

2. L'organisation d'une séance manipulation

2.1. Organisation pédagogique

La séance objet, mieux que toute autre forme de séance, se prépare avec beaucoup d'attention. Elle repose sur le choix d'intentions éducatives particulières et de thèmes de travail. Cette organisation est spécifique aux petites classes. Elle est basée sur :

- l'organisation de la classe en équipes de travail,
- la conception théorique du travail, consistant en la préparation de la fiche de séance,
- la définition des objectifs spécifiques découlant eux-mêmes des objectifs généraux de l'année.

2.2. Organisation matérielle

Elle consiste en la préparation du terrain et en la recherche du matériel didactique. La séance manipulation demande un terrain matérialisé dont la forme et les dimensions peuvent varier selon :

- l'activité prévue ;
- l'espace disponible ;
- l'effectif de la classe.

Le terrain est le plus souvent de forme circulaire. Le rayon du cercle peut s'obtenir de la manière suivante :

- calcul de la circonférence (C)
 $C = \text{effectif de la classe} \times 1,50 \text{ m intervalle}$
- Calcul du rayon : $r = C/2\pi$ avec $\pi = 3$.

Exemple : Dans une classe de 60 élèves on obtient le rayon du cercle correspondant de la façon suivante :

- **Circonférence** = 60 élèves x 1,50m = **90m**
- **Rayon** = 90m : 6 = **15m**

3. Le corps d'une séance manipulation

Le corps d'une séance manipulation se subdivise en 4 parties qui sont:

- **Mise en situation** : il s'agit de distribuer les objets aux élèves et de les inviter à jouer avec.
- **Démonstration** : après les avoir arrêtés et regroupés, le maître choisit un élève qui a trouvé une action allant dans le sens de l'objectif de la séance et lui demande de proposer ce qu'il a trouvé comme manipulation aux autres élèves.
- **Verbalisation** : le maître pose la question aux élèves : que fait untel (unetelle)? Après les tentatives de réponses des élèves, le maître corrige ou reprend la bonne réponse avant de la faire répéter.
- **Imitation et exploitation** : le maître ou la maîtresse invite les élèves à imiter l'action privilégiée. Pour une meilleure exploitation, le maître peut demander l'exécution de l'action sous plusieurs formes.

Exemple : jongler la balle sur place ; jongler la balle en marchant ; jongler la balle le plus longtemps possible.

4. Exemple de fiche de séance manipulation

Séance N°:

Date :.....

Classe : CP2

Effectif : 53

Durée : 45mn

Thème : Manipulation

Titre : saut à la corde

Matériel : corde, bandeaux, sifflet, chronomètre, ardoise, craie...

Documentation : module d'EPS

Objectif spécifique : les élèves doivent être capables de sauter à la corde sur 2 pieds à la fin de la séance.

Déroulement de la leçon

PRISE EN MAIN :

- Le maître contrôle les présences, détecte les malades et met les élèves en rangs devant la salle de classe ;
- Il fait distribuer les bandeaux par les chefs de groupes ;
- Il rassemble le matériel et le fait porter par les 3 derniers de chaque rang;
- Il les conduit au terrain dans l'ordre et la discipline.
- Il annonce le thème du jour de façon motivante.

MISE EN TRAIN :

Le maître invite les élèves à faire deux (2) tours du terrain, suivis de sauts pieds joints puis les talons aux fesses et montées de genoux.

CORPS DE LA LEÇON OU PARTIE PRINCIPALE :

- **Mise en situation** : le maître dispose les élèves dans le terrain en quinconce. Puis distribue les cordes et les invite à jouer avec.
- **Démonstration** : le maître invite l'élève qui a trouvé l'action privilégiée « le saut à la corde » à faire la démonstration au vu de tous les autres élèves.
- **Verbalisation** : le maître pose la question suivante : « Que fait untel avec la corde ? » l'élève répond, le maître corrige s'il y a lieu et fait répéter par l'élève et les autres: « je saute à la corde sur 2 pieds »
- **Imitation et exploitation** : le maître invite toute la classe à sauter à la corde à 2 pieds. Correction et félicitation des bons élèves. Puis faire sauter à la corde à 1 pied sur place, alternativement pieds gauche (PG), pied droit (PD), en déplacement.

Compétition de saut en déplacement. Se mettre à 3 et par équipe ; 3 pts pour les 1^{ers}, 2 pts pour les 2^{ème} et 1 pt pour les 3^{ème}.

