



Sommaire

Modèle d'enseignement-apprentissage	2
Recommandations didactiques	4
Bonnes pratiques	
Courir, sauter, lancer: Saute, Roberta!	5
Se déplacer sur des engins:	
Toile d'araignée	7
S'exprimer et danser: À la gare	9
Glisser, rouler: Jardin de circulation –	
Rouler avec la trottinette	11
Jouer: Catapulte à balles magiques	13
Se déplacer dans l'eau: Poursuite dans la vase	15
Indications	17

Catégories

Tranche d'âge: 4-8 ans

Degré scolaire: cycle I

Niveaux de progression: débutants, avancés

Défis en mouvement

Composante essentielle d'un enseignement axé sur les compétences, les tâches d'apprentissage pertinentes soutiennent les élèves dans leur processus d'apprentissage. Ce dossier présente des tâches d'apprentissage axées sur l'acquisition des compétences basées sur un modèle didactique de dialogue.

L'enseignant-e a pour mission de stimuler, d'accompagner et d'analyser les processus d'apprentissage. Dans ce processus de dialogue, les défis jouent un rôle didactique important et contribuent à ce que les élèves s'approprient l'objet d'apprentissage de la manière la plus autonome possible. Mais pour que les enfants puissent bénéficier de telles phases d'apprentissage autogéré et coopératif, l'enseignement doit être organisé en conséquence.

Situations d'apprentissage stimulantes

Dans les leçons d'éducation physique et de sport, il convient de faire appel non seulement aux compétences cognitives et motrices des apprenants, mais encore à leurs compétences socio-émotionnelles (Zimmer, 2020). Pour y parvenir, il est nécessaire de proposer des formes d'enseignement ainsi que des tâches qui stimulent de manière variée le savoir et le savoir-faire des enfants relatif au mouvement. Pour cela, une importance particulière doit être accordée aux situations d'apprentissage centrées sur l'action ainsi que sur l'élève, car elles permettent à chacune et à chacun d'expérimenter ses propres idées et stratégies de solution (Pfitzner & Aschebrock, 2013). Un apprentissage autonome et coopératif est important à cet égard. Dans ce cadre, le rôle de la personne qui enseigne le sport change également: elle accompagne le processus d'apprentissage, suscite la réflexion ainsi que le débat et donne des feed-back (Pfitzner, 2018; Seiler et al. 2016).

Caractéristiques d'une tâche d'apprentissage pertinente

Les tâches d'apprentissage invitent les élèves à se pencher spécifiquement sur un objet d'apprentissage donné (Reusser, 2014). Une tâche d'apprentissage est considérée comme pertinente lorsqu'elle fait diversément appel aux compétences cognitives et motrices, se réfère à la vie de tous les jours et stimule les processus autonomes et créatifs de résolution des problèmes (Müller, 2010; Pfitzner & Aschebrock, 2013). Afin de pouvoir mobiliser et développer les compétences déjà acquises, il convient de tenir compte des niveaux d'apprentissage et de développement respectifs des enfants lors de l'élaboration des tâches et supports d'apprentissage.

Le présent dossier s'intéresse aux tâches d'apprentissage axées sur les compétences, à leur élaboration et à leur mise en œuvre dans les leçons d'éducation physique. L'introduction présente un modèle d'enseignement-apprentissage (p. 2) dans lequel les tâches d'apprentissage sont perçues comme le véritable moteur des activités d'enseignement et d'apprentissage dédiées au mouvement. La partie qui suit fournit aux enseignants des suggestions pour la pratique; quant «Bonnes pratiques» (p. 5), elle présente une sélection de tâches d'apprentissage ayant fait ses preuves.



