

Avec des CLASSES ...

... à PLUSIEURS NIVEAUX

... à FORTE HETEROGENEITE



*Faire de l'E.P.S., oui,
mais comment ?*



I - Avec la même activité support

- A - Outiller les situations des modules avec des différenciations de tâches
- B - Rythmes différents des phases du module
- C - Constitution des groupes d'élèves
- D - Exemple de module de cycle 3 adapté au cycle 2



II - Avec deux activités différentes

Exemple de deux modalités de mises en oeuvre

AVEC LA MEME ACTIVITE SUPPORT

A - Outiller les situations des modules, avec des différenciations des tâches

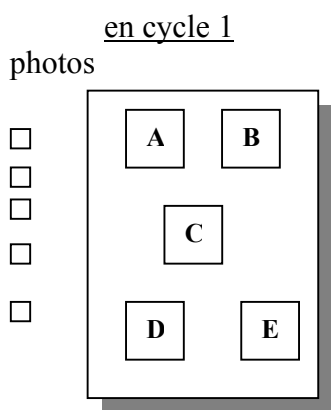
- > adapter le matériel (ballons, cages...)
 - les « petits » jouent avec des ballons volumineux
 - les « grands » jouent avec des ballons de plus petite taille

- > aménager l'espace (les distances, les cibles, les dimensions de terrains, les obstacles...)
 - « petits »  avec des zones de réception
 - « grands »  avec des cerceaux limitant les possibilités de déplacement.

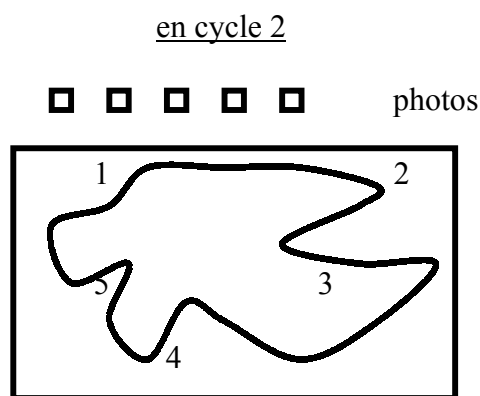
- > aménager le temps ou le nombre d'essais
 - Critères de réussite en 5' :
 - « les petits », vous avez au moins marqué 10 points
 - « les grands », vous avez au moins marqué 20 points

- > différencier les tâches
 - Par exemple, en randonnée, replacer des photos :
 - en cycle 1 : les mettre en ordre sans support carte
 - en cycle 2 : avec un emplacement non numéroté mais indiqué sur la carte
 - en cycle 3 : à resituer sur la carte

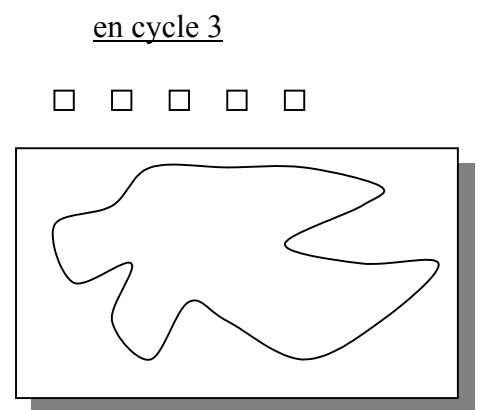
- > différencier l'étayage de l'adulte par des outils qui permettent de mettre les élèves rapidement en activité



Placer les bonnes photos sur le repère correspondant vu sur le terrain



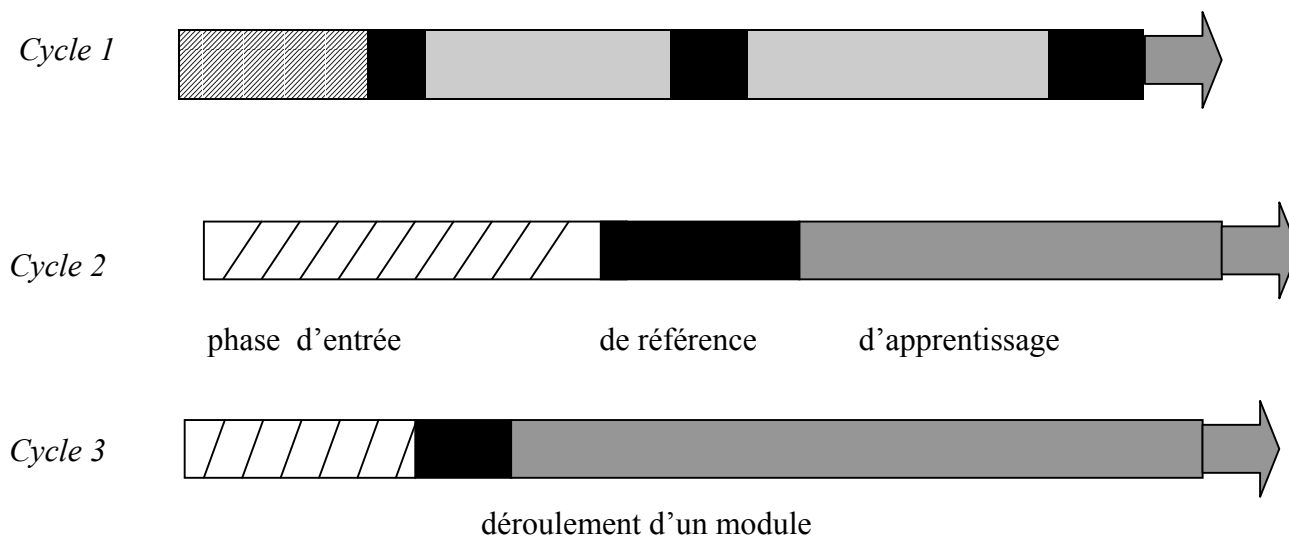
Placer les photos sur le bon numéro figurant sur la carte



