

MODULE D'APPRENTISSAGE EN EPS : l'attaque du château de Radégou
D'après l'album des éditions EPS « le château de Radégou » les aventures de Pensatou et Têtanlère

COMPETENCES EN MATERNELLE : Agir et s'exprimer avec son corps

Cochez :

- 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur des objets
- 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques
- 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Verbes d'action : *ensemble d'actions*

Module de 12 séances

POUR LES ELEVES	POUR L'ENSEIGNANT	
MODULE PROPOSE	CARACTERISTIQUES	EVALUATIONS
<p>L'album est présenté en classe avant d'être « joué pour de vrai »</p> <p>Entrée dans l'activité : 3 jeux pour s'identifier aux personnages</p> <ul style="list-style-type: none"> 1- « <u>Rat voleur</u> » : Durant la durée d'une comptine, les élèves quittent leurs maisons (cerceaux) pour se promener dans la salle avant de la regagner. 2- « <u>Ramasse-fromages</u> » : Les élèves sont dans la maison des souris. Au signal, ils doivent aller récupérer les fromages (objets) placés au bout de la salle et les ramener dans leur maison. 3- « <u>Souris collées</u> » : Les élèves se promènent en se tenant la main mais Radégou les poursuit. Chaque fois qu'il en touche une, les 2 souris s'immobilisent et font un pont en levant les bras. Les souris libres les libèrent en passant dessous. 	Phase de découverte	
<p>SITUATION DE REFERENCE C'est un temps de découverte pour les élèves (but et règles du jeu) et de repérage des difficultés pour l'enseignant.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Séance 1 : « l'attaque du château »</p> <p>Aménagement matériel : 10 cibles espacées à l'intérieur d'une zone interdite circulaire ; Radégou (l'enseignant) défend son château. Un but : faire tomber toutes les cibles à l'aide de projectiles (balles, petits sacs, anneaux...).</p> <p>Une règle : ne pas entrer dans la zone du château.</p> </div> <p>En lisant l'histoire, l'enseignant amène les enfants à comprendre qu'il existe d'autres espaces impliquant d'autres trajets.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Séance 2 : « l'attaque du château » (suite)</p> <p>La situation se complète par : une zone de départ, la maison des souris et une zone supplémentaire, le garage, réserve de projectiles. des règles supplémentaires avec une zone de départ pour tous les joueurs, une obligation de ne prendre qu'un seul projectile à la fois. Les élèves font des allers-retours pour se réapprovisionner. Radégou essaie de défendre son château mais assiste surtout à sa destruction.</p> <p>Le jeu se termine quand toutes les tours sont tombées et que les souris sont retournées dans leur maison.</p> </div>	<p>Pose le problème dans toutes les dimensions</p> <p>Une situation de jeu collectif</p> <p>En fait, il s'agit surtout, dans un 1^{er} temps, d'un but commun atteint sans concertation ni réelle prise en compte de l'autre.</p>	<p><u>Diagnostic :</u></p> <p>Grille constituée d'un tableau à double entrée =</p> <p>les prénoms des élèves et les verbes d'action :</p> <p>-se déplace et agit dans un espace orienté</p> <p>-comprend le sens du jeu</p> <p>-respecte les règles</p>

<p>SITUATIONS D'APPRENTISSAGES Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide de la trame de variance (en utilisant les 5 paramètres : l'espace, le temps, le matériel, les relations aux autres, le corps).</p> <p>Séances 3 et 4 : pour apprendre à exercer différents rôles (statut d'attaquant ou de défenseur) A la lecture de la page 36, une recherche collective est lancée pour déterminer ce que Radégou est autorisé à faire pour protéger ses tours mais aussi pour rechercher des stratégies de placement à adopter. Radégou est amené à faire appel à des amis pour l'aider.</p> <p>En classe, une maquette du château est construite ainsi que les personnages.</p> <p>Séances 5 et 6 : pour apprendre à se déplacer en équilibre en coordonnant ses appuis, à grimper, franchir des obstacles, sauter et se réceptionner Créer des extensions à l'histoire (pages aventures) : des parcours avec des bancs, des chaises, des caissettes, des plots ...sont installés sur le chemin des souris, entre le garage et le château lorsque les souris transportent les perles pour l'attaque.</p> <p>Séances 7 et 8 : pour apprendre et s'entraîner à lancer des projectiles Des ateliers décrochés sont proposés aux souriceaux : - recherche des projectiles les plus efficaces - tirs de précision sur les tours, plus ou moins loin des cibles - tirs à partir d'éléments en hauteur (bancs, toboggan, ..)</p> <p>Séances 9 : retour à la situation de référence</p> <p><u>En classe</u>, des affiches, des représentations graphiques sont réalisées. Des échanges sont organisés au sein du groupe classe à l'oral, à l'écrit.</p> <p>Séances 10 et 11 : pour s'entraîner Les souris apprennent à tirer sur les cibles non protégées, à aller chercher les projectiles le plus rapidement possible dans le garage... Les rats s'organisent en se répartissant les rôles (protéger et confisquer les projectiles) et les zones où se placer pour garder les tours debout... On instaure une règle limitant le temps d'action des souris, ou lors du retour dans la maison après avoir récupéré les fromages, à l'aide d'un sablier. Ces complexifications relancent l'intérêt du jeu pour chacun des rôles.</p>	<p>Se centrent sur un des éléments du problème d'apprentissage</p> <p>De nombreuses parties sont effectuées</p>	<p><u>Formative</u></p> <p>Grille constituée d'un tableau à double entrée = les prénoms des élèves et les verbes d'action :</p> <p>-se déplace en équilibre</p> <p>-franchit les obstacles ...</p> <p>-lance de manière efficace les projectiles</p> <p>A l'aide de la situation de référence reprise à l'identique pour évaluer les progrès ... ou pas</p>
<p>RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE COMPLEXIFIEE</p> <p>Séance 12 : attaque du château</p>	<p>Moment d'évaluation des apprentissages</p>	<p><u>Sommative</u> Grille identique à celle utilisée lors de la reprise de la situation de référence</p>