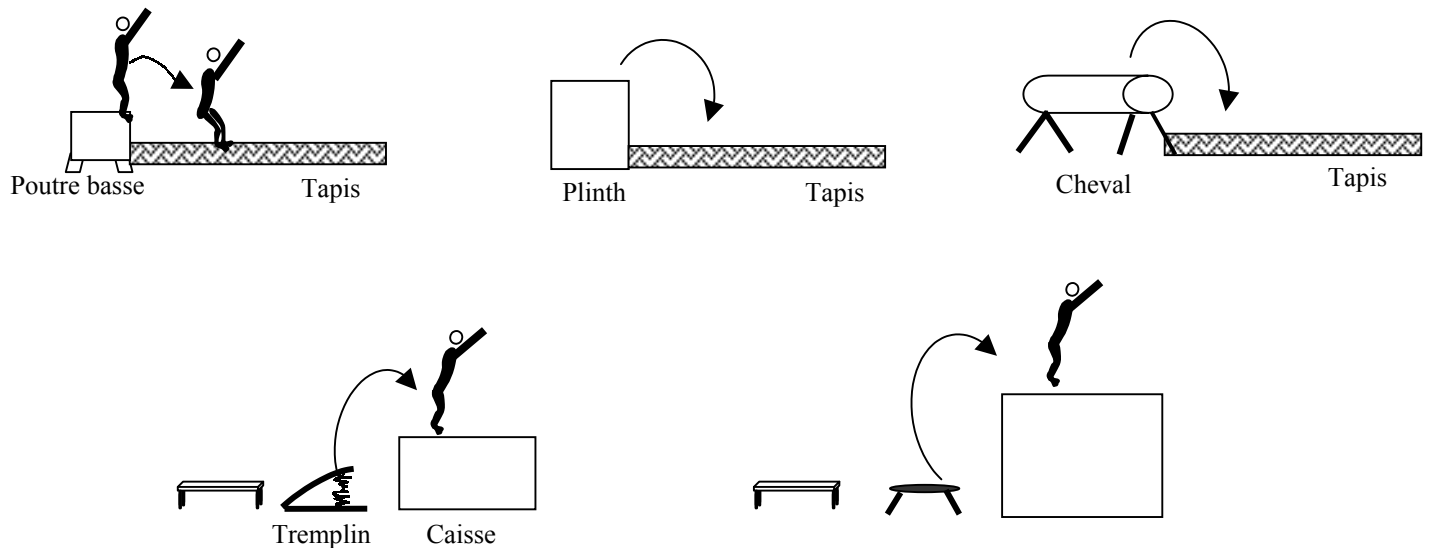
Situation d'APPRENTISSAGE

" Contrôler son équilibre en sautant"
« Définir des critères pour classer les éléments »

BUT : Rechercher différentes façon de sauter et les classer

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes : un par élément de l'installation générale.



CONSIGNES : à chaque groupe d'élèves.

- « A partir de ces installations,
 - ① essayez les actions gymniques déjà répertoriées
 - ② en recherchez d'autres
 - ③ mettez vous d'accord pour les classer en 3 niveaux de difficulté »

REMARQUE:

En fonction du niveau dans le cycle, il convient de plus ou moins étayer les élèves pour garder les traces de ce travail d'exploration et d'échanges : schémas, dictées à l'adulte, photos si possible, ... Prolongement indispensable en classe pour définir au niveau de toute la classe, un code, un barème.

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir essayé toutes les figures répertoriées.
- Etre parvenus à une classification collective à la fin de la séance.

