

POUR UNE CONTRIBUTION DE L'EPS À L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ

Un des axes de travail fut d'illustrer de quelle manière le traitement didactique des différentes activités d'EPS favorise l'acceptation de soi, de l'autre dans des rapports au corps, à la parole, à l'expression.

Un second axe consista à identifier :

- les leviers les plus pertinents en relation avec les valeurs de la démocratie,
- les activités porteuses d'apprentissage,
- les démarches et principes de fonctionnement,
- les procédures de guidage et de médiation de l'enseignant qui conditionnent les mises en œuvre.

Précisons que nous avons bénéficié de l'expérience et des pistes de travail élaborées dans un document réalisé par et avec des collègues formateurs du département de Seine-et-Marne l'année précédente, qui nous a servi de point de départ et de fil directeur (1).

Nous présentons dans un premier temps l'orientation générale qui nous a servi de référence puis trois exemples d'activités d'éducation physique traitées sous l'angle de la citoyenneté pour des élèves de cycle 2 et de cycle 3 (2).

NOS ORIENTATIONS

Les valeurs de la citoyenneté

Nous nous sommes appuyés sur les critères fondateurs de la démocratie explicités par P. Giolitto (3) :

Égalité : la démocratie tend à l'égalité. Les hiérarchies - nous disent les droits de l'homme - ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune et le mérite. Les privilèges ont été abolis le 4 août 1789. Mais, dira-t-on, cette égalité est plus formelle que réelle ? Admettons qu'un droit, tout formel qu'il puisse être, vaut mieux que pas de droit du tout. Estimons encore que dans certains cas, dans de nombreux cas, il peut être exercé.

Autonomie ou liberté : liberté synonyme d'autonomie dans le sens de quelque chose qui n'est pas déterminé de l'extérieur. Dans ce cas, chaque individu est amené à vivre les normes du groupe comme les siennes propres. La complexité des sociétés modernes amène les individus à recourir à la délégation, et pas seulement sur le plan politique.

Communauté ou fraternité : liée à la devise républicaine, notre république est démocratique (« chez les peuples démocratiques... tous les citoyens sont indépendants et faibles ; ils ne peuvent presque rien par eux-mêmes et aucun d'entre eux ne saurait obliger ses semblables à lui prêter secours. Ils tombent tous donc dans l'impuissance s'ils n'apprennent pas à s'aider librement ») (4). L'idée de démocratie est associée à celle d'un peuple, d'une nation, notions fortement marquées du principe unitaire : la république est une et indivisible.

Responsabilité, participation : des individus, des citoyens qui participent aux décisions et

À l'occasion d'un stage pluridisciplinaire de formation continuée destiné aux instituteurs de Seine-et-Marne ayant pour thème « l'éducation à la citoyenneté », nous avons été amenés à conduire une réflexion et à faire des propositions concrètes pour l'EPS. Il s'agissait de montrer comment et à quelles conditions l'EPS contribue à développer des comportements citoyens.

MARC BEAUDENON

aux tâches sont des hommes bien intégrés à une organisation fonctionnelle qui a toutes les chances de pouvoir fonctionner démocratiquement. Les individus ne peuvent participer à tout : ils sont contraints au choix. Ceci nous renvoie à la notion de délégation nécessaire. Par contre, l'abstention est un signe inquiétant qui peut indiquer le rejet de l'organisation et conduire à une gestion peu démocratique.

Mobilité sociale : la mobilité est un critère de la démocratie parce qu'elle signifie que l'on n'impose pas aux individus des statuts limitant l'accès à certaines fonctions voire excluant explicitement certaines catégories. Les hommes ne doivent pas être limités par un statut ou enfermés dans des castes mais jouir d'une égalité qui renvoie au mérite.

Transparence : elle indique que l'état démocratique n'a pas de secret, que les informations circulent, que tout ou presque tout des affaires publiques doit être public. Cette ouverture est la condition de la formation de l'opinion publique (possibilité de l'information et de l'expression de l'opinion, liberté d'expression).

Conflit : pas conflit ouvert mais conflit « ritualisé ». La démocratie n'a pas peur du conflit : elle l'organise en lui donnant des formes pacifiques. L'état démocratique est hétérogène, les valeurs sont diverses, les comportements différents, les intérêts contradictoires. Le jeu démocratique consiste en une régulation de ces conflits latents. Ce conflit pacifique est l'âme même de la démocratie car il est considéré comme produisant du progrès, de la connaissance.

Les leviers

Nous entendons par « leviers », les éléments

PAR A.-M. HAVAGE, J.-L. BÉQUIGNON



MARC BEAUDENON

spécifiques de la pratique pédagogique en EPS, permettant aux élèves de faire l'expérience de valeurs ; par exemple : formation des équipes, statuts, rôles, construction des règles, traitement des différences, gestion du matériel (installation, rangement, etc.), sécurité, entraide, affrontement, résultats, sanctions, etc., vie associative (USEP). Ces leviers forts en EPS pour l'enseignant sont à la fois supports et obstacles, mais aussi situations-problèmes.

Les règles en EPS : un levier multiple...

Le cours d'EPS offre la spécificité de proposer cinq types de règles à construire, s'approprier et respecter (5) :

- les règles de sécurité,
- les règles institutionnelles,
- les règles groupales,
- les règles d'apprentissage,
- les règles des jeux sportifs.

