

SDEI
94



SDEI 94

Éric Bernad (CPD SDEI 94)

Quentin Vandromme (CPD SDEI 94)



Cathy Durieux (CPD EPS 94)

Laurence Gelly (CPD EPS 94)

SDÉI
94



INTRODUCTION

Ce document ressource enrichit les fiches « APQ » diffusées dans toutes les écoles élémentaires du Val-de-Marne dès 2018 [1] dans le cadre de la mise en œuvre de l'École pour Tous. Il s'inscrit dans la même intention que le dossier « L'inclusion de tous les élèves par l'éducation physique et le sport » réalisé par le conseil académique des savoirs fondamentaux [2].

Ces nouvelles fiches « APQ pour tous » invitent à changer de regard sur la manière d'aborder la prise en compte des élèves en situation de handicap ou à besoins éducatifs particuliers. L'enjeu principal est de permettre à tous les élèves d'apprendre, dans les conditions réelles d'exercice du métier d'enseignant, et de passer ainsi d'une logique de compensation à une logique d'accessibilité universelle.

Elles sont le fruit d'un travail collaboratif entre le SDEI 94 et la Mission EPS 94 1er degré. Elles visent à apporter des pistes concrètes pour développer des pratiques inclusives au service de tous les élèves en répondant non seulement aux besoins éducatifs particuliers mais aussi à ceux partagés par tous les élèves.

Une démarche en 3 étapes :

1. l'**observation** fine **des réussites et des difficultés** rencontrées par les élèves dans une situation donnée ;
2. la **formulation d'hypothèses** en termes de **besoins** éducatifs particuliers ;
3. des **propositions d'adaptations** permettant à chacun de participer, d'apprendre et d'**être en réussite**.

Des idées fortes :

Proposer des aides ou des adaptations qui suscitent l'adhésion de tous.
S'appuyer sur les réussites des élèves.
S'appuyer sur les besoins (et non pas sur les troubles).
Accepter une « pédagogie du tâtonnement ».
Proposer des activités motrices même si les élèves bénéficient de séances de kinésithérapie ou autres soins.
Choisir ces activités motrices au regard des potentialités et difficultés de tous les élèves.
Prendre en compte la fatigabilité des pratiquants.
Prendre en compte les précautions médicales qui s'imposent.
S'assurer de la sécurité (physique et affective).
Oser envisager vos propres adaptations.

[1] En téléchargement à partir du lien suivant : <https://www.dsden94.ac-creteil.fr/spip.php?rubrique540>

[2] En téléchargement à partir du lien suivant : <https://www.ac-creteil.fr/l-inclusion-de-tous-les-eleves-par-l-education-physique-et-le-sport-123707>

SDÉI
94

Mission EPS 94
1^{er} degré

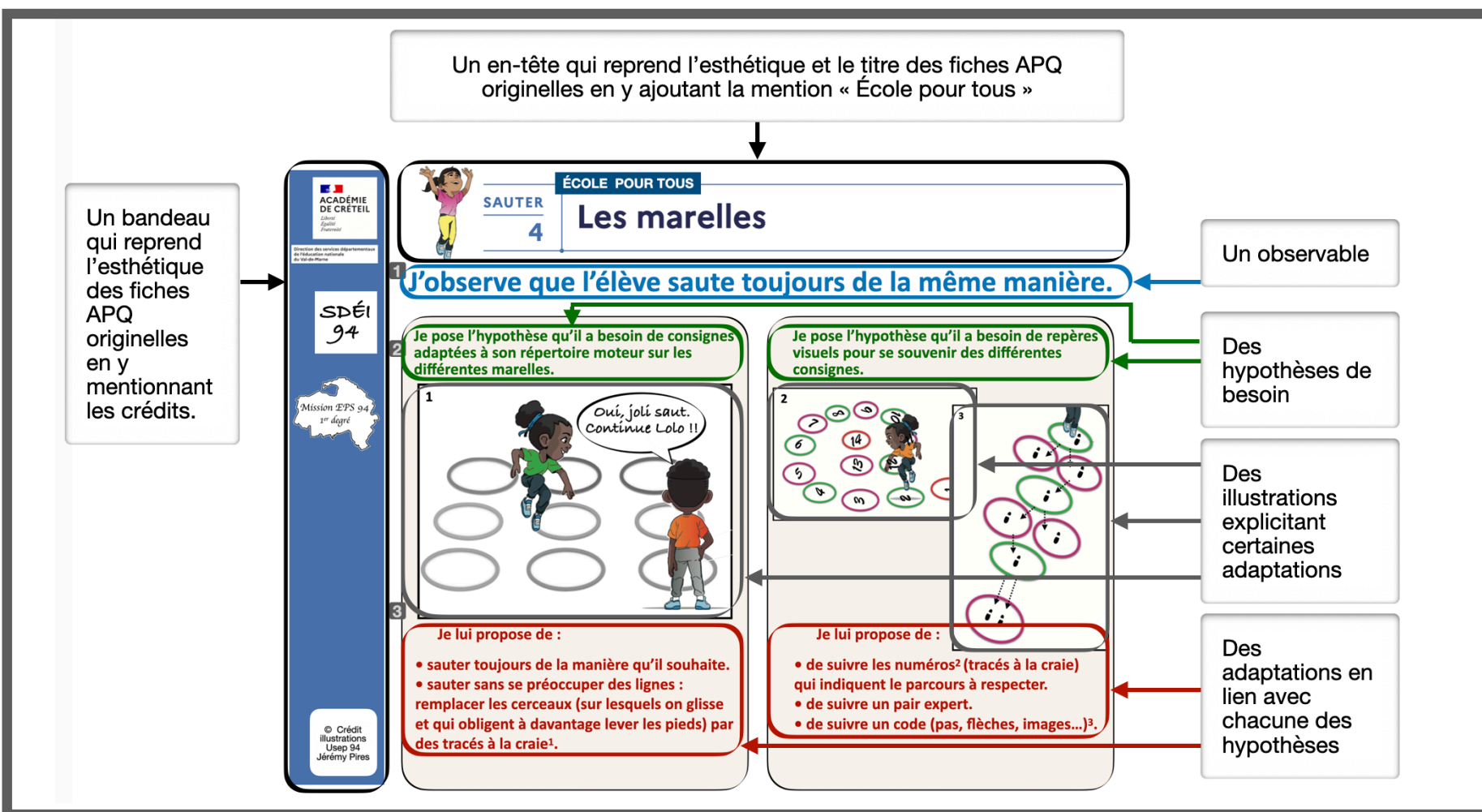


INTRODUCTION

Les fiches APQ « originelles » comprennent 4 APSA (courir, sauter, lancer et danser) constituées de 15 fiches chacune. Il a été choisi de s'appuyer sur 4 fiches « repères » (illustrant différentes entrées dans l'activité) dont les situations sont soit supports d'apprentissage en EPS, soit des situations vécues régulièrement à l'école :

- pour les fiches « courir » : mille et une courses ; l'enduro tour ; la queue du renardeau ; le jeu du trésor.
- pour les fiches « sauter » : les marelles ; les entonnoirs avec zones interdites ; les cordes à sauter à 3 ; les élastiques.
- pour les fiches « lancer » : le défi-lancer ; le lancer-pétanque ; le rebond-ballon ; le touche-ballon.
- pour les fiches « danser » : la traversée dans tous ses états ; les verbes dansés ; la danse vitaminée ; tu arrêtes, je continue.

Pour chaque APSA, un recto-verso propose des pistes d'adaptations plus larges correspondant aux 4 champs « CCCC » (Conatif, Cognitif, Corporel et Culturel).



SDÉI
94



INTRODUCTION

En couleur (tableau ci-dessous), les 4 fiches « repères » par APSA et les fiches de la même « famille ».

SAUTER	Parcours / Marelles	Différents sauts	Cordes à sauter	Élastique
	3 4 5 9 14	1 2 6 7 8 13 15	10 11	12

LANCER	Lancer loin / fort	Lancer précis	Lancer avec rebond	Jeux de lancer
	1 2 4 9	3 5 6 7 8 13	10 11 12	14 15

COURIR	Course de vitesse	Course d'endurance	Course de relais	Jeux de course
	3 6 9 13 15	1 2 11	7	4 5 8 10 12 14

DANSER	Déplacement	Corps / Mouvement	Relation aux autres	Rythme
	4 7 8 10	1 3 6 9 11 13	5 12 14	2 15

Ce document de 79 pages permet d'être imprimé en recto-verso.

Il se décompose comme suit : 4 pages d'introduction, puis pour chacune des 4 fiches au sein de chaque APSA : les 2 fiches « originelles » suivies de la fiche « APQ pour tous », avec en fin de chaque APSA 2 fiches faisant état de propositions plus « généralistes » organisées en 4 champs : conatif, cognitif, corporel et culturel.



INTRODUCTION

Ressources utilisées

« *Fiches APQ* » (DSDEN 94) <https://www.dsden94.ac-creteil.fr/spip.php?rubrique540>

Identifier des besoins d'apprentissage, Valérie Barry, L'Harmattan, Paris, 2011

Jeux et sports co., 500 adaptations pour une inclusion réussie, É. Bernad, X. Chigot, Éditions EP&S, Paris, 2015

Natation, 500 adaptations pour une inclusion réussie, É. Bernad, X. Chigot, I. Collavet, Éditions EP&S, Paris, 2016

Athlétisme, 500 adaptations pour une inclusion réussie, É. Bernad, X. Chigot, Éditions EP&S, Paris, 2017

Activités artistiques et expressives, 500 adaptations pour une inclusion réussie, É. Bernad, X. Chigot, M. Hassid, Éditions EP&S, Paris, 2019

Pour aller plus loin

« *L'inclusion de tous les élèves par l'éducation physique et le sport* », Académie de Créteil

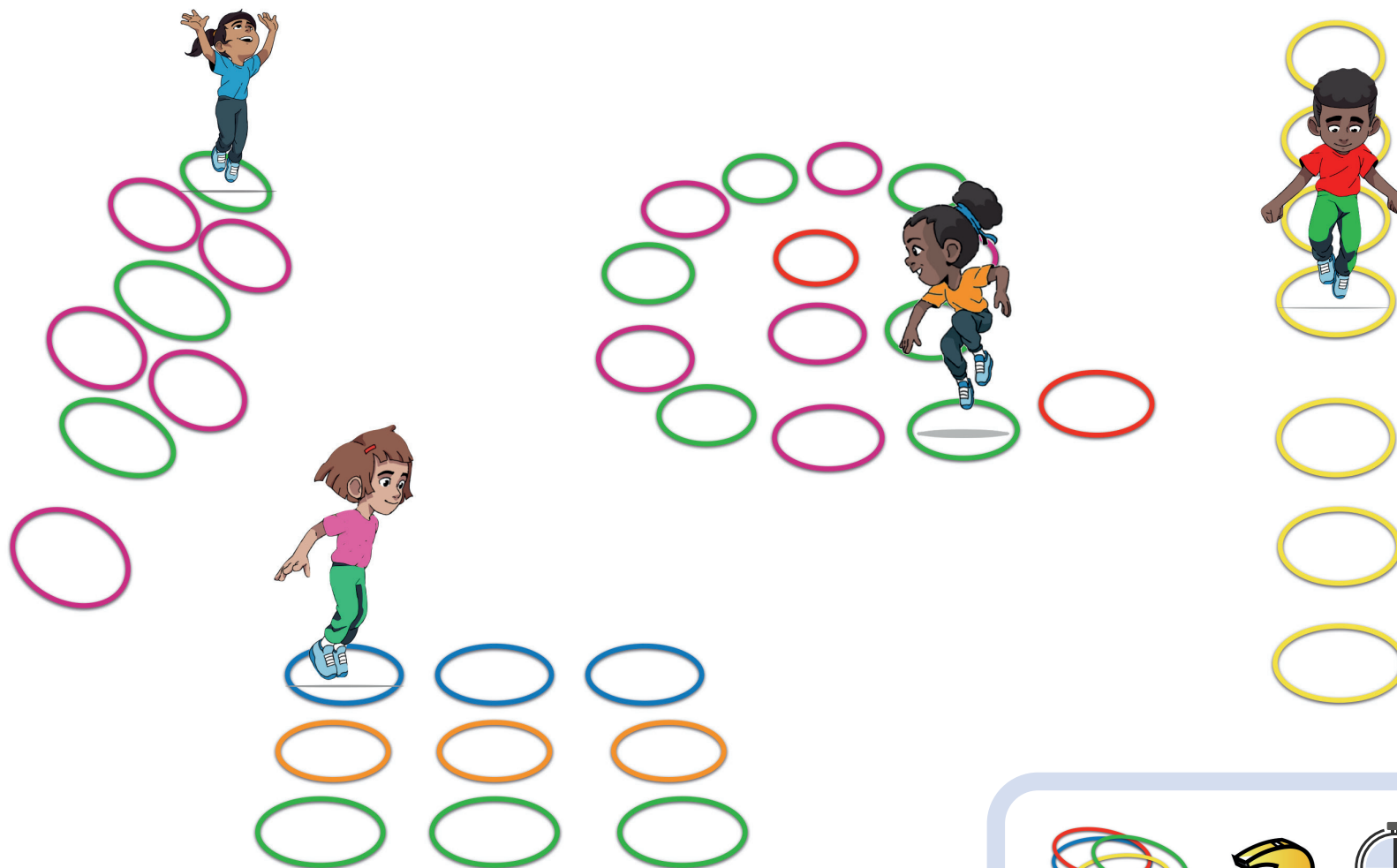
<https://www.ac-creteil.fr/l-inclusion-de-tous-les-eleves-par-l-education-physique-et-le-sport-123707>



SAUTER

4

Les marelles





SAUTER
4

Les marelles



Matériel

- Des craies ou un jeu de 30 cerceaux
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Disposer les cerceaux dans la cour en forme de marelles (ou les tracer à la craie)



Consignes

- Se déplacer en marchant
- À chaque marelle, sauter en respectant la consigne énoncée



Évolutions / Variables

- Varier les déplacements : en marchant, en courant, en courant vite, en déplacement latéral (pas chassés), en marche arrière
- Varier les formes de sauts : à cloche-pied, à pieds joints, en enchaînant pieds joints et un pied en alternance, à cloche-pied en alternance ; enjambrer, sauter loin, sauter haut, sauter de côté
- Sauter sans toucher les lignes
- Sauter dans le(s) numéro(s) indiqué(s)



Les marelles

1 J'observe que l'élève saute toujours de la même manière.

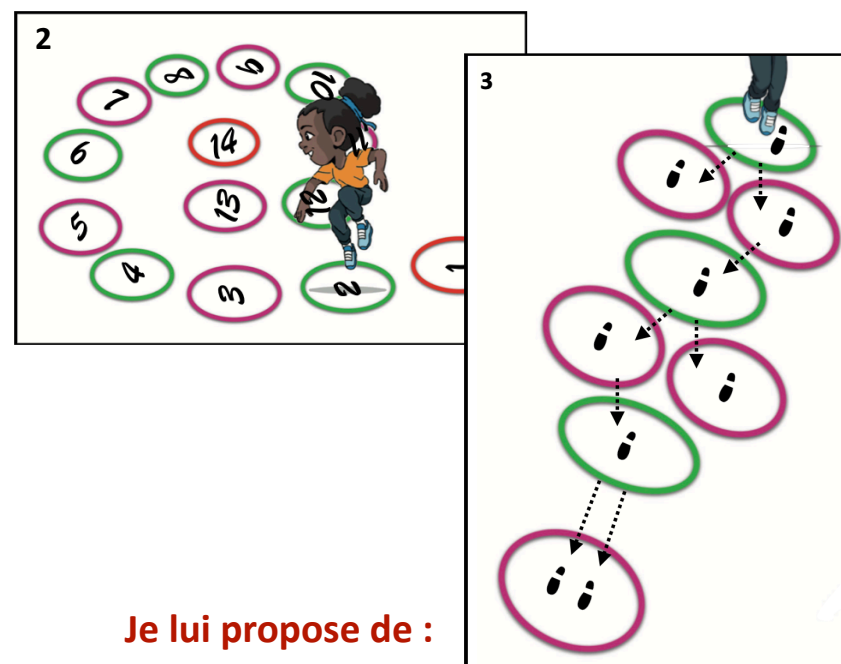
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de consignes adaptées à son répertoire moteur sur les différentes marelles.



3 Je lui propose de :

- sauter toujours de la manière qu'il souhaite.
- remplacer les cerceaux (sur lesquels on glisse et qui obligent à davantage lever les pieds) par des tracés à la craie¹.
- sauter sans se préoccuper des lignes.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de repères visuels pour se souvenir des différentes consignes.



