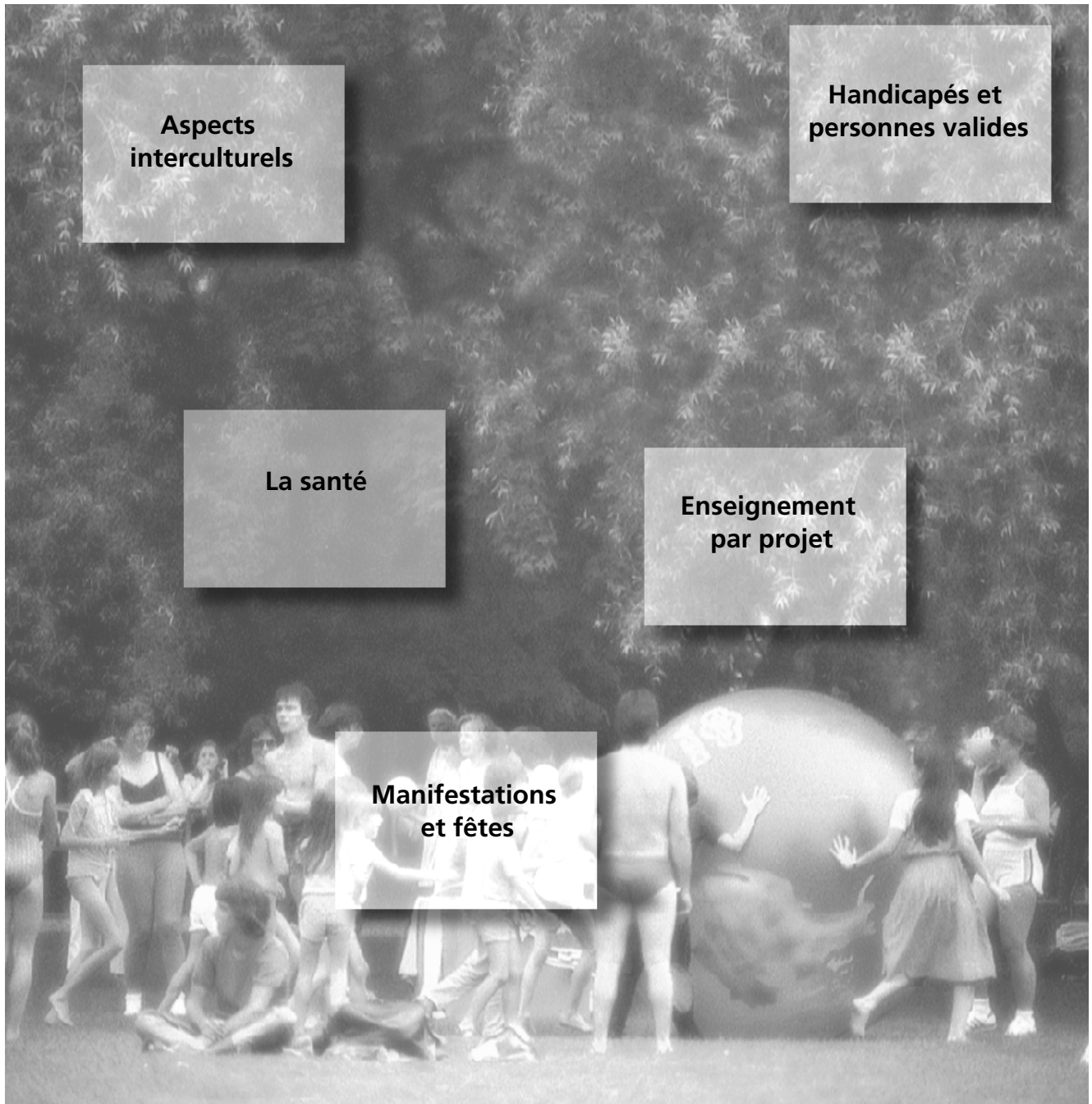




## Autres aspects



## La brochure 7 en un coup d'oeil



Les enfants découvrent des possibilités différentes et originales 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 de la brochure 7 des manuels 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 (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.

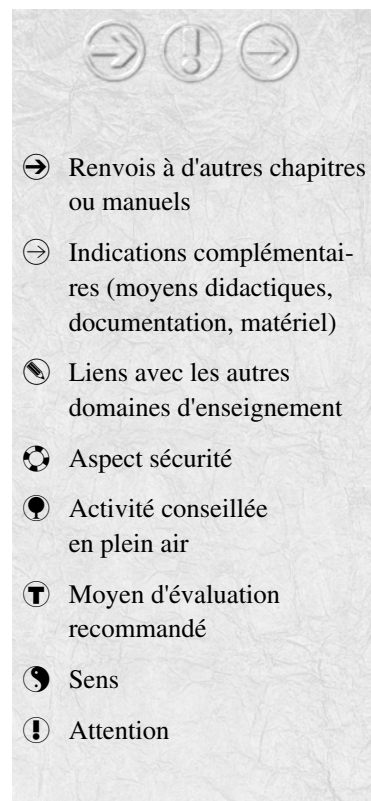


Livret d'éducation  
physique et de sport

---

# Table des matières

<b>Introduction</b>	2
<b>1 Ecole saine, école en mouvement</b>	
1.1 Education à la santé	3
1.2 "Assis, assis, j'en ai plein le dos!"	5
1.3 Apprendre en mouvement	6
1.4 Liens avec les autres disciplines d'enseignement	7
1.5 Pause active	8
<b>2 Handicapés et personnes valides</b>	
2.1 Surmonter les craintes du contact physique	9
2.2 Idées pour une journée de rencontre	9
<b>3 Aspects interculturels de l'éducation physique</b>	
• Jeux de pays étrangers	10
<b>4 Enseignement par projets</b>	
4.1 Projets, journées hors-cadre, camps	12
4.2 Fabriquer soi-même ses propres objets de jeu	12
4.3 S'orienter de multiples manières	14
<b>5 Manifestations et fêtes</b>	
• Une demi-journée sportive	15
<b>Sources bibliographiques et prolongements</b>	16



---

# Introduction

---

L'éducation physique scolaire est d'une polyvalence fascinante. Les brochures 2–6 constituent un recueil de contenus touchant à des domaines bien précis. L'accent de la brochure 7 est porté sur un enseignement *transdisciplinaire en mouvement*.

## **Pour une école saine et en mouvement**

L'éducation à la santé devrait faire partie intégrante du quotidien scolaire et de la vie des enfants et les inciter à une gestion réfléchie de leur corps et de ses potentialités. Un enseignement varié, entrecoupé de séquences motrices répondra au besoin accru de mouvement des enfants.

➔ voir p. 3 ss.