RETOUR AU CALME :

- Le maître regroupe les élèves,
- Fait ramasser le matériel ;
- Fait le bilan de la séance à travers des questions réponses ;
- Fait reprendre les rangs ;

- Conduit les élèves devant la salle de classe dans l'ordre et la discipline ;
- Fait récupérer le matériel ;
- Libère les élèves pour la toilette.

5. Fiche d'évaluation d'une séance objet

Groupes	Critères et notes					TOTAL
	Capacité à créer	Capacité à imiter	Respect des consignes	Capacité à manipuler	Participation au cours	
Rouges	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../10
Jaunes	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../10
Verts	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../10

III. LA SEANCE JEU

1. Les qualités du jeu

Le jeu requiert et favorise le développement des aptitudes suivantes :

- Il faut saisir le but du jeu et respecter ses règles, ce qui suppose un effort d'attention, de compréhension et une bonne maîtrise corporelle ;
- Il faut ensuite savoir observer pour bien analyser la situation de jeu. Or, l'observation dépend de l'aptitude du champ visuel que l'on peut sensiblement améliorer grâce à des jeux appropriés ;
- Puis il faut réagir correctement et au bon moment cela suppose non seulement une bonne appréciation des distances, des durées, des vitesses, mais également des aptitudes physiques (courir vite, lancer avec précision, être agile, avoir une bonne détente).
- Il faut aussi, à partir de la perception d'une situation de jeu, être capable d'anticiper les déplacements des partenaires, des adversaires et la trajectoire de la balle.

C'est à force d'exercices pratiques et d'expériences nombreuses que l'enfant peut acquérir le sens de l'anticipation, cette faculté à deviner les actions à venir.

2. L'importance du jeu

Pour les élèves, le jeu est une activité de détente leur permettant de répondre à un certain nombre de besoins : besoin de courir, de sauter, de lancer, besoin d'exercer ses forces, de se mesurer aux autres, etc. Pour les maîtres, et les maîtresses, le jeu représente un puissant moyen d'éducation. Les situations multiples de jeux à base de courses, de sauts, de lancers dans les petites classes participent à l'épanouissement des différents aspects de la personnalité de l'enfant et favorisent en particulier :

- une amélioration générale de sa motricité ;
- une éducation de ses différentes perceptions ;
- une plus grande efficacité dans le geste ;
- une meilleure intégration au niveau du groupe.

3. L'enfant et le jeu

On ne propose pas les mêmes situations de jeu au CP et au CE1. Le choix de la nature du jeu est fonction de l'âge des enfants, de leurs goûts, de leurs besoins, de leurs possibilités motrices, psychomotrices et intellectuelles, de leur développement mental et social.

Le profil de l'enfant du CP1-CP2 est le suivant :

- l'enfant joue seul ou à côté de ses camarades ;
- il lui est impossible de prendre en considération le point de vue d'autrui ;
- la rencontre avec autrui ne se fait pas sans conflits ;
- à l'issue du jeu, son unique souci est de savoir si c'est lui qui a gagné ou pas ;
- sur le plan physique, ses gestes sont imprécis, ses actions peu sûres ;
- son besoin de mouvement est tel qu'il éprouve de réelles difficultés à demeurer inactif ;
- son attention est peu soutenue et son intérêt pour une tâche ne dure jamais ;
- il ne maîtrise pas les notions d'espace et de temps ;
- c'est un expert en imitation.

Le profil de l'enfant du CE1 :

L'enfant de 8 à 11 ans est parvenu à un degré de maturité qui le distingue de celui du CP. Ainsi :

- ses gestes sont plus précis, mieux coordonnés traduisant une plus grande maîtrise corporelle ;
- il a un comportement plus sociable avec ses camarades et participe volontiers à une action de groupe ;
- il se soumet sans résistance aux règles suggérées ;
- il est capable d'exprimer son point de vue et de participer à l'élaboration d'une nouvelle règle de jeu.

Pour ce faire, les situations de jeu proposées à l'enfant du CP doivent donc :

- l'aider à sortir de son égocentrisme ;
- répondre à son besoin de mouvement ;
- l'aider à mieux maîtriser ses comportements ;
- susciter en certaines occasions et de manière très brève, sa réflexion pour l'amener à mieux prendre conscience des problèmes qui se posent à lui et auxquels il doit trouver des solutions adaptées.

Quant aux enfants du CE1, les jeux auront un caractère plus collectif et donneront un sens plus profond aux notions d'équipe, de partenaire, d'adversaire, d'aide, le but commun à atteindre, le respect de l'autre.

4. Les types de jeux

Il y a deux types de jeux :

- les jeux performances
- les jeux problèmes

4.1. Les jeux performances

Les jeux proposés pendant ces séances ne nécessitent pas des actions de créativité de la part de l'enfant. Il lui est demandé de réagir vite à un signal donné et de réaliser des actions précises et prédéfinies pour gagner la partie.

