

Gestes barrière et éducation physique et sportive

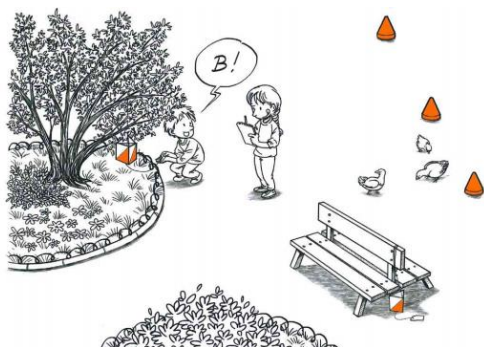
La mise en œuvre des activités physiques ne doit pas nous faire oublier de :

- se laver les mains durant 30 secondes avant et après l'activité ;
- chaque élève dispose de son matériel ;
- éternuer et tousser dans son coude ;
- ne pas cracher ;
- respecter la distanciation entre élève ;
- de limiter l'activité en cas de difficultés respiratoires.

Travail préalable possible

La validation se fait en général par des balises que les enfants doivent trouver. Ces balises peuvent être :

- Des éléments d'un champ lexical donné (objet ou image ou dessin, ou photo...) : animaux, fruits, légumes, jouets, instruments de musique, héros d'album...
- Des éléments pour reconstituer → un mot (les lettres d'un prénom de la classe).
→ une phrase (les mots du titre d'un album).
→ une somme (avec les nombres donnés).



Mise en œuvre lors d'une séance EPS

Organisation pour 15 élèves

Lieu : cour d'école, espace proche ou terrain de sport (bientôt les parcs)

Matériel individualisé : Des gommettes de couleur à copier, des pastilles à colorier...

... et tout ce que l'on peut encore imaginer !

Recommandations : Chaque élève dispose de sa propre feuille et de son propre stylo ; les cartes ou photos sont observées au départ mais non prises en main.

Possibilité de faire 4 à 6 séances par exemple sur 2 semaines

Mise en disponibilité – échauffement / 5 à 7 min :

- Comblent les vides : tous en dispersion, dans un espace délimité ; on se déplace ... en marchant en évitant les autres et en essayant de combler les vides (aller là où il n'y a personne) ; au signal on s'arrête, il faut que les élèves occupent le maximum d'espace. On peut varier les déplacements... en pas chassés, en petites foulées...

Exemples de situations - Consignes

1. La promenade : individuellement, suivre des parcours de couleurs continus puis semi continus dans un espace vaste (*augmenter le nombre de couleurs, allonger les itinéraires, placer l'arrivée dans un espace semi visible...*).
2. Le fil d'Ariane : relever les couleurs des perles pour construire un collier. Les perles sont au pied de chaque balise sur des itinéraires de couleur tracés dans la cour (*réduire le nombre de balises, choisir des lieux proches et visibles, augmenter le nombre de couleurs, allonger les itinéraires, placer des balises dans un espace semi visible...*).
3. Je rentre le troupeau : en effectuant un trajet matérialisé par des éléments semblables (suite de cônes, de briques, de plots...), relever un animal dans chaque maison sur le chemin (*prévoir peu d'itinéraires sans croisements, augmenter le nombre d'animaux, d'itinéraires, entrecroiser les itinéraires...*).
4. Memory : en effectuant une promenade, repérer les objets disposés dans l'espace. Retourner relever plusieurs objets désignés (*modifier le point de départ, augmenter le nombre d'objets, utiliser des mêmes objets de couleurs et de tailles différentes...*).
5. Clic-clac dans le parc : s'engager en milieu moins connu à découvert (parc...). Lire un paysage et faire la correspondance avec l'image (photo) qui le représente. Trouver un chemin et savoir l'expliquer, relever des balises dispersées dans le parc, autour d'un point central remarquable. Écrire sur sa fiche le nom de l'objet trouvé, n'aller que dans un seul lieu à la fois.
6. Les erreurs : avec un plan du site. Relever les erreurs d'emplacement des objets figurés sur le plan. Trouver au moins 4 erreurs sur 5 (*indiquer où sont réellement les objets, augmenter la difficulté en éloignant peu les « erreurs »*).
7. Le kim-plan : avec un plan du site, dans lequel sont disséminés de 10 à 20 objets. Dessiner l'emplacement des objets sur son plan (*indiquer l'itinéraire suivi, augmenter ou diminuer le nombre d'objets, limiter aux objets d'une seule couleur par élève...*).
8. Retrouver les photos : réaliser un parcours dans l'espace, puis reconnaître au retour parmi des photos celles qui ont été prises sur ce parcours (*varier la longueur du parcours, le nombre et la complexité des photos prises, placer les photos dans l'ordre du cheminement...*).
9. Le relevé d'itinéraire : avec une carte du site. Se promener sans sortir des limites, relever sur la carte l'itinéraire suivi et les points d'arrêt (*imposer des points d'arrêt, rédiger une légende, estimer les distances entre les points d'arrêt...*).
10. Les jumelles : avec une carte où sont représentées les balises. Aux emplacements indiqués par la carte, deux balises sont placées proches l'une de l'autre. Il s'agit de relever le code de la bonne et de ne pas se laisser piéger par sa jumelle.
11. Le parcours photos : suivre un itinéraire représenté par des photos : à chaque poste, on trouve une photo du poste suivant qu'il faut rejoindre. Au bas de la photo est écrit un mot qu'il s'agit de recopier pour former une phrase (*augmenter ou réduire le nombre de photos, complexifier ou simplifier les postes, éloigner ou rapprocher les postes voisins...*).
12. Le parcours en étoile : avec une carte où sont représentées les balises. Le point de contrôle est central par rapport à la localisation des balises. Chaque élève relève le code d'une balise, puis retourne au contrôle où une nouvelle balise lui est donnée.
13. Le parcours papillon (ou parcours moulin) : avec une carte où sont représentés plusieurs parcours de 2 ou 3 balises. Chaque élève relève le code aux 2 ou 3 balises, puis revient au contrôle où une nouvelle « aile de papillon » est donnée.
14. La course au score : avec une carte où sont représentées les balises. Dans un temps imparti (entre 20 et 30 minutes) aller relever le code d'un maximum de balises sur la feuille de route : les balises rapportent des points selon leur difficulté, chacun fait des choix stratégiques entre des balises simples qui rapportent peu, ou des balises difficiles (plus loin, moins visibles) mais qui rapportent beaucoup...

15. La course circuit : avec un plan du site où sont repérées de 6 à 10 balises. Parcourir le plus rapidement possible, et dans l'ordre indiqué, le circuit tracé d'après le plan et relever les codes sur la feuille de route.
16. La course d'orientation (la C.O.) : avec un plan du site où sont repérées de 6 à 10 balises. Parcourir le plus rapidement possible, selon un circuit que l'on choisit en fonction de la lecture du plan et relever les codes sur la feuille de route.

Pistes d'améliorations

○

Mise en œuvre lors de la récréation

Rappel : le moment de récréation doit rester un moment de détente et de choix individuel pour l'enfant.

Il est envisageable de proposer aux élèves les mêmes situations sous la forme de plusieurs ateliers.

Les gestes barrière sont identiques à ceux de la séance d'EPS.

Pour éviter les regroupements, il est possible pour 15 élèves de proposer un fonctionnement par binôme.

-

-

- Réinvestissement de ce qu'ils aiment faire... ...