## **Handicapés et personnes valides**

La spontanéité de la rencontre entre enfants handicapés et enfants valides permet de faciliter le contact. Une série de jeux en mouvements contribuera à enrayer les craintes et les idées fausses et aideront les enfants à se rencontrer et se découvrir harmonieusement.

➔ voir p. 9

## **Aspects interculturels de l'éducation physique**

Dans bon nombre de classes, la proportion d'enfants provenant d'autres pays est élevée. Ce contact avec d'autres cultures peut être l'occasion de découvrir les danses folkloriques ou quelques jeux locaux.

➔ voir p. 10

## **Enseignement par projet**

Un enseignement global se fonde en grande partie sur la notion de projet. Ainsi, les enfants auront, p.ex., l'occasion de fabriquer et d'essayer eux-mêmes leurs jouets, de développer de nouveaux jeux, de créer une pièce de théâtre animée; ou encore de définir leurs propres règles de conduite (charte pour la cour de récréation, voir bro 7/3, p. 8) et de découvrir, par la même occasion, les principes fondamentaux de la vie communautaire et des droits de chacun. Les exemples fournis dans la présente brochure se limitent à la fabrication d'objets ludiques simples.

➔ voir p. 12 ss.

## **Manifestations et fêtes**

Les manifestations et les fêtes sont des temps forts dans la vie scolaire des enfants. Elles restent un souvenir d'autant plus positif si elles sont le fruit d'un projet planifié, réalisé et évalué par tous.

➔ voir p. 15

---

# 1 Ecole saine, école en mouvement

---

## 1.1 Education à la santé

### Susciter le bien-être - éviter les surcharges

L'environnement quotidien des enfants est de plus en plus influencé par des facteurs nuisibles à leur santé. En dépit de ses nombreuses qualités pédagogiques, l'école fournit, elle aussi, des moments peu favorables à la santé. Il s'agit en premier lieu du temps que les enfants passent à la position assise, qui représente non seulement une contrainte physique, mais aussi et souvent, un surmenage psychique pour les enfants avides de mouvement.

🕒 La position assise, une contrainte pour l'enfant: voir bro 7/3, p. 5

Puisque les enfants se tournent vers le sport avant tout par envie et par plaisir, les enseignants se doivent de les sensibiliser aux fonctions sociales et écologiques de l'éducation à la santé.

🌀 Sens et interprétation: voir bro 1/1, p. 6 ss.

Une attention particulière doit être portée sur les enfants qui, en comparaison avec leurs camarades du même âge, laissent transparaître des signes de déficit de développement, d'expérience et d'apprentissage. Une aide efficace peut être obtenue par la collaboration étroite avec les parents et le médecin scolaire.

### Mettre des accents

Vivre l'*action spontanée* est l'un des objectifs visés par la présente brochure. Ainsi, différents accents sont mis sur une éducation à la santé individualisée dans divers domaines d'apprentissage. Exemples:

#### *Mon corps, mes mouvements*

- Vivre une grande variété d'expériences motrices.
- S'habituer aux charges et reconnaître les répercussions sur la santé.
- Percevoir par le mouvement son état psychique.

#### *Mon environnement social*

- Expérimenter et découvrir les contacts sociaux tels que la collaboration, l'individualisme, la confrontation.
- Exercer le respect de l'autre et la tolérance.
- Expérimenter des notions telles que "être accepté" et "être rejeté".
- Apprendre à s'entraider et à avoir des égards pour les autres.
- Veiller à la sécurité et éviter les dangers.

#### *Mon environnement naturel*

- Avoir un comportement respectueux de la nature.
  - Exercer une activité physique en plein air, dans des conditions météorologiques diverses.
  - Prendre en compte la pollution de l'air (p.ex. le taux d'ozone élevé).
-

### Pour une approche transdisciplinaire de l'éducation à la santé

La sensibilisation à la santé doit être intégrée à une éducation globale et transdisciplinaire en lien avec le milieu vital des enfants.

Certains contenus se prêtent bien à une sensibilisation à la santé. Le besoin accru de mouvement des enfants, leur potentiel et leur capacité d'apprentissage moteur, leur plaisir à la découverte et à l'expérimentation sont autant de conditions de base favorables à la prise en compte de facteurs déterminants pour leur santé dans l'enseignement quotidien. Le principal objectif visé par l'éducation physique dans ce domaine est le développement et la mise en place d'un style de vie stimulant l'envie de se mouvoir et procurant un *bien-être global*.

*Stimuler le bien-être psycho-physique par :*

- la mise à disposition d'un grand nombre d'espaces de découverte pour l'expérimentation des mouvements fondamentaux tels que courir, grimper, glisser, lancer, etc.;
- l'accoutumance et la familiarisation à l'eau par toutes sortes de formes ludiques ou l'enfant peut s'immerger, s'ébattre, sauter, etc.,
- toutes sortes d'exercices d'agilité et de jeux d'adresse;
- le lien entre le rythme, les sons, la musique et le mouvement;
- la stimulation de la créativité motrice;
- la transmission de l'envie de se mouvoir;
- la réduction des craintes et des angoisses;
- l'introduction d'exercices de relaxation simples et adaptés aux enfants;
- l'introduction de séquences motrices fréquentes comme moyen de récupération active et de rencontre.

*Stimuler le bien-être social par :*

- des formes d'apprentissage avec un partenaire, p.ex. pour la course à pied, le vélo ou le patin à roulettes;
- le jeu collectif en petits groupes ou en équipes;
- la participation à la mise sur pied d'un camp et à la vie de camp;
- la pratique partagée d'activités telles que balancer, sauter, rouler, voler, etc.

*Stimuler le bien-être dans le mouvement et dans le jeu en plein air par :*

- l'introduction de séquences motrices et ludiques à diverses saisons,
- une bonne adaptation vestimentaire aux différentes conditions météorologiques,
- diverses fêtes scolaires, manifestations sportives, excursions.

*Susciter le bien-être par des séquences motrices complémentaires par :*

- la pratique d'une discipline sportive spécifique pour accentuer la motivation et le goût de l'effort,
- l'encadrement spécifique en cas de déficit au niveau de la santé,
- la collaboration avec les parents, les sociétés sportives, ...

➔ Accoutumance à l'eau: voir manuel de natation, brochure 1 (Bases); sources bibliographiques bro 6/3, p. 24

## 1.2 "Assis, assis ... j'en ai plein le dos!"

Tout ce qui nous "fait bouger" nous procure des émotions et reste plus facilement gravé dans notre mémoire. Un enseignement global complet doit donc inclure l'activité corporelle dans le processus d'apprentissage. Le mouvement doit faire partie intégrante du quotidien scolaire des enfants.