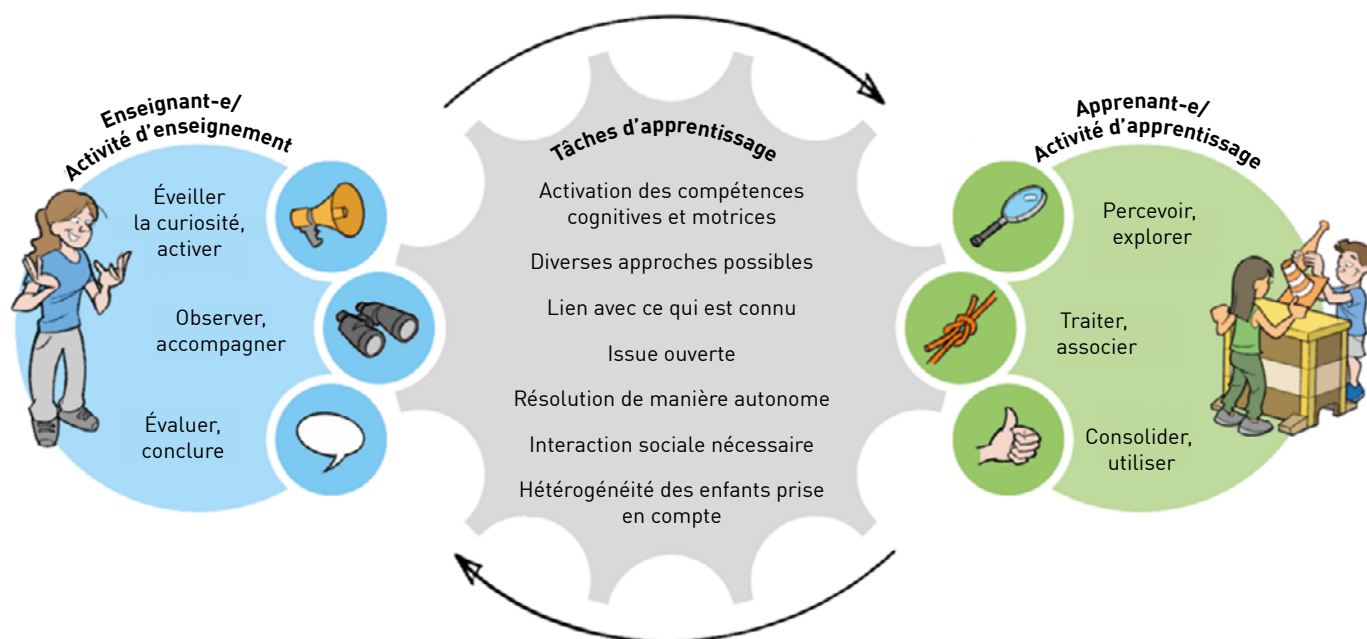
Modèle d'enseignement-apprentissage

Intégrées dans un processus d'enseignement-apprentissage dialogique, les tâches d'apprentissage structurent les phases de l'enseignement. Le modèle illustré plus bas met en lumière les différents rôles qui incombent aux enseignants et aux apprenants dans ce processus. Il montre également que leurs actions respectives sont interconnectées dans le cadre des tâches d'apprentissage.

Agir de manière autogérée dans un environnement d'apprentissage attrayant

Dans les leçons d'éducation motrice et de sport – comme dans les autres branches d'ailleurs –, les tâches d'apprentissage exigeantes et stimulantes jettent les bases de situations propices à l'apprentissage ainsi qu'à l'acquisition individuelle de compétences. Voilà pourquoi les tâches d'apprentissage pertinentes du processus d'enseignement-apprentissage interactif se trouvent au centre de notre modèle type idéal (ill. 1). Les activités d'enseignement et d'apprentissage sont représentées par les deux cercles extérieurs. Elles sont divisées à chaque fois en trois phases qui se déroulent en parallèle; les transitions entre elles sont fluides.

Afin d'encourager les enfants à agir et à se montrer créatifs, les tâches d'apprentissage doivent pouvoir être traitées de la manière la plus autonome qui soit (individuellement, par deux ou en petits groupes) et ouvrir la voie à différentes solutions. Par ailleurs, en référence au principe didactique fondamental «Rire, apprendre, réaliser une performance» (Dössegger & Varisco, 2010), il convient de s'assurer non seulement que les élèves développent leurs compétences motrices et sollicitent leur organisme de manière variée et saine, mais encore que les aspects émotionnels et motivationnels soient stimulés au travers d'expériences individuelles ou collectives positives.



Ill. 1: Le modèle d'enseignement-apprentissage (Ferrari et al, 2023)

Structuration de l'enseignement et de l'apprentissage en différentes phases

Une tâche fondamentale attrayante permet d'établir le contact avec les apprenants, d'éveiller leur intérêt, d'enclencher les processus d'apprentissage et de résolution de problèmes ainsi que d'activer leurs compétences cognitives et motrices. Cette phase initiale repose sur le principe de l'apprentissage par la découverte: les enfants explorent les supports d'apprentissage et mettent en pratique les premières idées et pistes de solution. Dans la phase qui s'ensuit, les apprenants traitent l'objet d'apprentissage en faisant appel à leur savoir et à leur savoir-faire. L'enseignant-e les observe, les accompagne et les encourage à approfondir leurs connaissances à travers des questions de réflexion ciblées.

Cette approche permet également aux apprenants de partager leurs idées et leurs stratégies de solution ainsi que de mettre au jour les éventuels points communs et différences entre celles-ci. Cela les aide aussi bien à interpréter et à situer leurs processus et produit d'apprentissage qu'à s'autoévaluer. Enfin, les enfants consolident ce qu'ils ont appris dans le but de pouvoir utiliser et développer, dans de nouvelles situations d'action, le savoir et le savoir-faire pratiques acquis (Gogoll, 2022).

Tâches d'apprentissage: nouvel outil en ligne pour le cycle 1

Une équipe inter-haute école (PHZH, PHSZ, HEFSM et PHTG) a élaboré, avec le soutien de Promotion Santé Suisse et de PluSport, une centaine de tâches d'apprentissage réparties dans les six domaines de compétences du domaine disciplinaire Mouvement et sport selon le plan d'études alémanique (D-EDK, 2016) afin d'aider les enseignants à mettre en œuvre, dans les leçons d'éducation motrice et de sport, des tâches d'apprentissage adaptées au niveau des élèves (Ferrari et al. 2024). Accessibles librement en ligne ([Lernaufgaben zur Bewegungsförderung in der Kindheit | PHZH](#)), ces tâches peuvent être filtrées par domaine de compétence ou par forme fondamentale de mouvement.

Recommandations didactiques

Afin d'offrir aux enfants des possibilités d'apprentissage variées sur les plans physique, cognitif et socio-émotionnel, certains aspects didactiques fondamentaux doivent être pris en considération lors de la conception de l'enseignement et des tâches d'apprentissage.

