

LANGAGE ET EPS

ANIMATIONS C1/2003
EQUIPE EPS 52 d'après les travaux de R.MICHAUD

L'école maternelle est l'école de la parole. Dans la découverte et l'appropriation du langage oral se développent des compétences décisives pour tous les apprentissages.

Il importe donc que chaque activité ait une dimension linguistique clairement affichée. Pour que les échanges aient une signification, il est nécessaire qu'ils soient ancrés dans le vécu d'une situation dont l'enfant est un des protagonistes.

Il faut offrir aux enfants l'occasion de parler de leur activité : nommer des actions, se situer dans l'espace et le temps, formuler une question, exprimer leurs émotions, communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, donner leur avis.

CE QUE DISENT LES NOUVEAUX PROGRAMMES :

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

- ♦ Permettre à chaque enfant de participer aux échanges verbaux de la classe et d'inscrire les activités de langage dans de véritables situations de communication
- ♦ Accompagner le jeune enfant dans son 1^{er} apprentissage du langage : le langage en situation.
- ♦ Apprendre à se servir du langage pour évoquer des événements en leur absence ; événements passés, à venir, imaginaires.
- ♦ Se familiariser avec le français écrit et construire une première culture littéraire.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- ♦ des actions motrices fondamentales aux situations d'activités :
construction du répertoire moteur de base composé d'actions motrices fondamentales (les patrons moteurs de base) :
- ♦ permettre une première prise de contact avec les diverses activités physiques en tant que pratiques sociales de référence.
- ♦ Faire acquérir les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.
- ♦ Articulation avec les autres domaines d'activités

L'EPS PERMET D'INSCRIRE LES ACTIVITES DE LANGAGE DANS L'EXPERIENCE

**→ RAPPORT TRES ETROIT ENTRE L'EPS (VECU CORPOREL),
LA MAITRISE DE LA LANGUE ET D'AUTRES DOMAINES D'ACTIVITES**

VECU CORPOREL & MAITRISE DE LA LANGUE

La maîtrise de la langue orale participe à l'organisation et à la structuration de la pensée (BRUNER). C'est le rapport à la langue qui permet à l'enfant de clarifier sa pensée. La dictée à l'adulte nécessite de la part de l'enfant un effort de structuration grammaticale, de formulation : ordre, chronologie, mémoire.

Le vécu corporel est signifiant pour l'enfant et nécessite d'être structuré par la parole.

Apprentissage structuré: Il se structure en même temps qu'il se développe.

(but/dispositif/critères de réussite).

Il **donne du sens** aux activités proposées: aux 2 sens du terme à savoir: **compréhension et orientation** → savoir où l'on va et utilité de ce que l'on apprend.

**Le vécu corporel
est le lieu de référence concrète**

pour l'élève et le maître



**au cours des actions:
de conversation
d'échange**

il s'agit bien de **PARLER**
d'une

PEDAGOGIE DE L'ORAL

LA TACHE MOTRICE

Elle est constituée par 4 éléments :

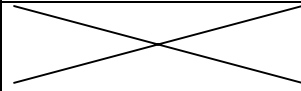
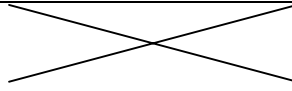
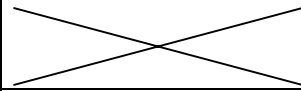
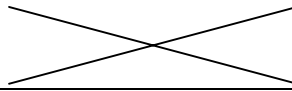
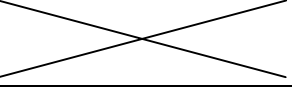
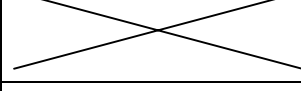
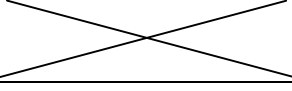
Le BUT : Ce que l'élève doit réaliser ; il doit être clair et compréhensible.

Le DISPOSITIF : L'espace, le matériel à propos desquels l'élève s'exerce.

Les OPERATIONS : les actions et les moyens nécessaires pour atteindre le but (suite organisée d'actions et d'opérations qui conduit à la réussite de la tâche.)

Les CRITERES DE REUSSITE : Ils permettent à l'élève de connaître le résultat de son action ; nécessité de connaissance et de conscience du résultat de l'action.