Le mouvement a autant de vertus apaisantes que stimulantes. La leçon peut être interrompue par de courtes pauses actives qui décontractent la musculature et qui renouvellent la faculté de concentration. De tels intermèdes, combinés avec des exercices de correction de la tenue, favorisent la prise de conscience du schéma corporel et améliore le climat d'apprentissage.

Les enfants passent la majeure partie du temps scolaire en position assise. Il est donc important de toujours leur rappeler le maintien d'une attitude corporelle correcte. Ils doivent connaître des exercices favorisant une bonne position du dos et pouvoir les pratiquer à tout moment de la journée.

### Les enseignants ...

- contrôlent et réadaptent périodiquement les chaises et les tables au besoin,
- tolèrent et encouragent des attitudes de décontraction durant la leçon,
- initient et démontrent des positions de décontraction active,
- proposent des alternatives à la position assise,
- offrent des moyens tels que coussins, tabouret, ballon de gymnastique, etc.,
- améliorent l'endurance et le renforcement de la musculature du bassin.

**Entrecouper occasionnellement la position assise avec des séquences motrices.**

👉 "Assis, assis... j'en ai plein le dos": un manuel complet sur ce thème: voir bibliogr. bro 7/3, p. 16

### Exercices stimulants

*Canon frappé*: sur une mesure à 4/4 temps: taper du pied sur le sol (1), se taper sur les cuisses (2), frapper dans les mains (3) et claquer des doigts (4). D'abord tous ensemble, puis aussi en canon.

*La danse des mains*: réaliser la suite motrice suivante en se tenant debout: main droite sur cuisse gauche, main gauche sur cuisse droite, main droite sur épaule gauche, main gauche sur épaule droite. Cette forme peut être variée à volonté.

*Course de chevaux*: mimer, par des gestes et des mouvements adaptés, l'activité qui règne sur une piste de course hippique (obstacles, fossé, tribune ...).



👉 Machine sonore: voir bro 2/3, p. 7

### Exercices de retour au calme

*Voyage imaginaire*: position assise décontractée ou couchée, les yeux fermés: quelqu'un raconte une histoire dans laquelle surviennent des situations qui éveillent certaines sensations corporelles: marcher à pieds nus sur le sable chaud ou dans la neige, sur des cailloux pointus ou sur une pelouse fraîchement tondue, patauger dans les marécages, nager, ...

*Décliner*: du sautiller sur place à l'amorti; faire décliner le mouvement, respirer profondément.

*Cigogne aveugle*: se maintenir en équilibre sur une jambe en gardant les yeux fermés, respirer profondément et calmement.

*Rester figé*: faire des mouvements lents, sur place; au signal, maintenir la position du moment et reprendre calmement sa respiration.



👉 Attitudes corporelles: voir bro 2/3, p. 14





### 1.3 Apprendre en mouvement

De nombreux contenus d'enseignement peuvent être enrichis et approfondis grâce au mouvement. L'enfant gagne ainsi en polyvalence et en autonomie. Un tel enseignement global a une influence directe et positive sur l'esprit, l'âme et le corps. Les enfants ne peuvent se passer de mouvement. Le cheminement actif de la compréhension d'une notion, d'un concept, à son assimilation est, de ce fait, un des principes de base de l'apprentissage.

Cette page contient quelques exemples de possibilités d'enseignement global intégrant des aspects moteurs et ludiques. La plupart des exemples qui suivent ne requièrent que peu de matériel et sont facilement réalisables autant dans la salle de classe qu'à l'extérieur; ils peuvent aussi être intégrés à la leçon d'éducation physique.

**Tu pourras mieux comprendre et mémoriser ce que tu auras pratiqué.**

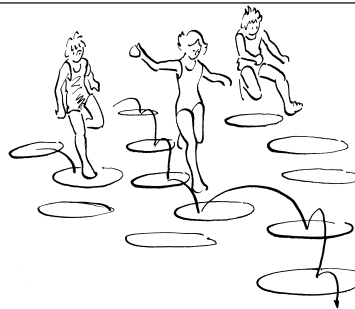
ⓘ Beaucoup d'autres indications signalées par le symbole ⓘ sont fournies dans la marge.

#### Leçon de mathématiques en mouvement

*Suite de nombres:* Jeux sautillés rythmés sur des escaliers, à la corde ou dans des cerceaux combinés avec des calculs simples (additions, soustractions).

*Symétrie, en miroir:* Se regarder en face et imiter, év. interpréter les mouvements de l'autre; jeux de robots.

*Poids et mesures:* Mesurer et comparer des résultats: la taille, le poids, mesurer et noter des distances de lancers ou des sauts; évaluer les données obtenues et les utiliser pour d'autres exercices de calcul.



➔ Formes ludiques de sauts: voir bro 4/3, p. 16 ss.; miroir, miroir magique: voir bro 2/3, p. 9; miroir: voir bro 2/3, p. 24; robots: voir bro 4/3, p. 7

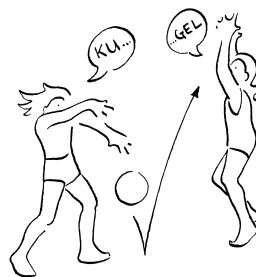
#### Leçon de français en mouvement

*Syllabes:* Exercer la syllabation en mouvement, p.ex.: prononcer les mots "oi-seau"; "ha-ri-cot" en les séparant judicieusement, tout en marchant, en sautillant ou en se passant une balle en rythme.

*Lettres:* Représenter des lettres en mouvement ou de manière statique et écrire quelque-chose; écrire l'alphabet avec toute la classe; écrire des mots.

*Mots et signification:* Exprimer par des attitudes le ou des mouvements, sans prononcer un seul mot (jeux de mimes et d'interprétation).

*Poésie/diction:* Accompagner des poèmes ou des histoires par le geste; réciter, mimer et accentuer les temps forts par des mouvements adaptés.



➔ Interpréter: voir bro 2/3, p. 22 ss.; jeu de syllabes: voir bro 5/3, p. 9

➔ Poème mimé: voir bro 2/3, p. 9

#### Leçon de sciences en mouvement

*Equilibre:* Se maintenir en équilibre sur un engin tout en essayant de résoudre une tâche de réflexion.

*Planètes, étoiles, pôles:* Introduire des formes ludiques motrices en relation avec l'univers.

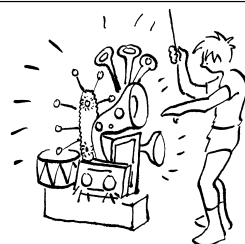
*Connaissance de l'environnement:* Estimer, mesurer et parcourir des distances, aussi en courant.