Prendre en compte les capacités et l'hétérogénéité des enfants:

Adapter les objectifs d'apprentissage ainsi que les tâches au niveau de développement et d'apprentissage des enfants afin de pouvoir introduire des variantes et individualiser les contenus.

Laisser les enfants agir par eux-mêmes et se montrer créatifs:

Prévoir, durant les leçons, suffisamment de temps pour l'apprentissage et l'exercice autogéré (p. ex. apprentissage ouvert, apprentissage par la découverte, travail par postes).

Établir des liens avec la vie de tous les jours et les autres branches:

Associer les tâches d'apprentissage à des champs d'expériences et à des récits tirés de l'environnement des enfants ainsi qu'à des thèmes abordés dans d'autres branches afin de permettre un traitement et un transfert riche en sens.

Stimuler la réflexion et les échanges:

Introduire des phases de réflexion (individuelles, en petits groupes ou en classe) guidées. Jouant un rôle essentiel dans le processus d'apprentissage des enfants, elles favorisent l'assimilation et la mise en relation des objets d'apprentissage ainsi que l'échange d'expériences en matière d'apprentissage.

Utiliser un langage et des visualisations adaptés aux enfants:

S'appuyer sur des explications et des visualisations compréhensibles (p. ex. croquis, photos) afin de garantir la clarté des objectifs d'une tâche et de soutenir les enfants dans leur processus d'apprentissage. Utiliser toutefois ces visualisations avec précaution et à titre complémentaire dans les leçons pour ne nuire ni à la créativité ni à l'autonomie des enfants.

Instaurer un climat d'apprentissage agréable:

Instaurer un climat propice à l'apprentissage en adoptant une attitude empreinte de respect et d'estime ainsi qu'en permettant aux enfants de multiplier les expériences motrices ludiques qui leur plaisent et leur procurent un sentiment de réussite individuelle ou collective.

Maximiser le temps d'apprentissage dédié au mouvement:

Maximiser le temps d'apprentissage dans les leçons grâce à une planification et à une mise en œuvre mûrement réfléchies (notamment organisation efficace, utilisation judicieuse du matériel, changements de rythme pertinents, explications claires et concises, petits groupes).

Faire preuve de courage, de calme et de confiance:

Confier aux enfants la responsabilité de leur apprentissage, leur permettre d'explorer différentes approches et solutions ainsi que les accompagner dans leur activité d'apprentissage exige, de la part des enseignants, du courage, du calme, de la confiance et de l'ouverture d'esprit.

Dans leurs déclarations, les auteurs expliquent ce qui est important dans la mise en œuvre de tâches d'apprentissage en mouvement (en allemand, sous-titré en français).

 Vidéo

Informations générales sur les tâches d'apprentissage (en allemand uniquement)

• [Theoretische Grundlagen | PHZH](#)

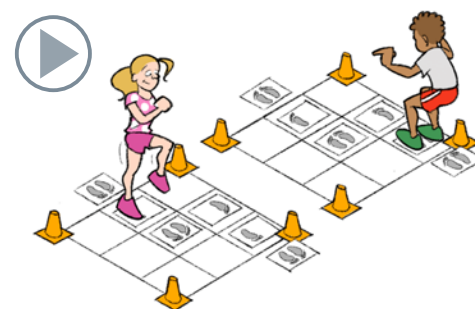
Bonnes pratiques

Les tâches d'apprentissage ci-dessous reposent sur le modèle d'enseignement-apprentissage ainsi que sur les six domaines de compétences du domaine disciplinaire Mouvement et sport selon le plan d'études alémanique.

Les tâches d'apprentissage sont construites en trois phases (cf. modèle, p. 2). Chaque fois, l'enseignant-e encourage les enfants à réfléchir à l'objet et au processus d'apprentissage en leur posant des questions ciblées. Toutes les tâches d'apprentissage sont assorties de variantes et peuvent, pour la plupart, aussi être réalisées en plein air.

Courir, sauter, lancer: Saute, Roberta!

Les enfants expérimentent, par deux, les mouvements d'un robot sauteur et la manière de commander ou de déplacer ce dernier. Ils font avancer le robot en s'aidant d'une grille (3x3) et de cartes symboles représentant des pieds.



Niveaux de compétences

- Les enfants sont capables de sautiller en rythme (p. ex. au galop, à cloche-pied, en faisant le pantin).
- Les enfants sont capables de réaliser différentes formes de sauts et des sauts avec du matériel (p. ex. élastique, cerceaux).

Objectif d'apprentissage: Les enfants se déplacent de différentes manières sur une grille en sautillant. Ils commandent le robot à tour de rôle.

Matériel: Craie, cartes symboles (pieds, départ, arrivée), cônes, cailloux ou feuilles d'arbres



1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e dessine à la craie, dans la cour de récréation, quatre ou cinq grilles de neuf cases (3x3). Les grilles peuvent se toucher mais doivent alors être séparées optiquement par des cônes. En dehors de chaque grille, l'enseignant-e définit le départ et l'arrivée à l'aide des cartes symboles correspondantes. Les enfants sont répartis en groupes de trois ou quatre.

