

Diversifier les situations d'apprentissage en motricité

1. Dans l'action

a. La complexification des situations d'apprentissage

Elle porte sur les conditions de réalisation des actions.

- Modifier le matériel.
- Ajouter des éléments inconnus.
- Retirer des éléments de manière intempestive.
- Changer le sens de rotation sur le parcours (Attention à la prise de risques !).
- Changer l'itinéraire attribué au départ : « Le groupe rouge suivra le fléchage vert ».
- Introduire une contrainte de réalisation du parcours liée aux consignes :
 - en binômes,
 - à plusieurs en se tenant la main,
 - avec un bandeau sur les yeux, à deux,
 - faire pareil que son camarade,
 - faire différemment,
 - dans un temps limité...
- Introduire une contrainte de coopération ou d'opposition :
 - Combiner parcours de motricité et jeu collectif : « le jeu des déménageurs ».
 - Combiner parcours de motricité et athlétisme : courses de relais, lancers...
- Introduire un signal sonore avec une action identique à réaliser pour tous les enfants, en réaction à ce signal.
- Introduire un support musical ; ajouter une dimension artistique et esthétique à la réalisation du parcours.

b. L'enrichissement des situations d'apprentissage

Il porte sur le geste moteur lui-même.

- Etayer les gestes moteurs cibles :
 - **Saut** : en fonction du type de saut que l'on propose (loin, haut, dans une zone de réception précise, avec ou sans élan...), la préparation et la réalisation du geste moteur doivent être étayées par l'enseignant(e).
Exemple : pour sauter haut, il faut bien fléchir les jambes et se propulser vers le haut en s'aidant des bras qui apporteront équilibre et amplitude. Le regard dirige, la zone de réception doit être visualisée avant le saut.
 - **Lancer** : en fonction du type de lancer que l'on propose (loin, haut, dans une zone de réception précise, avec ou sans élan...), la préparation et la réalisation du geste moteur

doivent être étayées par l'enseignant(e). Le lancer à la cuiller ne suscite pas la même préparation que le lancer à bras cassé.

Exemple : pour lancer loin, il faut lancer à bras cassé en utilisant le bras libre comme outil de visée et de direction, et le bras moteur comme propulseur ainsi que les jambes qui poussent vers le haut (Transfert du poids du corps).

➔ Induire les bons gestes lors de la prise de risque : réception, contrôle, souffle et respiration... (Apprendre à gérer ses émotions, sa peur).

2. En situation d'évocation avec un objectif langagier

a. Parler et faire parler

Parler et faire parler pour :

- Construire un lexique et des repères.
- Structurer la syntaxe.
- Favoriser le langage post-situation : engager l'élève dans le langage d'évocation.
- Construire un codage
- Laisser des traces et évaluer les apprentissages.

Comment ?

- En commentant.
- En donnant des conseils
- En faisant des récits de prouesses à partir de photos prises dans l'action.
- En créant des projets face à un parcours ou pour créer des parcours.
- En expliquant à partir du codage relevé.
- En créant puis en manipulant des récits de vie : les étapes du parcours...

b. Aller plus loin dans l'abstraction

- ➔ Utiliser du matériel miniature pour représenter/faire représenter les parcours.
- ➔ Associer le parcours miniature à sa représentation photographique puis réelle.
- ➔ Utiliser les technologies numériques au service du langage (Photographie numérique et vidéo).
- ➔ Dessiner les parcours.
- ➔ Introduire des algorithmes dans les parcours de motricité.
- ➔ Proposer des images séquentielles retraçant les différents parcours expérimentés...