"Vole en bas et en haut"bis

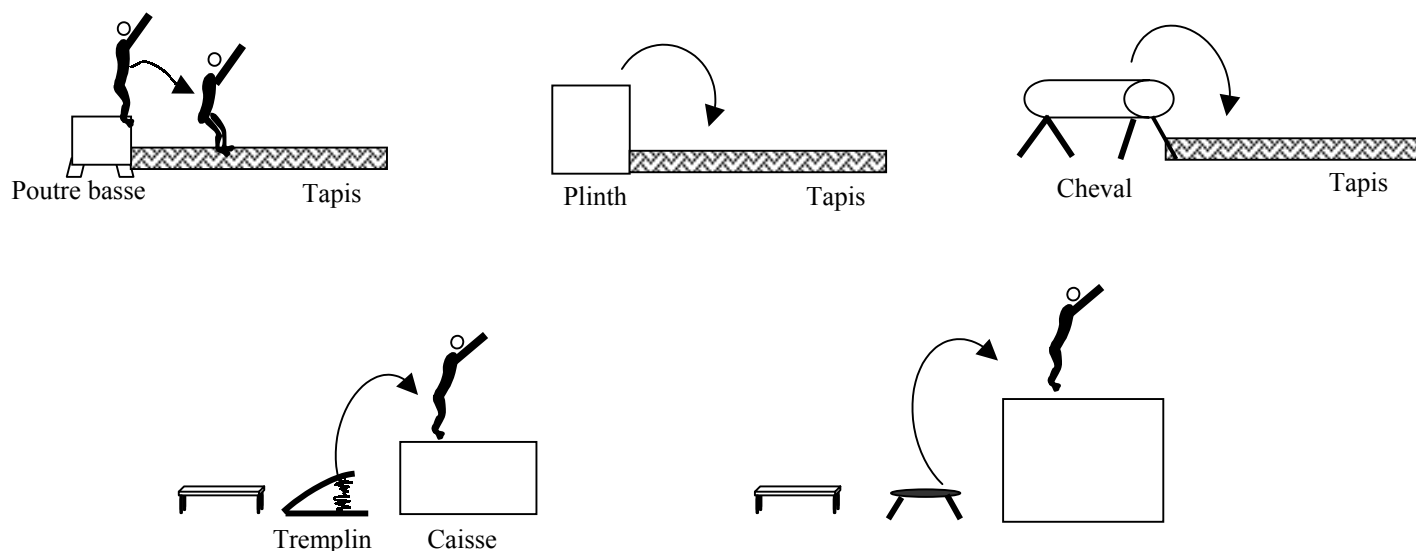
Situation d'APPRENTISSAGE

" Contrôler son équilibre en sautant "

BUT : A partir du barème établi collectivement, réussir le meilleur score possible en choisissant une ou deux action(s) sur chaque élément de l'installation

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes : un par élément de l'installation.



CONSIGNES :

- A chaque élève : « Tu dois faire une ou deux action(s) sur chaque élément, qui te rapporte(nt) le plus de points »
- Aux autres élèves du groupe : « Vous regardez votre camarade et vous lui dites si il a réussi ce qu'il avait choisi de faire » (v. critères de réussite redéfinis lors des situations d'entrée)

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour obtenir le nombre de points attribués à une figure, la réussir au moins 2 fois sur 3 tentatives.

"Roule et tourne dans tous les sens"

