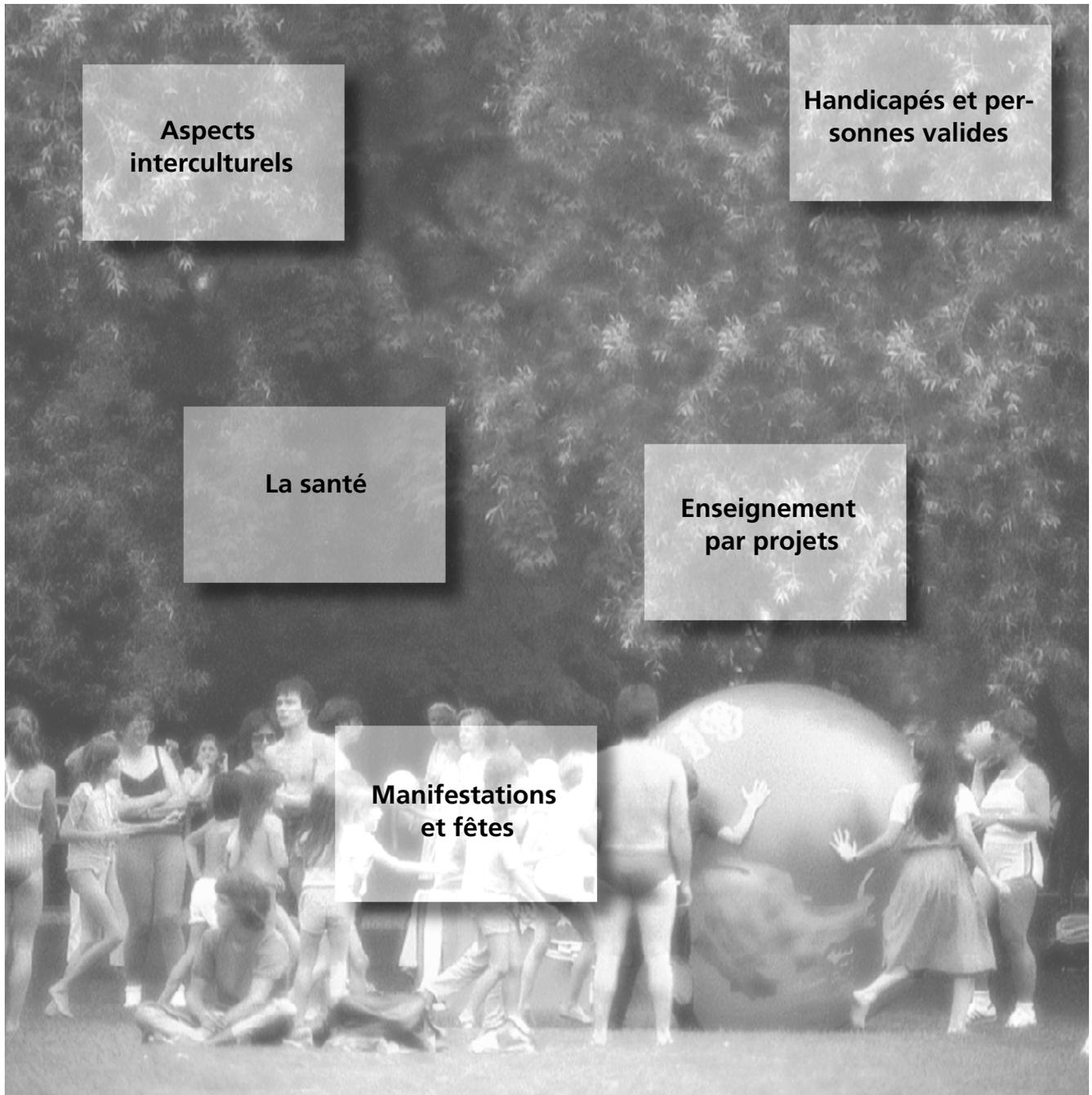




## Autres aspects



## La brochure 7 en un coup d'oeil



Les enfants découvrent d'autres possibilités de vivre le mouvement et le jeu.

