

EPS et compréhension : quelques éléments explicatifs complémentaires

Diapositive 1 :

La compréhension doit être un objet d'enseignement, elle peut être abordée dans d'autres disciplines que celle du français.

Ce document a pour objectif de présenter un exemple en EPS dans une classe de CE1-CE2. Il s'appuie sur la compréhension d'une règle d'un jeu collectif un peu complexe : le trésor des écureuils.

Diapositives 2 et 3 :

Dans la démarche engagée, les trois compétences comprendre, agir et communiquer sont travaillées en étroite relation lors des différentes étapes de la séquence.

La compréhension de la règle du jeu est abordée en amont des séances d'EPS proprement dites. Elle facilitera la mise en place de l'activité et son déroulement et donnera sens aux apprentissages. L'enseignant(e) pourra évaluer la compréhension du jeu et faire réaliser des modifications si nécessaire lors des séances de pratiques sportives. Dans l'action, les élèves pourront consolider leur compréhension des règles du jeu. La communication et la réflexion entre pairs permettront une meilleure représentation mentale de la situation.

Diapositives 4 et 5 :

La séquence porte sur un jeu collectif : le trésor des écureuils, la règle du jeu a été tirée de l'ouvrage *comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités tome 2 le guide de l'enseignant*.

Séance 1 : les règles ont été réécrites par l'enseignante qui a choisi de les lire sans donner le support écrit afin de contourner les problèmes de lecture chez certains élèves : la compréhension orale est donc ici privilégiée. D'autres choix pédagogiques étaient bien évidemment possibles, le texte aurait pu être donné, l'écrit aurait alors servi de support à la discussion et au débat entre élèves.

L'enseignante a opté pour un travail à deux pour permettre réflexion et échanges.

Diapositive 6 :

L'enseignante a repéré les schémas qui pourraient permettre une nouvelle discussion entre élèves. Elle a sélectionné quatre productions qui ont servi de base à la comparaison et au débat. Le retour au texte a été nécessaire pour comprendre et identifier les erreurs des élèves.

Diapositive 7 :

Séance 2 : des consignes supplémentaires ont été ajoutées pour comprendre l'intégralité des règles du jeu. Une maquette et des personnages ont été préparés afin de faire manipuler les élèves. Ces objets ont permis aux enfants de mieux visualiser la situation et le déroulement du jeu. Une liste de matériel a été élaborée collectivement.

Diapositive 8 :

Séances 3 et 4 : afin de vérifier la compréhension de la situation et de son déroulement, l'enseignante a laissé la responsabilité aux élèves d'installer le matériel. Ils ont ensuite expérimenté le jeu. L'enseignante a pu évaluer la compréhension de l'ensemble et réaliser des remédiations le cas échéant.

Diapositive 9 :

Pour complexifier la tâche et poursuivre la séquence, il est envisageable d'ajouter des variables : nombre de gardiens, utilisation des portes... La comparaison et la compréhension des règles pourront alors être travaillées en ateliers à l'aide de la maquette par exemple.

Diapositive 10 :

Cette dernière vignette présente le déroulement de la séquence. L'ensemble ne constitue qu'un exemple, d'autres scénarii sont bien évidemment possibles.