La présence ou l'absence de ces paramètres donne à la tâche motrice une fonction différente dans son utilisation que l'on peut synthétiser dans le tableau suivant :

	Tâche non définie	Tâche semi-définie	Tâche définie
BUT			
DISPOSITIF			
OPERATIONS			
CRITERES DE REUSSITE			
FONCTION	Activité d'exploration découverte	Activité de résolution de problème	Apprentissage Systématique Intériorisation d'un modèle

TACHE, TRACE ET VECU CORPOREL

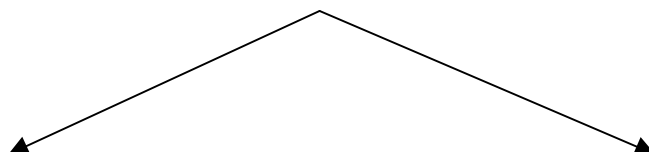
TACHE



réponses de l'apprenant
plus ou moins efficaces et conformes



VECU CORPOREL



TRACE IMPLICITE

Non exploitée, formée de :

- * sentiments
- * sensations
- * impressions

non formalisés, non verbalisés

non travaillés ... donc

non utilisables car non construits

On reste dans le domaine du ressenti

**La séance se réduit à une simple
animation motrice !**

TRACE EXPLICITE

Exploitée sous forme de traces construites;
c'est à dire mémorisées, conscientisées
donc verbalisables.

Représentation par le dessin, le schéma ;
collage pour :

- Coder le matériel, les actions, les itinéraires,...
- Dessiner ce que j'ai fait ou à faire, un jeu un déplacement.
- Etablir la liste du matériel, la composition des équipes
- Etablir un tableau des résultats.
- Décrire une séance dans un journal.
- Fixer par écrit son projet.

→ Cette information a été constituée grâce
au langage par mise en relation dans la
tâche de:

- La Connaissance par l'apprenant du Résultat de l'Apprentissage avec le but, dispositif et les critères de réussite.
- Puis avec les procédures utilisées et les résultats obtenus.

**La séance s'inscrit dans un
véritable projet d'Education
Physique**

ECRIRE :

C'est la transposition graphique du langage, cela impose d'utiliser des signes que les autres puissent comprendre (code social), donc de les organiser et d'en percevoir la fonction.

EN EPS, la permanence de l'écrit apparaît nécessaire pour conserver des résultats, des traces pour définir des règles stables (la mémoire est volatile), pour définir des rôles. Il permet d'établir un système de références plus sûr (éducation à la citoyenneté) et de communiquer.

La trace comme information accède au statut de savoir.

LIRE :

Pour l'élève de C1, la lecture permet de compléter ses connaissances, d'accéder à une plus grande autonomie et d'élargir ses compétences d'apprenti lecteur.

LIRE implique de reconnaître, de décoder des signes, des dessins, des notes, des phrases.

EN EPS, la lecture peut-être évaluée en mesurant le décalage entre ce qui est demandé (fiches) et ce qui est réalisé (actions). L'enseignant ne doit pas fonctionner systématiquement sur le mode ORAL, il doit aussi proposer des ECRITS pour engager l'enfant dans l'action.

Il s'agit de :

LIRE - COMPRENDRE - FAIRE

- Nommer et rassembler le matériel
- Comprendre ce que je dois faire (affiches avec tâches, règles du jeu...)
- Réaliser des actions en autonomie (fiche des ateliers)
- Mesurer une performance (longueur, distance, temps de jeu)
- Repérer ce que je sais faire, ce que je ne sais pas faire (fiche d'élève, codage des actions).
- Codage et lecture du tableau des résultats.

➔ IMPORTANCE DU TRAVAIL LANGAGIER DANS LES SEQUENCES D'EPS

→ METHODOLOGIE TRANSVERSALE D'ENSEIGNEMENT

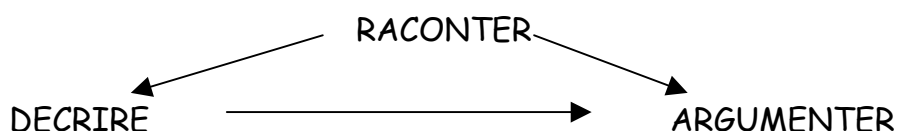
Elle consiste en l'**alternance** entre l'**activité physique prioritaire** et le **travail sur la maîtrise de la langue**.

Il s'agit également de greffer les compétences transversales sur chacune des différentes phases que comporte le module d'apprentissage.

Les différentes fonctions de la langue :

- Communication à distance avec des partenaires absents.
- Mémoire
- Mise en forme de la pensée : (Bruner&Vigotsky) Ce qui est compris, appris, imaginé a besoin d'être formulé par écrit pour exister vraiment (dictée à l'adulte)
- Fonction ludique qui correspond à la création d'objets langagiers.