Je lui propose de :

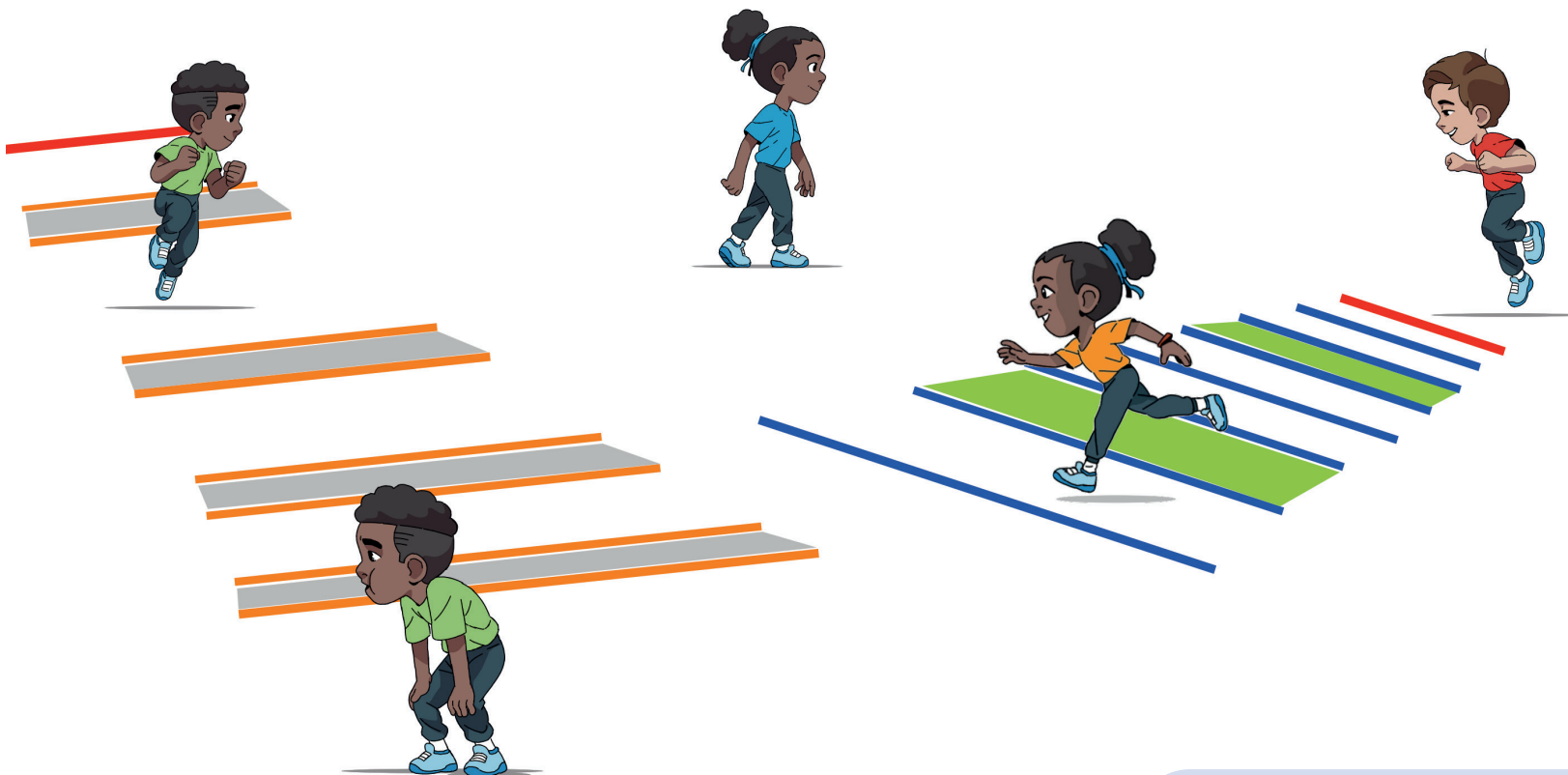
- de suivre les numéros² (tracés à la craie) qui indiquent le parcours à respecter.
- de suivre un pair expert.
- de suivre un code (pas, flèches, images...)³.



SAUTER

7

Les entonnoirs avec zones interdites





SAUTER 7

Les entonnoirs avec zones interdites



Matériel

- Des craies
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Tracer à la craie des entonnoirs dans la cour



Consignes

- Se déplacer en marchant
- À chaque entonnoir, sauter sans toucher les lignes
- Éviter les zones interdites



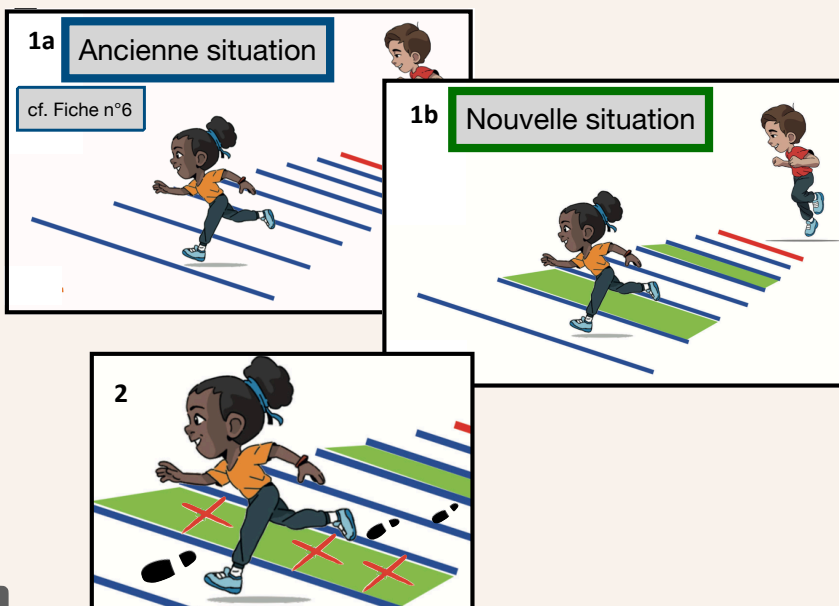
Évolutions / Variables

- Varier les déplacements : en marchant, en courant, en courant vite, en déplacement latéral (pas chassés), en marche arrière
- Varier les formes de sauts : à cloche-pied, pieds joints, en enchaînant pieds joints et un pied en alternance, à cloche-pied en alternance ; enjamber, sauter loin, sauter haut, sauter de côté
- Sauter avec ou sans élan

Les entonnoirs avec zones interdites

1 J'observe que l'élève réalise des appuis sur des zones interdites.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de comprendre la nouvelle consigne.



3 Je lui propose de :

- repérer avec lui les similitudes et les différences entre l'ancienne et la nouvelle situation¹.
- matérialiser les zones d'appuis (tracer des pas)² et les zones de non-appuis (tracer une croix ou les colorier).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'être soulagé de la double tâche (tenir compte des zones et des consignes de saut).



Je lui propose de :

- sauter à côté d'un camarade qui lui sert de modèle³.
- focaliser sur une seule tâche :
 - sauter comme il le veut en tenant compte des zones ;
 - sauter de la manière demandée (pieds joints, cloche-pied...) sans tenir compte des zones.



SAUTER

11

Les cordes à sauter à trois





SAUTER
11

Les cordes à sauter à trois



Matériel

- Une corde à sauter pour trois enfants
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Aucune (veiller simplement à laisser suffisamment d'espace entre chaque groupe)



Consignes

- Placer un enfant à chaque extrémité de la corde
- Faire tourner la corde ensemble
- Faire sauter le troisième enfant par-dessus la corde



Évolutions / Variables

- Varier les formes de sauts : à cloche-pied, à pieds joints, en enchaînant pieds joints et un pied en alternance, à cloche-pied en alternance, en sautant de côté
- Effectuer un saut en demi- tour
- Faire varier la vitesse de rotation et la hauteur de la corde



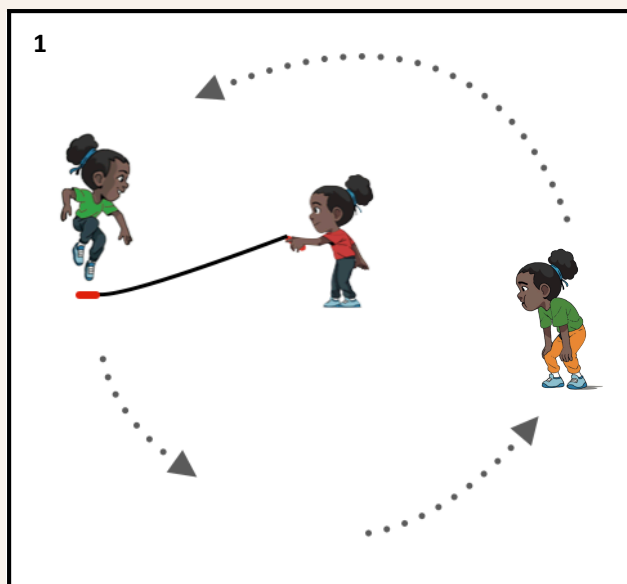
SAUTER
11

ÉCOLE POUR TOUS

Les cordes à sauter à trois

1 J'observe que l'élève touche et arrête la corde pendant la rotation.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de mieux visualiser la trajectoire de la corde pour sauter au bon moment.

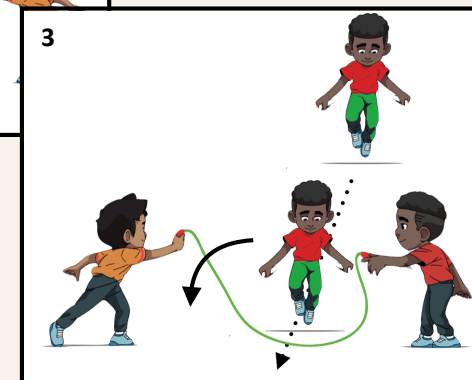
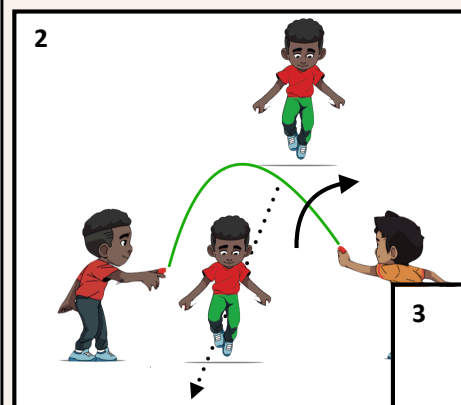


3

Je lui propose de :

- sauter par dessus la corde qui a un déplacement circulaire au sol¹.
- jouer sur le rythme de rotation (commencer par un rythme lent).
- le prévenir (« *attention, saute !* »).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de « sauter » autrement pour éprouver le plaisir de bouger.



Je lui propose de :

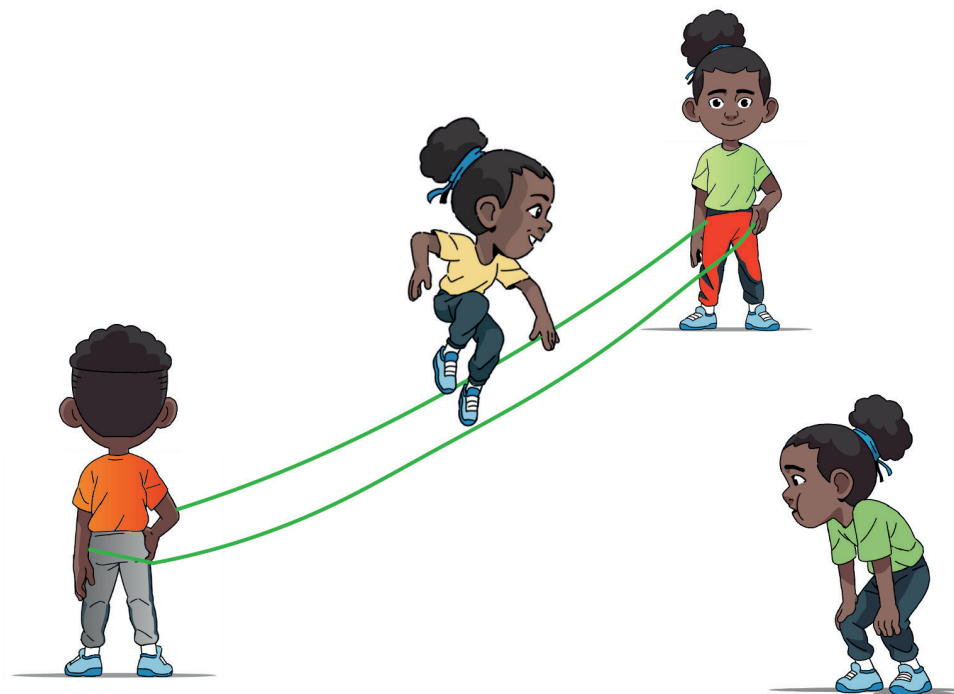
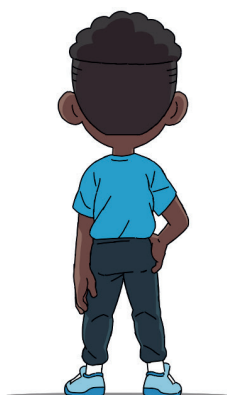
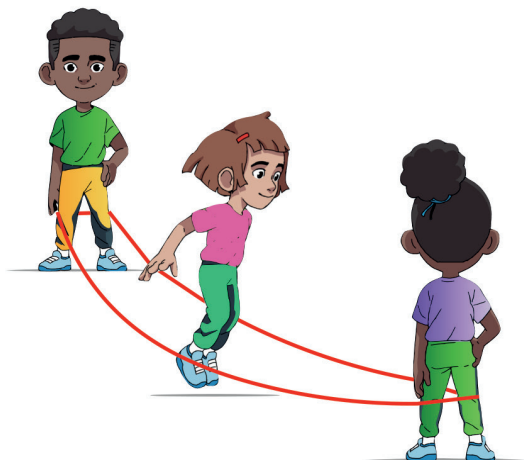
- marcher pendant que des camarades font passer la corde au-dessus de lui lors de son passage devant eux² (aucun saut requis).
- marcher pendant que des camarades posent la corde devant lui et l'oblige ainsi à passer au-dessus³ (franchir la corde en la relevant progressivement).



SAUTER

12

Les élastiques





Les élastiques



Matériel

- Un jeu d'élastique pour trois enfants
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Aucune



Consignes

- Tenir l'élastique au niveau des jambes
- Sauter et enchaîner des actions de sauts par-dessus l'élastique



Évolutions / Variables

- Varier les formes de sauts : à cloche-pied, à pieds joints, en enchaînant pieds joints et un pied en alternance, à cloche-pied en alternance ; en sautant de côté
- Effectuer un saut en demi-tour, enchaîner des allers-retours en posant les pieds sur l'élastique
- Varier la hauteur de l'élastique (chevilles, mollets, genoux...)
- Se lancer des défis d'enchaînement de trois actions de sauts



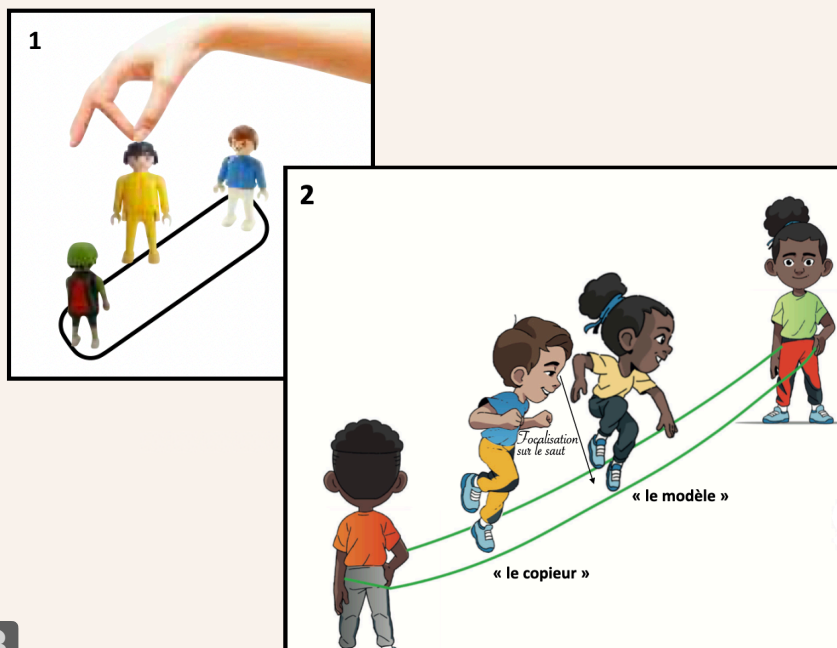
SAUTER
12

ÉCOLE POUR TOUS

Les élastiques

1 J'observe que l'élève réalise un (seul) bond et s'arrête.

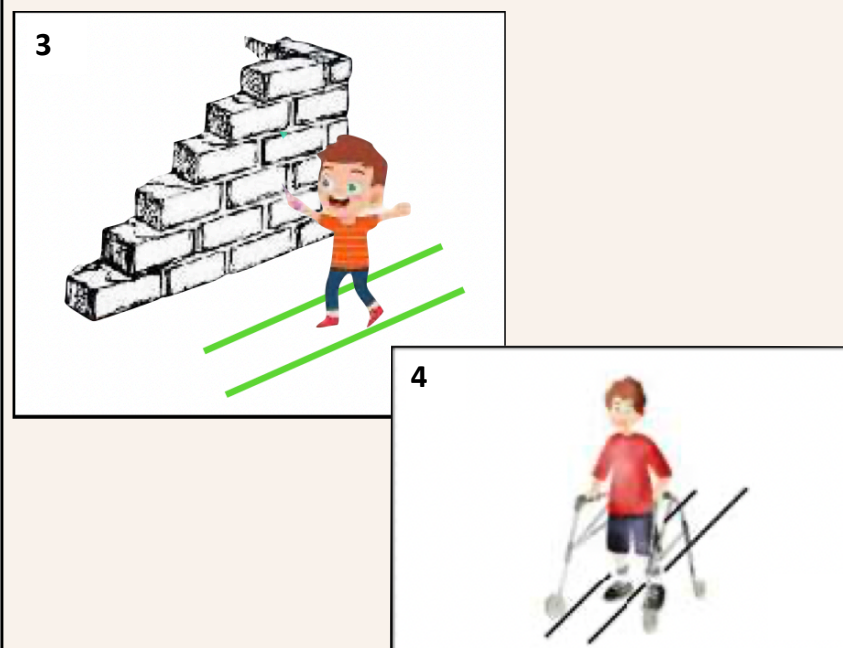
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'aide pour mieux mémoriser les enchaînements.