Accents de la brochure 7 des manuels 2 à 6:

➔ voir page 3 de la couverture à la fin de cette brochure

## Accents dans les brochures 2 à 6

- Santé
- Handicapés et personnes valides
- Aspects interculturels de l'éducation physique
- Enseignement par projet
- Manifestations et fêtes



Ecole enfantine,  
degré pré-scolaire

- Ecole en mouvement et santé
- Aspects interculturels de l'éducation physique
- Enseignement par projet



1<sup>re</sup> – 4<sup>e</sup> année scolaire

- Ecole saine - école en mouvement
- Sport et handicap
- Aspects interculturels de l'éducation physique et sportive
- Enseignement par projet
- Manifestations et fêtes



4<sup>e</sup> – 6<sup>e</sup> année scolaire

- Etre et rester en bonne santé
- Activités interculturelles
- Manifestations et fêtes sportives, fêtes de jeux
- Projets de camp
- Formes d'enseignement particulières
- Mixité en éducation physique et sportive



6<sup>e</sup> – 9<sup>e</sup> année scolaire

Projets sur les thèmes suivants: santé, sécurité, activités interculturelles, enseignement mixte de l'éducation physique et sportive, sport avec des handicapés, sport extra-scolaire, journée sportive individuelle, camp, fitness (y. c. tests)



10<sup>e</sup> – 13<sup>e</sup> année scolaire

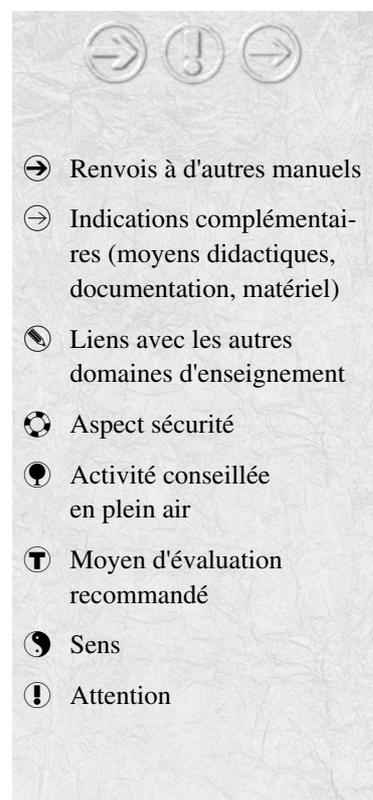
- Le *livret d'éducation physique et de sport* contient des informations et des suggestions sur plusieurs thèmes à caractère interdisciplinaire.



Livret d'éducation  
physique et de sport

# Table des matières

<b>1 La santé</b>	
• Le soleil – notre ami	2
<b>2 Handicapés et personnes valides</b>	
• Apprendre l'un avec l'autre et l'un de l'autre	3
<b>3 Aspects interculturels de l'éducation physique</b>	
• Jeux d'enfants du monde entier	4
<b>4 Enseignement par projets</b>	
4.1 Les "dix heures"	5
4.2 Le jardin de circulation routière	6
<b>5 Manifestations et fêtes</b>	
• La kermesse de l'école	7
<b>Sources bibliographiques et prolongements</b>	8



# 1 La santé

## Le soleil – notre ami

La lumière et la chaleur du soleil rend la vie possible sur terre et permet le développement des plantes et des animaux. Notre nourriture se compose d'énergie solaire et terrestre transformées. La lumière du soleil dissimule malheureusement aussi certains dangers. Avec l'histoire "le soleil - notre ami", les enfants se verront confrontés à la problématique des bains de soleil, des coups de soleil et du cancer de la peau. Le temps passé quotidiennement en plein air fait partie intégrante de l'éducation au mouvement. Ainsi, les mesures de précautions ci-dessous sont à prendre en considération :

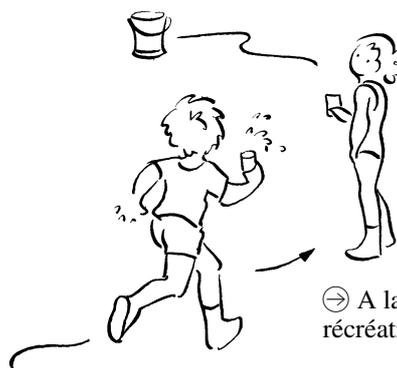
- En été, évite de t'exposer au soleil entre 11.00 et 15.00 (taux d'ozone trop élevé) !
- Porte un chapeau (casquette) avec un bord large, une chemise à longues manches et un pantalon.
- Protège tes yeux avec des lunettes de soleil !
- Protège toujours ta peau avec de la crème solaire !