TRAME DE TRAVAIL LANGAGIER NECESSAIRE POUR LA FORMALISATION DU VECU CORPOREL :



Les moments de verbalisation, éventuellement relayés par un écrit produit par l'enfant ou l'adulte doivent se dérouler pour leur plus grande part dans la classe, **en amont et en aval de la séance d'activités physiques** (dont l'objectif premier reste l'action motrice).

Ceci implique d'établir systématiquement une **liaison classe - salle de jeux - classe**.

C'est le nécessaire travail en 3 temps.

De l'événement vécu et proche jusqu'à des situations plus lointaines médiatisées (albums ...), la progression concernant l'activité langagière de l'enfant se fait de la petite à la grande section au travers de :

- La connaissance de l'objet/du sujet
- La décentration par rapport à cet objet
- L'expression de son point de vue
- L'explication, l'argumentation de son choix

<i>De la petite section à la grande section</i>	
Manipuler seul du petit matériel <i>Verbaliser des actions</i>	Partager le même matériel <i>Agir avec les autres, coopérer, évoquer</i>
Evoluer sur un parcours <i>Etablir des règles d'organisation</i>	Préparer un parcours pour d'autres <i>Négocier et se mettre d'accord, énoncer des consignes.</i>
Participer à des rondes, jeux chantés <i>Acquérir et partager un référent commun.</i>	Participer à des jeux à règles, danses folkloriques <i>Faire partie d'une équipe, avoir besoin de l'autre. Elaborer et énoncer des stratégies.</i>

L'ORAL : OUTIL DE COMMUNICATION

Maîtrise des intentionnalités, décodage des actes de langage indirects, des relations entre les gens. Un maître de petite section qui constate qu'un enfant ne parle pas doit penser qu'il a peut-être des problèmes de décodage de la situation avant de chercher d'autres raisons.

➔ **Nécessité de proposer des dispositifs clairs et signifiants pour l'enfant.**

Le langage est un instrument d'investigation et de représentation de la réalité. Il permet la verbalisation des actions, une mise à distance et donc, une prise de conscience de ces actions (mise en jeu des représentations mentales).

Il développe des compétences de communication et d'expression. Il implique d'être compris par les autres : utilisation des mots justes, structures correctes des phrases (code social).

Les ateliers de coins jeux ne sont pas des ateliers de repli, mais un lieu de structuration des actes de langage direct, indirect... de même les mini-jeux de rôles, les marionnettes font entrer l'enfant dans des rôles sociaux...

➔ **L'EPS et le chant qui aident à poser le corps et la voix participent de cet apprentissage.**

Le rôle du maître est essentiel pour obtenir un langage plus précis, plus structuré. Le langage de l'enseignant sert de modèle et indique des solutions.

L'ORAL OBJET D'ENSEIGNEMENT :

L'objet d'enseignement est la conduite de discours (savoirs-faire avec enjeux sociaux)

- La conduite argumentative
- La conduite narrative
- La conduite descriptive
- La conduite explicative

La pratique de ces conduites de discours se vit « en situation » dans chacune des activités proposées au sein des différents domaines d'activités.

Le fait de permettre aux enfants de maternelle d'accéder aux quatre discours de base : expliquer, décrire, argumenter, raconter, c'est leur permettre de rentrer dans des écrits de manière très puissante.

EXEMPLES DE SITUATIONS DE LANGAGE EN FONCTION DU TYPE DE DISCOURS

NARRATIF

- Raconter une histoire sans image séquentielle.
- **Récits de vie** : une visite (besoin de communication par rapport au récepteur absent, correspondant, la marionnette...)
- **Evoquer la situation vécue dans la salle de jeux. Repérer des actions effectuées (j'ai..., puis..., ensuite), respect de la chronologie des actions juxtaposées ou combinées.**
- **Possibilité de se remémorer les différents moments à l'aide de photos décrites préalablement**
Rappeler les règles d'un jeu, les paroles et/ou les formations d'une ronde, d'un jeu chanté.
- Imaginer l'histoire après avoir changé les compléments (de lieu), les personnages.
- **Raconter une histoire avec des images séquentielles** (présentées au fur et à mesure que l'enfant raconte la chronologie de l'histoire.)
- Raconter un livre lu à l'extérieur.
- Continuer une histoire.
- Créer un livre .Raconter l'histoire à une autre classe, aux correspondants .