Pour ces dernières règles, nous distinguons deux sous-groupes :

Les règles essentielles ou fondamentales, non négociables, qui donnent le sens du jeu pratiqué. Elles sont peu nombreuses et permettent d'entrer dans l'action rapidement.

Les règles particulières, construites avec les élèves et qui permettent le fonctionnement du jeu à un moment T ; elles sont donc négociables.

Notre parti pris est de favoriser l'utilisation

des situations-problèmes, permettant l'élaboration par les enfants des règles d'apprentissage efficaces.

Notre démarche

Elle est centrée sur la construction par les enfants d'attitudes, de méthodes, de savoirs et de savoir-faire citoyens à partir de l'expérience de valeurs. Il s'agit de faire vivre la citoyenneté en actes. Ainsi, il nous semble nécessaire d'établir des repères de guidage par l'enseignant, de multiplier les lieux et les occasions de confrontation, de conflit, de coopération mais aussi de parole des enfants à propos du vécu en EPS, et d'asseoir ainsi la mémoire du groupe.

La complémentarité des APSA

L'EPS dans sa richesse et sa variété utilise à la fois la spécificité de chacune des pratiques sociales et culturelles et ce qui les unit. Le rôle que joue là le programme d'EPS, en référence à une classification des APSA doit permettre d'assurer un « menu équilibré » entre les activités et d'entrer de manières différentes dans la problématique de « l'éducation à la citoyenneté ». Nous avons utilisé la classification de J. Metzler (6) qui met l'accent sur le sens de l'action et le motif d'agir dans l'activité, provoquant ainsi des formes de travail spécifiques (tableau 1).

Une classification est nécessaire pour :

- s'assurer que les expériences motrices des enfants sont suffisamment diversifiées et complémentaires pour atteindre le développement optimum de chacun ;
- construire le projet de formation en EPS sur les trois cycles pédagogiques (2) permettant d'atteindre les objectifs prioritaires et généraux du projet d'école ;
- retenir les APSA en fonction des réalités de pratique de l'école.

Le critère de classification est la raison essentielle qui pousse le sujet à pratiquer telle activité. Trois groupes sont ainsi retenus (cf. tableau 1).

Les compétences transversales et spécifiques

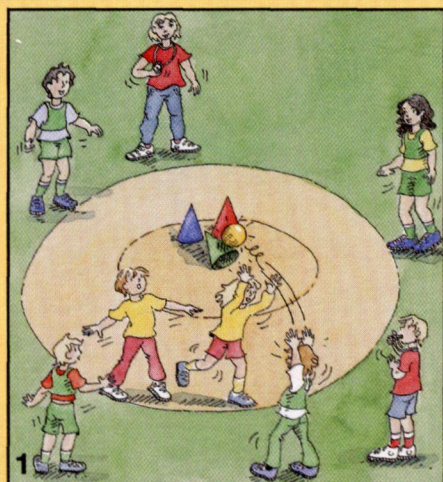
Notre objectif est bien de former des sportifs cultivés et citoyens. Seule la connaissance des exigences de l'activité de référence et des compétences spécifiques qu'elle développe permet à l'enseignant de déterminer les leviers les plus pertinents pour construire avec les enfants les valeurs de la citoyenneté, d'où l'importance du traitement didactique pour proposer, sans les dénaturer, mais en préservant leurs caractères essentiels, des activités adaptées aux élèves.

ILLUSTRATIONS

La mise en relation des cinq points précédemment énoncés, par la combinaison de situations vécues corporellement par les stagiaires suivies de moments de réflexion sur l'action à l'aide de supports écrits et vidéos, et de temps collectifs d'échange et de production, nous a permis d'élaborer pour chaque activité envisagée un tableau synthétique. Nous présentons ici trois exemples d'activités : les jeux et sports collectifs, l'acrosport et l'athlétisme

1. Les A.P.S.A.

SENS DE L'ACTION	MOTIFS	PARAMÈTRES	ACTIVITÉS	FAMILLES
Réaliser une performance	Faire plus vite loin haut	Milieu standardisé « stable »	Athlétisme Natation sportive Haltérophilie, tir	1
	Faire plus que soi moins que l'autre	Milieu moins habituel Espace horizontal, vertical Conduite d'engin	Course d'orientation Escalade Cyclisme, ski Patinage	2
Produire des formes corporelles	« Plaire, séduire »	Référence à un code de pointage connu (barème)	Gymnastique sportive G.R.S. Natation synchronisée Plongeon	3
		Sans référence à un code de pointage (barème)	Danse(s) Mime	4
Maîtriser un rapport humain d'action/réaction	« S'imposer physiquement »	Entre 2 opposants	Sports de combat Tennis Tennis de table	5
		Entre des groupes de plusieurs opposants	Jeux et sports collectifs	6



(tableaux 2, 3, 4), appartenant à trois familles d'APSA différentes. Chacune d'elles est illustrée par deux ou trois situations pédagogiques.

JEUX ET SPORTS COLLECTIFS

Exemple 1 : « Ballon-château »

Objectifs

- Exploiter le surnombre numérique en attaque dans des espaces séparés et tirer dans une situation compatible, c'est-à-dire en rupture d'alignement « porteur de balle - défenseur - cible ».
- Construire l'échange de balle entre partenaires pour mettre l'adversaire hors de portée du ballon.
- Recevoir, viser, tirer ; enchaîner ces actions rapidement.
- Pour les défenseurs, se déplacer rapidement pour se placer entre la balle et la cible.