3 Je lui propose de :

- mimer plusieurs fois l'enchaînement avec une figurine ¹.
- pratiquer l'imitation « instantanée » (l'élève reproduit saut par saut un enchaînement effectué en même temps par un camarade, placé devant lui²).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de plus de stabilité pour se maintenir en équilibre.



Je lui propose de :

- se placer à côté d'un mur sur lequel il peut prendre appui (en continu ou en cas de besoin)³.
- s'aider d'un camarade.
- s'aider de son déambulateur⁴ ou de ses cannes.



SAUTER



Conatif

Des élèves peuvent éprouver moins de plaisir à sauter dans les situations individuelles.

- Proposer des situations sous forme de défis, de relais qui impliquent plusieurs élèves en même temps.
- Proposer une organisation sous forme d'un parcours en équipe qui relie les différents ateliers de sauts.

Des élèves peuvent ne pas éprouver spontanément de plaisir à sauter.

- Aider les élèves à donner du sens aux activités en valorisant verbalement les progrès.
- Aider les élèves à mieux percevoir les progrès à l'aide de critères de réussite connus et compris par les élèves.
- S'appuyer sur les centres d'intérêt des élèves (par exemple, faire sauter sur une marelle, à la corde plutôt que dans des cerceaux, des lattes...).



Cognitif

Des élèves peuvent éprouver des difficultés pour évoluer sur différents ateliers avec des consignes variées.

- Proposer un support visuel (écrit, iconographique, pictogramme) devant chaque atelier.
- Proposer une progressivité dans la complexité.

Exemple pour la fiche « Les marelles » :

- Séance 1* : mettre en place uniquement la marelle n°1 en la dupliquant autant que de besoin ;
- Séance 2* : mettre en place uniquement la marelle n°2 en la dupliquant autant que de besoin ;
- Séance 3 : mettre en place les marelles n°1 et n°2 en les dupliquant autant que de besoin ;
- Séance 4 et suivantes : ajouter des marelles progressivement...

** pour s'entraîner aux rotations à venir, mettre en place un signal de changement de marelle (même si l'intérêt n'est pas immédiat).*



SAUTER



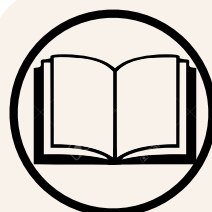
Corporel

Des élèves peuvent éprouver des difficultés à réaliser des sauts qui nécessitent une coordination motrice « experte ».

- Proposer une progressivité : sauter vers le bas, puis vers l'avant, puis vers le haut.
- Segmenter l'apprentissage des gestes (les travailler isolément). Par exemple, pour les marelles : sauter uniquement à cloche-pied, puis uniquement à pieds joints...

Des élèves peuvent s'empêcher d'agir par manque d'assurance.

- Fournir du matériel : gants (pour se protéger en cas de chute), matelas ou tapis (pour assurer la réception)...
- Privilégier un sol lisse pour faciliter l'engagement moteur, la nature du terrain ayant son importance.



Culturel

Des élèves peuvent manquer de connaissances pour utiliser les marelles, les élastiques et les cordes à sauter.

- Présenter les jeux de cours traditionnels « d'antan » (règles du jeu), les faire vivre.
- Proposer en classe et en complément une approche historique (photographies, vidéos, tableaux...).

Les élèves n'associent pas tous le vocabulaire (« sauter à cloche-pied ») à l'action motrice (sauter sur un pied).

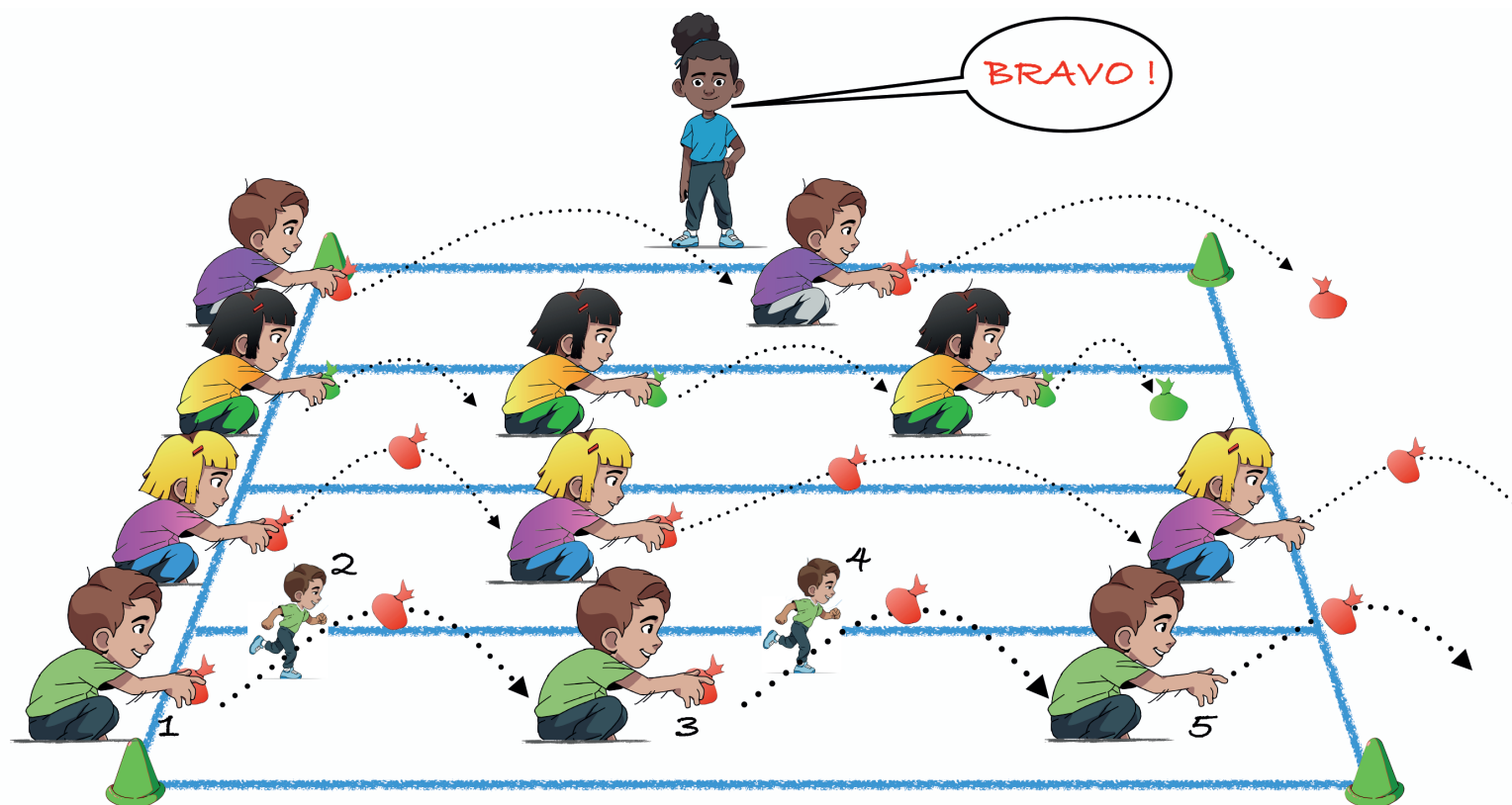
- Proposer une démonstration par un pair expert (élève ou enseignant), par des images ou des vidéos.
- Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et/ou la sienne.



LANCER

2

Le défi-lancer





LANCER

2

Le défi-lancer



Matériel

- 12 sacs de graines, ou 12 boules ou avions en papier
- Une craie
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Organiser des groupes de 4 élèves qui vont se défier sur un parcours.
- Matérialiser le départ (zone de lancer) et l'arrivée (zone cible) à l'aide d'une craie, de cerceaux ou de lattes.
- Distance de 20 à 50 mètres à adapter.



Consignes

- Dans la position « assis en tailleur », lancer le sac de graines et aller se placer au point de chute du sac pour réaliser un autre lancer.
- Chaque groupe de 4 doit atteindre la cible avant les autres groupes.



Évolutions / Variables

- Changer d'objet (boules en papier, avions en papier).
- Compter le nombre de lancers.
- Augmenter / diminuer la distance.



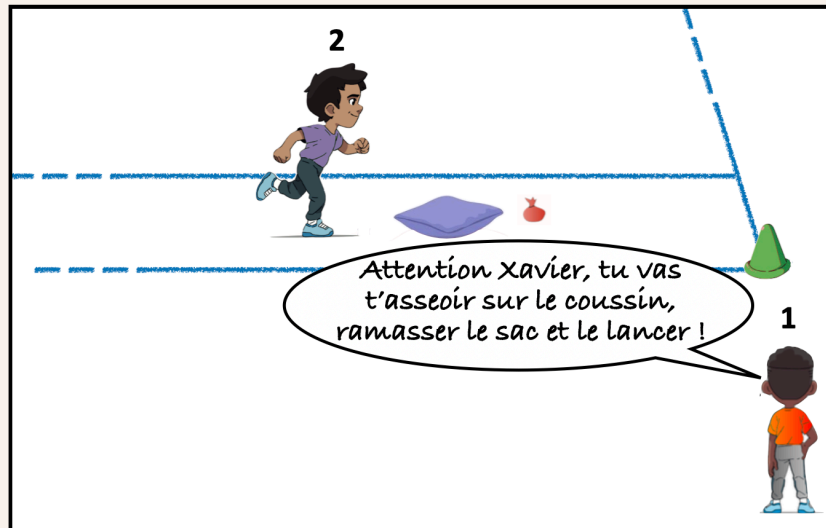
LANCER 2

ÉCOLE POUR TOUS

Le défi-lancer

1 J'observe que l'élève lance (systématiquement) debout.

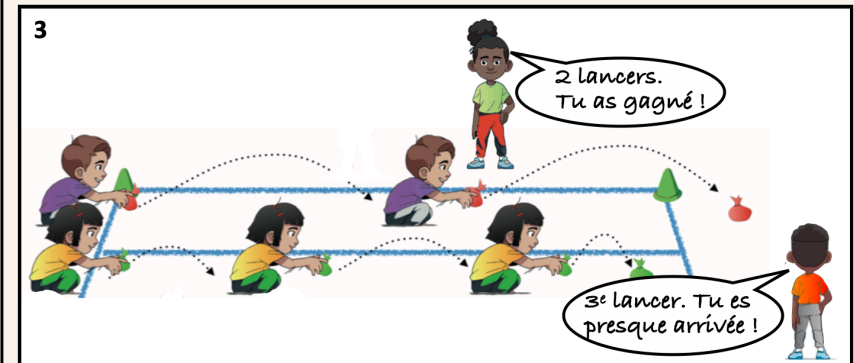
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'aide pour planifier la succession d'étapes (s'asseoir-lancer-se lever-courir jusqu'à l'objet-ramasser l'objet et s'asseoir, et recommencer jusqu'à la ligne d'arrivée).



3 Je lui propose de :

- demander à un binôme (de son choix) de lui indiquer les étapes au fur et à mesure¹.
- demander à un binôme de placer un coussin là où l'objet tombe (pour l'inciter à s'asseoir)².

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de davantage de temps pour s'organiser corporellement.



Je lui propose de :

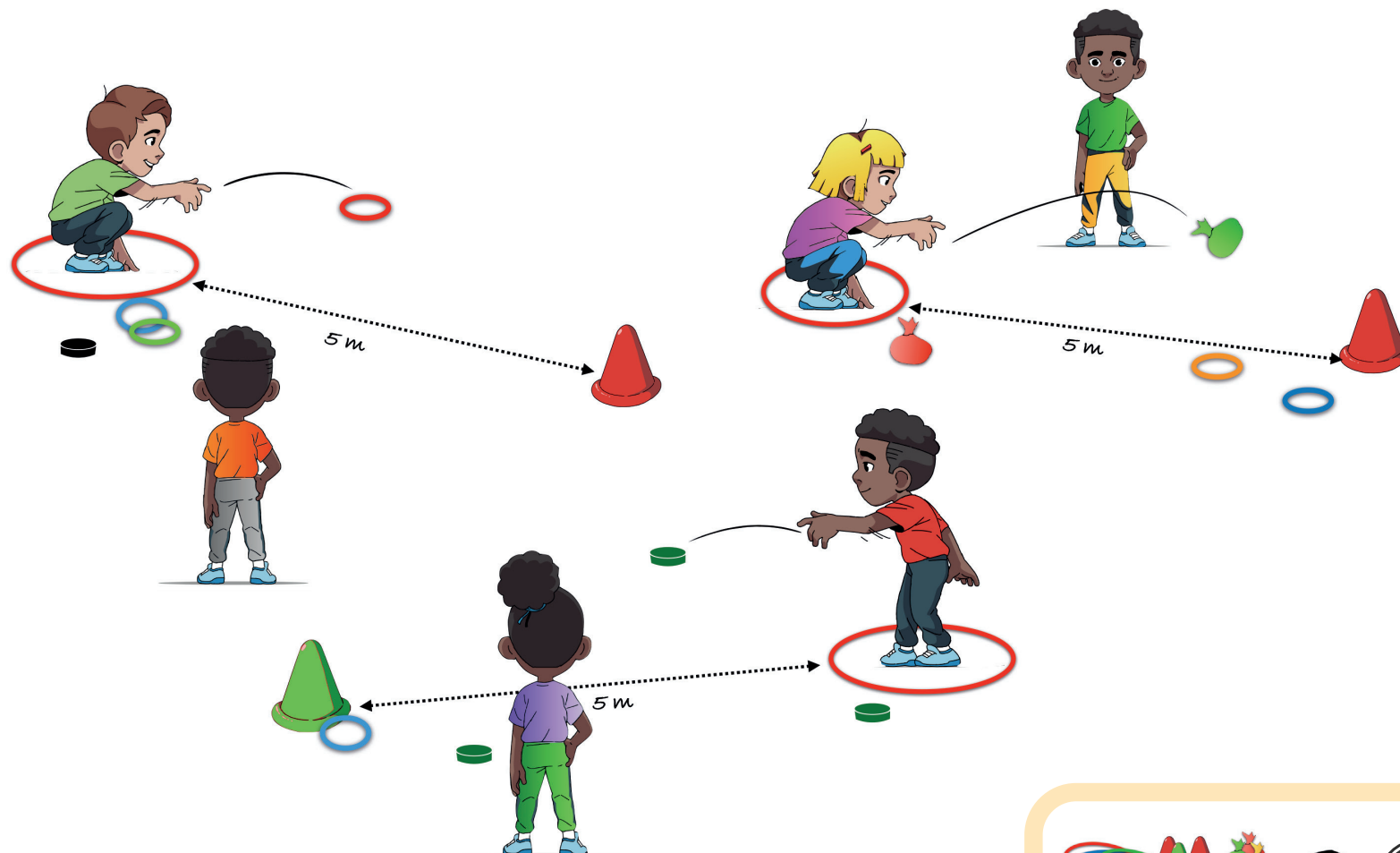
- de changer la règle pour tous les élèves : le vainqueur est celui qui effectue le moins de lancer (et non plus celui qui arrive le 1^{er})³.
- l'autoriser à lancer sans s'asseoir (debout, à genoux, accroupi...).



LANCER

7

Le lancer-pétanque





LANCER 7

Le lancer-pétanque



Matériel

- Au choix : sacs de graines, palets, anneaux, balles lestées
- Une craie
- 8 grands plots (cibles)
- Un sifflet
- Un chronomètre
- Des chouchous



Préparation initiale

- Plusieurs terrains de 10 mètres x 3 mètres.



Consignes

- Par groupe de 2 ou 3 élèves, prendre 2 objets et se placer à une distance de 5 mètres du grand plot.
- À tour de rôle, lancer un objet le plus près possible du plot.
- Le gagnant est celui qui s'approche le plus près de la cible ; il reçoit un chouchou qu'il enfile au poignet.



Évolutions / Variables

- Un objet semblable pour tous.
- Augmenter ou diminuer la distance de lance.
- Autour d'un grand cercle, avec un cône au centre, 2 équipes s'affrontent .