Consignes de l'enseignant-e



«Nous nous trouvons devant une grille sur laquelle les robots de la famille Roberta vont pouvoir se déplacer en sautillant. Pour cela, une personne doit programmer leurs déplacements en indiquant sur la grille, au moyen des cartes symboles (pieds), le trajet à suivre et la manière de sautiller (sur un pied, à pieds joints) entre le départ et l'arrivée. Les robots peuvent aller en avant, en arrière et de côté, mais pas en diagonale. Lorsque le programmeur ou la programmeuse crie «Saute, Roberta!», les robots se mettent en action. Ensuite, un ou une autre enfant se glisse dans la peau du programmeur ou de la programmeuse.»

Questions de réflexion possibles



- Qu'est-ce qui vous aide à bien sautiller sur une jambe en avant, de côté et en arrière?
- Comment pouvez-vous atteindre l'arrivée avec le moins ou le plus de sauts possible?

Remarques



- Les dimensions idéales d'une case sont d'environ 40x40 cm. Les enfants pourront ainsi, par la suite, éviter certaines cases en sautant par-dessus.
- Selon le niveau de la classe, il peut être utile, au début, de montrer un exemple de programmation (trajet à suivre) avec un-e enfant.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer



Consignes de l'enseignant-e

«La famille Roberta a besoin de nouveaux défis. Le programmeur ou la programmeuse peut désormais choisir librement les points de départ et d'arrivée. Il ou elle peut en outre indiquer, au moyen d'objets naturels (cailloux, feuilles) des cases que la famille Roberta doit éviter en sautant par-dessus.»



Questions de réflexion possibles

Comment pouvez-vous définir un trajet plus compliqué avec les cartes symboles ?

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser



Consignes de l'enseignant-e

«Tracez, sur votre grille, un trajet qui vous plaît. Ensuite, parcourez les trajets définis sur au moins deux autres grilles.»



Questions de réflexion possibles

- Quelle est la grille qui vous a le plus plu ? Pourquoi ?
- Quel parcours sauté vous a paru le plus difficile ? Pourquoi ?



Remarques

Le thème de la programmation peut également être abordé en classe. L'enseignant-e peut par exemple demander aux enfants de reporter leur trajet préféré sur une grille afin de programmer un Bee-Bot.

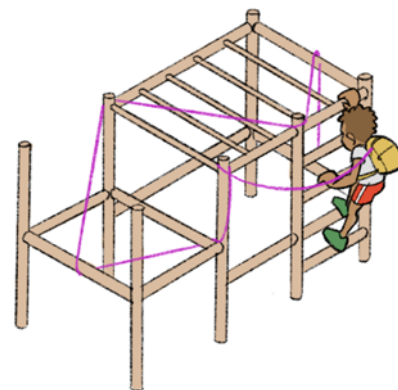
Variantes

- **Matériel:** Former les grilles au moyen de cerceaux (3x3) ou de cordes à sauter.
- **Extensions**
 - Agrandir les grilles (p. ex. 4x4).
 - À l'extérieur: demander à deux équipes d'imaginer un trajet sur deux grilles adjacentes.
 - À l'intérieur (salle de classe, couloir): tracer les grilles avec du ruban adhésif.

Remarque: Sur le site Internet «[Meine Forscherwelt.de](http://MeineForscherwelt.de)» (en allemand uniquement), les enfants peuvent programmer eux-mêmes le robot de Ronja.

Se déplacer sur des engins: Toile d'araignée

Les enfants grimpent sur une structure adaptée et tissent derrière eux une «toile d'araignée».



Niveau de compétence: Les enfants sont capables de franchir divers obstacles successifs en prenant appui et en grim pant.

Objectif d'apprentissage: Les enfants se déplacent dans des conditions difficiles sur une structure de grimpe.

Matériel: Air de jeu, sacs à dos / sacs de gym, ficelle, pelote de laine, longue corde



1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e donne aux enfants un sac à dos et du «fil», puis leur montre comment mettre le fil dans leur sac. Dès qu'ils sont prêts, ils attachent solidement l'extrémité de leur fil à la structure et grimpent à travers elle jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de fil.



Consignes de l'enseignant-e

«Comme nous ne sommes pas des araignées et que nous ne fabriquons pas du fil, nous devons préparer de quoi tisser notre toile et mettre ce fil dans notre sac à dos. Dès que vous êtes prêts, vous pouvez attacher l'extrémité de votre fil à la structure et commencer à grimper. Assurez-vous que votre fil se déroule comme il faut derrière vous.»



Remarques

Le fil ne doit pas être mis en pelote mais en vrac dans le sac, à la manière d'une corde d'escalade.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer



Consignes de l'enseignant-e

«Notre structure de grimpe est désormais parcourue d'une vaste toile d'araignée. Arrivez-vous à vous y déplacer sans toucher un seul fil?»



Questions de réflexion possibles

- Comment réussir à trouver une bonne voie d'escalade?
- Sentez-vous quand vous touchez un fil?
- Comment grimpez-vous pour faire le moins d'efforts possible?
- Que faites-vous quand vous rencontrez d'autres «araignées» (enfants)?
- Que faites-vous pour être en sécurité sur la structure de grimpe?