**Nous jouons en plein air mais en nous protégeant des dangereux rayons du soleil.**

➔ Le soleil – notre ami : Voir littérature Bro 7/2, p. 8

**Au feu!** Entre le départ et l'arrivée (grands récipients avec repères), on installe plusieurs obstacles (par exemple : haie, tonneau, planches). Cinq enfants portant chacun un gobelet forment une équipe. Ils se répartissent entre les obstacles. Au signal, les premiers remplissent leur gobelet d'eau et franchissent au plus vite le premier obstacle jusqu'au deuxième enfant. L'eau est versée dans le gobelet suivant et le deuxième enfant court jusqu'au prochain enfant avec son gobelet rempli. Tous les enfants retournent à leur point de départ pour intercepter le gobelet suivant. Temps env. 5 minutes.

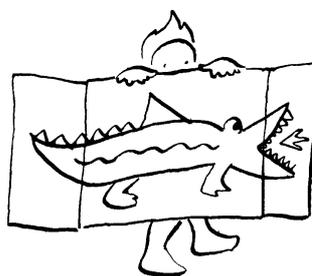
- Jouer aussi longtemps que l'incendie n'est pas éteint (atteindre une marque précise dans le seau).



➔ A la piscine, dans la cour de récréation ou sur une pelouse.

**Tueur de dragon :** Un dragon dessiné sur un carton sert de cible. 2 à 3 enfants portent le dragon d'un côté de la place de jeu à l'autre et se protègent derrière le carton. Les autres enfants essaient d'atteindre le dragon avec des balles de tennis ou des balles en mousse. Celui qui a touché le dragon pourra le porter.

- La maîtresse porte le dragon factice.
- Quelle équipe portant le dragon parvient-elle à traverser le terrain sans se faire toucher ?
- Choisir différentes sortes de balles et varier les distances.



☉ Le dragon UVLIR représente les rayons invisibles du soleil.

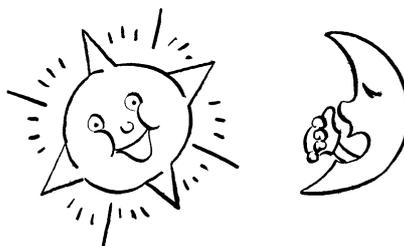
**UV** = Rayons ultra-violet

**L** = Lumière

**IR** = Rayons infrarouges

➔ Les enfants fabriquent un dragon factice ensemble.

**Soleil et lune :** Les enfants sont couchés, assis... par deux face à face à env. 1 mètre de distance. L'un des deux enfants est la *Lune*, l'autre le *Soleil*. La maîtresse raconte une histoire dans laquelle les mots *soleil* et *lune* reviennent le plus souvent possible. Dès qu'un des deux noms est prononcé, l'enfant en question doit s'enfuir; l'autre le poursuit. Le but est de se réfugier derrière la ligne du soleil, respectivement celle de la lune lorsque l'on est appelé.



☉ A jouer également sur une pelouse ou dans un parc.

☉ Prévoir assez de place : placer la ligne d'arrivée à au moins 4 mètres de la limite de la clôture, du mur.

## 2 Handicapés et personnes valides

### Apprendre à se connaître

Par l'éducation physique et le jeu, les enfants handicapés et non-handicapés vivent des expériences corporelles et motrices variées. Les craintes initiales du contact et la gêne pourront être surmontées de manière naturelle.

À l'âge préscolaire, les contenus ludiques et le mouvement éducatif sont prédominants. Il s'agit non seulement du développement de la perception consciente du corps (aussi en relation avec l'environnement) mais encore des possibilités de mouvements individuelles des enfants. Le climat social est important lors d'expériences physiques communes entre enfants handicapés et valides. Si les différences au niveau de la perception sensorielle, des possibilités de mouvements, des réactions émotionnelles et des capacités de performance sont vécues comme étant des expériences enrichissantes à l'intérieur du groupe, on obtiendra une collaboration vivante. Pour que des enfants aux possibilités limitées de mouvements ou souffrant de troubles de perception ne soient pas mis de côté ou ridiculisés, des exercices à solutions individuelles (règles) s'imposent.

**Les enfants handicapés et non-handicapés jouent ensemble et apprennent à se connaître.**

☞ Une visite dans une institution pour enfants handicapés peut faciliter l'introduction de ce thème.