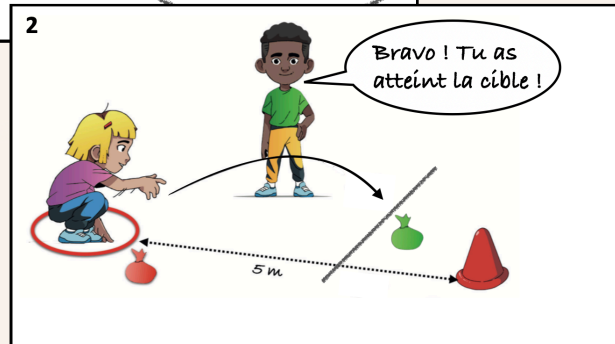
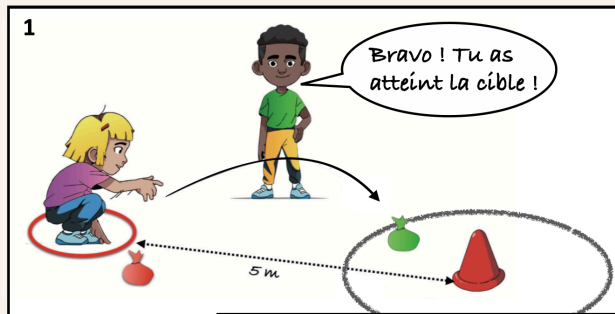
LANCER
7

ÉCOLE POUR TOUS

Le lancer-pétanque

1 J'observe que l'élève est systématiquement dernier.

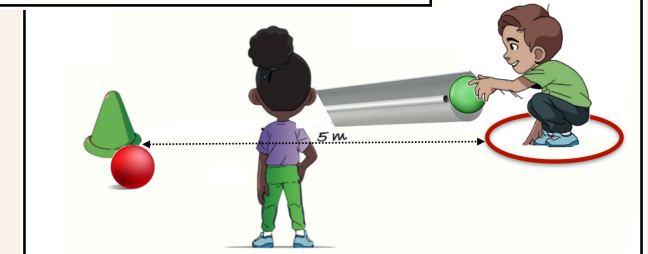
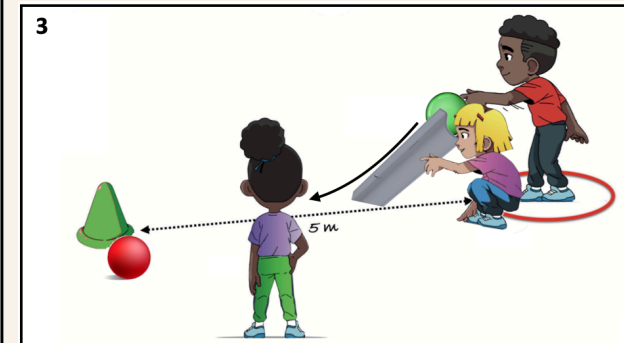
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de gagner de temps en temps pour conserver sa motivation.



3 Je lui propose de :

- reculer la zone de lancer de ses adversaires.
- agrandir sa cible¹.
- lancer au-delà d'une ligne².
- jouer en équipe.
- choisir l'objet qu'il lance le mieux.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de compenser son manque de force pour atteindre une cible trop éloignée pour lui.



Je lui propose de :

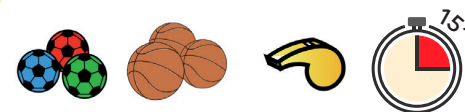
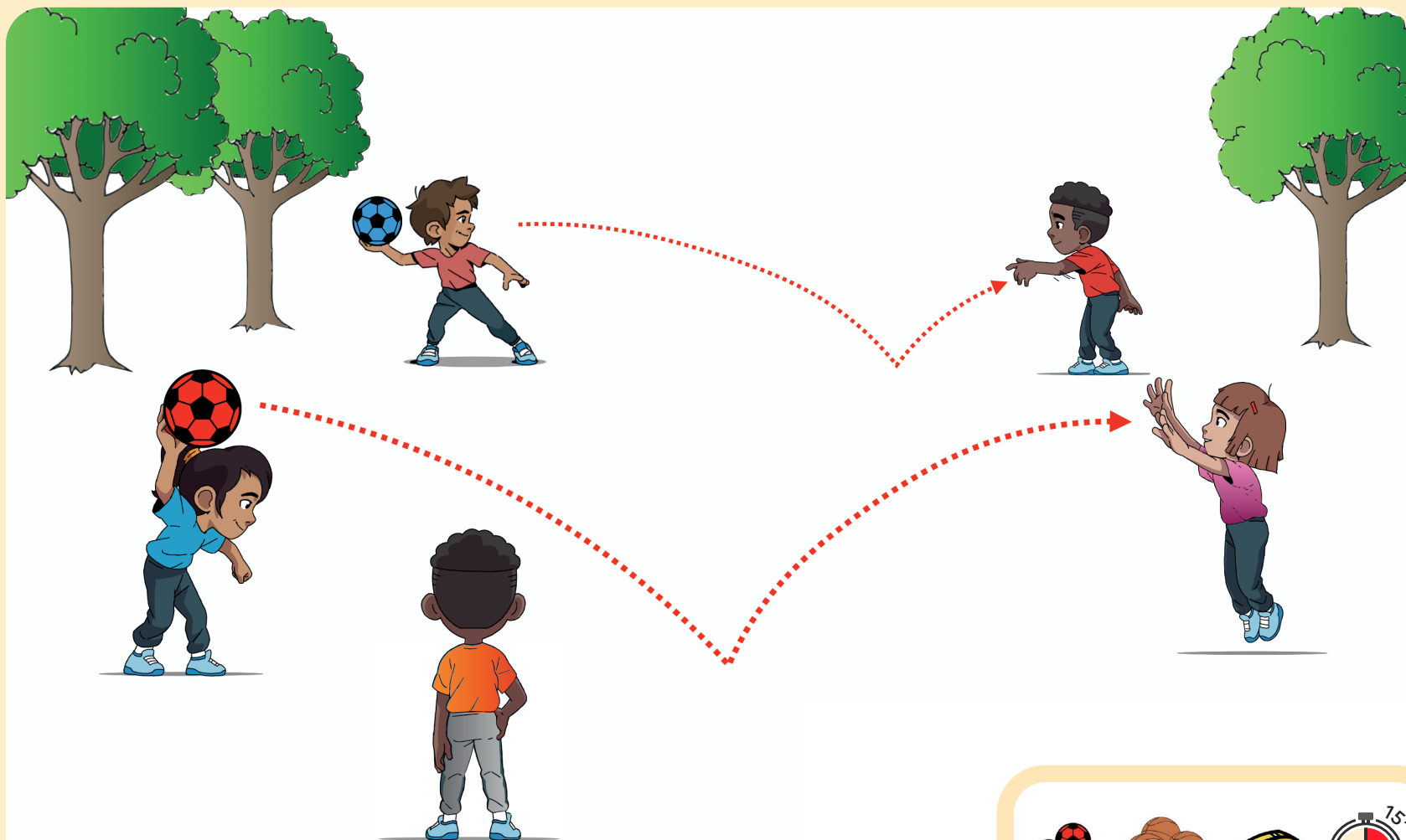
- réduire la distance avec la cible.
- faire rouler une boule/balle (plutôt que de lancer un objet).
- d'utiliser une goulotte³ maintenue par un pair ou un gouttière posée au sol⁴.
- choisir l'objet qu'il lance le mieux.



LANCER

11

Le rebond-ballon





LANCER
11

Le rebond-ballon



Matériel

- 12 ballons
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- En binôme :
un ballon pour 2.



Consignes

- Face à face, lancer et réceptionner le ballon après un seul rebond.



Évolutions / Variables

- Augmenter ou diminuer la distance entre les 2 élèves.
- Lancer à 2 mains.
- Lancer à une main.



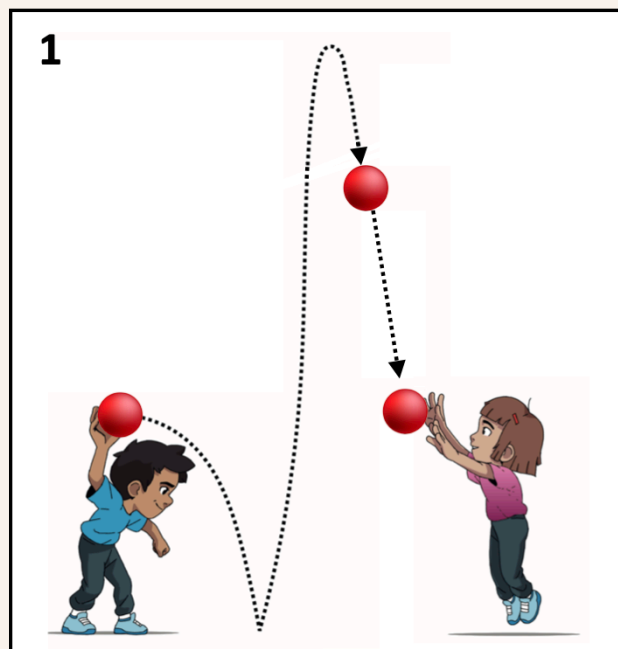
LANCER
11

ÉCOLE POUR TOUS

Le rebond-ballon

1 J'observe que le récepteur échappe le ballon.

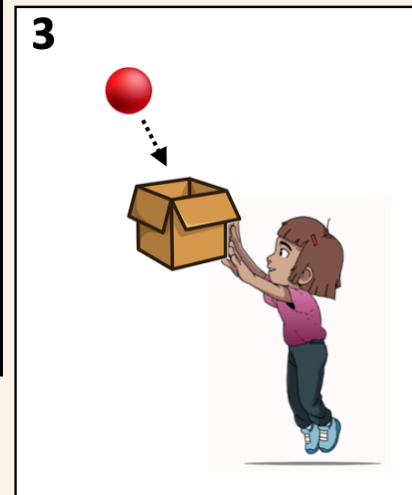
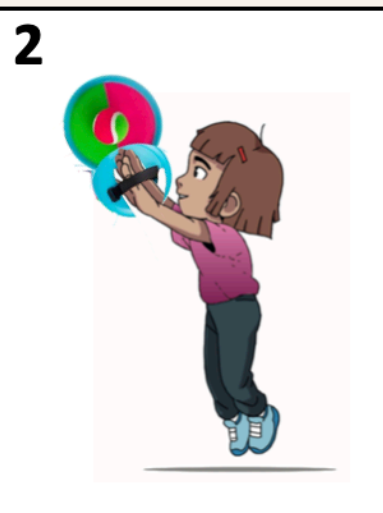
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de mieux percevoir les trajectoires.



3 Je lui propose de :

- se mettre en binôme avec un pair expert qui lancera favorablement.
- demander au lanceur de faire rebondir le ballon¹ suffisamment haut (pour lui laisser le temps d'observer la trajectoire).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'attraper autrement.



Je lui propose de :

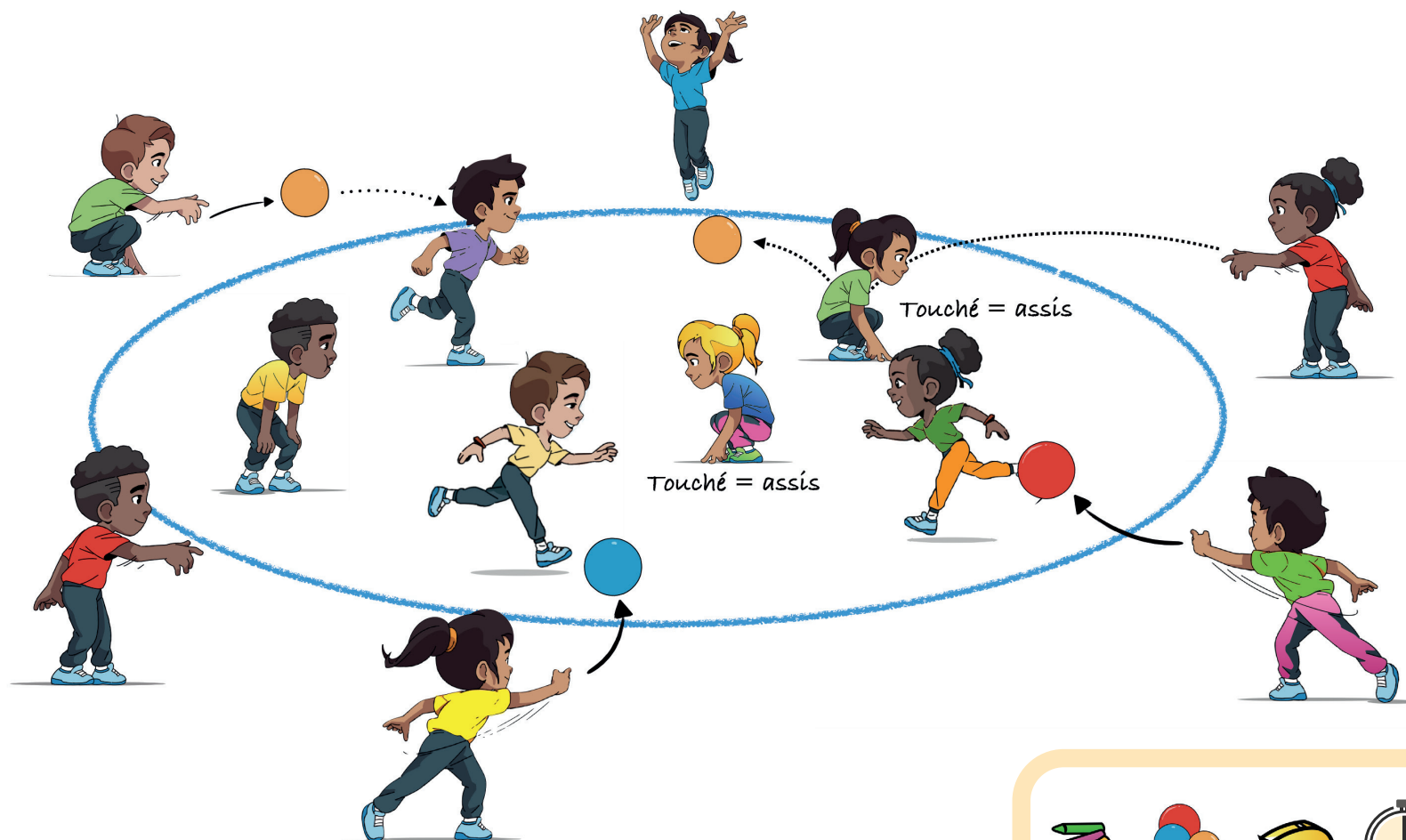
- attraper le ballon sans exiger le rebond (en le précisant au lanceur).
- utiliser une balle et une raquette à scratch².
- utiliser un ballon différent (taille, poids, gonflage...).
- utiliser un carton / sac pour rattraper la balle³.



LANCER

15

Le touche-ballon





LANCER
15

Le touche-ballon



Matériel

- Une craie ou des coupelles
- Balles en mousse
- Un sifflet
- Un chronomètre



Préparation initiale

- Tracer un ou plusieurs cercles de 10 à 20 mètres de diamètre.
- Constituer des équipes de 6 à 7 joueurs.
- 2 rôles : lanceurs et coureurs.



Consignes

- 2 équipes s'affrontent, les lanceurs, qui se situent à l'extérieur du cercle, cherchent à toucher avec une balle les élèves situés à l'intérieur du cercle.
- Les joueurs touchés s'assoient.



Évolutions / Variables

- Inverser les rôles.
- Augmenter ou diminuer la taille du cercle.
- Jouer en temps limité.
- Compter le nombre de joueurs touchés.



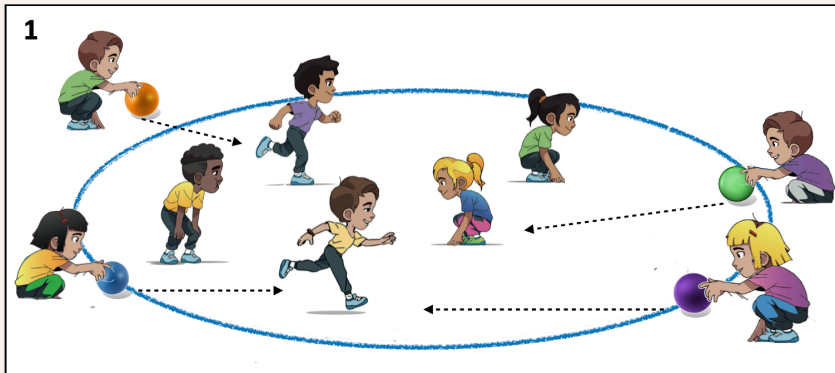
LANCER
15

ÉCOLE POUR TOUS

Le touche-ballon

1 J'observe que l'élève sort du cercle.

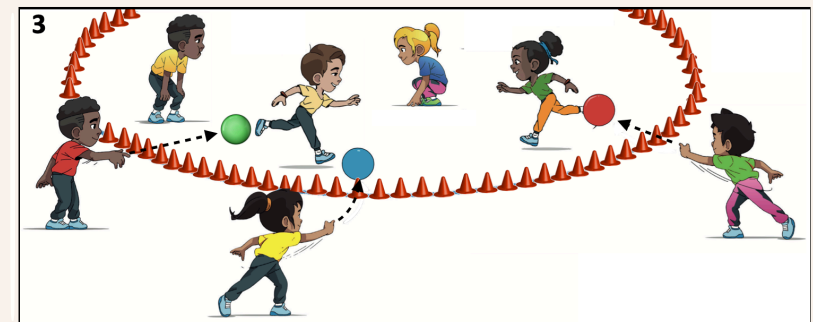
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de mieux appréhender sa peur d'être touché par la balle.