Aménagement matériel (dessin 1) : 3 terrains circulaires ; dans un cercle central, 3 plots servent de cibles. 1 ballon par terrain, 3 couleurs de dossards.

Groupement des élèves : 3 équipes équilibrées ; pour chaque terrain, 4 attaquants (dossard vert), 2 défenseurs (dossard jaune) 4 contre 2, et 2 arbitres (dossard rouge) garants du règlement et du score.

Buts pour l'élève

Pour les attaquants

- toucher la cible,
- réussir le plus de tirs possibles (cibles touchées) par rapport aux tirs tentés.

Pour les défenseurs : empêcher les attaquants de tirer dans la cible.

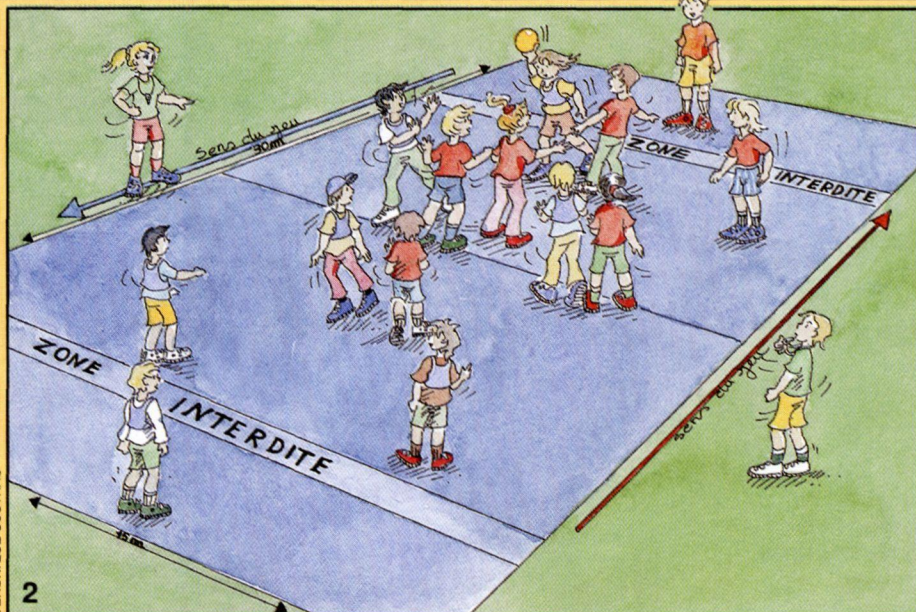
Pour les arbitres

- veiller au respect des règles,
- compter les points.

Règles et contraintes

Règles essentielles

- jeu à la main,
- respect des espaces séparés de jeu : extérieur du grand cercle réservé aux attaquants, intérieur du petit cercle réservé aux cibles, et entre les deux cercles, les défenseurs,
- rotation des rôles à chaque manche (3 manches).



Règles particulières : la balle est rendue à un attaquant :

- si elle est interceptée par un défenseur,
- si elle reste dans le château.

Critères de réussite

- 1 point par cible touchée à chaque manche,
- comparaison des scores à l'issue des 3 manches, résultats par équipe,
- nombre de touches par rapport au nombre de tirs tentés.

Variable : 3 contre 2, augmenter ou diminuer la grandeur des espaces.

Exemple 2 : « L'homme-but mobile »

Objectif : faciliter les actions par :

- des rôles différenciés,
- un surnombre numérique à l'attaque.

Pour les attaquants

- exploiter le surnombre,
- se démarquer,
- recevoir, passer.

Pour les défenseurs

- protéger la cible (homme-but) en se plaçant entre la balle et celle-ci,
- intercepter,
- marquer un attaquant.

Aménagement matériel (dessin 2) : un terrain de 30 m sur 15 m ou 40 m sur 20 m divisé en zones.

- 2 zones-cibles où se trouve chaque « homme-but »,
- 1 zone interdite devant lui,
- 2 zones de jeu, une d'attaque et une de défense.

Un ballon de handball.

Groupement des élèves : 2 équipes de 7 joueurs : 4 attaquants, 2 défenseurs qui ne peuvent pas sortir de leur zone et 1 « homme-but » placé dans sa zone-cible, dans le camp opposé.

Buts du jeu

- prendre possession du ballon,
- passer le ballon à l'homme du but mobile.

Règles et contraintes

Règles essentielles

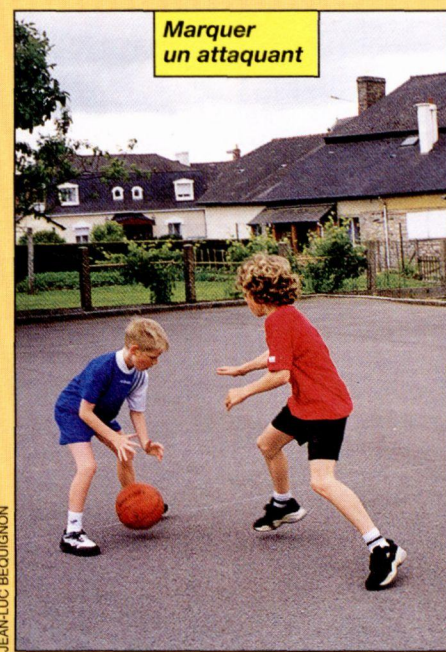
- interdiction de se déplacer en portant le ballon,
- pas de contact avec l'adversaire,
- respect des limites du terrain et des zones.

