

# PARCOURS EN EPS

## Le problème

Dans cette activité il s'agit pour les élèves de coder et décoder des parcours qu'ils réalisent dans la cour ou au gymnase. Ces codages peuvent prendre en compte les 3 dimensions. Pour leur donner du sens, ils sont associés à des activités de mémorisation et de communication de parcours.

## Connaissances initiales

Les élèves ont appris à coder de différentes manières des positions, des déplacements dans la classe et à représenter des objets dans les situations OÙ EST MA PLACE ? et LA MAISON.

## Connaissances visées

Il s'agit de prendre en compte le point de vue de l'autre et de trouver des moyens avec des symboles graphiques ou des mots pour communiquer un déplacement dans un espace. Le récepteur du message doit l'interpréter lui aussi en se décentrant.

En lien avec l'EPS, l'élève doit être capable d'adapter sa motricité à des environnements variés : ramper sous un banc, monter sur une poutre, sauter au-dessus d'un plot, mais aussi ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. Ainsi les parcours irréalistes (comme sauter au-dessus de 4 chaises, par exemple) devront être analysés.

Ce travail permet une première approche de l'orientation et de l'utilisation d'un plan pour anticiper son déplacement.

## Résumé de l'activité

L'enseignant utilise le matériel à sa disposition (agrès, bancs, cerceaux, plots...) pour construire un environnement riche dans lequel les élèves doivent imaginer des parcours.

La classe est partagée en groupes de 3 élèves. Une moitié des groupes voit le parcours réalisé (groupes bleus B1, B2...); une autre moitié ne le voit pas (groupes rouges R1, R2...) car ils ont une activité à réaliser dos au dispositif. Ces parcours passent au-dessus, en-dessous, entre, à gauche, à droite... du matériel.

- Dans la **phase 1**, un élève de chaque groupe B réalise un parcours avec le matériel, que les deux autres doivent traduire par un message écrit. Ce message va servir à deux élèves du groupe R pour guider le troisième qui devra effectuer le parcours. On vérifie ensuite si le parcours est bien celui réalisé par l'élève du groupe B.
- Dans la **phase 2**, l'activité est reprise en inversant les rôles (les groupes rouges deviennent émetteurs et les groupes bleus récepteurs).
- Dans la **phase 3**, chaque élève propose un parcours, qui sera effectué par un autre élève.

## Organisation de la situation

Elle peut se dérouler sur 3 séances : une pour les phases 0 et 1, une pour la phase 2 et une pour la phase 3.

## Articulation avec les autres situations

Le travail sur le plan réalisé dans la situation OÙ EST MA PLACE ? est réinvesti ici avec l'engagement moteur de l'élève lui-même. En CE1, il sera aussi l'objet de la situation LA MAISON.

## Articulation CP-CE1

Cette situation est proposée en CP (Période 5) et en CE1 (Période 3).

## — Présentation de la situation

Le travail peut se dérouler dans la cour, le gymnase ou une salle dédiée.

**IMPORTANT :** Pour assurer la sécurité des élèves, qui vont devoir monter sur des agrès ou franchir des obstacles, prévoir de faire « assurer » ceux qui effectuent les parcours par d'autres élèves.

### Objectif de la situation

Coder et décoder un parcours réalisé en 3 dimensions.

### Matériel général

- Des éléments de parcours pris dans le matériel disponible de l'école (plots, agrès, tapis, chaises, banc...)
- Pour la validation des parcours, un matériel de captation vidéo (smartphone, tablette, caméscope) ou un système d'étiquettes ou de fanions numérotés (voir ci-contre).

## — Phase 0 : Découverte du matériel

La découverte du dispositif est importante, tant du point de vue de l'EPS avec la découverte des « possibles » (ramper dessous, monter dessus, ...), que du point de vue de l'harmonisation entre les élèves des types de parcours possibles. Cette découverte peut être libre ou guidée par l'enseignant. Elle se conclut par des exemples de ce que l'on peut faire avec le matériel sans viser l'exhaustivité et sans envisager le codage de ces actions.

## — Phase 1 : Première communication

### Matériel pour une équipe de trois élèves

- Feuilles de papier et crayons.

L'enseignant explique l'organisation des groupes. Il peut leur attribuer une lettre ou une couleur, par exemple, en leur donnant des dossards.

### Consigne

*« Les groupes rouges, vous allez vous installer sur les bancs là-bas, dos au terrain. Vous n'avez pas le droit de regarder le terrain et vous faites le travail suivant (défini par l'enseignant)... Les groupes bleus, vous vous mettez autour du dispositif. Chacun leur tour, les élèves qui ont été désignés vont réaliser un parcours. Pas trop vite, pour que les camarades du groupe puissent prendre des notes pour faire un message écrit. Vous aurez du temps pour améliorer votre message après. Pendant ce temps, moi je filme le parcours pour que l'on puisse s'en souvenir (ou l'élève prend les étiquettes pour se souvenir du trajet ; on note à la fin les étiquettes prises dans l'ordre du parcours effectué)... Ce message sera ensuite donné à un groupe rouge. Un élève du groupe rouge ira dans le dispositif et les deux autres le guideront pour qu'il réalise le même parcours exactement. Les groupes bleus regarderont mais n'ont rien le droit de dire. Ensuite ils devront dire s'ils pensent que c'est bien le même parcours qui a été réalisé. On n'utilisera la vidéo (ou les étiquettes) que si on n'est pas sûr. »*

### Travail par équipes de trois (groupes bleus)

Les deux élèves de chaque groupe bleu prennent des notes pendant que le troisième propose son parcours. L'enseignant filme en veillant à ce que l'élève n'aille pas trop vite. Il incite les groupes à imaginer des trajets différents des précédents.