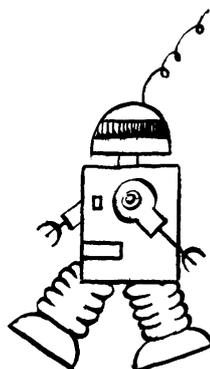
⚠ Le choix de la forme du jeu doit être adapté au handicap de chaque enfant.

**Spaghettis** (*Différentes tensions du corps*) : La moitié de la classe est couchée sur des tapis répartis dans la salle. Les enfants doivent se transformer alternativement en spaghetti cuit (corps le plus relâché possible) et cru (jambes, bras tendus). Les autres enfants se promènent et essaient de découvrir, en soulevant les jambes et les bras de leurs camarades, s'il s'agit de spaghettis cuits ou crus.



☞ Exercices de perception du corps : Voir Bro 2/2, p. 4 ss.

**Robot** (*schéma corporel, "géographie" du corps*): "L'enfant-robot" choisit une partie du corps comme interrupteur et commence à déambuler librement dans la salle. Un "enfant-mécanicien" essaie de trouver l'interrupteur et d'arrêter ainsi le robot (les parties du corps touchées doivent être nommées). Le robot se fige comme une statue lorsque le bouton correct est pressé. Les robots arrêtés restent debout dans la salle; les mécaniciens au chômage peuvent aider les autres mécaniciens. Quand tous les robots sont arrêtés, les mécaniciens choisissent un robot et essaient de reprendre la même posture. Dès que le robot est satisfait de sa reproduction, les rôles sont inversés.



⚠ Éviter les tensions extrêmes du corps avec les enfants sujets aux spasmes.

**Sculpteur** (*schéma corporel, "géographie du corps"*): En petits groupes, on construit différentes statues avec le matériel, les appareils et les personnes présents dans la salle. Ensuite, chaque groupe présente sa statue en nommant les parties du corps et ses particularités.

- Après avoir observé la statue, un enfant ferme les yeux. La statue est modifiée. L'enfant "aveugle" essaie de deviner les changements.
- Un enfant palpe les contours de la statue en ayant les yeux fermés. Ensuite, il essaie de reproduire la même position avec son propre corps. Est-elle juste ?



☞ Pour l'apprentissage des parties du corps, il est recommandé de procéder pas à pas : percevoir le contact, indiquer le point de contact, nommer la partie du corps.

## 3 Aspects interculturels de l'éducation physique

### Jeux d'enfants du monde entier

Les enfants étrangers sont heureux s'ils sont occasionnellement le centre d'intérêt et s'ils peuvent présenter quelque chose qu'ils connaissent bien. De petits jeux et des chansons provenant d'autres pays sont non seulement un enrichissement pour la classe enfantine, mais permettent également de créer des liens et d'entrer en contact avec des familles étrangères.

Chaque enfant grandit dans une culture qui influence son comportement et ses actes depuis son plus jeune âge. Ce qui est différent ou étranger provoque souvent un sentiment d'insécurité. Faire connaissance avec des jeux pratiqués par des enfants du même âge mais de cultures différentes peut contribuer à diminuer la crainte vis-à-vis des étrangers. Malgré toutes les différences, prendre conscience des similitudes avec le camarade étranger incite les enfants à s'ouvrir aux autres.

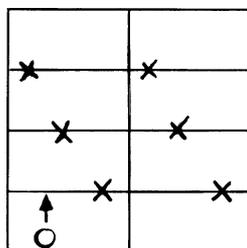
*Possibilités pour l'introduction de jeux étrangers :*

- Un jeu familier du pays existe sous une forme analogue par une autre culture.
- Un enfant étranger, ses frères et soeurs aînés ou parents, présentent un nouveau jeu.
- On élargit le thème d'un jeu avec des variantes de cultures étrangères.

**Apprendre à connaître les jeux d'enfants de Suisse et d'autres pays.**

☞ Autres remarques : interpréter la langue; expliquer les termes; varier les possibilités d'expression

**Jeu du tigre (Indonésie):** Depuis la lisière de la forêt, les tigres veulent atteindre le terrain de chasse pour ensuite retourner dans la forêt (derrière la ligne de fond) et disparaître. Les chasseurs peuvent les empêcher s'ils parviennent à les toucher. Les chasseurs peuvent uniquement se déplacer le long de la ligne (ligne sous leurs pieds). Changement de rôles quand un tigre est capturé. Il est important de se mettre d'accord sur la manière d'attraper un tigre.