Règles particulières

- toute faute est sanctionnée ainsi que les sorties de balle (ballon donné à l'équipe adverse),
- la remise en jeu se fait sur place,
- lorsqu'un point est marqué, c'est l'équipe ayant perdu le point qui effectue la remise en jeu au centre du terrain.

Critères de réussite

- passer le ballon à l'homme-but, avec ou sans rebond mais avec une réception maîtrisée (1 point),
- score sur 10 mn de jeu.



JEAN-LUC BÉQUIGNON

Revue EP.S n°278 Juillet-Août 1999 c. Editions EPS. Tous droits de reproduction réservés

Pour le « meuble » : prendre une position et la garder jusqu'à l'arrivée.

Règles et contraintes

- changer de rôles tous les 2 passages,
- 5 à 10 essais,
- déplacer le meuble avec précaution car il est fragile (lentement, sans heurt),
- faire prendre des formes différentes au meuble à chaque passage (chaise, table, etc.).

3. Acrosport



ANNE-MARIE HAVAGE

LEVIERS	VALEURS	APPORT DE L'ACTIVITÉ	CONDITIONS À METTRE EN ŒUVRE	
			Didactique	Guidage de l'enseignant
Traitement des différences (morphologiques) : - valorisation de chaque rôle, - mobilité pour découvrir le rôle le plus approprié en fonction des aptitudes. Changement des rôles - porteur, - voltigeur, - pareur, - juge. Règles De sécurité - porteur : stabilité des appuis, placement du dos et du bassin, tonicité, - voltigeur : placement, tonicité, équilibre, - pareur : placement par rapport au voltigeur : aide à monter, à tenir, à descendre, - ne pas se faire mal et ne pas faire mal : par exemple le voltigeur ne prend pas d'impulsion sur le porteur pour sauter. D'apprentissage concernant : - l'équilibre : par exemple répartir les appuis de la pyramide, - la prise d'appui : par exemple avoir des appuis sur les points forts du porteur (cuisse, épaules...), - la tonicité : par exemple maintenir l'alignement du dos. Institutionnelles - respect du matériel, - enlever les chaussures.	Mobilité sociale Communauté Fraternité Égalité Responsabilité Participation Transparence	► Coopération porteur, voltigeur, pareur. ► Responsabilité très importante du pareur (pare, guide, conseiller). ► Respect corporel : ne pas faire mal, ne pas se faire mal. ► Plaisir du contact avec l'autre, du risque maîtrisé, de la création, valorisation (originalité). ► Prise en compte des différences : - découverte de soi et de l'autre, - valorisation de chacun dans certains rôles. ► Découverte d'équilibres différents (par rapport à la position verticale), de points d'appui, de prises, de postures collectives. ► Point d'ancrage pour des activités gymniques.	Plaisir - du contact, - de créer des formes et des figures corporelles avec l'autre, avec d'autres, - de réaliser un exploit : une acrobatie, une pyramide à plusieurs, - de montrer, se montrer, produire un effet, - de chercher des formes (créativité). d'où l'importance de : ► Entrée privilégiée par la prise de risque ou l'exploit avec l'exigence : maîtrise du risque pris montrée par une posture collective tenue dans la pyramide. ► Règles de sécurité avec la nécessité : - d'appuis stables, - de tonicité musculaire, - de prises de main sûres, - de la prise en compte de la parole de chacun, - de la maîtrise de la descente, - d'entraide dans l'activité. ► Rôles différents - porteur, - voltigeur, - pareur, - spectateur, juge. ► Concertation entre les partenaires avant et pendant. ► Apprentissages liés à la production de formes corporelles destinées à être vues et appréciées selon un code : risque (faire difficile par rapport à l'équilibre) ; originalité (combiner, diversifier les sélections) ; virtuosité (maîtrise : réception équilibrée, stabilité, esthétisme) ; • Occasion d'apprentissages plus gymniques, de donner du sens aux actions gymniques remettant en cause l'équilibre vertical habituel : renversement, rotation, appuis manuels, envol (ex. ATR, roue, roulade). • Faire coexister : des productions à 2, 3 pour des réalisations plus acrobatiques avec des pyramides à 6 ou 8 pour des effets collectifs « spectaculaires ». • Avec ou sans musique : point de repère temporel et créatif pour les enfants (ex. musiques de cirque). • Des situations d'apprentissage et de recherche offrant des temps de concertation entre les partenaires, permettant la construction par les enfants de règles d'apprentissage : avant (temps de préparation) ; pendant (ajustement dans l'action) ; après la pyramide (régulation pour un essai ultérieur). ► Prolongement de l'activité - utilisation de petits matériels pour produire (foulards, cerceaux), - utilisation de gros matériels (espaliers, blocs de mousse, plans inclinés, mini-trampoline) pour faciliter des apprentissages gymniques, - réalisation de spectacles : devant d'autres classes, les parents, etc.	Mise en œuvre ► Il propose des situations ouvertes où les enfants pourront s'essayer. ► Il construit les règles de sécurité avec les enfants. ► Il incite les enfants à la mise en place et au maintien de cette sécurité matérielle. ► Il veille à la sécurité matérielle. ► Il définit les fonctions de chaque rôle que les enfants s'attribuent, et veille à ce que les enfants exercent tous les rôles. ► Il propose et fait respecter les contraintes de l'activité (temps d'immobilisation de la statue, réception équilibrée après la descente). ► Il instaure un climat d'échange de points de vue entre les partenaires (concertation entre les partenaires). ► Il incite : - en proposant la démonstration réciproque, - en imposant des contraintes de réduction d'appuis qui obligent à trouver des positions inhabituelles (par exemple 2 pieds, 2 mains). ► Il valorise : - le risque, par la hauteur de la pyramide, la « réduction » des appuis, - la maîtrise du risque par le maintien de la posture et le contrôle de la descente (importance du pareur), - l'originalité en jouant sur la diversification des propositions (par exemple au moins 4 statues différentes). ► Il participe à la mise en place du code d'évaluation en aidant : - à l'inventaire des possibilités, puis à leur hiérarchisation (du plus facile au plus difficile), - à la mémorisation de l'activité et de la production, - en faisant représenter par des dessins, schémas, photos. ► Il différencie : - des temps d'apprentissage et de recherche en favorisant la mobilité des duos, - des temps de recherche et de production en favorisant la stabilité des petits groupes de 6 à 8 élèves.