➔ Se maintenir en équilibre: voir bro 3/3, p. 4 ss. planètes: voir bro 2/3, p. 15

#### Leçon de musique en mouvement

*Ecoute attentive:* Entonner des notes hautes et des notes basses et les exprimer par le mouvement; chanter et interpréter des gammes et grimper aux espaliers (= portée), sur des chaises ou sur des bancs en respectant la hauteur des sons; construire une machine sonore et articulée et la mettre en mouvement; se mouvoir joyeusement, dans l'obscurité.





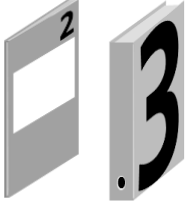
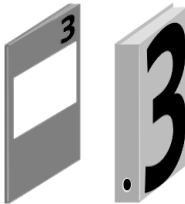
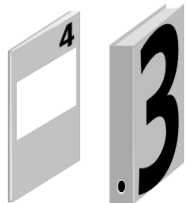

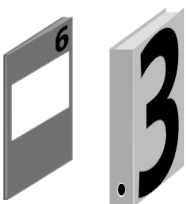
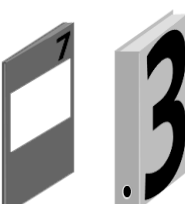
➔ "Qu'entends-tu?": voir bro 2/3, p. 7

ⓘ Les dessins animés constituent un bon moyen pour démontrer les liens entre le mouvement et le son.

## 1.4 Liens avec les autres domaines d'enseignement

Les plans d'études attachent de plus en plus d'importance aux liens entre les différentes disciplines d'enseignement. Le tableau ci-dessous présente, sur la base des brochures thématiques de ce manuel, quelques possibilités d'intégrer le mouvement dans les disciplines "connaissance de l'environnement", "français", "mathématiques" et "éducation musicale et activités créatrices".

 Liens avec les autres disciplines d'enseignement:  voir plans d'études cantonaux.

 <p><b>bro 2 / manuel 3</b> <b>Vivre son corps</b> <b>S'exprimer</b> <b>Danser</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: formes de mimes; à droite, à gauche, en bas, en haut, large, étroit</li> <li>• Français: perceptions sensorielles et expériences corporelles</li> <li>• Mathématiques: compter et calculer en mouvement et en rythme</li> <li>• Musique et activités créatrices: déroulements moteurs rythmiques en musique avec instruments de musique et de percussion; jeux en musique et enchaînements de mots rythmés</li> </ul>	 <p><b>bro 3 / manuel 3</b> <b>Se maintenir en équilibre</b> <b>Grimper, tourner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: confiance mutuelle (p.ex. pour l'aide et la surveillance)</li> <li>• Français: exercer les syllabes en sautant à la corde, en sautillant, en se balançant</li> <li>• Mathématiques: l'équilibre (balance), longueur d'un pied, d'un pas</li> <li>• Musique et activités créatrices: créer et inventer des enchaînements moteurs ou des pistes d'engins en rythme ou de manière synchronisée</li> </ul>
 <p><b>bro 4 / manuel 3</b> <b>Courir</b> <b>Sauter</b> <b>Lancer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: lancer des pierres – estimer et mesurer des distances</li> <li>• Français: jeux de mots en sautillant</li> <li>• Mathématiques: additionner et soustraire en sautillant, p.ex. sur les marches d'un escalier; suites et combinaisons de chiffres</li> <li>• Musique et activités créatrices: formes de courses et de sauts avec accompagnement vocal ou musical</li> </ul>	 <p><b>bro 5 / manuel 3</b> <b>Jouer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: entretenir une place de jeux; fabriquer des engins ludiques</li> <li>• Français: expliquer et décrire des jeux d'enfants connus; écrire les règles du jeu</li> <li>• Mathématiques: combiner des jeux de motricité avec des calculs; jeux de calcul avec balles (rouler, dribbler, lancer–attraper ...)</li> <li>• Musique et activités créatrices: jeux de balles, poursuites et danses ludiques d'autres cultures</li> </ul>
 <p><b>bro 6 / manuel 3</b> <b>Plein air</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: la chaleur, la lumière, l'eau</li> <li>• Français: poèmes, récits dans un environnement naturel correspondant au thème</li> <li>• Mathématiques: courir des distances, les estimer et les mesurer</li> <li>• Musique et activités créatrices: construire un cerf-volant et l'essayer par vent favorable</li> </ul>	 <p><b>bro 7 / manuel 3</b> <b>Autres aspects</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance de l'environnement: apprendre à lire les heures, estimer et mesurer le temps; circulation routière à vélo dans la cour de récréation; santé et hygiène</li> <li>• Français: apprendre des vers et des citations d'autres cultures; apprendre des jeux et des danses d'enfants provenant d'autres pays</li> <li>• Mathématiques: jeux traitant de quantités et de volumes</li> <li>• Musique et activités créatrices: jeux d'ombres; dessins; fêtes</li> </ul>

## 1.5 Pause active

### Rythmer

Pour le bien-être aussi bien des élèves que de l'enseignant, la fréquence entre l'effort et la récupération, entre les phases de travail et les pauses doit être équilibrée. La faculté de récupération varie d'un individu à l'autre. Voici quelques pistes pour une gestion optimale du temps de récupération:

🕒 Créer les conditions pour l'apprentissage  
voir bro 6/1, p. 5

### Idée directrice

Les enfants ont besoin d'un environnement adapté à leur âge: des coins tranquilles, où ils puissent se retirer pour discuter, manger, jouer ou se détendre; des endroits riches en matériel approprié et attrayant où ils puissent se mouvoir librement. Les enfants peuvent jouer un rôle actif dans l'organisation de ces espaces. Ainsi, les règles de conduite élaborées en commun (voir ci-contre) seront mieux acceptées qu'un règlement "officiel".

### Notre cour de récréation

Pour exploiter au mieux les conditions locales et apporter des améliorations, les enfants procèdent d'abord à un inventaire. Ils expérimentent les différentes possibilités ludiques, présentent leurs jeux préférés, font part de leurs requêtes et découvrent, ainsi, les possibilités et les limites de la cour de récréation. Dans un second temps, il s'agit d'inclure les enfants au processus de planification afin de les responsabiliser.

## Notre charte de la récréation

1. **Nous laissons jouer tous les enfants.**
2. **Nous ne dérangeons pas les autres.**
3. **Ceux qui veulent participer n'hésitent pas à demander.**
4. **Nous sommes responsables de notre "matériel de jeu" et en avons du soin.**
5. **Nous respectons les espaces de jeu (p.ex. jeux de balles sur la place du bas, autres jeux en haut).**
6. ...