☞ Il est également possible de mimer les rôles.

**Juego del lobo (Jeu du loup; Espagne):** Le loup est assis tout seul, les jambes croisées, les yeux fermés. Les autres enfants sont debout les uns derrière les autres, les mains sur la taille de l'enfant précédant; en tête le berger, tout au bout le chien. Dialogue :

*Berger:* Periquillo/Mon petit chien?

*Chien:* Que manda mi amo? Qu'est-ce qu'il y a mon maître?

*Berger:* Como esta el lobo? Comment va le loup?

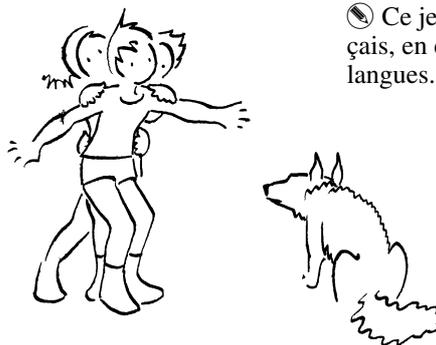
*Chien:* Se durmiò sentado. Il s'est endormi assis.

*Berger:* Tirale de la oreja! Tire-lui l'oreille !

Alors, le chien touche le loup.

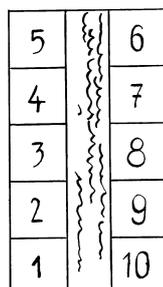
Celui-ci se réveille et essaie d'attraper le chien, le berger tente de l'en empêcher.

La "chaîne" ne doit pas se rompre.



☞ Ce jeu peut être joué en français, en espagnol ou dans les deux langues.

**Fossé rempli d'eau (Hollande):** Même jeu que la marelle. Celui qui entre dans la bande représentant l'eau ou y lance la pierre reçoit une tâche supplémentaire. Sur les champs 3, 6 et 9 il est permis de se reposer. A la fin, l'enfant fait trois fois le tour de la surface du jeu en sautillant sur une jambe.



☞ La marelle:  
Voir Bro 4/2, p. 15

## 4 Enseignement par projets

### 4.1 Les "dix heures"

L'apprentissage par projets est largement implanté dans la pédagogie préscolaire. Cette méthode d'enseignement orientée vers l'action et le vécu permet de traiter des sujets d'une façon très globale. Ci-dessous, le thème "Alimentation et Santé" est abordé à titre d'exemple.

**Idée de projet:** Dans le cadre d'un petit projet, les enfants prépareront leur goûter à l'école sur une durée d'une semaine. En s'occupant de leur propre goûter, les enfants seront sensibilisés aux liens existant entre l'alimentation, la santé et le mouvement.

**Alimentation:** Les enfants apprennent à connaître les bases d'une alimentation saine et expérimentent l'effet d'un goûter équilibré sur leurs propres capacités de rendement. Pendant environ une semaine, le goûter est préparé en commun. Durant cette période, aucun repas n'est apporté de la maison, tous les enfants mangent la même chose.

**Education physique:** La relation entre ce projet et des activités sportives (p. ex. promenades, se rendre à la piscine) peut aussi favoriser la compréhension des liens existant entre la capacité de rendement et l'alimentation.

**Collaboration des parents:** Les parents peuvent participer non seulement aux frais d'achat des ingrédients mais aussi éventuellement aider lors des achats et lors de la préparation.

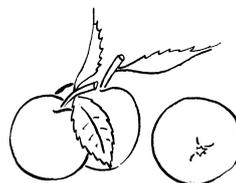
**Nous préparons notre goûter nous-mêmes !**



**Comparer les goûters apportés:** Chaque enfant présente son goûter et décrit ses avantages et ses inconvénients. Ensuite, on organise une petite dégustation: ceux qui le désirent peuvent déguster le goûter des autres.



**Achat des ingrédients:** Les enfants achètent eux-mêmes les ingrédients nécessaires. En commun avec la maîtresse, ils composent un goûter qui correspond aux critères d'une alimentation saine et équilibrée. Tout au long de la semaine, la maîtresse explique les bases d'une nourriture saine.



☉ Accompagner les enfants par petits groupes. Comparer les prix et les faire des additions.

**Capacité de rendement:** Le sens du petit déjeuner et du goûter est discuté et évalué par chacun. Un effort physique (par exemple forme de course selon le thème "cours ton âge") est effectué une fois avant le repas (à jeûn), une fois juste après le repas et une fois 1 heure après le repas. Les résultats sont comparés et discutés.