### Travail par équipes de trois (groupes rouges)

Chaque groupe rouge essaie de traduire le message transmis. Les groupes bleus regardent.

### Comment garder une trace fiable des parcours ?

Durant toutes ces phases, une des difficultés va être de vérifier si le parcours réalisé est bien celui qui a été initialement établi. Pour cela, deux techniques sont possibles :

- l'utilisation de la vidéo (l'enseignant ou un élève filme le parcours avec une tablette, un caméscope, un smartphone...)
- l'utilisation d'étiquettes numérotées.

Ces étiquettes numérotées (ou codées avec lettres et chiffres) sont placées sur le parcours (exemple : A1 sur la chaise, A2 sous la chaise, A3 à gauche de la chaise, A4 à droite...). Elles sont ramassées par l'élève au fur et à mesure du trajet et permettent de vérifier si l'élève récepteur passe bien aux mêmes endroits que l'émetteur.

### Pourquoi un message oral ?

Les élèves émetteurs notent sur une feuille leur message, mais les deux élèves du groupe récepteur doivent guider le troisième oralement. Il s'agit de favoriser les passages entre les différents registres et de faire utiliser le vocabulaire « au-dessus », « en dessous »...

### Gestion des passages

En faisant passer les groupes les plus en difficulté au début, ils peuvent utiliser les déplacements les plus simples, alors que les groupes suivants seront incités à faire des choix différents.

### Procédures envisageables

- Encodage linéaire, élément par élément, avec symbolisation de la façon de le franchir. Cette procédure ne représente pas l'espace tel qu'il est mais la succession des opérations à réaliser. Il s'agit d'un codage principalement relatif à l'observateur.
- Dessin d'un plan du dispositif et tracé du parcours à réaliser. Ici les informations sont complètes (ce qui n'est pas indispensable) et représentent le déplacement de l'élève. Il s'agit d'un codage absolu (indépendant de l'observateur).

## Mise en commun

Un débat est ensuite organisé pour discuter du codage.

### Exemple d'échange

UN ÉLÈVE D'UN GROUPE BLEU : « Là, on a voulu dire "au-dessus" et vous avez dit "à côté". »

L'ENSEIGNANT : « D'accord, ils ont compris "à côté"... Alors comment faire pour que tout le monde comprenne "au-dessus" ? »

UN ÉLÈVE D'UN GROUPE ROUGE : « Il faut que le trait passe sur la chaise, comme ça on sait que c'est dessus et après qu'il en descende. »

Pendant les échanges, l'enseignant note au tableau ou sur une affiche les différents codages qui ont permis de réaliser le parcours ou ceux sur lesquels les élèves se mettent d'accord.

La représentation des éléments en vue de dessus ou en perspective, selon le choix des élèves (suite de commandes ou plan), est notée par l'enseignant qui donnera ces dessins sur une feuille à découper aux élèves pour gagner du temps dans les phases suivantes.

## — Phase 2 : Reprise (en échangeant les rôles)

Les groupes rouges élaborent un parcours et les bleus l'effectuent.

### Matériel pour une équipe de trois élèves

- Feuilles de papier, crayons, et colle.
- Les dessins des éléments de parcours sur lesquels les élèves se sont mis d'accord, à découper.

Même déroulement qu'en phase 1, mais les élèves peuvent utiliser les dessins d'éléments pour les coller directement sur la feuille. Les parcours peuvent ainsi être plus complexes.

## — Phase 3 : Encodage et décodage de parcours

### Matériel individuel

- Feuilles de papier, crayons et colle.
- Les dessins des éléments de parcours découpés.

### Consigne

« Aujourd'hui vous allez tous devoir imaginer un parcours. Vous rédigerez le message, puis ce message sera donné à un autre élève. Vous pourrez utiliser les étiquettes des obstacles. Vous vérifierez si le parcours est bien celui auquel vous avez pensé et toute la classe pourra discuter du message. »

### Travail individuel

Les élèves, autour du dispositif, rédigent leur message.

### Validation des productions

Chaque message est donné à un autre élève qui réalise le parcours. Si l'élève qui a émis le message est d'accord, on passe au suivant ; sinon on rend public le message et il est discuté. Si le message est invalidé, l'émetteur peut le reprendre avec l'aide des autres, en réalisant lui-même le parcours au besoin.

### Exemple de message



### Objectif de la phase 2

Coder un parcours en 3 dimensions, sans que le dessin en perspective des éléments soit encore un enjeu en soi.

En phase 1, il était nécessaire de ne pas imposer une représentation. Une fois que les élèves se sont mis d'accord, cette représentation est reconnue par la classe et peut être fournie.

### Objectif de la phase 3

Réinvestir et surtout discuter les codages. Les élèves mesurent la différence entre ce qu'ils imaginaient et ce que leur message veut vraiment dire. C'est aussi l'occasion de discuter du fait qu'un déplacement imaginé est réalisable ou non (en fonction de critères de sécurité notamment).

### Gestion de la classe

Le passage des élèves un par un doit être rythmé et les élèves impliqués dans le contrôle du parcours. Il peut être utile de faire ce travail en atelier ou en demi-classe pour que tout le monde passe, ou l'étaler sur plusieurs séances.

### Trace écrite

Les messages peuvent être collés dans le cahier.

### Prolongement possible

L'enseignant peut rédiger des messages et les faire réaliser par les élèves.