3 Je lui propose de :

- jouer uniquement le rôle de lanceur (dans un premier temps).
- modifier la règle de lancer en imposant de faire rouler la balle (et non plus la lancer)¹.
- augmenter la taille du cercle (pour lui permettre d'être davantage éloigné de la balle).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de mieux respecter les rôles.



Je lui propose de :

- identifier les équipes par des chasubles².
- remplacer le trait à la craie par des coupelles ou des plots pour mieux visualiser les espaces de chaque équipe³.
- l'autoriser à sortir du cercle uniquement pour aller chercher les balles et pour les donner aux lanceurs.



LANCER



Conatif

Des élèves soumis à la comparaison risquent de perdre confiance.

- Proposer un système d'évaluation permettant aux élèves de noter leurs résultats afin de rendre lisible leurs progrès (uniquement par rapport à eux-mêmes sans focaliser sur ceux des autres).
- Déséquilibrer les équipes : renforcer l'équipe perdante d'un joueur supplémentaire issu de l'équipe gagnante à chaque partie (exemple fiche n°15). Ce dispositif permet de favoriser les résultats de l'équipe plutôt que les performances individuelles.

Des élèves peuvent gagner en efficacité si l'on tient compte de la dimension affective.

- Laisser les élèves les plus fragiles choisir leur équipe afin de les mettre en confiance. Cela peut permettre également à l'enseignant de récolter des informations utiles pour constituer ultérieurement des équipes homogènes.
- Valoriser les efforts plutôt que les performances pures.



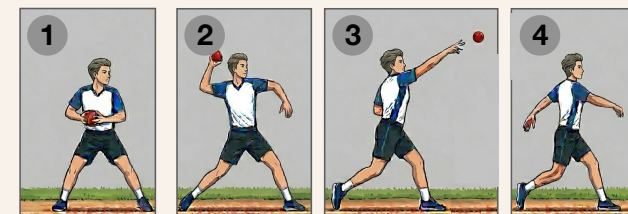
Cognitif

Des élèves ont besoin de décomposer leurs gestes pour planifier leur action.

- Proposer un enchaînement des gestes efficaces :
 - en « direct » (l'élève imite les gestes au fur et à mesure qu'ils lui sont présentés) ;
 - en « différé » (l'élève reproduit les gestes une fois que les différents gestes de l'enchaînement ont été totalement achevés).

➔ La décomposition du geste peut être présentée « en direct » ou « en différé » par un expert modélisant (adulte ou pair) ou à l'aide de photos (de l'élève lui-même) ou d'images.

➔ Cette présentation peut être associée à une verbalisation (attention, certains élèves sont en difficulté pour être attentifs aux canaux visuels et auditifs en même temps).



1. « Tiens bien la balle dans ta bonne main et positionne une jambe devant et l'autre derrière ».

2. « Lève en l'air le bras qui tient la balle et plie légèrement tes jambes ».

3. « Lance le plus fort possible la balle vers l'avant et vers le haut ».

4. « Relâche les bras et ramène ta jambe arrière à côté de celle qui était à l'avant pour te retrouver en position d'attente pour le prochain lancer ».



LANCER



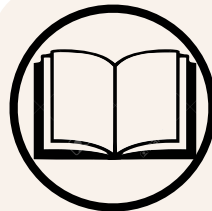
Corporel

Des élèves éprouvent des difficultés face à la multiplicité des actions motrices : courir-sauter-lancer.

- Supprimer les enchaînements complexes. Il est difficile de passer d'une position assise à la course. Il serait préférable de proposer de passer d'un genou au sol plutôt qu'assis en tailleur pour se relancer dans une course ou de rester debout pour lancer.
- Travailler indépendamment chaque geste en les segmentant.

Des élèves ont une sensibilité particulière aux éléments climatiques.

- Éviter les séances en extérieur en cas de température trop basse pour des activités plus statiques (comme c'est le cas pour le lancer).
- Travailler dos au soleil, inciter au port de lunettes ou de casquettes en cas de luminosité intense.



Culturel

Des élèves manquent d'idées pour trouver leur propre geste efficace par rapport à l'engin.

- Expérimenter différents types de lancers avec divers objets pour en tester l'efficacité. Par exemple, lancer un avion en papier, un vortex ©, une balle lestée...
- Proposer un temps d'échange sur les diverses pratiques.
- Élaborer une banque d'images utilisables pendant l'activité motrice.

Des élèves ont besoin de connaissances pour mesurer et améliorer leurs performances.

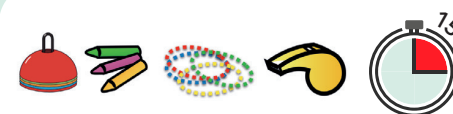
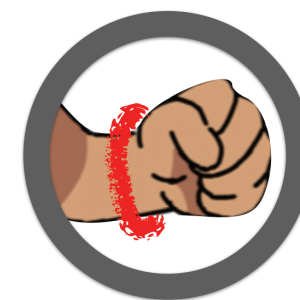
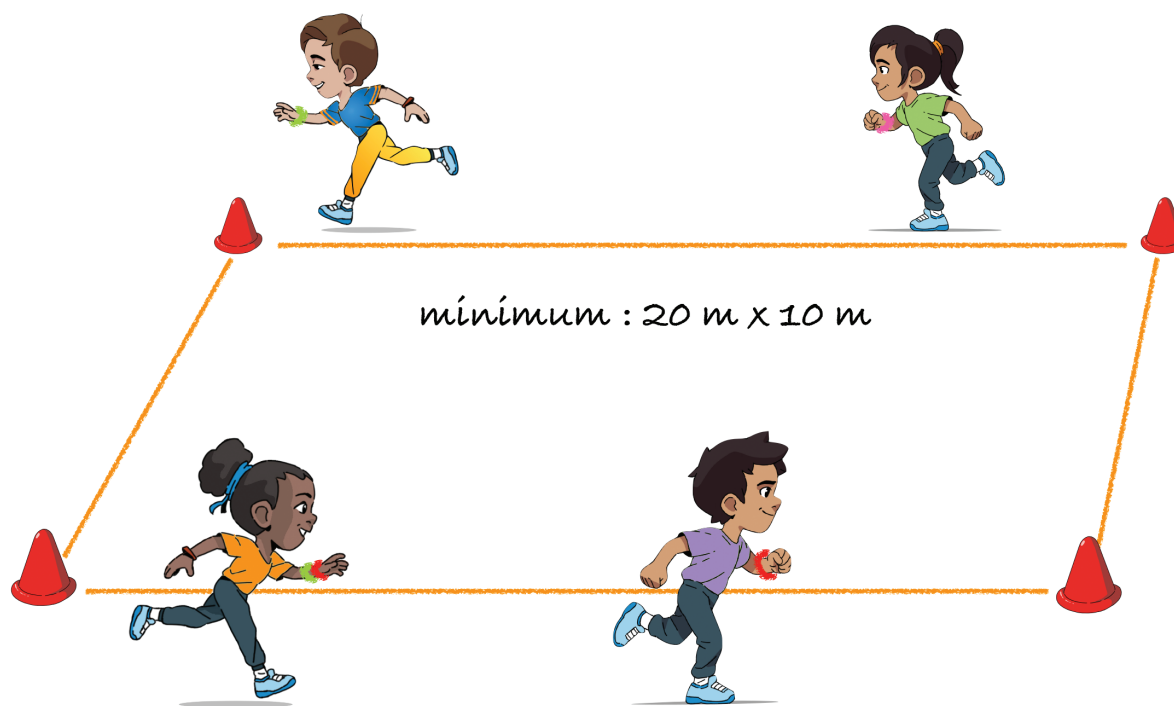
- Mener en parallèle une séquence sur :
 - les mesures de longueur ;
 - les trajectoires.
- Apprendre aux élèves à utiliser des instruments de mesure (décamètre).



COURIR 2

L'enduro tour

Courez sans vous arrêter et récupérez un chouchou ou un élastique à chaque tour





COURIR 2

L'enduro tour



Matériel

- Un sifflet
- Une craie
- Des plots de différentes couleurs
- Chouchous ou des élastiques qui seront distribués à chaque tour



Préparation initiale

- Délimiter les distances (craie, plots...) ou se servir des tracés de la cour.



Consignes

- Courir le plus longtemps possible. À l'issue de chaque tour, distribuer un chouchou à enfiler au poignet.



Évolutions / Variables

- Courir sur 100 m (ou un tour de cour).
- Courir sur 200 m (ou 2 tours de cour).
- Courir sur la plus longue distance possible (lorsque l'élève fatigue, il s'arrête dans une zone matérialisée par un plot, puis repart pour un tour complet).
- Courir tous ensemble pour parcourir la plus grande distance.
- Courir par 2 sur la même distance, définie en amont.



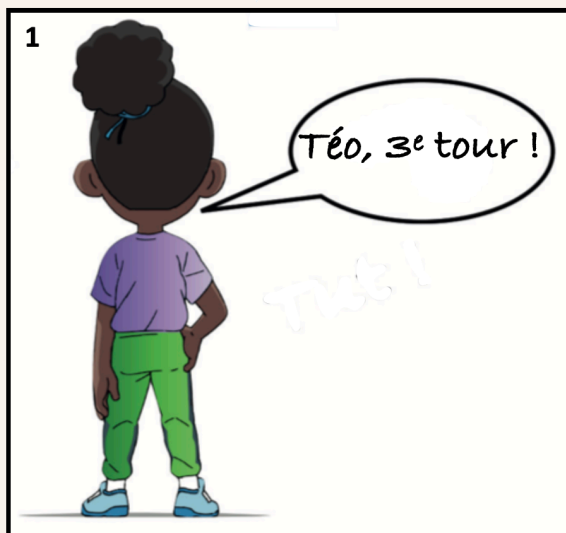
COURIR 2

ÉCOLE POUR TOUS

L'enduro tour

1 J'observe que l'élève s'arrête pour enfiler les chouchous.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de focaliser son attention sur la seule tâche de courir régulièrement.



3 Je lui propose de :

- demander à un élève de compter les tours à chaque passage plutôt que de donner des chouchous¹.
- lui expliquer le but et la consigne en classe.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'être soulagé de la manipulation des chouchous.

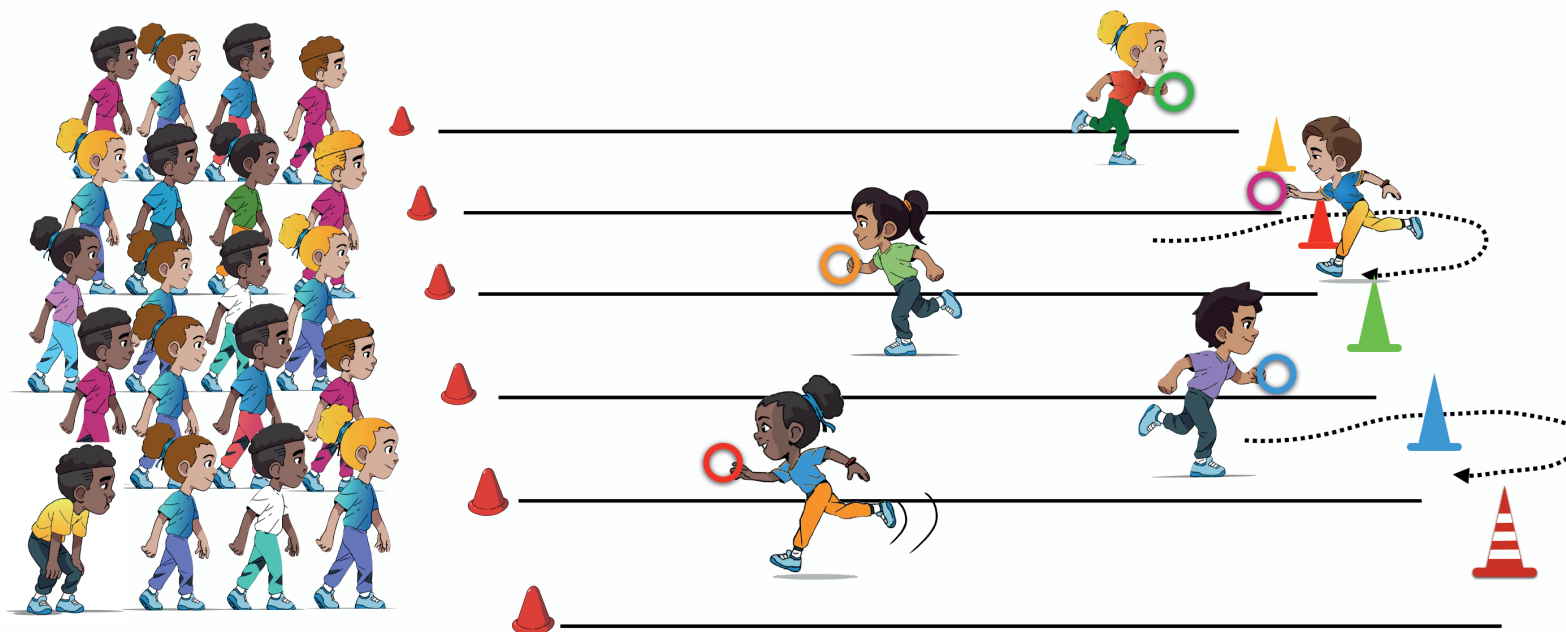


Je lui propose de :

- demander à un camarade de déposer un chouchou à chaque tour dans une boîte (afin de les compter à la fin de l'activité)².
- demander à un camarade d'enfiler les chouchous sur son propre poignet.
- courir avec un camarade qui récupère les chouchous à sa place.



Le jeu du trésor (relais)





COURIR
7

Le jeu du trésor (relais)



Matériel

- Un sifflet
- Un trésor au choix (anneaux, petites balles, foulards...)
- Des plots, des craies
- Des bancs pour que les élèves qui attendent puissent s'asseoir (ou s'asseoir au sol)



Préparation initiale

- Délimiter les couloirs et la distance de course.
- Des équipes de 4 ou 5 élèves.



Consignes

- Au signal, le premier de chaque équipe part le plus rapidement possible, contourne le plot, et ramène le trésor au deuxième.
- Le deuxième repart avec, et ainsi de suite jusqu'au dernier.
- L'équipe gagnante sera celle qui aura en premier son trésor au complet sur le banc.



Évolutions / Variables

- Varier le nombre d'équipiers.
- Mettre des obstacles à contourner sur la ligne de course.
- Augmenter ou diminuer le nombre d'objets à récupérer par équipe.
- Le relais déménageur : pour gagner, il faut rapporter 8 objets le plus rapidement possible.



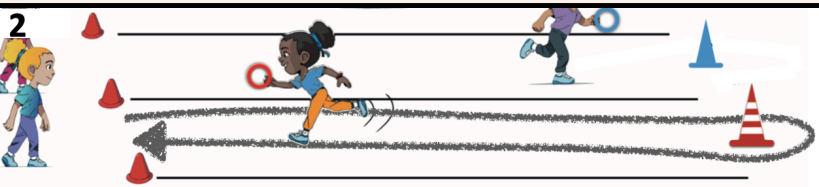
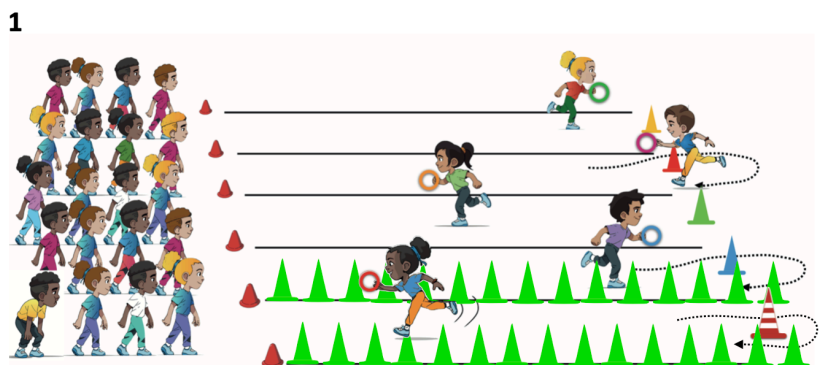
COURIR
7

ÉCOLE POUR TOUS

Le jeu du trésor (relais)

1 J'observe que l'élève attend pour démarrer.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de repères spatiaux pour savoir où aller.



3 Je lui propose de :

- partir en dernière position pour observer ses camarades et mémoriser le parcours.
- marquer avec des plots son couloir (privilégier un couloir extérieur pour limiter les sources de distraction de part et d'autre)¹.
- suivre son parcours tracé à la craie².

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de repères émotionnels pour s'engager dans la tâche.