➔ «Cours ton âge»: Voir Bro 4/2, p. 3

## 4.2 Le jardin de circulation routière

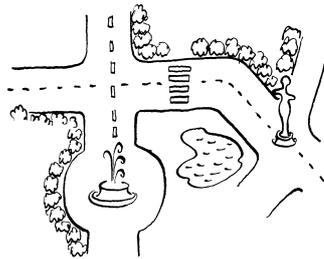
La construction d'un jardin de circulation routière est un exemple de projet intéressant pour les jeunes enfants. Il est important qu'ils prennent part activement à toutes les étapes du projet (planification, réalisation, évaluation).

En créant leur propre jardin de circulation routière dans un endroit protégé (par exemple: la cour de récréation), de nombreuses possibilités s'offrent aux enfants. La construction de maisons, de rues, de passages pour piétons, de carrefours, le marquage du sol avec de la craie, etc., suscitent leur motivation et engendrent un vif intérêt. Ainsi, la maîtresse découvre les problèmes qui préoccupent les enfants au niveau de la circulation et de la sécurité routière. L'approche ludique d'une problématique sérieuse peut cependant cacher certains dangers. Le sérieux de l'éducation routière ne doit jamais être mis en doute. La manière la plus sûre d'agir est une transposition constante et accompagnée en situation réelle des stratégies d'action jouées. A cet effet, l'enseignante peut par exemple parcourir les chemins qui mènent à l'école en compagnie des enfants et les rendre attentifs aux dangers.

**Nous construisons notre propre jardin de circulation routière.**

🕒 Chercher à collaborer avec la police locale.

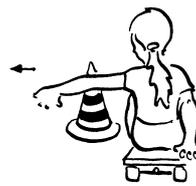
**Construire un réseau de circulation:** Les enfants construisent de manière autonome une ville avec le plus possible de rues et de croisements. Les maisons sont représentées par des planches, des linges, des tonneaux et autres, les rues sont dessinées à la craie sur l'asphalte. Des trottoirs et des passages pour piétons peuvent également être intégrés au réseau de circulation. Des signaux réalistes sont fabriqués avec du carton et des lattes à toits.



🕒 Connaître les enfants signifie les protéger (MMI et assurances Winterthur).

🕒 La maîtresse assiste les enfants seulement quand cela est nécessaire.

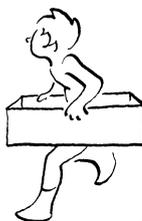
**Jouer à la circulation:** Les enfants apportent leur propre "véhicule" (trottinette, bicyclette, planche à roulettes). Une partie des enfants circule de manière adéquate dans les rues dessinées dans le jardin de la circulation pendant que les autres règlent la circulation comme des policiers. Certains d'entre eux symbolisent les feux de signalisation avec des disques en carton rouge, jaunes et verts. Par la suite, inverser les rôles.



🕒 Définir le transport jusqu'à l'école, informer les parents.

🕒 Aussi possible avec des patins ou un chariot à roulettes poussé par un(e) camarade.

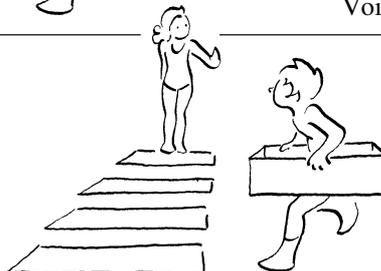
**Piétons et automobilistes:** Une partie des enfants joue le rôle des automobilistes (un carton représente la voiture). Les autres enfants sont des piétons et essaient de traverser correctement les rues. Ils tiennent compte des îlots au milieu des passages pour piétons ou des signes de la main que leur font les automobilistes. Après un temps déterminé, les rôles sont inversés.



🕒 Les voitures peuvent être fabriquées à l'aide de vieilles boîtes en carton: enlever le fond et le couvercle, dessiner les phares, les portes,...sur les flancs, etc.

🕒 Chariot, char romain : Voir Bro 3/2, p. 17

**Du jeu à la réalité:** Les comportements appris dans le jardin de la circulation sont ensuite transférés aux chemins d'école quotidiens. On peut par exemple prendre ensemble un chemin qui conduit vers des places de jeux voisines. La jardinière d'enfants (ou quelqu'un de la police) rend les enfants attentifs aux différents dangers.