Aller placer une balise à l'emplacement de la photo et le reporter sur la carte

B - Rythmes différents des phases du module

Les élèves de cycle 2 peuvent vivre 6 à 8 séances en phase d'entrée alors que ceux de cycle 3 peuvent être confrontés à la situation de référence dès la 3^e ou 4^e séance, l'enseignant étant alors plus disponible pour évaluer les problèmes d'apprentissage



C - Constituer des groupements d'élèves en fonction des activités, des situations, des lieux

Pour les situations de référence, il est souhaitable de regrouper les élèves de la même tranche d'âges (cycle 2 séparés des cycles 3) pour leur permettre de viser les compétences de leur niveau.

Les groupes réunissant des élèves d'âges très différents servent surtout dans les situations d'apprentissage : les grands pouvant jouer un rôle de tuteur auprès des plus petits.

Exemples de groupements :



- des groupes de niveau (lutte) pour réaliser une égalité des chances
- des niveaux hétérogènes soit :
 - pour que les plus forts entraînent les plus faibles
 - pour s'adapter à l'activité. En acrosport, les voltigeurs sont des élèves de cycle 2, les porteurs et pareurs des élèves de cycle 3
- rassembler 2 ou 3 écoles sur un même lieu pour vivre la même activité. On peut alors réaliser des groupes de niveau homogène en mélangeant les 2 ou 3 classes.

D - Un exemple de module de cycle 3 adapté au cycle 2 : module de Handball

S'il y a moins de 4 élèves de cycle 2 dans la classe, alors ils jouent avec les élèves de cycle 3, avec des aménagements de règles de jeu. Exemples :

- nombre d'appuis illimités avec le ballon en main
- il n'y a que les élèves du même cycle qui peuvent gêner le possesseur de la balle
- les tirs au but se font alternativement par les cycles 2 et les cycles 3
- les élèves du même cycle se retrouvent dans le même espace de jeu avant ou arrière

S'il y a plus de 4 élèves de cycle 2, on aménage pour eux les situations de la manière suivante :

Situations	Aménagements Pas de dribble
<p style="text-align: center;"><u>Phase d'entrée</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Le voleur de balle . La passe à 5 . Reprendre des situations « jeux collectifs », cycle 2 	<ul style="list-style-type: none"> . Diminution de l'espace de jeu . Diminution du nombre de joueurs (1 voleur contre une équipe de 2 ou 3 joueurs) . Temps libre . Diminution du nombre de joueurs, du terrain . Outillage du comptage de points
<p style="text-align: center;"><u>Situation de référence initiale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> . Le ballon capitaine 	<ul style="list-style-type: none"> . 3 X 3, sans capitaine mais avec une zone de but. . Outiller les élèves pour compter les buts et en faire un bilan
<p style="text-align: center;"><u>Phase d'apprentissage</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apprendre à faire progresser la balle <ul style="list-style-type: none"> « Relais passes » « La ronde à 2 » « L'épervier » « Record de passes » « Monter la balle » 2) Apprendre à tirer au but <ul style="list-style-type: none"> « Les bouteilles » « Lucky Lucke » « La pelote basque » « Le tir malin » 3) Apprendre à reconquérir la balle 4) Apprendre à arbitrer 	<ul style="list-style-type: none"> . Sans dribble, retour en portant la balle . Duos de même niveau . Revoir les situations du module jeux collectifs cycle 2 . 2 passeurs et 1 gêneur sur terrain réduit . A abandonner pour le cycle 2 <ul style="list-style-type: none"> . En aménageant les distances, les cibles, les balles, les critères de réussite . Le tireur se place face à la cible, au centre, et tire dans la cage libre . En aménageant les distances, la cage, les balles . En aménageant les variables <p>A abandonner pour le cycle 2</p> <p>A abandonner pour le cycle 2</p>
<p style="text-align: center;"><u>Situation de référence finale</u></p> <p style="text-align: center;">« La balle aux cibles »</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Utiliser des cibles plus grandes, ou plus volumineuses . Equipes de 2 joueurs qui n'ont pas le droit de marcher ou de dribbler avec le ballon . La fiche est uniquement complétée pour : <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> - tirs tentés - tirs réussis </div> <div style="text-align: center;">   </div> </div>

AVEC 2 ACTIVITES DIFFERENTES

La classe est divisée en 2 niveaux et fonctionne sur des séances longues (1 h 30)

A - Modalité n°1

	Cycle 2	Cycle 3
1 ^{ère} période (45')	Jeux collectifs	Activités athlétiques
2 ^{ème} période (45')	Activités athlétiques	Jeux collectifs

Avant la permutation d'activités, les élèves visualisent les dispositifs suivants et peuvent anticiper sur la réalisation des tâches.

Le maître peut laisser un groupe ou un dispositif en autonomie, et guider plus précisément l'autre groupe ou l'autre dispositif.

B - Modalité n°2

	Cycle 2	Cycle 3
1 ^{ère} période (45')	Jeux collectifs	Athlétisme « construire un projet d'action »
2 ^{ème} période (45')	Activités athlétiques « mesurer et apprécier les effets de l'activité »	Activités athlétiques "rôles et règles"

A la permutation, les élèves de cycle 3 changent de rôle : d'athlètes, ils deviennent "entraîneurs" des élèves de cycle 2.