Critères de réussite

Pour les déménageurs : ne pas avoir lâché le meuble pendant le transport.

Pour le meuble : ne pas s'être déformé.

Variables : saisies, formes du meuble.

Exemple 2 : « Les acrobates »

Objectifs

- Différencier et jouer des rôles : porteur, voltigeur, pareur.
- Augmenter la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Se risquer à des équilibres plus « acrobatiques » (appuis précaires, renversements, quadrupédie).

- Maintenir la posture.

- Construire un système de valeur pour évaluer en confrontant les points de vue (vers l'élaboration d'un code qui prend en compte le risque, la maîtrise, l'originalité).

Aménagement matériel

- un espace adapté avec des tapis par filots,
- des fiches ou une grande affiche,
- un support musical (souhaité).

Groupement des élèves : par 4, sensiblement de la même taille ; 2 porteurs, 1 voltigeur et 1 pareur.

Buts pour les élèves

- trouver des positions ou des pyramides stabilisées (tenues 5 secondes) dans lesquelles l'équilibre est remis en jeu,
- les montrer groupe à groupe pour les hiérarchiser selon la difficulté (facile, difficile),
- échanger sur les critères d'appréciation.

Règles et contraintes

- changement de rôles,
- temps d'expérimentation et temps de réalisation ponctués par des repères musicaux.

Critères de réussite

- être en équilibre stabilisé pendant 5 secondes,

4. Athlétisme

LEVIERS	VALEURS	APPORT DE L'ACTIVITÉ	CONDITIONS À METTRE EN ŒUVRE	
			Didactique	Guidage de l'enseignant
Changement des rôles - athlète, - starter, chronométreur, juge, - observateurs (stratégies, sécurité). Règles De sécurité - vigilance sur la sécurité pour les espaces de réception (tapis, sable), - définition de l'espace athlétique (retour, récupération des engins) en fonction de la dangerosité (javelots, haies). D'apprentissage - équilibre, posture, - appuis, - forces exercées sur l'engin ou au sol (direction, rythme, vitesse), - trajectoires de l'engin ou du corps, - coordination des actions. Institutionnelles : respect du matériel, équipement. Groupales - organisation, - circulation entre les ateliers, au sein des ateliers (sens du retour). Chacun peut accéder à son niveau : organisation spatiale du système d'évaluation permettant la prise en compte de toutes les performances possibles (et au-delà). Résultat - par équipe, - cotation identique pour tous les élèves d'une même classe, par comparaison (valeur relative en C2), en système métrique (valeur absolue en C3).	Mobilité sociale Responsabilité Participation Communauté Fraternité Liberté Autonomie Égalité Transparence	► Savoir observer son ou ses partenaire(s) : - pour qu'il progresse, - pour progresser soi-même. ► Évaluer et conseiller un camarade. ► Intégrité, objectivité du juge (facilitées par des mesures concrètes). ► Maîtrise des risques. ► Responsabilité : - dans le choix des procédures pour réussir, - pour veiller à la sécurité (par exemple maintien des tapis de réception). ► S'auto-évaluer : mesurer sa performance. ► Apprendre seul et à plusieurs. ► Valorisation de soi, notion de plaisir (réussir, se dépasser). ► Projet commun pour la production d'une performance collective (addition des performances individuelles au cours de différentes activités athlétiques, du relais). ► De la construction d'un système de comparaison approximatif vers un système de mesure universel. ► Acceptation du résultat facilitée par des mesures indiscutables. ► Résultat lisible pour tous. ► Plaisir de se surpasser.	Plaisir de dépasser l'autre, de dépasser ses limites d'où l'importance de : ► Rôles différents - athlètes, - starter, - juge (gardien des performances et du respect des règles des épreuves), - gardien de la sécurité et du matériel, - observateur des stratégies. ► Construction et orientation de l'espace athlétique en 3 parties - espace d'élan ou de préparation, - espace d'effort ou de projection, - espace de réception. ► Construction de la performance et de la mesure - mesures hiérarchisées (chacun peut progresser grâce à un système de repères stables), - choix de la performance : de accessible à tous à impossible pour tous, - chacun peut lire une performance, un résultat grâce à un matériel qui concrétise la performance (plots, zones, tapis, cerceaux, lignes), - repères de prises de performance individuelle. ► Construction de règles d'action efficaces Exemples : - anticiper un départ, - se faire tonique, - construire toutes les postures adaptées (par exemple choisir son pied d'appel), - maintenir la vitesse de course jusqu'à l'arrivée, - pour lancer loin il faut lancer haut. ► Organisation matérielle et humaine - gestion du matériel par les enfants, - aménagement de l'espace et des dispositifs pour courir, sauter, lancer (par exemple espace d'élan suffisant pour sauter), - prévoir le relevé des performances, - observation et utilisation des procédures d'action, - équipes stables et équilibrées ; pour respecter l'égalité des chances, on pourra s'appuyer sur la complémentarité des compétences de chacun dans les 3 types d'activités athlétiques (courir, sauter, lancer) au sein d'un groupe stable, - impartialité du juge : favorisée par des mesures matérialisées pour aboutir à un résultat incontestable.	Mise en œuvre ► Il définit et attribue les fonctions de chaque rôle et veille à l'organisation du changement de rôle. ► Il veille au respect de la consigne, des règles et contraintes. ► Il met en place une observation pour faire progresser. ► Il choisit des situations : - déclenchant l'intérêt (score, compétition entre équipes, contrat, défi), - de référence et d'évaluation proposées à différents moments du cycle, - de résolution de problème ou d'apprentissage, - qui permettent la réussite pour tous (dispositifs matériels adaptés). ► Il questionne pour faire émerger les règles d'apprentissage (postures, enchaînement des actions, etc.). ► Il fait émettre des hypothèses, les fait vérifier et valider. ► Il constitue des équipes « équilibrées ». ► Il choisit le matériel et son emplacement (par exemple en lancer, prévoir que la 1^{re} performance possible soit accessible à tous). ► Il impose des consignes de sécurité strictes pour pouvoir lire les résultats (par exemple couloir de retour). ► Il veille à ce que le système de mesures préalablement installé soit maintenu (pour pouvoir comparer ses performances). ► Il ne conteste pas les décisions du juge qui assure le pouvoir de décision. ► Il détermine avec les enfants le système de mesure qui deviendra incontestable et des critères d'évaluation transparents permettant l'auto-évaluation.