🕒 L'apprentissage des règles de la circulation ne doit jamais se limiter à un jeu mais doit être expérimenté dans la réalité sans exposer les enfants au danger.

## 5 Manifestations et fêtes

### La kermesse de l'école

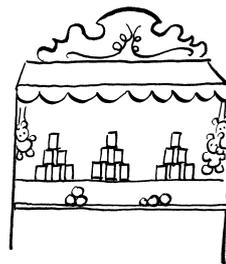
Les journées de jeux ou les kermesses se prêtent particulièrement à l'enseignement par projets. Les enfants peuvent développer et essayer leurs propres idées sans être trop contraints par un horaire rigide, par des restrictions spatiales ou des règles institutionnelles.

La fête foraine est une bonne opportunité de quitter le monde de l'école et de créer des contacts non seulement avec les parents mais aussi avec les habitants du quartier. Les parents peuvent intervenir en tant qu'aides ou venir en tant que visiteurs. Il faut consacrer suffisamment de temps à la planification et à la préparation de la fête. Dans le cadre de l'éducation physique, le temps de préparation peut, par exemple, être utilisé pour exercer certains tours d'adresse (cirque, acrobaties, etc.) qui seront présentés lors de la fête. Afin que cette journée ne devienne pas l'événement des adultes, il est important de tenir compte des idées des enfants (aussi compliquées puissent-elles paraître au début) et de les adapter.

**Nous organisons une petite fête foraine.**

**Planification:** On familiarise les enfants avec l'idée d'une fête foraine et on fixe le cadre de leurs activités. Seuls ou en groupes, ils peuvent planifier un jeu de massacre, une petite représentation ou une autre attraction. Pendant cette première phase, il est important que les idées des enfants soient prises au sérieux et poursuivies même si elles paraissent impossibles aux yeux des adultes.

- Publicité pour la fête foraine sous forme d'affiches, d'hommes-sandwiches, de lettres aux parents, etc.
- Exposer l'horaire des différentes attractions sur la scène principale.



**Construire les stands:** Les différents stands sont montés dans un endroit public avec l'aide des parents, p. ex. un samedi matin.

- Troc des jouets: les enfants apportent des jouets utilisés. Ils peuvent directement échanger leurs jouets entre eux. Autre possibilité : les jouets sont exposés et troqués par "Toto le soldeur".
- Stand du diseur de bonne aventure: l'avenir est prédit dans les marcs de café et les cartes.
- Pêche miraculeuse: avec un peu de chance, on attrape un objet quelconque accroché par des enfants cachés derrière une table.
- Maquillage des enfants par les maîtresses (mamans).
- "Jardin des parents": ici, les papas et les mamans peuvent se rencontrer et discuter.



⊗ Les parents surveillent les stands à risques.

**Scène principale:** Selon un horaire bien établi, différents tours sont présentés. On peut dresser des animaux "sauvages" sur la piste du cirque; les enfants peuvent montrer ce qu'ils ont appris durant les leçons d'éducation physique :

- Présentations acrobatiques simples.
- "Acrobaties" au sol.
- Danses d'enfants, mimes, etc.



➔ Différentes "acrobaties" : Voir Bro 3/2

➔ Jeux de mimes et danses : Voir Bro 2/2

## Sources bibliographiques et prolongements

---

ACTES DE COLLOQUE:	Handicapés physiques et inaptes partiels en EPS. Editions EP.S. Paris.
BUCHER, W.:	741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen» (chapitre école enfantine). Schorndorf 2000.
COLLECTION REUSSIR-ACTION:	Les handicapés - loisir et insertion. Les Francas, Jeunes années. Paris.
FEDERATION FRANCAISE DE SPORT ADAPTE:	34 fiches: activités motrices pour les personnes lourdement handicapées (extraites de la revue EP.S. 1. Editions EP.S. Paris 1997.
REVUE:	EPS 1, paraît 5 fois par an. Editions EP.S. Paris.
ROLLET, M.:	Les thèmes transversaux en éducation physique. Editions EP.S. Paris.
WEBER, H. / COCCHI, L.:	Le soleil notre ami. Pro Juventute. Zürich 1994.

La bibliographie de référence peut être consultée dans le manuel paru en allemand



**Editions ASEP**

Littérature spécialisée: brochures, manuels, vidéo, cassettes audio, moyens didactiques, compléments aux manuels officiels

---