Remarques

L'enseignant-e peut expliquer aux enfants les techniques d'escalade et relever les points importants.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser



Consignes de l'enseignant-e

«Pour terminer, mettez-vous par deux. Un ou une enfant grimpe pendant que l'autre l'observe et contrôle qu'il ou elle ne touche aucun fil. Dès que quelqu'un touche la toile d'araignée, il doit rester où il est et, de là, observer l'autre enfant. Dès que celui-ci ou celle-ci touche la toile à son tour, les rôles sont inversés.»



Questions de réflexion possibles

- As-tu remarqué quelque chose dans la façon dont grimpe l'autre enfant?
- Qu'est-ce que l'autre enfant arrive particulièrement bien à faire?
- Aurais-tu un conseil à donner à l'autre enfant pour qu'il grimpe mieux?

Variantes

• Matériel

- Accrocher des objets (pinces à linge, trombones, etc.) à la toile d'araignée et ramasser les au passage.
- Mettre à profit le thème des araignées et des toiles dans le cadre de l'enseignement interdisciplinaire.
- Laisser en place la toile d'araignée plusieurs jours si cela est possible.

- **Extensions:** Défaire la toile d'araignée en procédant comme pour le tissage. Les enfants ont besoin d'au moins une main pour récupérer le fil. Il est donc impératif qu'ils soient bien stables sur la structure de grimpe.

S'exprimer et danser: À la gare

Les enfants se déplacent librement au rythme de la musique sur un terrain délimité représentant la gare. Ils veillent à ne pas heurter les autres. Le terrain est réduit progressivement, de sorte qu'il y a de moins en moins de place à la gare.



Niveau de compétence: Les enfants sont capables de se déplacer dans le groupe et d'adopter une attitude respectueuse.

Objectif d'apprentissage: Les enfants perçoivent la musique et bougent de manière appropriée au rythme de celle-ci. Ils se déplacent dans le groupe en veillant à ne pas heurter les autres.



Matériel: Cônes, équipement audio et playlist de l'enseignant-e (éventuellement avec les chansons préférées des enfants).

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e délimite avec des cônes un terrain représentant le hall de la gare d'une grande ville. Il ou elle raconte une histoire aux enfants pour leur permettre de s'immerger dans la tâche d'apprentissage. Par exemple: les enfants partent en course d'école et ne doivent en aucun cas rater le train qui doit les amener vers leur destination. Mais il y a de plus en plus de monde et de moins en moins de place dans le hall de gare...



Consignes de l'enseignant-e

«Il est tôt le matin. Enfants, jeunes et adultes prennent le train pour aller à l'école ou au travail. Le hall de gare est bondé et tout le monde se presse dans des directions différentes. Nous partons en course d'école et nous devons en aucun cas rater notre train. Avec ce va-et-vient, un véritable chaos règne dans le hall. Arrivez-vous à vous faufiler à travers la foule sans toucher personne?»



Questions de réflexion possibles

- Comment faites-vous pour vous faufiler sans toucher personne?
- Dans quelle direction regardez-vous?
- Quelle est la destination de notre course d'école?



Remarques

Pour commencer, l'enseignant-e délimite un terrain assez grand pour que les enfants aient de la place. Il ou elle peut – mais n'est pas obligé-e de – diffuser de la musique. L'enseignant-e peut développer l'histoire qui accompagne cette tâche d'apprentissage avec l'aide des enfants au fur et à mesure qu'elle se déroule: quelle est la destination de la course d'école? Dans quelle gare (ou, pourquoi pas, dans quel aéroport) le groupe se trouve-t-il? Etc.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

L'enseignant-e réduit maintenant la taille du terrain afin de rendre la tâche plus difficile.



Consignes de l'enseignant-e

«Désormais, la gare est encore plus bondée et vous avez encore moins de place. Arrivez-vous à vous faufiler le plus vite possible à travers la foule sans toucher personne?»



Questions de réflexion possibles

- Avez-vous réussi à heurter personne? Pourquoi? Et Comment?
- Cette tâche était-elle plus facile ou plus difficile que la précédente?
- Comment faites-vous pour vous déplacer entre les nombreux voyageurs?



Remarques

- L'enseignant-e peut rendre la tâche plus difficile en choisissant une musique plus rapide.
- L'enseignant-e peut rendre la tâche plus facile en diminuant le rythme et l'intensité du jeu (p. ex. les enfants se déplacent à reculons, à quatre pattes, etc.).



Consignes de l'enseignant-e

«Vous vous trouvez maintenant dans une ville peuplée de gens sympathiques. Que font ces gens quand ils se rencontrent?»



Questions de réflexion possibles

- Comment se comportent les gens sympathiques quand ils se rencontrent?
- Que veut dire faire preuve de respect envers quelqu'un?
- Dans cette ville remplie de gens sympathiques, que faites-vous quand vous heurtez quelqu'un?



Remarques

- L'enseignant-e peut discuter avec les enfants de la manière de se saluer amicalement ou de s'excuser si l'on vient à heurter quelqu'un.
- L'enseignant-e peut varier cette tâche d'apprentissage à volonté et visiter différentes villes. Par exemple des villes dans lesquelles les habitants se déplacent toujours deux par deux, ne savent que marcher, courir ou sautiller, se promènent avec un perroquet (un sac de sable) sur l'épaule ou en dribblant une balle, etc.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

L'enseignant-e agrandit maintenant le terrain en vue d'un jeu de poursuite.