### Planifier ensemble

Les enfants dessinent une cour de récréation originale, éventuellement dans le cadre d'un concours de projets. Une équipe composée d'enfants et d'enseignants examine les transformations à entreprendre. Ils déterminent, en collaboration avec les autorités scolaires et communales, ce qui sera fait par les enfants et leurs maîtres et maîtresses, définissent les besoins en aide extérieure, les engins et objets à fabriquer dans le cadre des activités créatrices manuelles, etc. La question de l'entretien doit aussi être abordée. Le concierge sera-t-il impliqué? Quelles responsabilités incombent-elles aux enfants, aux enseignants? Quelques idées sont retenues, réalisées et testées. Déterminer la participation des parents au projet.

👉 Enseignement par projets:  
voir bro 7/3, p. 12 ss.

### Réaliser

La transformation ou l'aménagement d'une cour de récréation peut s'étendre sur une période prolongée ou faire l'objet d'une semaine-projet.

👉 "Guide pratique de la place de jeu" voir bibliographie bro 7/3, p. 16

## 2 Handicapés et personnes valides

### 2.1 Surmonter les craintes du contact physique

Les enfants valides observent souvent les enfants handicapés avec curiosité et étonnement. Leur comportement inhabituel, leur apparence, leurs mouvements, etc. attirent leur regard. Ils demandent pourquoi certains enfants ne peuvent pas voir, pas entendre ou pourquoi d'autres sont limités dans leurs mouvements. Il existe divers moyens pour sensibiliser les enfants au problème du handicap de manière absolument naturelle.

*Exemples:*

- Partant de l'histoire d'un enfant handicapé ou d'un animal l'enseignant organise une discussion avec les enfants.
- Un enfant de la classe a un frère ou une soeur handicapé(e). Après consultation des parents, les enfants en discutent en classe.
- Les enfants vivent des situations de handicap au cours de la leçon d'éducation physique. Par paires, les enfants prennent successivement les rôles du conducteur et de l'enfant handicapé (p.ex. aveugle). Pendant un temps donné, tous deux essaient de s'imaginer les difficultés qu'engendre tel ou tel handicap. Souligner les bonnes et les mauvaises manières d'aider.
- Discuter et exercer certaines règles de conduites face à des personnes handicapées (p.ex. guider - être guidé durant la leçon et au quotidien, etc.).
- Les enfants fabriquent des jouets ou autres objets durant la leçon d'activités créatrices et les vendent dans le cadre de la kermesse ou fête scolaire; le bénéfice est versé à une oeuvre d'entraide (p.ex.: "Vacances pour enfants handicapés").

Si des enfants handicapés visitent l'école publique, ils devraient, autant que possible, avoir l'occasion de participer à la leçon d'éducation physique, afin de permettre aux enfants valides d'avoir un contact plus spontané avec des enfants "différents".

### 2.2 Idées pour une journée de rencontre

Si un centre d'accueil pour enfants handicapés se trouve dans les environs, il est envisageable, dans le cadre d'une journée de rencontre planifiée et mise sur pied avec la collaboration de la direction de l'établissement et év. de quelques parents d'élèves, d'organiser quelques jeux faciles. Les formes ludiques appropriées sont testées au cours de la leçon d'éducation physique. Une éducatrice du centre sera peut-être disposée à expliquer aux enfants certaines règles de conduite essentielles pour le jeu et la rencontre avec des enfants handicapés. Si les enfants valides ont la chance de pouvoir rencontrer des enfants handicapés dans de telles conditions, ils auront une relation plus naturelle avec eux au quotidien.

Une discussion de classe bien menée au sujet des enfants handicapés sera encore plus profitable si celle-ci est complétée par un contact direct, idéalement sous forme de jeux.



➔ Formes ludiques et exercices pour enfants handicapés et valides: voir bro 7/3, p. 16

## 3 Aspects interculturels de l'éducation physique

### Jeux de pays étrangers

Tous les enfants du monde ont *leurs* propres jeux. Certaines formes similaires, pourtant, se retrouvent dans des jeux pratiqués chez nous depuis la nuit des temps.

L'école est un lieu de rencontre d'enfants provenant de différentes cultures. Les jeux d'origine étrangère peuvent contribuer à créer des liens entre les enfants. Les exemples suivants se caractérisent par leur simplicité. Ils peuvent être joués en tout lieu et ont, pour la plupart d'entre eux, des points communs avec les jeux d'enfants de chez nous.

#### Sey (tribu Dogon, Mali, Afrique), jeu de cailloux:

Deux enfants (A et B) sont assis face à face dans le sable; une surface de jeu faite de deux cercles concentriques les sépare. Chaque enfant creuse trois petits trous séparés d'une largeur de pouce devant soi. A dissimule son caillou dans une poignée de sable qu'il déverse dans les trois trous, de la gauche vers la droite. Sera-t-il capable de faire glisser son caillou dans un trou de manière inaperçue? Technique: la main droite est fermée, le poing serré, l'index de la main droite est coincé entre l'index et le majeur de la main gauche qui entoure la main droite. B essaie de deviner dans quel trou le caillou est tombé. S'il y parvient, c'est à son tour de jouer. Dans le cas contraire, A creuse un quatrième trou et peut rejouer. Le caillou ne peut pas tomber deux fois dans le même trou. Un nouveau trou est creusé entre les deux lignes concentriques à chaque réponse fautive. Le vainqueur est celui qui réussit à atteindre les trous de l'autre joueur.

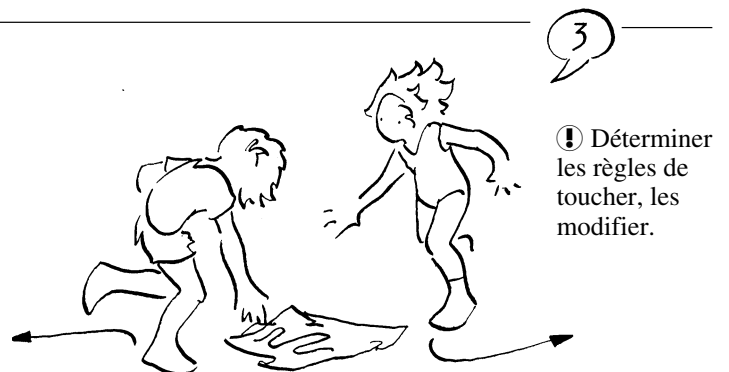


Que peut nous apprendre un enfant d'origine africaine ou sud-américaine?

➔ Comment les autres enfants du monde jouent-ils: voir bro 5/3, p. 31

🕒 Fosse à sable, sol forestier tendre ou autres.