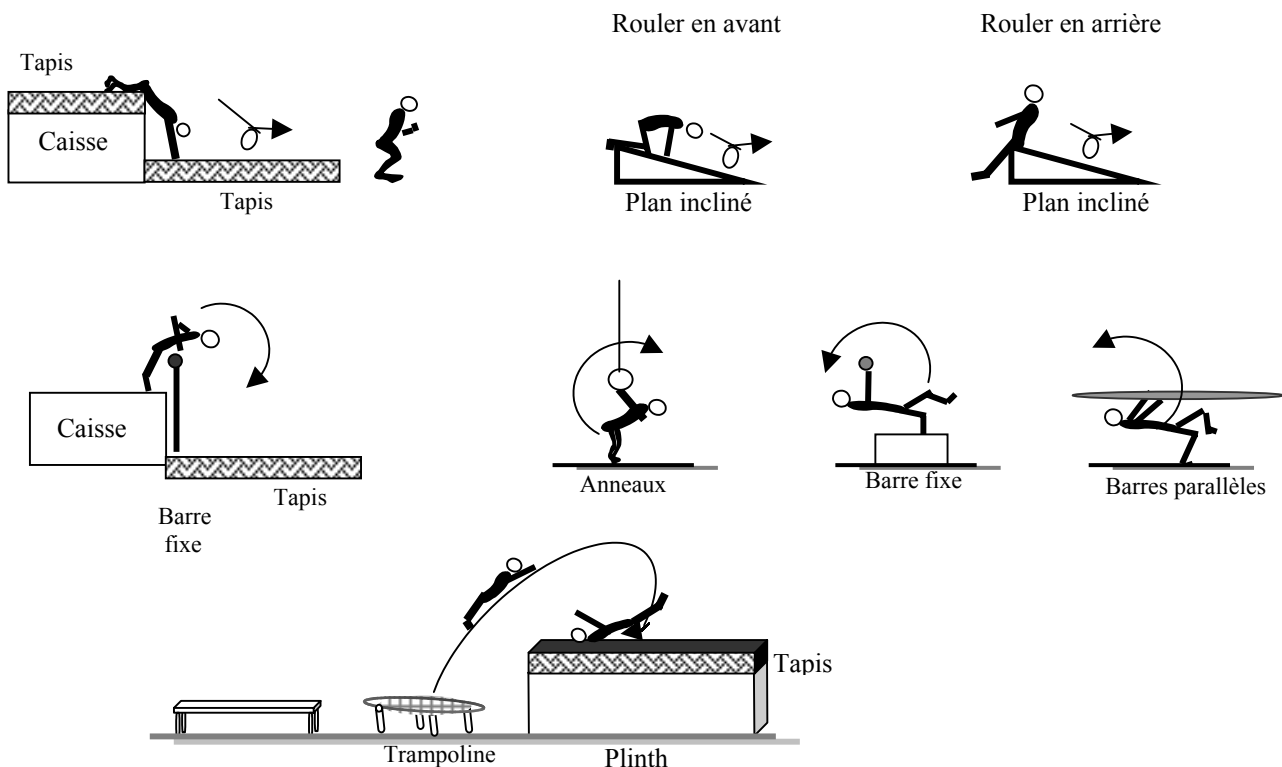
Situation d'APPRENTISSAGE

" Coordonner se renverser et se redresser"
« Définir des critères pour classer les éléments »

BUT : Rechercher différentes façon de rouler et tourner, et les classer

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes en fonction des installations dont on dispose.



CONSIGNES : à chaque groupe d'élèves.

- « A partir de ces installations,
 - ① essayez les actions gymniques déjà répertoriées
 - ② en recherchez d'autres
 - ③ mettez vous d'accord pour les classer en 3 niveaux de difficulté »

REMARQUE:

En fonction du niveau dans le cycle, il convient de plus ou moins étayer les élèves pour garder les traces de ce travail d'exploration et d'échanges : schémas, dictées à l'adulte, photos si possible,...

Prolongement indispensable en classe pour définir au niveau de toute la classe, un code , un barème

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir essayé toutes les figures répertoriées.
- Etre parvenus à une classification collective à la fin de la séance.