- avoir trouvé 4 positions ou pyramides différentes,
- les montrer groupe à groupe,
- les hiérarchiser (maîtrise, difficulté).

Variables

- posture du porteur, du voltigeur,
- à 5 ; 2 porteurs, 2 voltigeurs et 1 pareur,
- contacts porteurs/voltigeurs.

Exemple 3 : « Production à 4 »

Objectifs

- Enchaîner des déplacements et des équilibres acrobatiques.
- Coordonner ses actions (relation porteur/voltigeur).
- Faire confiance : aux partenaires et au pareur.
- Assurer son rôle jusqu'au bout.
- Mémoriser un enchaînement collectif après l'avoir composé, le stabiliser.
- Se centrer sur montage et descente (cette exigence de coordination oblige à anticiper sur la posture acrobatique et sur la posture de réception).

Aménagement matériel

- espace suffisamment large avec des tapis,
- support musical (lent pour favoriser le placement).

Groupement des élèves : identique à l'exemple 2.

Buts pour les élèves

- choisir 2 des pyramides de l'exemple précédent et trouver un montage et un « démontage », un début et une fin,
- enchaîner 2 figures avec des liaisons pour passer de l'une à l'autre,
- réaliser cette production au ralenti, dans le plus grand silence.

Règles et contraintes

- maintien de chaque posture 5 secondes,
- pour les déplacements, ne pas marcher, inclure par exemple un tour, une rotation,
- équilibre à la réception ou dans les descentes,
- absence de bruit à la réception (amortir), action lente (très lente) en continu (sans à-coup).

Variable : augmenter le nombre d'élèves à 5 ou 6 par groupe (avec 3 porteurs).

Critères de réussite

- être capable de réaliser cette production au moins deux fois,
- apprécier groupe à groupe selon les critères prédéfinis,
- respecter les contraintes de temps et de lenteur.