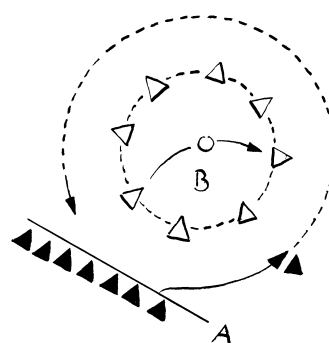
**Mendil Kapmaçi (Turquie), jeu de réaction:** voici une combinaison de deux jeux très connus chez nous: la *course aux numéros* et la *pantoufle volée*. Deux partis se font face derrière deux lignes. Un foulard est posé entre deux. Chaque enfant a un numéro. Au signal, les deux numéros appellés essaient de s'emparer du foulard et de le ramener derrière leur ligne. Celui qui n'a pas réussi à se saisir du foulard essaie de toucher l'autre et de le faire prisonnier. S'il n'y parvient pas, il doit changer d'équipe et changer de numéro ou prendre celui d'un joueur ayant été fait prisonnier. La tension monte lorsque les deux joueurs se tiennent près du foulard et que l'on ne sait pas qui sera chasseur.



3

! Déterminer les règles de toucher, les modifier.

**Pelota (Argentine), jeu de balle:** Le groupe A se tient derrière une ligne, le groupe B sur un cercle. Les enfants du groupe B se passent une balle dans le groupe. Chaque balle attrapée compte pour un point. Si la balle touche le sol, les enfants recommencent de compter (ou perdent un point). Pendant ce temps, les enfants du groupe A contournent le cercle en courant et se relaient en se tapant dans la main. Changer les rôles après le passage du dernier coureur. Quelle équipe aura-t-elle attrapé le plus grand nombre de balles?



➔ Rouler – porter – lancer – attraper: voir bro 5/3, p. 9

**Jeu de bâton, en cercle (Egypte):** Chaque enfant tient une canne ou un bâton verticalement devant soi. Si le chiffre "1" est appelé, tous les enfants lâchent leur bâton, se déplacent vers la droite et essaient de rattraper celui de leur voisin(e). S'il s'agit du chiffre "2", tous les enfants se déplacent vers la gauche. A "3", ils font un tour sur eux-mêmes et essaient de rattraper leur propre bâton.

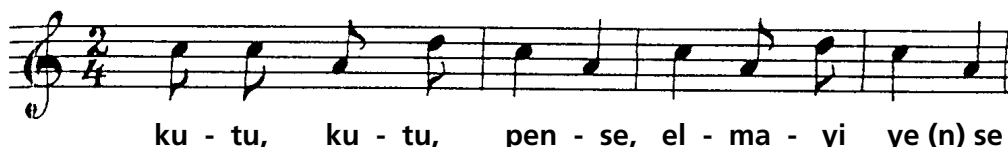
- Les enfants frappent un tempo avec leur bâton: au sixième temps, le numéro est appelé et la tâche correspondante doit être réalisée sur le dixième temps.
- Le tempo est donné par un morceau de musique.



3

→ Forme combinée avec le rituel du Pacifique: voir bro 4/3, p. 17

**Ku, kutu, pense (Turquie), jeu pour faire connaissance:**



ku - tu, ku - tu, pen - se, el - ma - yi ye (n) se

Texte:

Chanté: Kutu, kutu, pense, elmayi yense  
(boîte, boîte, pince, pomme mangée)

Parlé: Bayan Aisha (Maria, Carmen ...)  
arkasini dönse.

ou Bay Serkan (Peter, Paolo ...)  
arkasini dönse

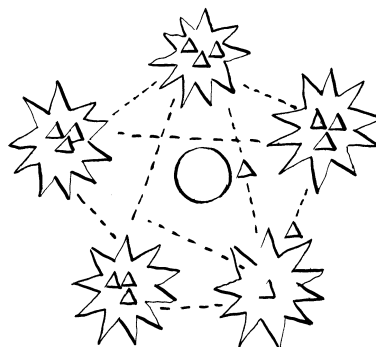
Les enfants sont en cercle, front intérieur et se tiennent par la main. Au "Bayan" (= Madame) ou "Bay" (= Monsieur), le prénom d'une fille ou d'un garçon est cité. Celle ou celui-ci se retourne et regarde vers l'extérieur. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les enfants regardent vers l'extérieur.

- Deux cercles concentriques; les enfants du cercle externe regardent vers l'extérieur: chaque cercle cite un prénom, simultanément. Les enfants appelés se saluent (contact visuel) et forment une paire pour la prochaine activité.
- Beaucoup de cercles plus petits: les enfants appelés doivent changer de cercle.



**Bitan Aleah (Indonésie), jeu en étoile:** Cinq cercles (cerceaux, cordes, morceaux de moquette) sont occupés par un enfant. Aussitôt que le joueur du centre quitte sa place, tous les autres joueurs doivent changer de place. Le joueur central essaie, lui aussi, d'atteindre l'une des "pointes" de l'étoile. Celui qui ne trouve pas de place devient joueur central.

- Chaque pointe stellaire est occupée par trois enfants: un pied dans le cercle est suffisant.
- Les enfants développent, modifient, compliquent le jeu ...



## 4 Enseignement par projets

### 4.1 Projets, journées hors-cadre, camps

Les projets offrent des opportunités d'approfondissement et d'expérimentation intenses difficilement réalisables dans des conditions d'enseignement traditionnel. Divers thèmes transdisciplinaires peuvent être traités de manière optimale en relation avec des activités motrices.

➔ Liens avec les autres disciplines d'enseignement: voir bro 7/3, p. 7

Les deux sous-chapitres (4.2 et 4.3) présentent deux idées de projets réalisables en dehors du cadre scolaire habituel, p.ex. sous la forme d'une semaine-projet, de journées hors-cadre, d'un camp ou de journées-projet. Il n'est cependant pas évident pour tous les enfants des premiers degrés de scolarité, de passer plus d'une journée en-dehors du cadre familial, aussi, sera-t-il nécessaire d'introduire de tels projets de manière progressive et de porter une attention particulière à leur préparation, spécialement à l'information aux parents ainsi qu'au choix des lieux.

➔ Enseignement par projet: voir bro 7/1, p. 9 s.; concevoir, réaliser et évaluer un camp: voir bro 7/1, p. 13

### 4.2 Fabriquer ses propres objets de jeu

Les enfants devraient avoir l'occasion de réaliser des objets ludiques simples. Il n'est pas toujours nécessaire d'acheter. Ils apprécient de pouvoir fabriquer leurs propres engins, puis de les essayer. La recherche d'idées de mouvements lors de l'expérimentation de leur jouet suscite et développe la fantaisie et la créativité. Les principes pédagogiques et didactiques de globalité et d'autonomie sont mis en pratique dans ce type de processus.

➔ Fabriquer ses propres objets de jeu: voir bro 3/3, p. 7 et bro 5/3, p. 35 ss.

Les exemples suivants ont pour but de motiver et de donner d'autres idées.