"Roule et tourne dans tous les sens"bis

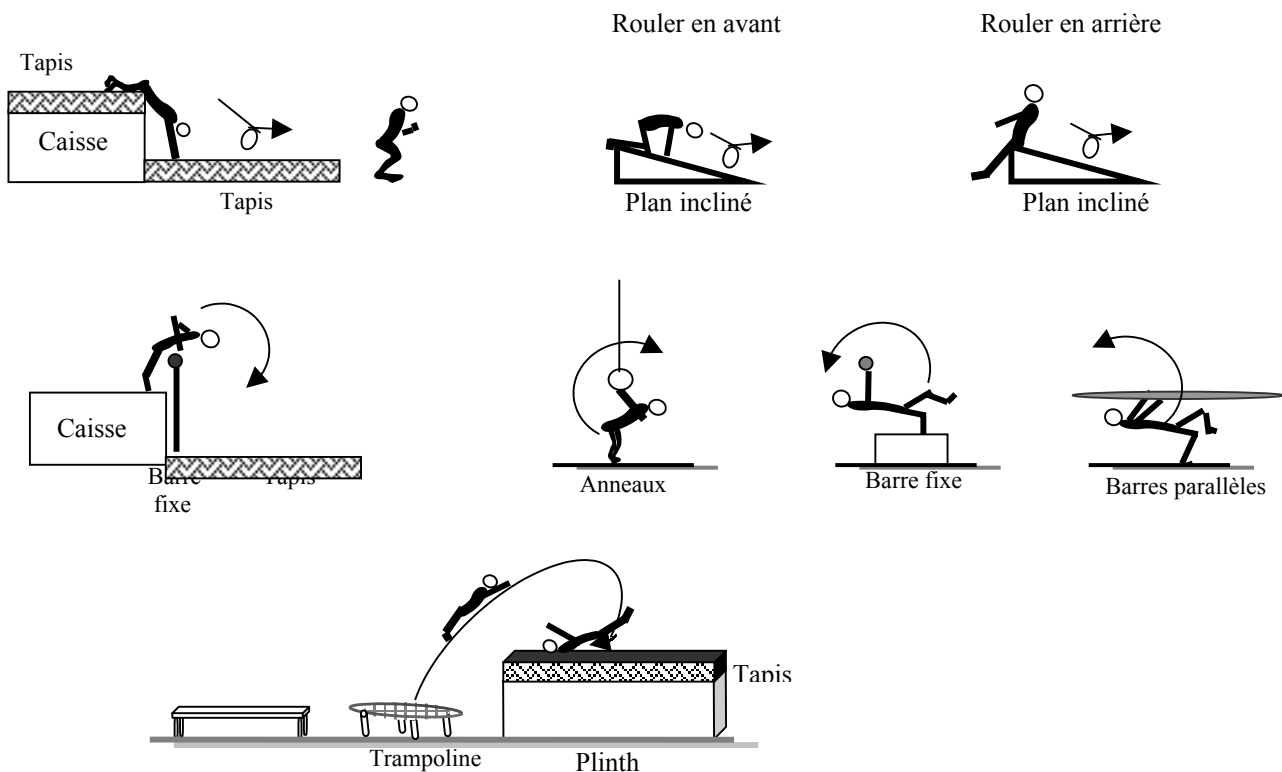
Situation d'APPRENTISSAGE

"Coordonner se renverser et se redresser"

BUT : A partir du barème établi collectivement, réussir le meilleur score possible en choisissant une ou deux action(s) sur chaque élément de l'installation

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes en fonction des installations dont on dispose.



CONSIGNES :

- A chaque élève : « Tu dois faire une ou deux action(s) sur chaque élément, qui te rapporte(nt) le plus de points »
- Aux autres élèves du groupe : « Vous regardez votre camarade et vous lui dites si il a réussi ce qu'il avait choisi de faire » (voir les critères de réussite redéfinis lors des situations d'entrée)

CRITERES DE REUSSITE :

Pour obtenir le nombre de points attribués à une figure, la réussir au moins 2 fois sur 3 tentatives.

"Accroche-toi et déplace-toi"

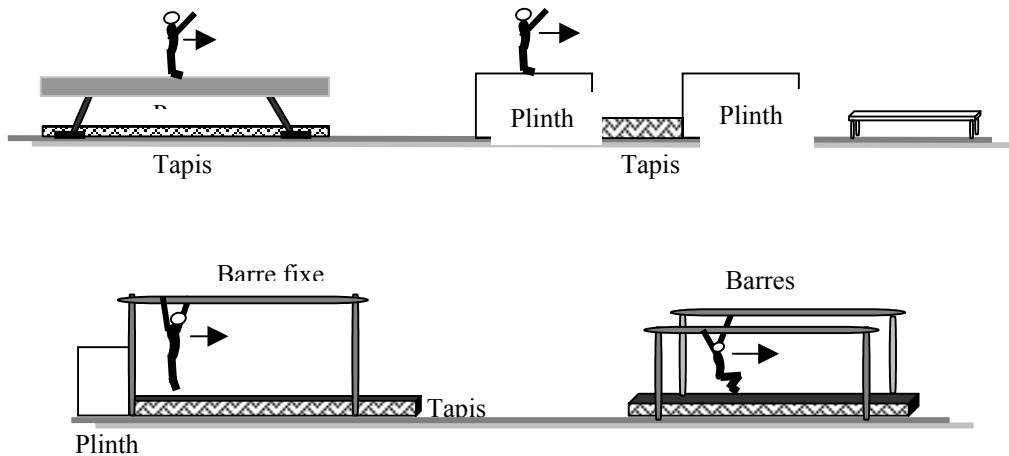
Situation d'APPRENTISSAGE

"Maîtriser son équilibre sur une surface surélevée et en suspension"
« Définir des critères pour classer les éléments »

BUT : Rechercher différentes façon de rouler et tourner, et les classer

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes en fonction des installations dont on dispose.



CONSIGNES : à chaque groupe d'élèves.