Je lui propose de :

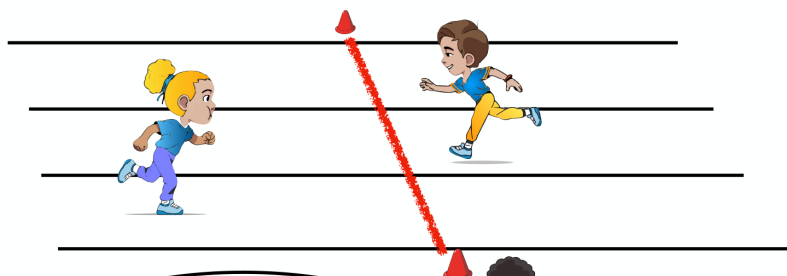
- courir à deux (sur l'aller-retour).
- courir un aller simple et un.e camarade à l'opposé fera le retour avec ou sans elle/lui³.
- dire son prénom à haute voix lorsque c'est à lui de partir⁴.
- partir le premier.



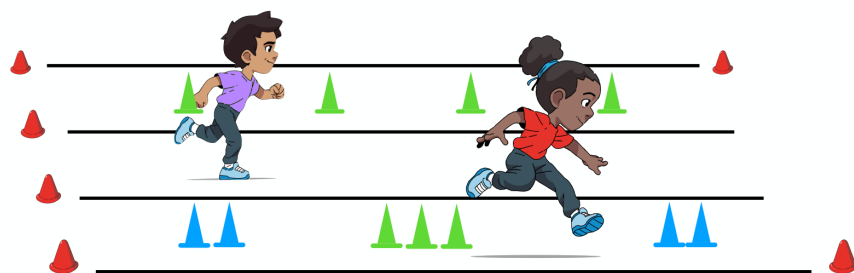
COURIR

9

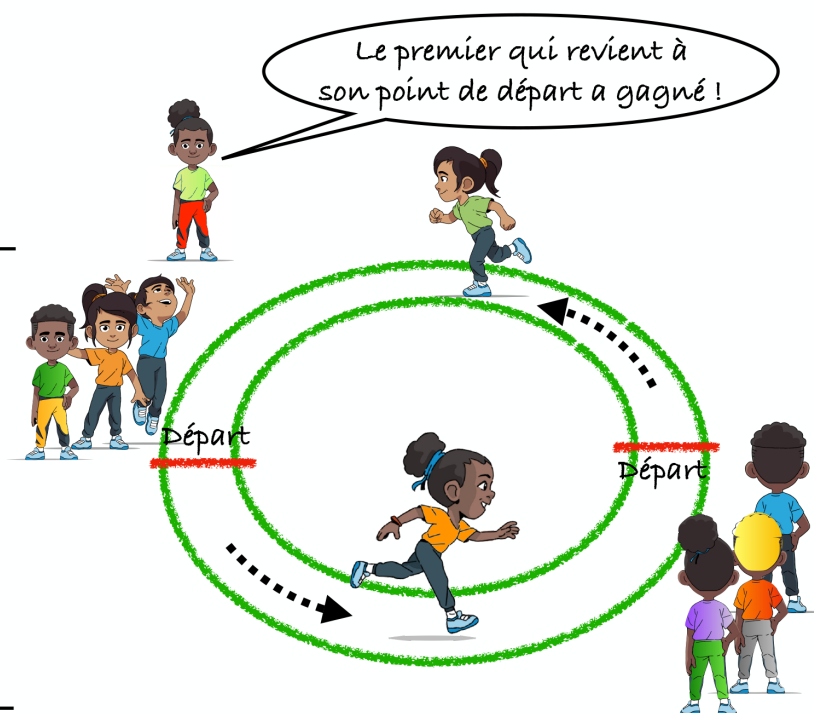
Mille et une courses



Le premier qui franchit la ligne a gagné !



Courses avec obstacles et/ou sans obstacle





COURIR
9

Mille et une courses



Matériel

- Un sifflet
- Une craie
- Des plots



Préparation initiale

- Délimiter les zones de course, du type couloirs et / ou cercles.



Consignes

- Par 2 : courir plus vite que son adversaire pour franchir une ligne ou pour faire le tour du cercle jusqu'à sa position de départ.



Évolutions / Variables

- En couloirs : monter les genoux, courir talons/fesses, allonger la foulée ou la raccourcir ; au signal, varier les appuis : alterner pointes des pieds et pieds à plat, sans faire de bruit, en faisant le plus de bruit possible ; appuis sur les voûtes plantaires (attaque talon, déroulé du pied).
- Courir en avant / en arrière.
- Courir en franchissant des obstacles.
- En cercle : au signal, chaque élève court pour rejoindre en premier sa position de départ.



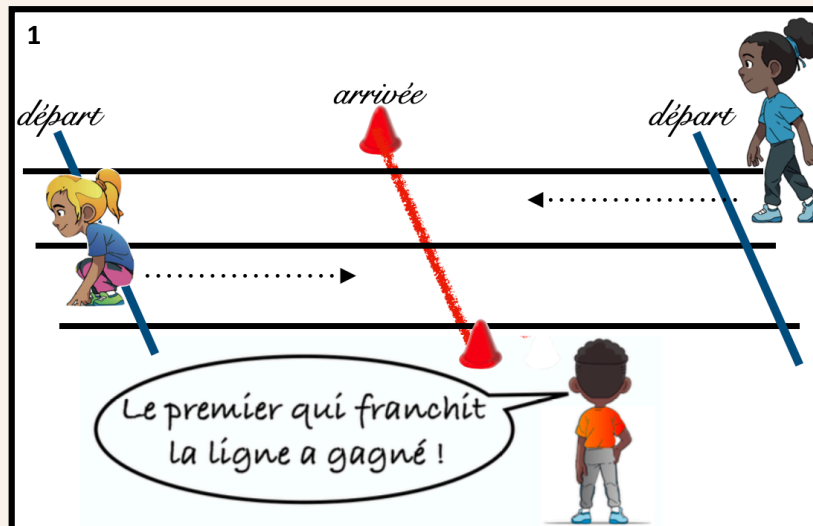
COURIR
9

ÉCOLE POUR TOUS

Mille et une courses

1 J'observe que l'élève arrive toujours second.

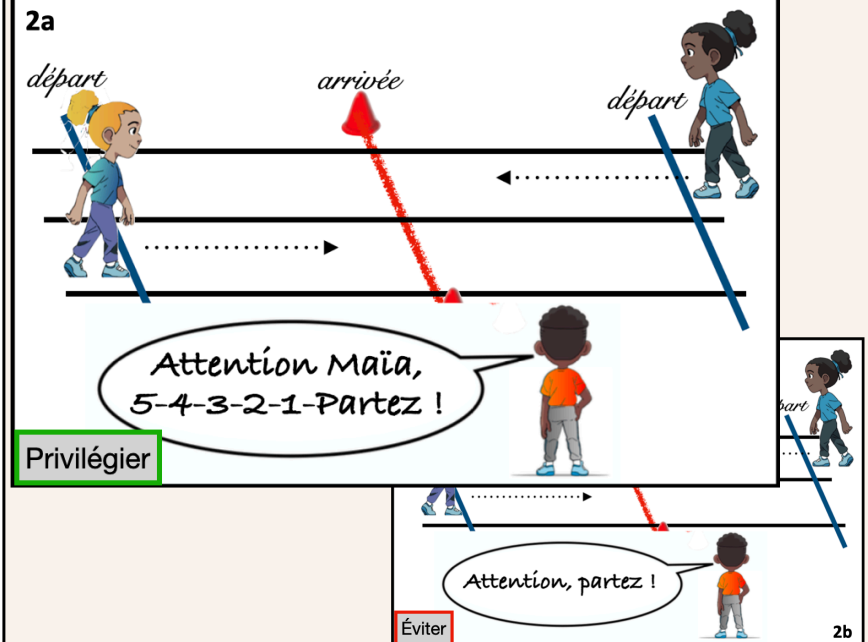
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de ressentir le plaisir de gagner.



3 Je lui propose de :

- donner des contraintes à son adversaire (départ assis/de dos/à plat ventre/sur le dos ; parcours avec des obstacles ; etc.)¹.
- lui donner des avantages (départ 2 mètres en avant OU 2 secondes en avance).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de prendre un meilleur départ.



Je lui propose de :

- anticiper le départ de la façon la plus explicite possible et individualisée^{2a}.
- lui montrer comment mieux se positionner pour partir plus vite (jambes fléchies, regard tourné vers l'arrivée,...).

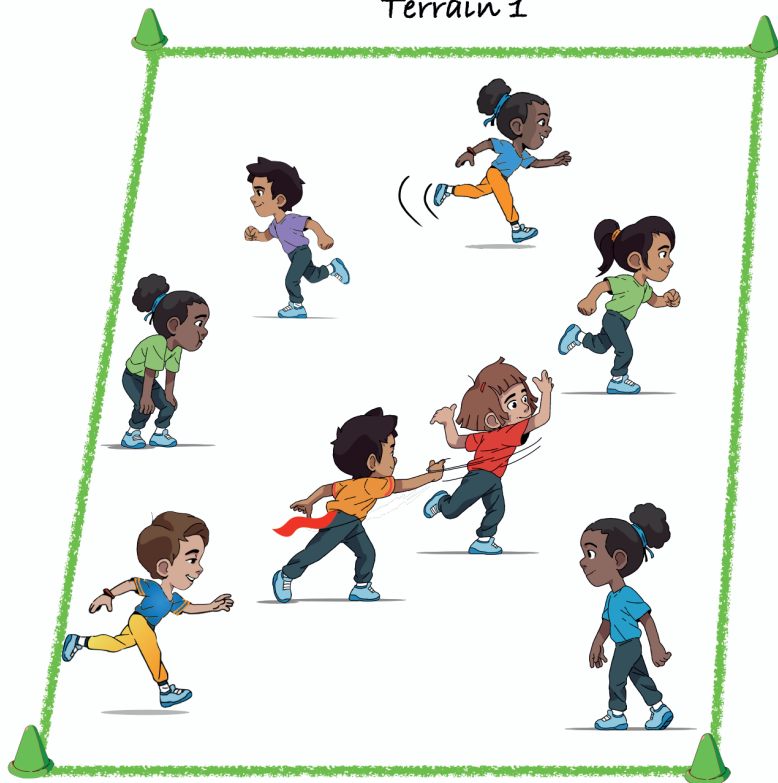


COURIR

14

La queue du renardeau

Terrain 1



Terrain 2





COURIR
14

La queue du renardeau



Matériel

- Un sifflet
- Des plots ou des coupelles ou utiliser les tracés de la cour
- 2 foulards ou 2 bandes de tissu (queue des renardeaux)



Préparation initiale

- La classe est partagée en 2 équipes.
- Délimiter 2 espaces de jeu de 15 m X 15 m.
- Un renardeau dans chaque équipe (qui porte un foulard accroché dans le dos.)



Consignes

- Rôle du renardeau : immobiliser l'adversaire en le touchant et ne pas se faire attraper par la queue.
- Rôle du joueur : prendre le foulard du renardeau pour devenir à son tour un renardeau.



Évolutions / Variables

- Augmenter le nombre de renardeaux par équipe.
- 2 équipes s'opposent sur un seul terrain. Les élèves ont un foulard de la même couleur que leur équipe. Au signal, les joueurs essaient de prendre les foulards des joueurs de l'équipe adverse, sans se faire prendre le leur. Le joueur dont le foulard est pris sort du terrain, et veille au respect de la règle du jeu.
- Variante : le joueur qui prend le foulard de l'adversaire l'accroche à sa ceinture (il en a donc 2, le sien et celui de l'adversaire) ; l'adversaire sort du terrain. Pour qu'il puisse être délivré et rejouer, un de ses camarades d'équipe doit lui apporter un foulard de la couleur de son équipe.



COURIR
14

ÉCOLE POUR TOUS

La queue du renardeau

1 J'observe que l'élève se fait prendre son foulard rapidement.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de focaliser son attention sur une seule tâche.

1



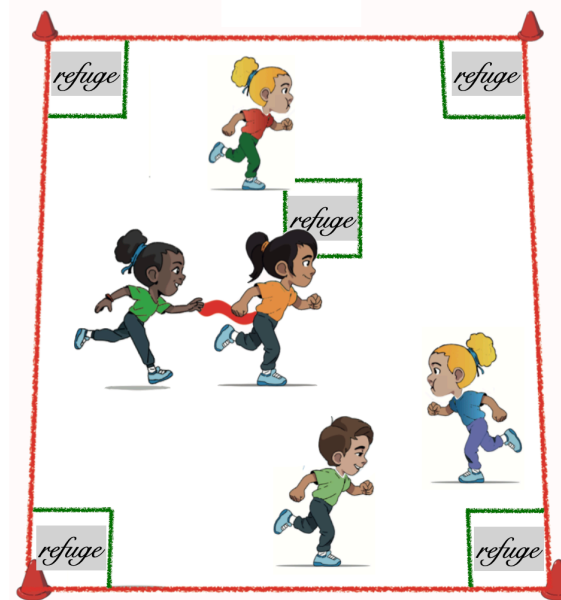
3

Je lui propose de :

- ne jouer qu'un seul rôle :
 - le rôle du chasseur ;
 - le rôle du renardeau (dans un premier temps, avec plusieurs queues¹, dans un second temps, avec une seule queue).
- envisager l'alternance des deux rôles.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de davantage de temps pour réagir.

2



Je lui propose de :

- mettre moins de joueurs sur le terrain.
- augmenter l'espace du terrain.
- ajouter une ou plusieurs zone.s refuge.s².
- imposer aux renardeaux de marcher au lieu de courir.



COURIR



Conatif

Des élèves peuvent avoir besoin de pairs experts à imiter pour s'engager dans l'action.

- Positionner les élèves en difficulté à côté de ceux qui sont en réussite.
- Positionner les élèves en difficulté en dernière position pour leur laisser le temps d'observer leurs camarades.
- Proposer à des élèves volontaires experts de montrer des postures efficaces en lien avec les verbes d'actions attendus.

Des élèves peuvent avoir besoin que leurs efforts soient valorisés.

- Marquer des points même lors de défaites (par exemple, 2 points pour une victoire et 1 point pour une défaite).
- Éviter les éliminations stigmatisantes qui empêchent de répéter des actions motrices à entraîner. Par exemple, fiche n°14 : laisser l'élève, qui se fait prendre sa queue, remettre sa queue et continuer à jouer (et si l'on veut, lui attribuer simplement un point de pénalité).



Cognitif

Des élèves doivent se repérer dans l'espace ce qui nécessite de donner du sens au matériel qui délimite des zones.

- Utiliser un même code sur toutes les activités :
 - visuel : ligne verte ou coupelles vertes pour signifier le départ et de couleur rouge pour l'arrivée ;
 - écrit : « DÉPART » et « ARRIVÉE » ;
 - iconographique : personnage en situation de départ de course et en fin de course, pictogrammes.

Des élèves peuvent vouloir courir vite à l'encontre de la consigne.

- Préciser la course proposée (d'endurance et non pas de vitesse).
- Faire courir en binôme pour inhiber l'envie d'aller systématiquement vite. Les coureurs doivent rester ensemble : le second ne doit pas doubler le premier qui maintient une allure régulière et adaptée au second.



COURIR



Corporel

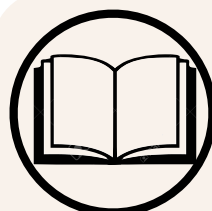
Des élèves fatigables ont davantage besoin de récupérer.

- Aménager des zones de repos.
- Proposer des temps de récupération.

Des élèves ont besoin de temps et de répétitions pour améliorer leurs réponses motrices.

- Proposer une permanence du dispositif pour :
 - stabiliser les apprentissages (le dispositif a déjà été vécu) ;
 - rassurer (le dispositif est déjà connu) ;
 - soulager la charge mentale (le dispositif est déjà compris).

➡ Ces aménagements ne dénaturent pas l'activité. Les mettre en place pour tous s'avère moins stigmatisant.



Culturel

Des élèves doivent s'appuyer sur leurs connaissances.

- Acculturer les élèves en montrant des images, des vidéos en lien avec les connaissances attendues au moment de la séance (des coureurs en position de départ).
- Acculturer les élèves à la formule qui ordonne le départ : « à vos marques, prêt, partez ! » ; « 3-2-1, partez ! »...

Des élèves doivent connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort.