#### Balles de jonglage:

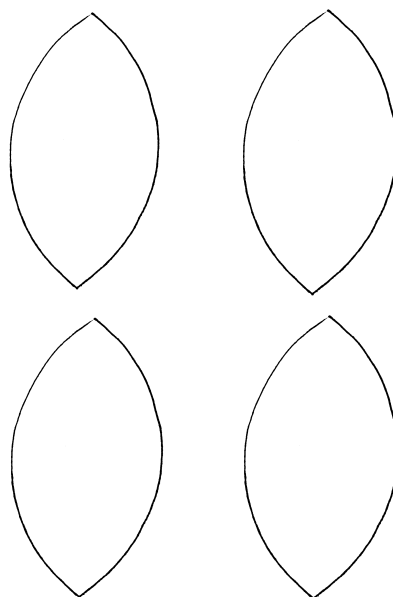
*Matériel:* cuir synthétique ou tissu résistant; longueur: 12 cm, largeur: 6,5 cm; découper le modèle (voir schéma) en 4 exemplaires et coudre les pièces ensemble. Remplir avec des graines de lin, de la nourriture pour oiseaux ou de sable de quartz.

#### Balles de jonglage avec ballons de baudruche:

*Matériel:* 6 ballons de baudruche. (voir "Guide pratique de la place de jeu" voir bro 7/3, p. 16). Couper l'embout de gonflage. Remplir le premier ballon de matière de remplissage (grains de blé) à l'aide d'un entonnoir. Passer les autres ballons sur le premier (placer l'ouverture du ballon suivant à l'opposé de celle du précédent pour garantir l'étanchéité de la balle de jonglage).

*Utilisation:*

- Jongler, lancer et attraper 1, 2 ou même 3 balles (➔ voir aussi bro 5/3, p. 4 ou bro 5/4, p. 59).

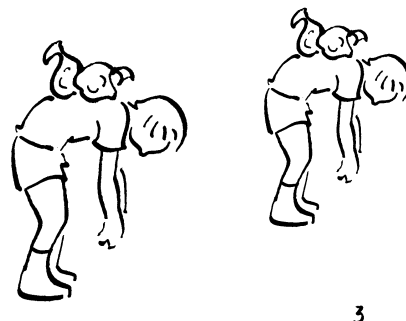


### Petits sacs de riz:

*Matériel:* Sacs de toile de lin résistante, (env. 20 x 20 cm) ou de tissu remplis de riz, de graines de haricots ou de lentilles.

*Utilisation:*

- Poser le petit sac de riz sur sa tête ou sur son corps et se déplacer de diverses manières sans le faire tomber.
- Utiliser les sacs comme instruments de percussion pour rythmer certains mouvements.
- Pousser, lancer, attraper ... le petit sac de riz en adoptant diverses positions (debout, assis, couché, en mouvement).

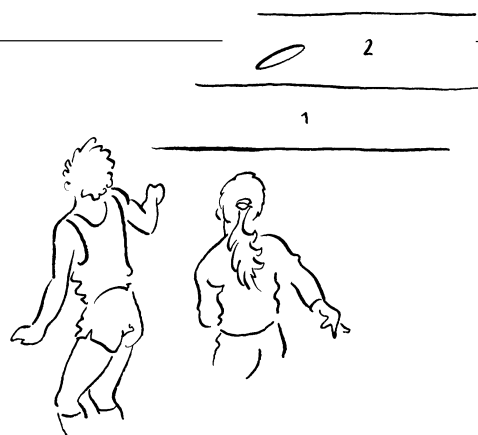


### Frisbee

*Matériel:* Tissu résistant entouré d'une bande lestée, deux couvercles de plastique collés ensemble (p.ex. couvercles de gros gobelets de yoghourt ou de seaux de peinture) ou sac en plastique dont la bordure est renforcée avec du fil électrique.

*Utilisation:*

- Essayer d'atteindre des cibles éloignées.
- Se lancer 20 fois le frisbee sans le faire tomber.
- Créer et expérimenter un parcours de discgolf.
- Jouer à la balle brûlée, balle au caisson, balle interceptée ou autres formes ludiques avec le frisbee.

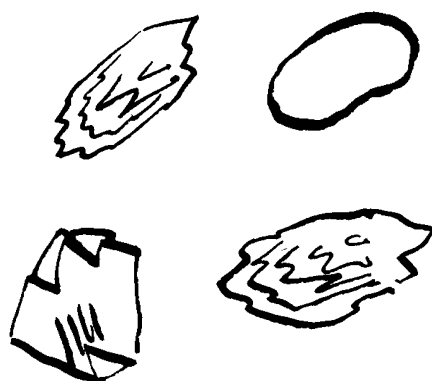


### Cailloux magiques

*Matériel:* Au cours d'une excursion, les enfants ramassent quelques beaux cailloux (près d'une rivière) qu'ils peignent durant la leçon de dessin de diverses couleurs. Ces "cailloux magiques" pourront être utilisés pour de multiples activités (➔ voir bro 6/3, p. 17 s.).

*Utilisation:*

- Marque individuelle, p.ex. pour lancer loin, sauter loin, lancer avec précision ...
- Objet ludique pour jeux de recherche et de cache-cache ...
- Point de repère pour jeux d'orientation en plein air ...



### Rouleau de massage

*Matériel:* deux boules de bois ou de caoutchouc de dimensions identiques (p.ex. vieilles balles de golf), une baguette de bois pour la poignée (env. 15 cm de long) et un axe de rotation (cheville de bois, env. 6-7 cm de long), colle blanche, chignole ou perceuse, scie à découper, râpe et papier de verre.

*Utilisation:*

- A deux: massage mutuel dans les régions du dos et des épaules; d'abord d'après des consignes de l'enseignant, puis librement.
- "Dessin dorsal": ➔ voir bro 2/3, p. 10.





### 4.3 S'orienter de multiples manières

Quotidiennement, les enfants sont confrontés à toutes sortes de situations au cours desquelles ils doivent s'orienter (se rendre à l'école, partir en excursion, se rendre à la piscine ou chez un ami, faire des commissions...). La perte du sens de l'orientation peut provoquer des angoisses chez les enfants. Savoir se situer dans son environnement procure sécurité et bien-être. De plus, le contact direct avec la nature lors de sorties en plein air ou en forêt les motivera, peut-être ultérieurement, à une approche plus approfondie de la course d'orientation.

➔ Apprendre à connaître son environnement:  
voir bro 6/3, p. 3 ss.

La lecture d'un plan ou d'une carte, l'orientation sur un terrain peu connu doivent être introduites et exercées dans des espaces familiers tels que la salle de classe, le bâtiment scolaire, la halle de gymnastique, la cour de récréation ou le quartier.