Exemple : « **la moto de papa** »

Les jeux performances visent à créer chez l'enfant la capacité d'attention, de réaction, d'adresse, d'agilité, de vitesse etc.

Avant de commencer le jeu, le maître doit expliquer comment se déroule le jeu. L'enfant sait comment il doit le faire. Le maître doit s'assurer que ce dernier a bien compris le but du jeu. S'il le faut, il faut faire une démonstration.

4.2. Les jeux problèmes

Au cours des séances de jeux problèmes, les jeux proposés à l'enfant lui posent des problèmes et il doit chercher des solutions soit en groupe, soit seul au risque de perdre la partie, s'il ne trouve pas les solutions.

Exemple : « **le trésor caché** »

Ces jeux font appel à la créativité collective ou individuelle des enfants. Ce sont d'excellents jeux de socialisation, de créativité, d'imagination, de prise de risque et de sacrifice au nom du groupe, etc.

5. Le corps d'une séance jeu

- **Mise en situation** : c'est la disposition des élèves sur le terrain en fonction du jeu proposé.
- **Explication du jeu** : le maître ou la maîtresse explique le jeu avec toutes les règles. Il est recommandé d'être bref, clair et concis.
- **Démonstration** : le maître ou la maîtresse choisit un ou deux élèves qui ont compris pour démontrer.
- **Exécution du jeu** : le maître ou la maîtresse veille à ce que le jeu se déroule dans le respect des règles.

6. Exemple de fiches de leçon de jeu

Séance N°:

Date :

Classe : CP2

Effectif : 53

Durée : 45mn

Thème : jeu performance

Titre : le lapin dans la clairière

Matériel : des bandeaux, un chronomètre, chaussures, sifflet, ardoise craie, chiffon

Objectif spécifique : l'élève doit être capable de courir vite suivant un parcours pour prendre un objet placé au centre du terrain.

Déroulement de la séance

PRISE EN MAIN

- Le maître contrôle les présences, détecte les malades et met les élèves en rangs devant la salle de classe ;
- Il fait distribuer les bandeaux par les chefs de groupes ;
- Il rassemble le matériel et le fait porter par les 3 derniers de chaque rang;

- Il les conduit au terrain dans l'ordre et la discipline.
- Il annonce le thème du jour de façon motivante.

MISE EN TRAIN

Le maître invite les élèves à courir en balançant les bras autour du terrain, suivi de montées de genoux, de talons aux fesses, sauts pieds joints. Marche autour du terrain.

CORPS DE LA LEÇON OU PARTIE PRINCIPALE :

- **Disposition des élèves** : Les élèves sont placés autour d'un cercle deux à deux l'un derrière l'autre. Celui qui est devant est accroupi tandis que celui qui est derrière est debout jambes écartées.
- **Explication du jeu** : il s'agit de réagir vite au signal du maître en passant entre les jambes de son partenaire, puis effectuer le plus rapidement possible le tour du terrain (cercle), pour repasser entre les jambes de son partenaire et aller chercher un objet placé au centre du terrain pour revenir s'asseoir devant son partenaire.
- **Démonstration** par une paire d'élèves.
- **Déroulement du jeu** : le maître dirige et compte les points. Le nombre d'objets est inférieur au nombre de coureurs. Chaque fois qu'un élève ne gagne pas un objet, son équipe perd un point.

Changer à chaque fois les rôles.

RETOUR AU CALME :

- Le maître regroupe les élèves,
- Fait ramasser le matériel ;
- Fait le bilan de la séance à travers des questions réponses ;
- Fait reprendre les rangs ;
- Conduit les élèves devant la salle de classe dans l'ordre et la discipline ;
- Fait récupérer le matériel ;
- Libère les élèves pour la toilette

7. Fiche d'évaluation d'une séance jeu

Groupes	Critères et notes					TOTAL
	Respect des consignes	Capacité à comprendre	Capacité à coopérer avec les autres	Capacité à résoudre les problèmes posés par le jeu	Participation et comportement pendant le jeu	
Rouges	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../10
Jaunes	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2
Verts	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2	.../2

Exercices

- 1-Quelles sont les différentes phases d'une leçon de manipulation ?
- 2-Quels sont les objets que l'on peut proposer à l'enfant au cours d'une séance manipulation ?
- 3-Quelles sont les différentes sortes de séances dans les petites classes ?
- 4-Quels sont les objectifs des jeux proposés au CP et au CE1 ?