Consignes de l'enseignant-e

«Lors de notre course d'école, nous visitons une ville peuplée de gens sympathiques qui s'adonnent à un jeu de poursuite à la gare. Prenez garde de ne heurter personne.»



Questions de réflexion possibles

- Cette tâche était-elle plus facile ou plus difficile que la précédente? Pourquoi?
- Qu'est-ce qui a changé?
- Que faites-vous pour ne heurter personne?
- Que faites-vous si vous heurtez quelqu'un?



Remarques

L'enseignant-e discute avec les enfants de l'importance d'observer les autres et de regarder où ils vont (anticiper leurs trajectoires). Ce faisant, les enfants doivent être eux-mêmes prêts à adapter leur trajectoire. Les plus jeunes ne sont pas encore capables d'anticiper ou anticipent difficilement les trajectoires des autres enfants. Il est possible d'adapter facilement cette tâche d'apprentissage à l'âge et au niveau des enfants en passant de formes simples et lentes (marcher, se déplacer à quatre pattes) à des formes plus rapides (courir au sein du groupe) ainsi qu'en variant les dimensions du terrain.

Variantes

- **Matériel:** Utiliser un tambourin à la place de la musique.
- **Extensions**
 - Adapter la tâche au sport pratiqué: tous les enfants se déplacent balle au pied, en dribblant une balle, en conduisant une balle avec une canne de unihockey, etc.
 - Varier les formes de déplacement en fonction des variations musicales.

Glisser, rouler: Jardin de circulation – Rouler avec la trottinette

Les enfants multiplient les expériences avec la trottinette. Au guidon de leur engin, ils se respectent mutuellement, s'exercent à rouler ainsi qu'à freiner et se familiarisent avec les panneaux de signalisation.

Afin que les enfants puissent faire de la trottinette sans danger, il est indispensable qu'ils puissent rouler sur une place goudronnée dépourvue de trafic motorisé (p. ex. cour de récréation). Un terrain délimité offre à l'enseignant-e une meilleure vue d'ensemble et rassure les enfants. Le port du casque est obligatoire.



Niveaux de compétences

- Les enfants sont capables d'utiliser des engins à roulettes dans un environnement protégé et sécurisé.
- Les enfants sont capables de contourner des obstacles en roulant et de freiner en toute sécurité.

Objectif d'apprentissage: Les enfants peuvent accélérer, s'arrêter et reprendre leur route en toute sécurité dans un environnement protégé et sécurisé. Ils connaissent les panneaux de signalisation et respectent les règles de circulation.



Matériel: Trottinettes, craies, cônes, piquets etc.

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

Après avoir délimité le terrain, l'enseignant-e met des craies à la disposition des enfants et leur demande de dessiner un jardin de circulation.



Consignes de l'enseignant-e

«Vous pouvez maintenant dessiner votre propre jardin de circulation. Discutez entre vous et reliez vos routes entre elles pour éviter les impasses.»



Questions de réflexion possibles

- Que proposez-vous dans votre jardin de circulation?
- Qu'est-ce qu'une impasse?



Remarques

Un jardin de circulation peut comprendre des routes, des carrefours, des ronds-points, des places de parc, etc.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

A présent, les enfants enfilent leur casque et grimpent sur leur trottinette pour partir à la découverte du jardin de circulation.



Consignes de l'enseignant-e

«Partez à la découverte du jardin de circulation en parcourant toutes les routes.»



Questions de réflexion possibles

- Les routes du jardin de circulation sont-elles reliées entre elles ou des adaptations sont-elles nécessaires? Si oui, lesquelles?
- Où le tracé n'est-il pas très clair?



Remarques

L'enseignant-e et les enfants peuvent maintenant adapter ou améliorer ensemble le jardin de circulation.



Consignes de l'enseignant-e

«Retournez dans le jardin de circulation. Regardez s'il reste encore des endroits dangereux ou peu clairs. Tout en roulant, réfléchissez aux panneaux de signalisation qui pourraient convenir à certains endroits.»



Questions de réflexion possibles

- Où avez-vous identifié des endroits dangereux? Quelles améliorations peuvent y être apportées pour éviter les collisions?
- Connaissez-vous des panneaux de signalisation qui pourraient nous aider à rendre le jardin de circulation plus sûr? Si oui, lesquels?



Remarques

L'enseignant-e peut dessiner sur le sol, à la craie, quelques panneaux de signalisation pour aider les enfants à se les remémorer. Il ou elle peut également montrer aux enfants les principaux panneaux de signalisation imprimés sur des feuilles plastifiées et leur demander de les poser par terre aux endroits qui conviennent.



Consignes de l'enseignant-e

«Quand vous roulez dans le jardin de circulation, prenez garde à la façon dont vous freinez.»



Questions de réflexion possibles

- À quoi prenez-vous garde quand vous freinez? Comment freinez-vous?
- Avez-vous réussi à freiner à temps partout où cela était nécessaire?