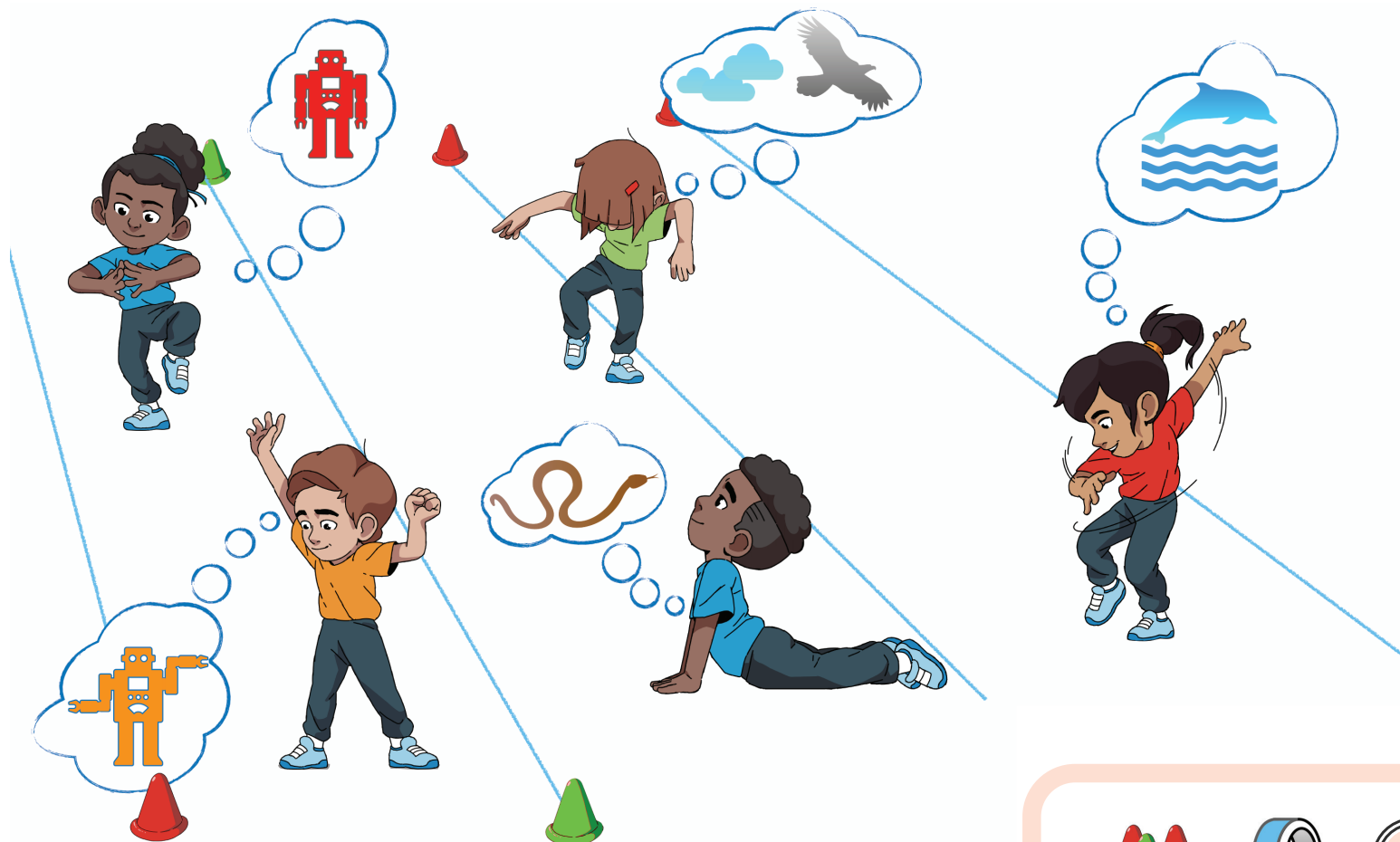
- Mettre en relation les signes physiologiques (souffle, « point de côté », rythme cardiaque, coloration de la peau...) et la gestion de l'effort.
- Comprendre le fonctionnement du corps humain.



DANSER

7

La traversée dans tous ses états





DANSER

7

La traversée dans tous ses états



Matériel

- Des plots pour délimiter des espaces, un support musical



Situation

- Par vagues, les élèves effectuent des traversées, en répondant à la consigne énoncée.



Consignes

- Dans un espace délimité par des plots, se déplacer comme un robot (mouvements saccadés, corps tendu).
- Se déplacer comme si on était liquide (ondulations, glissés, formes arrondies, en bas dans l'espace, voire au sol).
- Se déplacer comme si on était un gaz (formes aériennes, fluides, en expansion dans l'espace).



Évolutions / Variables

- Variable espace / énergie : réaliser l'état énoncé en faisant varier la hauteur et l'amplitude.
- Variable relation : provoquer un temps de rencontre au milieu de la traversée avec le binôme qui partira d'en face. Exemple : se frôler, rentrer en contact avec une partie du corps de l'autre, tourner ensemble avant de repartir chacun dans sa direction.
- Variable énergie : changer d'état au cours de la traversée.
- Évolution : par groupe de 3, construire une courte chorégraphie, avec une posture immobile au début et à la fin, en y associant des déplacements avec les 3 énergies. Être capable de mémoriser la chorégraphie pour la répéter.



DANSER

7

ÉCOLE POUR TOUS

La traversée dans tous ses états

1 J'observe que l'élève fait le robot dans toutes les zones.

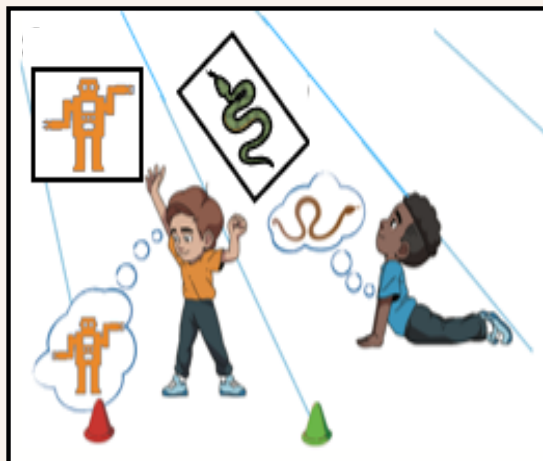
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'identifier les espaces pour changer de gestes.



3 Je lui propose de :

- matérialiser les zones.
- varier les formes des zones afin qu'elles soient bien distinctes.
- en salle, délimiter les zones avec des tapis.

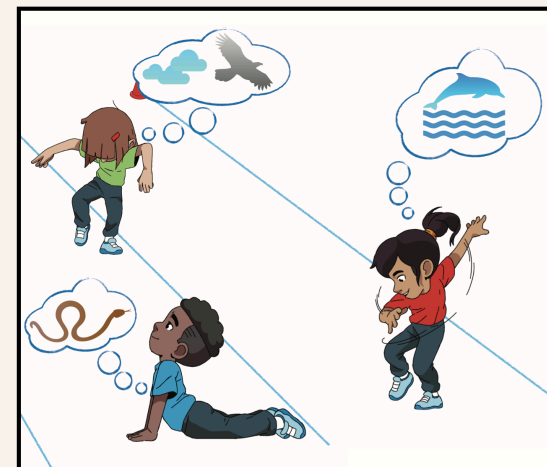
Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'associer un espace à un mouvement ou un déplacement.



Je lui propose de :

- positionner les images des animaux dans les zones.
- montrer des images ou vidéos des animaux concernés en amont.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de se représenter les états de la matière pour faire une proposition adaptée.



Je lui propose de :

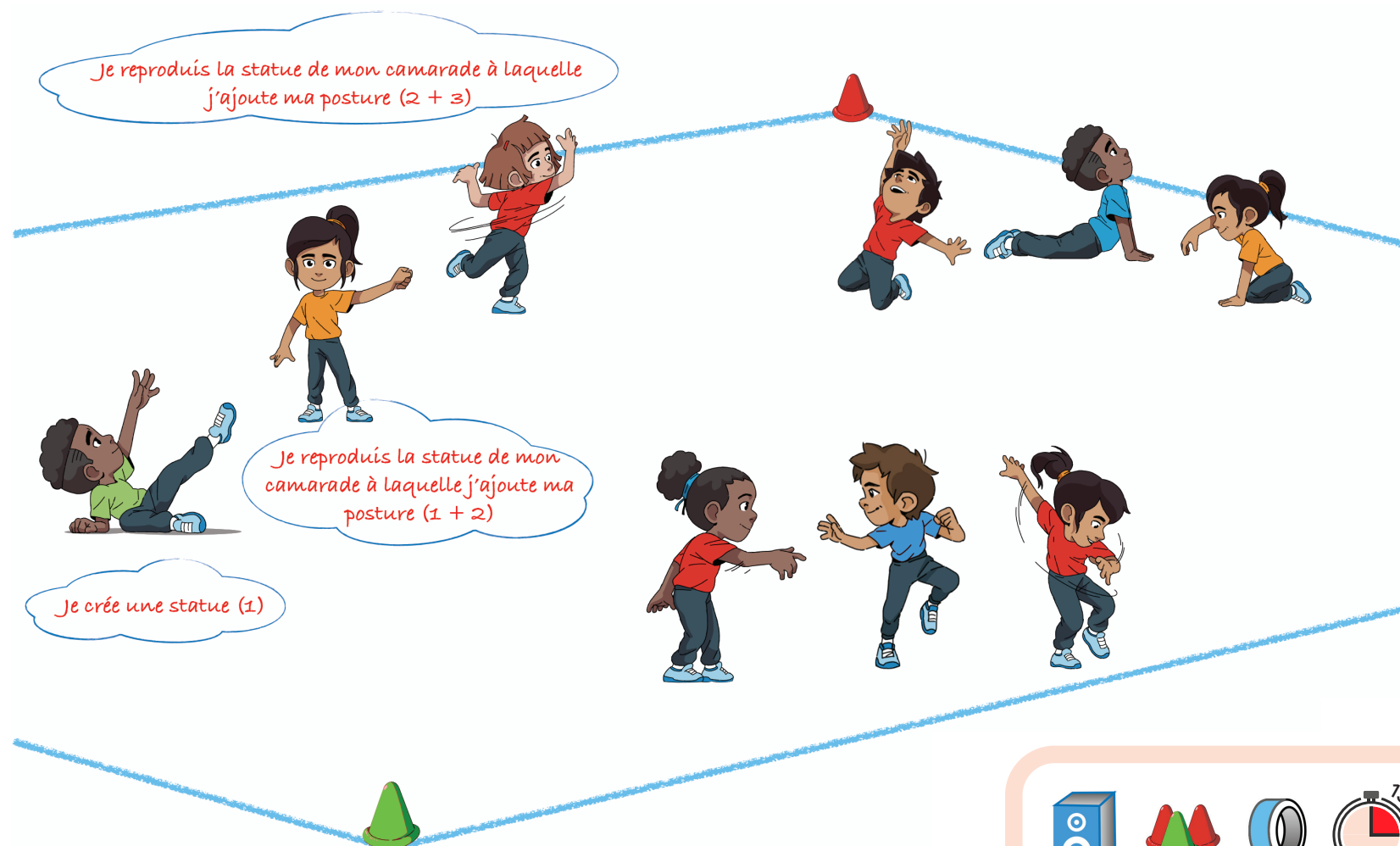
- associer les états à des animaux (« *déplace-toi comme un oiseau* »).
- travailler les états de la matière en amont (transversalité).



DANSER

12

Tu arrêtes, je continue





DANSER
12

Tu arrêtes, je continue



Matériel

- Matérialiser un espace scénique (plots ou scotch)
- Support sonore possible



Situation

- Dans un groupe constitué de 3 élèves : chacun vient à tour de rôle inventer une suite de mouvements, à partir de la posture finale que propose son camarade.



Consignes

- Un premier élève propose un mouvement, puis s'arrête dans une posture ; le deuxième élève observe et se positionne dans la même posture finale. À partir de cette posture finale, il continue et invente la suite en faisant un autre mouvement, puis s'arrête. Et ainsi de suite avec le troisième. Répéter la séquence plusieurs fois.



Évolutions / Variables

- Variable espace : debout, au sol, à mi-hauteur...
- Variable temps : accélérer, ralentir, agrandir le mouvement...
- Variable relation : augmenter le nombre de danseurs, créer un contact au niveau du relais.
- Évolution : s'organiser ensemble pour choisir un mouvement refrain réalisé à l'unisson (même mouvement, même vitesse, même espace), et l'intégrer à un ou plusieurs moments de la séquence.
- Évolution aléatoire : chaque groupe décide d'entrer et de sortir de l'espace scénique.



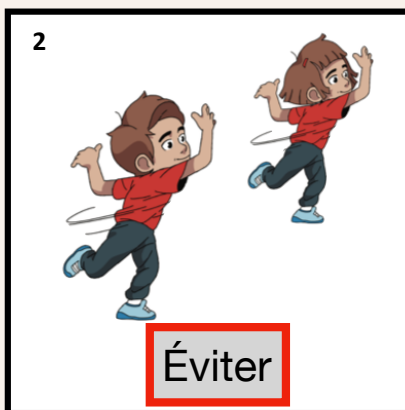
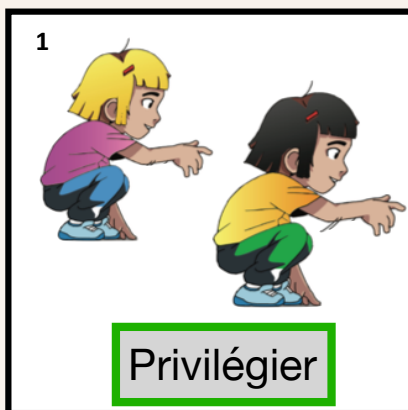
DANSER
12

ÉCOLE POUR TOUS

Tu arrêtes, je continue

1 J'observe que l'élève adopte une position différente de celle du camarade.

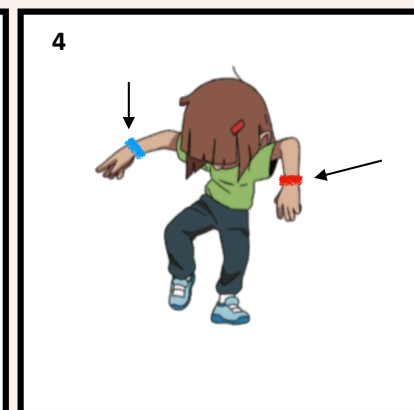
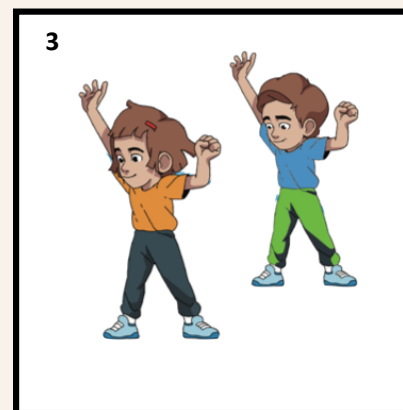
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de propositions accessibles pour s'appuyer sur ses potentialités motrices.



Je lui propose de :

- 3
- demander à ses camarades de s'adapter en proposant une position accessible sur le plan moteur¹ (éviter une position créant un déséquilibre difficile à tenir)².
 - n'utiliser qu'une partie de son corps (haut du corps pour un élève en fauteuil).
 - toujours se positionner en premier.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de repères en terme de latéralisation.



Je lui propose de :

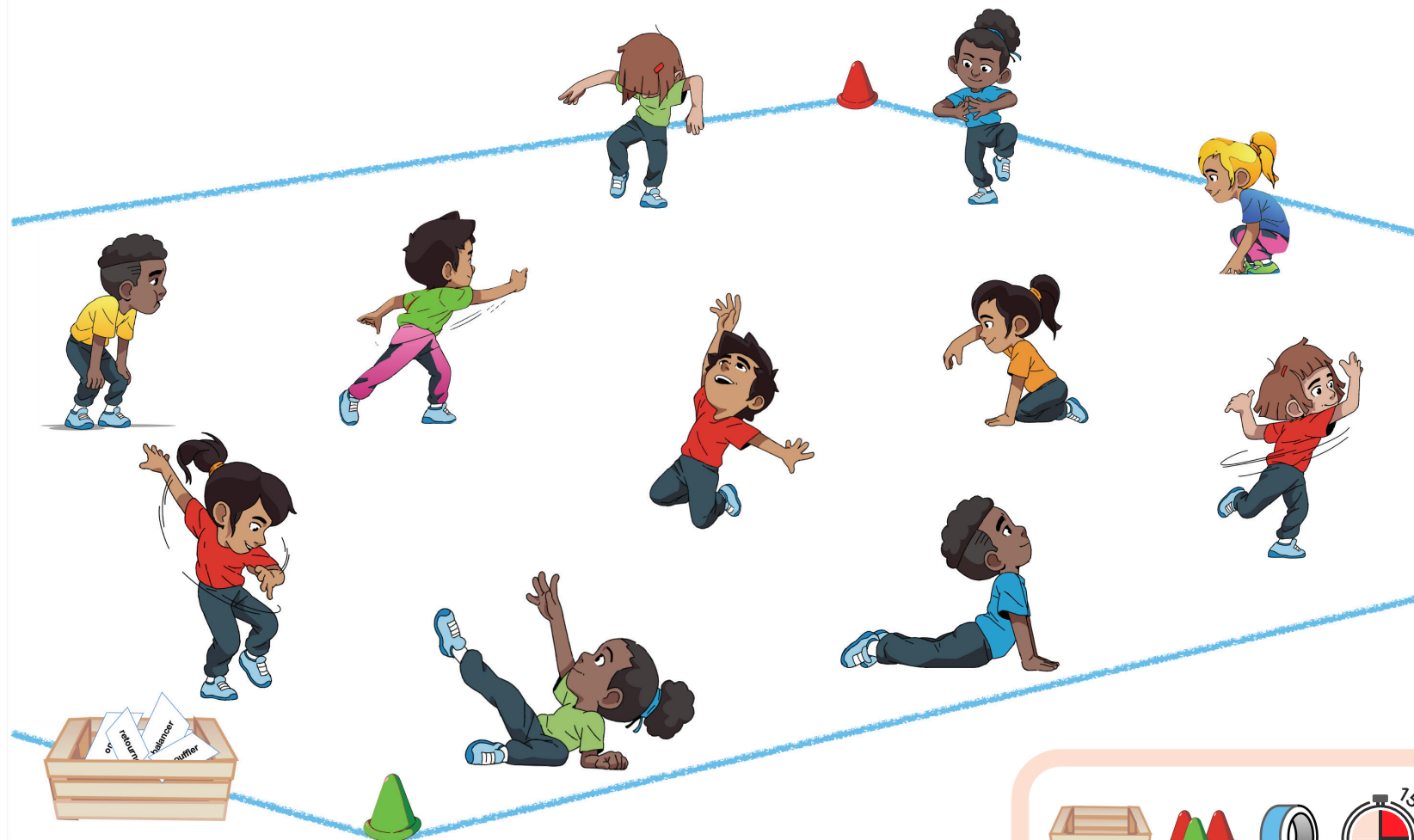
- se placer à côté de son camarade (pas en miroir)³.
- identifier sa gauche et sa droite (par des couleurs)⁴.
- demander à ses camarades qu'il n'y ait qu'une seule position finale (toujours la même).