DESCRIPTIF

- **Descriptions à partir de reproductions iconiques (images, photos, affiches, reproductions d'œuvres d'art, dessins, schémas), et à partir de détails.**
- **Description d'une action réalisée ou à réaliser, du matériel utilisé.**
- Jeux de description: jeux de devinettes à partir d'images, d'un livre (retrouver la page d'un livre, faire découvrir un animal caché), jeu des sosies, de lotos, du portrait, du paravent, de 7 familles...
- Dictée du dessin. **Réalisation d'un schéma descriptif (ex : les différentes phases d'un saut)**

INFORMATIF

- Retrouver un album choisi en posant des questions (Petit ours brun, Ploum...)
- Expliciter ce qui est collé dans le cahier de vie (l'enfant informe les autres d'un événement qui peut intéresser l'ensemble de la classe)
- **Donner une information à une autre classe, à un autre groupe, poser des questions, répondre à des questions, annoncer un score, un résultat.**
- Se renseigner sur les ingrédients d'un gâteau.
- **Avant une sortie se renseigner, établir un questionnaire (relatif au plan, au moyen de transport, à la météo)**
- **Établir un message, une trace écrite (lettre, affiche...) par la dictée à l'adulte.**
- **Demander une information à une autre classe, à un autre groupe.**

EXPLICATIF

Après le vécu et après le narratif, on peut commencer l'explicatif chez les petits.

- La recette, **la règle du jeu**, le bricolage et le jardinage : **expliquer une fiche technique, commenter un dispositif codifié.**
- **Expliquer les opérations à effectuer (consignes), le déroulement d'une tâche, les règles d'un jeu, ce que les autres ont fait ou n'ont pas fait (respect des consignes, des règles...), la manière de faire (connaissance du résultat), le résultat obtenu...**
- **Expliciter les critères de réussite, le résultat (j'ai réussi parce que...j'ai obtenu X points, mon équipe a perdu ou gagné parce que...).**
- **Reconstitution des différentes étapes de la réalisation** d'un objet, **d'une action** d'une recette, sous forme de dictée à l'adulte à l'aide de photos remises dans un ordre logique.
- Apporter des réponses après expérimentation, chaque groupe vient expliquer.
- **Filmer une séance de motricité; expliquer ce que l'on a fait.**

INJONCTIF

- Savoir demander les ingrédients et les ustensiles nécessaires à la préparation du petit déjeuner, **les différents éléments pour la mise en place du dispositif.**
- Dictée une recette, un règlement, **une règle du jeu, les règles de sécurité liées à l'activité ...** à l'adulte.
- Faire faire une recette chez les petits ou une autre classe, en superviser une réalisation (après avoir fait soi-même la recette)
- Donner à un enfant le rôle du meneur : jeux avec banquier, **jeux chantés où le meneur est désigné. Jeux collectifs à rôle.**
- **En E.P.S. : un groupe qui a déjà fait un parcours donne aux autres les instructions.**

ARGUMENTATIF

- Habillage de la poupée en fonction de la météo. Trouver l'intrus. Plusieurs affiches sont présentées aux enfants, elles ont toutes le même thème sauf une.
- **Les règles de vie de la classe : donner son avis : parce que ..., exposer, repérer, hiérarchiser les difficultés...)**
- Émission
d'hypothèses à
vérifier : - lecture d'image.
 - expérimentation
 - lecture d'image fragmentée.
- **Questionnement par rapport à une histoire lue ou regardée, une action une stratégie à améliorer : réussite ou non par rapport aux critères de réussite définis.**
- Commenter un article de presse, un événement
- **Bilan des ateliers : exprimer ses difficultés, ses réussites, ses échecs.**
- **Comparer ses résultats avec ses camarades.**
- **Mettre en relation la manière de faire et le résultat de l'action. (action – réflexion – action régulée)**
- Choix de la fin d'une histoire (échanges entre les enfants)
- **Lors de la mise en place d'un projet, d'un dispositif, installer la sécurité (respect des règles liées à une activité, à l'organisation) choix du décor, du lieu, des personnages (justifier les choix)**

- Pour les réalisations communes (goûter d'anniversaire, petit déjeuner) choix des ingrédients, du moment propice durant la journée.
- **Donner son avis** sur une image, une œuvre d'art.

POÉTIQUE

- Avec des supports images, trouver une rime à son prénom.
- Répéter le dernier son en écho
- **Travail de la voix : jeux vocaux, jeux chantés** (varier l'intonation, jouer sur les onomatopées.)
- Inventer des poésies et des comptines (jeux d'assonances)
- Travail à partir de comptines présentant des structures particulières (rythmiques, syntaxiques...)
- Mémorisation.
- Création de la suite d'une comptine.
- Transformer un texte en poésie ou en comptine (fiche technique, recette...)
- **Transformer ou continuer une comptine avec pour support le vécu corporel.**