Remarques

L'enseignant-e met aussi en avant certains aspects moteurs ou techniques en abordant des thèmes comme le freinage ou la conduite dans les virages, puis laisse les enfants s'exercer. Le jeu «[Un, deux, trois, soleil!](#)», par exemple, est parfait pour entraîner le freinage.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

Pour terminer, les enfants peuvent sillonner une nouvelle fois le jardin de circulation.



Consignes de l'enseignant-e

«Vous pouvez à nouveau parcourir le jardin de circulation. Respectez les panneaux de signalisation et veillez à freiner correctement.»



Questions de réflexion possibles

- Quel tronçon vous a particulièrement plu?
- Quelles sont les règles qui s'appliquent lorsque vous roulez à trottinette dans la circulation routière?



Remarques

L'enseignant-e revient sur les règles de circulation et rappelle aux enfants que l'on ne se comporte pas de la même manière dans la circulation routière que dans un jardin de circulation.

Variantes

- **Matériel:** planches à roulettes, vélos
- **Extensions**
 - Dessiner un funpark, tracer des obstacles sur le sol avec une craie.
 - Mettre à disposition du matériel (p. ex. cordes, piquets, etc.) afin d'aménager des obstacles en plus de ceux tracés à la craie.

Jouer: Catapulte à balles magiques

Par paires, les enfants transportent des «balles magiques» sur un foulard avant de les lancer ou de les projeter sur une cible ou dans une zone délimitée.



Niveau de compétence: Les enfants sont capables d'assumer différents rôles lorsqu'ils jouent et de respecter les règles.

Objectif d'apprentissage: Les enfants coopèrent pour accomplir la tâche demandée. Ils respectent les règles, perçoivent l'idée de base du jeu et la développent.



Matériel: «Balles magiques»: entre trois et cinq types d'objets mous différents (p. ex. foulards noués, volants, sacs de sable, footbags, etc.); cibles: cerceaux, tapis, couvercle de caisson, seau, etc.; «foulard magiques» (min. 70x70 cm, max. 100x100 cm); cordes, cônes/assiettes pour délimiter les zones

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer



Consignes de l'enseignant-e

«Vous êtes des magiciens et vous devez transporter avec soin vos «balles magiques» au pays magique pour qu'elles retrouvent tous leurs pouvoirs. Vous avez uniquement le droit de les toucher avec vos mains pour les poser sur votre «foulard magique». Êtes-vous capables de transporter toutes les balles magiques dispersées dans la salle sans les faire tomber et de les faire atterrir dans le pays magique? Chaque personne tient deux coins du foulard. Il est interdit de mettre un pied dans le pays magique.»



Questions de réflexion possibles

- Comment faites-vous, à deux, pour ne pas faire tomber les balles magiques lors du transport?
- Comment vous y prenez-vous pour faire voler les balles et être sûrs qu'elles atterrissent bien dans le pays magique?



Remarques

L'enseignant-e peut définir les modalités de transport en fonction des balles magiques mises à disposition et du pays magique aménagé.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

Les équipes collaborent de différentes manières.



Consignes de l'enseignant-e

«Montrez aux autres groupes comment vous avez accompli la tâche demandée. Testez les différentes techniques.»



Questions de réflexion possibles

- Que faut-il pour réussir la tâche?
- Quelle technique a particulièrement bien fonctionné?



Consignes de l'enseignant-e

«Réfléchissez maintenant à d'autres façons de faire et testez-les.»



Questions de réflexion possibles

- Quelles règles pourraient être modifiées dans ce jeu?
- Voulez-vous également changer quelque chose au niveau du matériel?



Remarques

Selon l'âge des enfants, cette tâche d'apprentissage peut aussi être proposée sous forme de concours. L'enseignant-e détermine – ou laisse les enfants choisir – le nombre de balles transportées et lancées en une fois.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

Pour terminer, les enfants disent aux autres quelle forme du jeu ils ont le plus apprécié et s'ils ont formé une bonne équipe.



Questions de réflexion possibles

- Quelle forme de jeu avez-vous préféré?
- Pourquoi votre équipe a-t-elle ou n'a-t-elle pas bien fonctionné?
- Quel est le but de ce jeu? Qu'avez-vous appris?



Remarques

L'enseignant-e peut mettre en avant les idées particulièrement bonnes ou le travail d'équipe réussi et orienter les questions de réflexion dans cette direction.

Variantes

• Matériel

- Objets du quotidien: boules de papier journal, bouchons de bouteilles en PET; cibles: seaux, parapluies, boîtes en carton
- Objets trouvés dans la nature: pommes de pin, mousse, petites branches; cibles: zones délimitées par des branches, souches, creux/trous dans le terrain, etc.

• Extensions

- Réaliser ce jeu dans une salle de classe ou à l'extérieur.
- Former des groupes de quatre afin de rendre la tâche plus compliquée.

Se déplacer dans l'eau: Poursuite dans la vase

Les enfants s'adonnent à un jeu de poursuite qui doit les initier de manière ludique à la plongée.



Niveau de compétence: Les enfants sont capables de rester sous l'eau quelques secondes tout en expirant.

Objectif d'apprentissage

Les enfants plongent sous l'eau quelques secondes.



Matériel

- Bassin d'apprentissage (eau jusqu'aux hanches / à la poitrine)
- Morceaux de frite de piscine pour identifier les chasseurs
- Seaux

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e présente le jeu «Poursuite dans la vase» et les différents rôles qu'il comporte.