DANSER

13

Les verbes dansés





DANSER
13

Les verbes dansés



Matériel

- Une boîte contenant des papiers sur lesquels sont inscrits des verbes d'action : courir, sauter, tourner, rebondir, glisser, se déplacer, se balancer, frotter, attraper, lancer, descendre, se retourner, éviter, aller au sol, s'immobiliser, marcher au ralenti, onduler, trépigner, fondre, se casser, voler, grelotter, se tordre, reculer, piétiner, rouler, se grandir, taper, exploser, chuter, se relever, tapoter, souffler, s'étirer, bercer, se recroqueviller, frissonner, accélérer, ralentir, gesticuler, traverser, se déséquilibrer, jeter, ramasser.
- Support musical possible.



Situation

- Énoncer les verbes d'action tirés au sort.



Consignes

- Dispersés dans la salle, les élèves proposent des réponses motrices au verbe énoncé, puis s'immobilisent.



Évolutions / Variables

- 2 actions à réaliser : se balancer pour tourner ; sauter pour tomber ; ramasser pour jeter ; onduler pour rouler ; trépigner pour traverser ; se retourner pour attraper ; se relever pour jeter ; s'étirer pour se recroqueviller ; descendre pour glisser ; rebondir pour marcher au ralenti.
- Variable relation : en binôme, les élèves tirent au sort 3 ou 4 verbes, proposent un mouvement pour chaque verbe, puis cherchent à lier les mouvements entre eux.
- Variable énergie : ajouter des mots qui qualifient le mouvement (adjectifs ou adverbes : lent, fluide, saccadé, lourd, léger, brusquement, mollement). On peut également faire tirer des adjectifs ou des adverbes au sort.
- Variable relation / espace : regrouper 2 binômes.



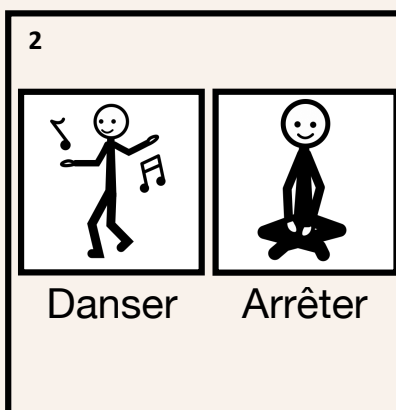
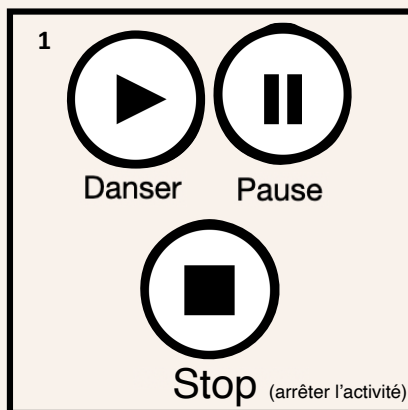
DANSER
13

ÉCOLE POUR TOUS

Les verbes dansés

1 J'observe que l'élève est toujours en mouvement.

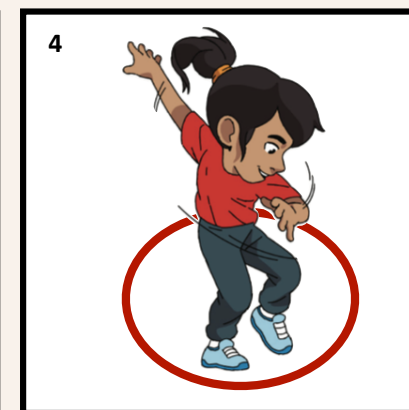
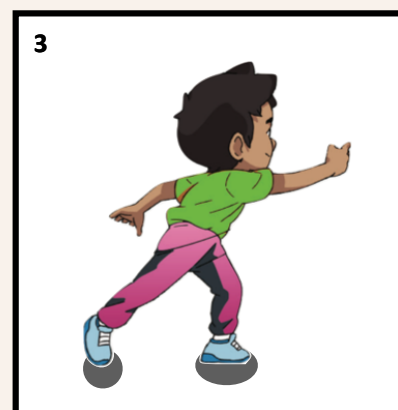
2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de repères pour s'immobiliser.



Je lui propose de :

- mettre en place des signaux sonores (voix, musique, sifflet, claquement de mains...).
- mettre en place des signaux visuels (panneau rouge/vert ou autre codage « universel »¹, pictogrammes², lumière (allumée/éteinte).
- de s'asseoir.

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin d'être toujours en mouvement pour s'autoréguler.

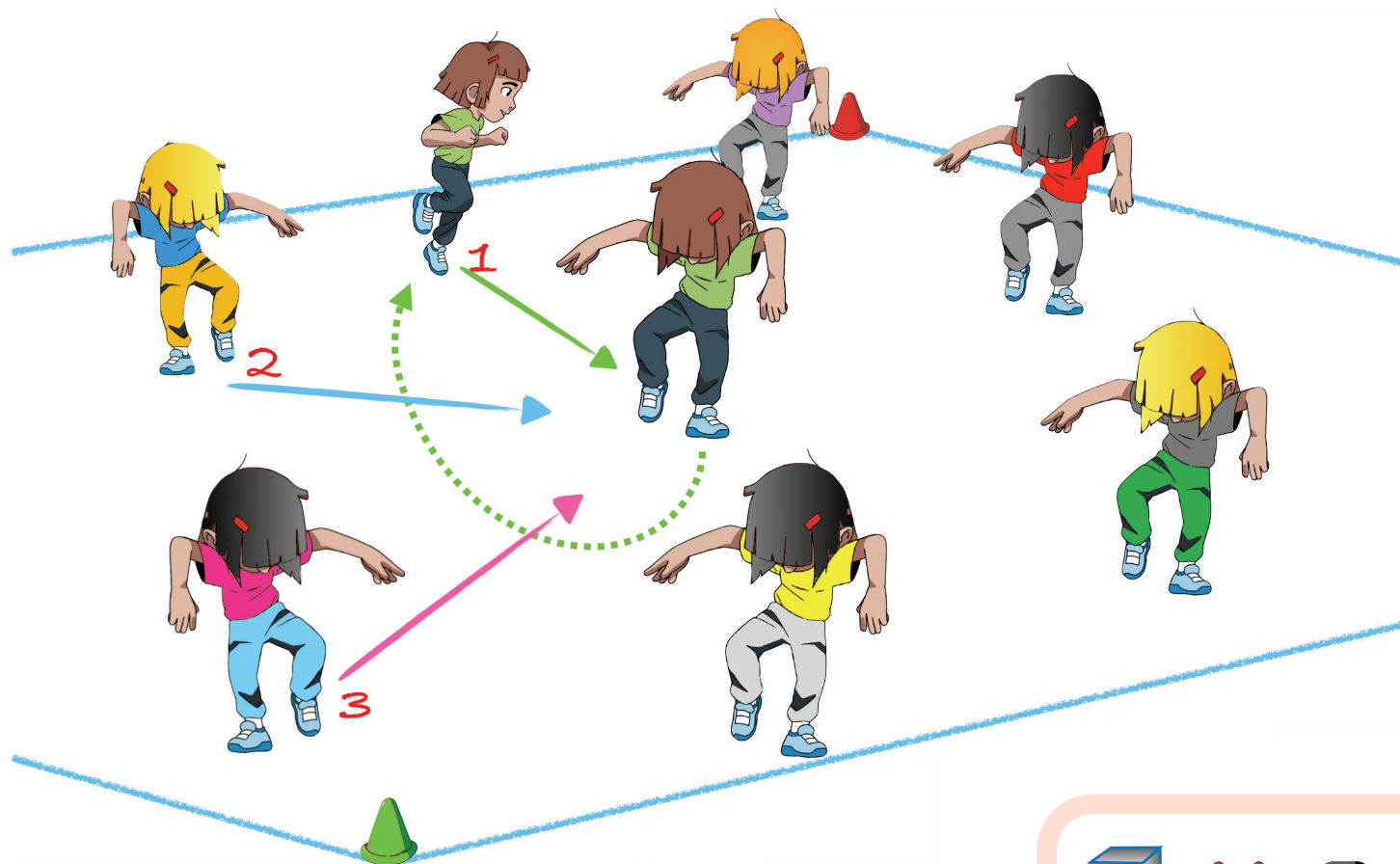


Je lui propose de :

- accepter qu'il bouge son corps :
 - si ses deux pieds touchent le sol³ ;
 - s'il reste à l'intérieur d'une zone délimitée (un cerceau, tracé à la craie, tapis...)⁴.
- s'arrêter uniquement durant un temps très bref (2 secondes puis augmenter).



La danse vitaminée





DANSER

15

La danse vitaminée



Matériel

- Musique : Soprano
« le Coach »



Situation

- En cercle, sur la pulsation de la musique, chacun invente à tour de rôle un mouvement qui est copié par l'ensemble de la classe.



Consignes

- En cercle et sur place, frapper au rythme de la pulsation de la musique avec les mains ou avec les pieds, en frappant sur différentes parties du corps, en frappant et en sautant simultanément, en sautant tout en tournant...
- Puis un élève court vers le centre, et propose un geste en lien avec la pulsation qui est répété par tous les autres (unisson) ; puis il revient en courant à sa place, ce qui déclenche le départ de l'élève suivant.



Évolutions / Variables

- Variable corps : mobiliser les épaules, les jambes, la tête, les bras, alterner jambes / bras, la main, le coude, le bassin, la colonne vertébrale (pour enrichir les propositions des élèves).
- Variable actions : se balancer, sauter en projetant les bras, tourner sur un pied, tourner en ondulant le dos, serrer / écarter les jambes, cogner l'espace, attraper l'espace, enlacer l'espace, secouer l'espace, étirer l'espace, piétiner, frotter, plier, relever, pousser l'espace, mélanger l'espace.
- Variable espace : en avant, en arrière, sur le côté, en haut, en bas, debout, à mi-hauteur, en descendant vers le sol...
- Variable relation : au centre du cercle, il ne doit y avoir que 3 élèves qui dansent ; puis chacun se dirige vers un camarade de son choix pour permuter avec lui (veiller à ce que tous les élèves soient choisis).
- Évolution : s'organiser ensemble pour construire une chorégraphie de classe vitaminée, en choisissant de retenir 6 à 8 mouvements. Les élèves peuvent s'organiser en plusieurs lignes (type flashmob).



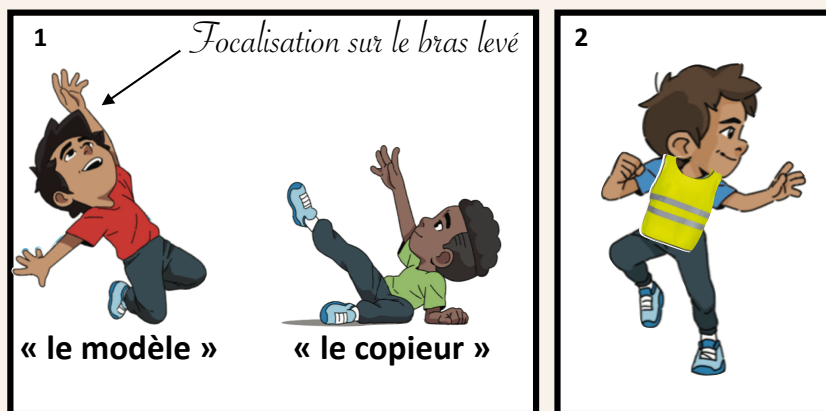
DANSER
15

ÉCOLE POUR TOUS

La danse vitaminée

1 J'observe que l'élève effectue des mouvements qui lui sont propres.

2 Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de focaliser son attention pour danser à l'unisson.



Je lui propose de :

- 3 ● regarder un seul membre du danseur ou un seul geste¹.
- observer un seul danseur bien identifié avec une chasuble².
- s'appuyer sur un pair ou un adulte qui marque la pulsation en tapant des mains ou sur un tambourin ou par des gestes (comme un chef d'orchestre).

Je pose l'hypothèse qu'il a besoin de prendre des repères pour guider son action.



Je lui propose de :

- s'appuyer sur les paroles (qui donnent des indications sur les gestes).
- dire les gestes (les chanter à la place des paroles).
- trouver des idées sur des clips vidéos : Soprano « Le coach »³ ; Fauve Hautot⁴ ; ÉLA⁵



DANSER



Conatif

Des élèves sont exposés au regard des autres ce qui peut les conduire à refuser de danser (estime de soi fragile, timidité, manque d'idées...).

- Faire danser les élèves tous ensemble plutôt que par vagues où ils peuvent se sentir observés par leurs pairs.
- Si cela ne suffit pas, leur proposer, dans un premier temps, le rôle d'observateur pour qu'ils puissent ensuite imiter les propositions de leurs camarades.

Des élèves ont besoin de construire la relation à l'autre pour évoluer en groupe.

- Accepter l'autre : organiser des groupes par affinité.
- Collaborer :
 - échanger verbalement sur la suite de mouvements à créer ;
 - utiliser un objet médiateur (anneau, foulard...) pour passer le relais.
- Accepter le contact : commencer par une main sur l'épaule puis progresser au regard de la zone de contact, de sa surface et de sa durée.



Cognitif

Des élèves ont un délai de latence qui nécessite d'être pris en compte par l'enseignant.

- Anticiper pour aider l'élève à agir : « Attention, vous allez vous arrêter au signal, attention : **STOP !** ».
- Anticiper leur action motrice pendant qu'ils sont immobiles : l'enseignant les informe du prochain verbe et laisse un temps (quelques secondes) de réflexion.
- Proposer à tous d'exécuter les gestes au ralenti pour découvrir la notion de lenteur et favoriser ceux qui ont besoin de davantage de temps.

Des élèves ont besoin de (mieux) percevoir / comprendre la musique.

- Proposer une musique avec une pulsation bien marquée. Par exemple, privilégier le style musical « techno » qui marque clairement chaque temps.
- Proposer des écoutes musicales pour permettre aux élèves de construire des repères (couplet/ refrain ; phrases musicales ; rythme ; temps/contre-temps...).



DANSER



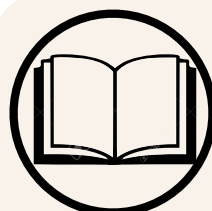
Corporel

Des élèves peuvent rencontrer des difficultés d'équilibre et/ou de contractions musculaires lors de leur immobilisation.

- Avant ou pendant la séance, permettre aux élèves de réfléchir à une position d'immobilisation confortable pour eux (par exemple, pas d'immobilisation en équilibre sur un pied).
- Pendant la séance, proposer à l'élève ayant des difficultés motrices de pouvoir s'appuyer (au moment de l'immobilisation) sur un pair, un arbre, un banc, un mur...

Des élèves doivent engager toutes les parties du corps pour danser ce qui peut être un frein à l'activité.

- Leur proposer de s'appuyer uniquement sur les parties du corps qu'ils peuvent mobiliser.
- S'aider d'un camarade, par exemple, (ou d'un adulte) en lui donnant la main pour mieux s'équilibrer.
- Permettre (suggérer) de réaliser l'ensemble de l'activité assis, allongé... (mais pas debout)



Culturel

Des élèves ont besoin de s'appuyer sur leurs connaissances et leur imaginaire pour être créatif.

- Donner des consignes guidantes à partir d'un univers issu de leur vécu : « *votre statue doit évoquer un geste sportif, par exemple le dribble* ».
- Poser des images ou des objets (pendant la séance) dans chaque zone pour réactiver les représentations mentales créées en classe.

Des élèves doivent partager une culture commune pour favoriser les interactions entre pairs.

- Acculturer les élèves en montrant des images, des vidéos en lien avec les connaissances attendues (par exemple : les états de la matière, les animaux, les objets évoqués ou : s'assurer que la couleur rouge signifie « *stop* » et qu'il faut alors s'immobiliser « *comme une statue* » et que la couleur verte signifie « *top* » et qu'il faut alors danser).
- S'assurer que les verbes d'actions font sens (par exemple : « *onduler* », « *trépigner* »...).

SAUTER

LANCER

COURIR

DANSER