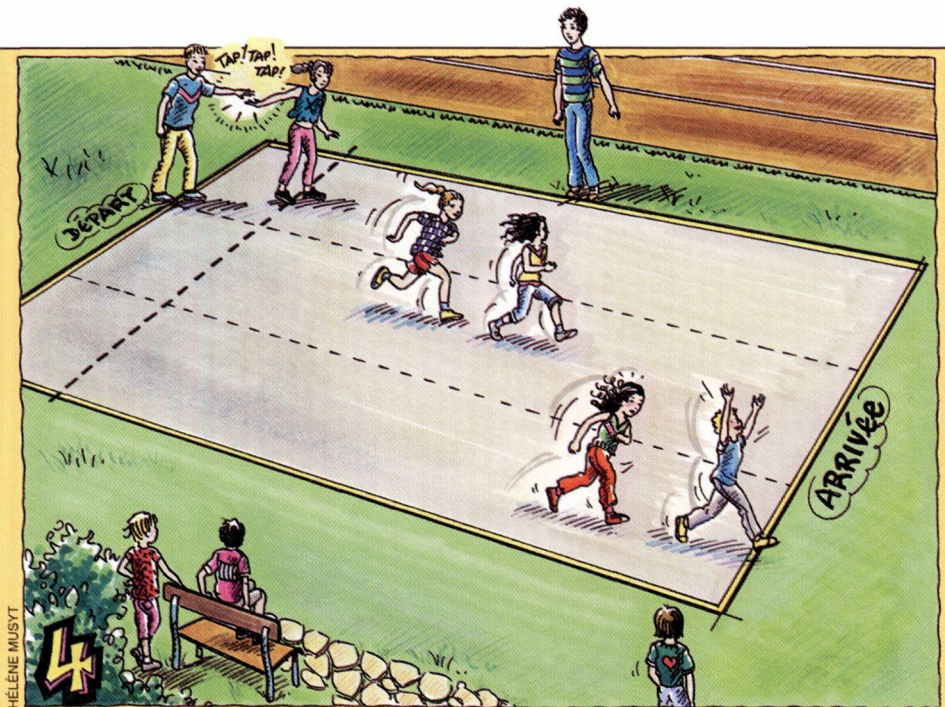
ATHLÉTISME

Exemple 1 : « Les 3 tapes »

Objectifs

- Anticiper le départ pour se mettre rapidement en action.
- Prendre des informations visuelles et tactiques pour se préparer à la poursuite.

Aménagement matériel (dessin 4) : un espace de 20 m balisé, avec une rivière de 1 m environ, entre défileur et défié.



Groupement des élèves : par 2, de même vitesse, 1 poursuivant (défié) et 1 poursuivi (défileur) ; 1 élève défie 1 autre élève.

Buts pour les élèves

Pour le poursuivant : rattraper son camarade après les « 3 tapes » (signal de départ).

Pour le poursuivi : ne pas se faire rattraper après avoir tapé 3 fois dans la main du poursuivant.

Règles et contraintes

- la poursuite ne commence qu'après la 3^e tape,
- les bras des 2 coureurs sont tendus pour effectuer les tapes,
- 5 essais dans chaque rôle.

Critères de réussite

- 1 point pour le poursuivant s'il rattrape son camarade et 1 point pour le poursuivi s'il n'est pas rattrapé avant l'arrivée,
- comparaison des scores en fin de manches et mise en relation de la réussite avec des règles d'actions découvertes et que l'on vérifie.

Variable : un groupe d'élèves (3, 4 ou plus) défie un autre groupe.

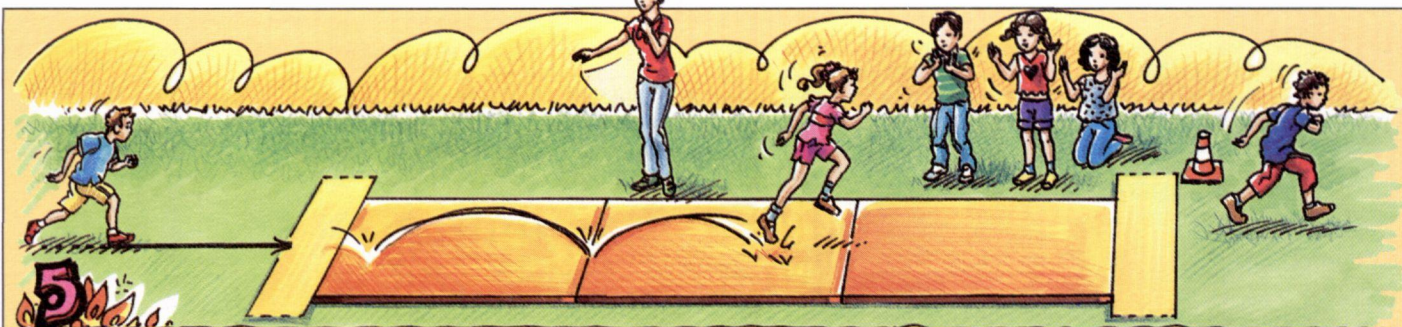
Exemple 2 : « Le chemin de feu »

Objectifs

- Enchaîner une succession de bonds par l'acquisition d'une vitesse suffisante.
- Produire des impulsions efficaces pour bondir loin.

Construire des règles d'action... efficaces





Aménagement matériel : (dessin 5) : un chemin de tapis durs de 6 à 10 m pour rebondir ; 10 m d'élan environ.

Groupement des élèves : par équipe de 3.

But pour les élèves : faire le moins de bonds possible pour traverser le « chemin ».

Règles et contraintes

- prendre appel sur 1 pied,
- continuer à courir après le dernier tapis (ce qui évite le traumatisme du blocage).

Critères de réussite

- situer le nombre de bonds,
- sur 10 essais, parvenir à réduire ce nombre.

Variables : même exercice sans tapis avec :

- un tracé au sol,
- des cerceaux (1 appui à l'intérieur).

Exemple 3 : « Le lancer de cerceau »

Objectifs

- Anticiper le « lancer loin » par une rotation du corps.
- Préserver l'axe de lancer malgré une ébauche d'élan en rotation.