- « A partir de ces installations,
 - ① essayez les actions gymniques déjà répertoriées
 - ② en recherchez d'autres
 - ③ mettez vous d'accord pour les classer en 3 niveaux de difficulté »

REMARQUE:

En fonction du niveau dans le cycle, il convient de plus ou moins étayer les élèves pour garder les traces de ce travail d'exploration et d'échanges : schémas, dictées à l'adulte, photos si possible, ... Prolongement indispensable en classe pour définir au niveau de toute la classe, un code , un barème.

CRITERES DE REUSSITE :

Avoir essayé toutes les figures répertoriées.
Etre parvenus à une classification collective à la fin de la séance.

"Accroche-toi et déplace-toi" bis

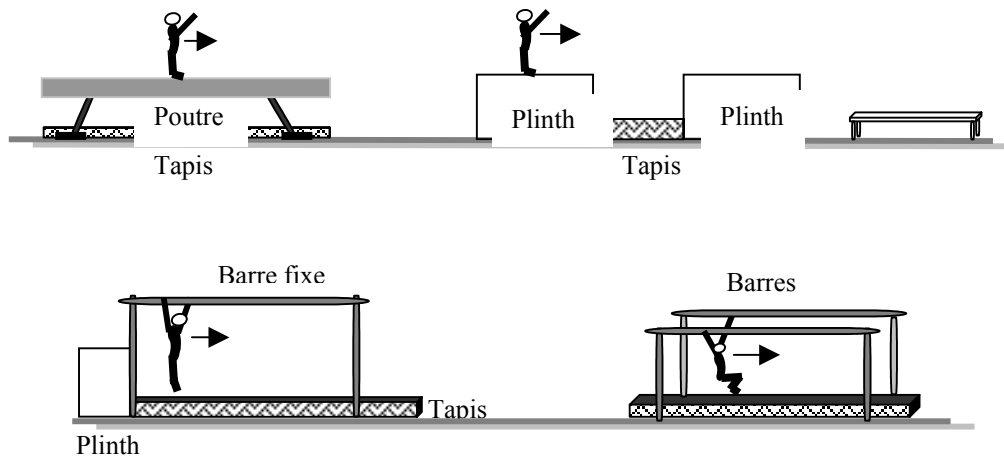
Situation d'APPRENTISSAGE

"Maîtriser son équilibre sur une surface surélevée et en suspension"

BUT : A partir du barème établi collectivement, réussir le meilleur score possible en choisissant une ou deux action(s) sur chaque élément de l'installation

DISPOSITIF :

Les élèves sont répartis en groupes en fonction des installations dont on dispose.



CONSIGNES :

- A chaque élève : « Tu dois faire une ou deux action(s) sur chaque élément, qui te rapporte(nt) le plus de points »
- Aux autres élèves du groupe : « Vous regardez votre camarade et vous lui dites si il a réussi ce qu'il avait choisi de faire » (v. critères de réussite redéfinis lors des situations d'entrée)

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour obtenir le nombre de points attribués à une figure, la réussir au moins 2 fois sur 3 tentatives.

Situation de REFERENCE FINALE

" Ce que je sais faire de plus difficile "

BUT : Réaliser sur chacune des zones les figures les plus difficiles que j'ai apprises.

DISPOSITIF : les 3 mêmes zones de la situation de référence initiale ou les modifier en fonction des niveaux atteints par les élèves et des dispositifs utilisés pendant les situations d'apprentissage par groupe de trois: à tour de rôle 1 gymnaste – 2 juges

CONSIGNES :

- Au GYMNASTE : "Tu choisis, dans le répertoire de chaque zone, 2 éléments que tu vas réaliser, en les choisissant pour qu'ils te rapportent le plus de points possible"
" Tu fais 3 essais pour chaque figure choisie"
- Aux OBSERVATEURS : " Vous vérifiez ce que votre camarade fait correctement ce qu'il avait prévu et vous notez, sur sa fiche résultat, à côté du codage de la figure, si l'élément est réussi (en entourant) ou non (en barrant)"

CRITERES DE REUSSITE :

- J'ai réussi au moins 2 fois sur les 3 tentatives, chaque élément prévu.

Prénom :					Points
Voler		1	2	3	
		1	2	3	
Tourner		1	2	3	
		1	2	3	
Se déplacer		1	2	3	
		1	2	3	

L'élève remplit la fiche avant la situation de référence finale, soit en reproduisant le codage, soit en découpant et en collant le codage des éléments qu'il a choisi