➔ Jeux d'orientation:  
voir bro 6/3, p. 6

Savoir s'orienter est une capacité complexe qui sollicite l'être tout entier. Ainsi sera-t-il nécessaire de l'aborder selon des angles différents. L'un des principaux objectifs consistera à faire prendre conscience aux enfants que leur environnement proche peut être reproduit sur une feuille de papier (plan ou carte) qui leur permettra de s'orienter.

#### Liens avec les autres disciplines d'enseignement

L'âge des enfants, les conditions locales et matérielles ont une influence sur l'approche thématique. Ainsi, l'illustration didactique qui suit est à présenter à titre d'exemple. Le thème "s'orienter" est traité dans 4 contenus d'enseignement différents: l'expression orale, le dessin, les sciences naturelles et l'éducation physique.

#### Education physique

Nous découvrons des jeux d'approche et de cache-cache tels que:

- Le renard dans le poulailler (➔ voir bro 4/3, p. 5)
- Patate chaude (voir bro 5/3, p. 9)
- Jeux de cache-cache (nombreuses variantes), chasses aux trésors (➔ voir bro 6/3, p. 4)



#### Sciences naturelles

Nous apprenons à nous déplacer dans la nature et découvrons les milieux vitaux des plantes et des animaux. Nous choisissons certaines plantes visibles, buissons et arbres comme points de repère. Nous veillons à avoir un comportement respectueux du milieu naturel.

#### Dessin et mouvement

Nous dessinons des plans et apprenons à les lire. Nous nous orientons et partons à la recherche d'objets: dans la salle de classe, dans notre propre chambre, dans la cour de récréation, dans la halle de gymnastique, sur le chemin de l'école, dans un coin de forêt familier (➔ voir bro 6/3, p. 3 ss.).

#### Expression orale

Nous lisons des textes sur le thème "se perdre – s'orienter". Nous apprenons les points cardinaux (rose des vents) en relation avec les heures (cadran) ou la position du soleil (cadran solaire). Nous nous orientons à partir de cartes routières et apprenons les signes conventionnels importants. Nous nous orientons d'après des indices naturels (p.ex. la mousse sur les arbres indique le Nord). Nous lisons des histoires illustrées et les interprétons (➔ voir renvois vers les pages pratiques).

## 5 Manifestations et fêtes

### 5.1 Une demi-journée sportive

#### Concevoir

Quel caractère faut-il donner à une manifestation ou à une fête? S'agira-t-il d'un événement ludique ou purement compétitif? Faudra-il retenir le résultat individuel de chaque enfant, celui du groupe ou aucun des deux? La demi-journée sportive doit-elle refléter le "vrai" sport de compétition, à savoir un événement où il y aura des gagnants, des perdants, voire même des enfants éliminés spectateurs? Il est indispensable de relever et de discuter ces quelques points en séance des maîtres, mais aussi avec les enfants de manière à mettre en évidence le concept et les idées directrices. La demi-journée sportive ne doit pas être une manifestation conventionnelle. Elle représente un temps fort dans la vie scolaire des enfants, comme dans le cas d'une représentation théâtrale, d'un spectacle de chants ou lors de la fête de Noël. Elle permet aussi une certaine ouverture vers le monde extérieur

Afin de donner satisfaction à tous les enfants, il est nécessaire de donner un certain *sens*, une certaine "couleur" la manifestation:

- *Expérimenter et découvrir*: Un accent particulier est mis sur certaines expériences de la nature et du corps. Exemples: rencontres en plein air, en forêt, au bord de l'eau ou dans la neige; se rafraîchir ou se réchauffer, vent et vagues, "fantômes de la forêt", jeux de nuit ... (→ voir bro 6/3).
- *Créer et s'exprimer*: Se mouvoir en musique et en rythme. Exemples: rencontre interculturelle dans le domaine de la danse folklorique; comédie musicale sur le thème de l'"espace"; notre danse sur vidéo, mime, cirque... (→ voir bro 2/3).
- *Défier et rivaliser*: Offrir un large éventail de formes ludiques suscitant l'agilité et la créativité et dans lesquelles non seulement la performance, mais aussi la chance jouent un rôle important. Exemples: jeux de dés, jeux sans frontières, Olympiades ... (→ voir bro 5/3).
- *S'exercer et accomplir une performance*: Jeux compétitifs faciles à organiser. Exemples: concours individuels ou collectifs, courses d'endurance ... (→ voir bro 4/3).
- *Participer et appartenir au groupe*: Productions par groupes ou par classes, compétitions inter-classes, entre établissements ... (→ voir bro 5/3).

#### Réaliser

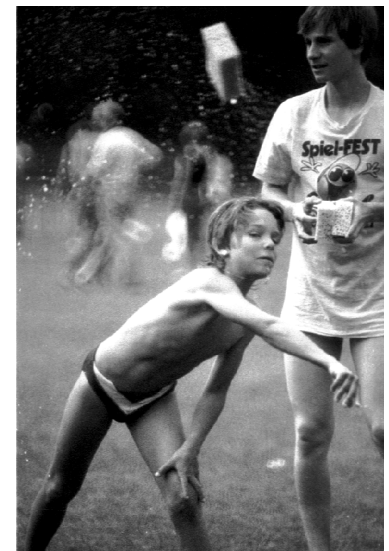
Des demi-journées sportives peuvent être réalisées par degrés scolaires ou tous degrés confondus. Si des enfants des degrés inférieurs participent activement à la manifestation, il est préférable de les orienter sur les activités les plus simples à organiser.

#### Evaluer

Il est important de faire le bilan des manifestations et des fêtes avec les enfants. Les enseignants doivent se faire une idée sur la manière dont les enfants ont vécu l'événement et prendre en compte les remarques et suggestions pour une prochaine occasion. Les enfants doivent cependant aussi entendre l'avis de leur enseignant.

→ Concevoir, réaliser et évaluer une manifestation ou une fête: voir bro 7/1, p. 11

☉ Sens:  
voir bro 1/3, p. 4



## Sources bibliographiques et prolongements

ACTES DE COLLOQUE:	Handicapés physiques et inaptes partiels en EPS. Editions EP.S. Paris.
ASEP	Assis, assis, ... j'en ai plein le dos! Berne 1991.
BUCHER, W. (Hrsg.)	741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen». Vorschule (Kindergarten) und Untertsufe (1.–4. Schuljahr). 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.
FLÜCKIGER, E.:	Le guide pratique de la place de jeu. ASEP. Berne 1992.
LE MERCIER, F.:	Frisbees, boomerangs et cerfs-volants. Pour jouer avec le vent. 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.
SERVICE DE L'EDUCATION PHYSIQUE ET DES SPORTS:	Fichier d'activités: Joutes sportives, jours de fêtes. OFES n° 53295. Lausanne 1995.
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