Aménagement matériel : (dessin 6) : 4 à 5 zones de 1 m 50 avec des plots comme cibles. 3 à 5 m de distance entre la « zone d'élan » et le premier plot, 1 point pour le plot

de la première zone, 2 points pour le suivant et ainsi de suite, 4 à 5 cerceaux par trio.

Groupement des élèves : par 3, juge à tour de rôle.

Buts pour les élèves

- toucher 1 plot,
- atteindre le suivant,
- situer sa « zone-record ».

Règles et contraintes

- faire plusieurs essais chacun,
- aller chercher les objets quand tout le monde a lancé.

Critère de réussite : marquer le plus de points possible.

Variables :

- remplacer les cerceaux par des anneaux,
- augmenter le nombre de zones,
- respecter l'axe de rotation.

CONCLUSION

Dans la perspective d'une éducation citoyenne, il nous apparaît que les points les plus déclencheurs qui doivent faire l'objet d'un réel travail avec la classe sont :

- En jeux et sports collectifs : la formation des équipes, les règles de jeu, le conflit dans l'opposition.

• En acrosport : le traitement des différences, les règles de sécurité, l'entraide ;

• En athlétisme : le caractère incontestable des résultats, les règles d'apprentissage, la différenciation des performances (en fonction de chacun).

Dans toutes les activités, apparaît très nettement l'importance capitale des changements de rôle dans les situations pédagogiques. Le passage aux différents rôles (arbitre, juge, joueur, etc.) va permettre de prendre du recul par rapport au jeu et de mieux intégrer les règles choisies.

Il nous semble également que les règles de sécurité sont un point d'ancrage pertinent car très significatives pour les enfants.

Ces propositions de situations et d'activités ne sont pas exhaustives. Beaucoup d'activités se prêtent en effet à la poursuite de cet objectif : la danse et la lutte en particulier qui permettent des contacts corporels diversifiés avec autrui et un rapport au corps et à l'autre très spécifique (un travail équivalent pour ces deux activités a été fait).

Notre approche de la citoyenneté se situe dans une perspective dynamique du citoyen capable de construire, respecter et remettre en cause la règle.

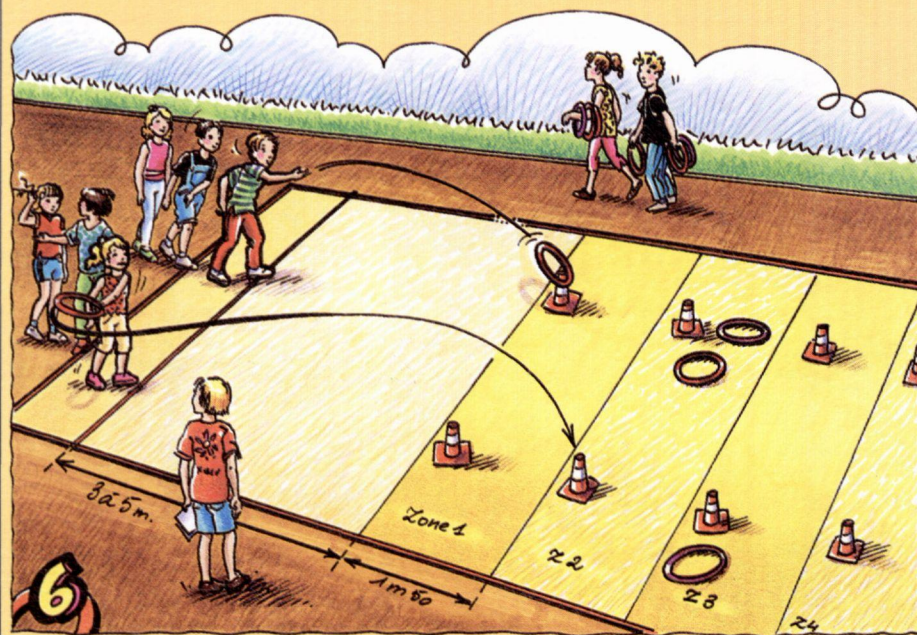
Enfin, il nous paraît fondamental de mettre l'accent sur l'atout essentiel que représentent l'unicité du maître et la polyvalence de l'équipe pédagogique dans la poursuite d'un tel objectif. Abandonner l'EPS aux intervenants extérieurs, c'est faire courir le risque aux élèves de ne pas profiter des caractères transversaux et significatifs de ces activités.

Anne-Marie Havage
Professeur agrégé d'EPS,
IUFM Melun (77).

Jean-Luc Béquignon
Conseiller pédagogique
de circonscription en EPS (CPC),
Cesson-Sévigné (35).

Notes

- (1) « Commission EPS et citoyenneté », 1997, document interne, équipe départementale EPS 1^{er} degré (Seine-et-Marne).
- (2) Cycle 1 : petite, moyenne et grande sections de maternelle. Cycle 2 : grande section de maternelle, CP et CE1. Cycle 3 : CE2, CM1, CM2.
- (3) P. Giolitto, *Enseigner l'éducation civique à l'école*, Éd. Hachette Éducation, 1993.
- (4) Alexis de Tocqueville.
- (5) Méard (J.-A.), Bertone (S.), « L'élève qui ne veut pas apprendre en EPS », *Revue EPS* n° 259, mai-juin 1996.
- (6) Metzler (J.), « Essai de caractérisation de la pratique scolaire du volley-ball », *Revue Spirales* n° 1, UFR-APS Lyon, 1986.



HELENE MUSTY