Les chasseurs sont des «monstres de vase» qui tentent de couvrir de vase les enfants en les attrapant. Ils tiennent un morceau de frite de piscine à la main et peuvent s'en servir pour attraper les fuyards (sans les taper!).

Les libérateurs sont des «poissons nettoyeurs» qui sont reconnaissables au seau dont ils sont équipés. Avec cet accessoire, ils peuvent nettoyer et ainsi libérer les enfants couverts de vase.

Deux ou trois monstres de vase et deux ou trois poissons nettoyeurs sont désignés avant le début du jeu.



Consignes de l'enseignant-e

«Nous allons jouer aujourd'hui à la «poursuite dans la vase». Les chasseurs sont des monstres de vase qui vous couvrent de vase s'ils vous attrapent. Pour être de nouveau tout propres, vous devez aller vers les poissons nettoyeurs, munis de seaux remplis d'eau. Avant de renverser leurs seaux sur vous, ils doivent toujours vous demander si vous voulez un petit ou un grand nettoyage.»



Questions de réflexion possibles

- Comment les poissons nettoyeurs vous ont-ils nettoyés?
- Qu'avez-vous trouvé agréable, ou au contraire désagréable?



Remarques

Selon l'âge des enfants, l'enseignant-e joue le rôle du poisson nettoyeur durant la première partie et peut ainsi renverser le seau avec précaution. Il ou elle peut aussi prêter main-forte aux poissons nettoyeurs. Dans ce cas, les enfants les plus craintifs peuvent toujours se faire libérer par l'enseignant-e, qui les aspergera avec retenue.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

Le rôle des poissons nettoyeurs est supprimé avec la progression du jeu. Les enfants doivent inventer leur propre façon de se nettoyer dans la zone prévue à cet effet dans le bassin d'apprentissage.



Consignes de l'enseignant-e

«Nous ne pouvons malheureusement plus compter sur les poissons nettoyeurs. Mais vous pouvez vous nettoyer vous-mêmes dans la zone prévue à cet effet. À vous de décider comment vous vous y prenez.»



Remarques

L'enseignant-e observe la zone de nettoyage et peut orienter le jeu de telle sorte que les enfants se nettoient en s'immergeant. Il ou elle doit toutefois s'assurer que les enfants ont déjà de l'expérience en la matière.



Questions de réflexion possibles

- Comment avez-vous fait pour vous nettoyer sans l'aide des poissons nettoyeurs?
- Comment pourriez-vous simplifier cette opération ou, au contraire, la rendre plus difficile?



Remarques

Les enfants peuvent trouver désagréable d'être aspergés, même avec de l'eau. Certains doivent s'armer de courage pour s'immerger. Par conséquent, il est conseillé d'accompagner les enfants dans ce processus d'apprentissage. Une approche ludique peut s'avérer utile.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

Pour terminer, les enfants expliquent comment ils se sont libérés.



Questions de réflexion possibles

- Comment vous êtes-vous nettoyés?
- Comment vous sentez-vous sous l'eau?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à vous sentir à l'aise sous l'eau?



Remarques

En discutant avec les enfants, vous pouvez développer un nouveau jeu de poursuite pour la leçon suivante. Vous pouvez aussi imaginer d'autres défis en lien avec l'immersion.

Indications

Ouvrages

- Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz [D-EDK] (2016). [Lehrplan 21. Bewegung und Sport](#). Luzern: D-EDK.
- Dössegger, A. & Varisco, J. (2010). J+S-Kids. Theoretische Grundlagen. BASPO.
- Ferrari, I., Steinmann, P., Kühnis, J., Herrmann, C., Huber, L., Mathis, R., Lüthy, P., Schmocker, E. & Steiger, S. (2023). Sportpraxis reflektiert. Lernaufgaben in der Grundschule gestalten – aber wie? *SportPraxis*, 64(6), 44-47.
- Ferrari, I., Steinmann, P., Kühnis, J., Gogoll, A., Herrmann, C., Huber, L., Lüthy, P., Mathis, S., Schmocker, E. & Steiger, S. (2024). *Lernaufgaben zur Bewegungsförderung in der Kindheit*. [Lernaufgaben zur Bewegungsförderung in der Kindheit | PHZH](#)
- Gogoll, A. (2022). Handlungsfähigkeit und Kompetenzen im Konzept der pragmatischen Sport-didaktik. In A. Böttcher, S. Meier, A. Poweleit & S. Ruin (Hrsg.), *Schulsport im Spiegel der Zeit(en) – Kontinuitäten und Diskontinuitäten im sportdidaktischen Diskurs* (S. 87–104). Meyer & Meyer.
- Pfitzner, M. (2018). Lernaufgaben im kompetenzförderlichen Sportunterricht. Theoretische Grundlagen und empirische Befunde. Springer VS.
- Pfitzner, M. & Aschenbrock, H. (2013). Aufgabenkultur. Voraussetzungen und Merkmale eines kompetenzorientierten Unterrichts. *Sportpädagogik*, 37(5), 2-6.
- Reusser, K. (2014). Kompetenzorientierung als Leitbegriff der Didaktik. *Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung*, 32(3), 325–339.
- Seiler, S., Ferrari, I. & Messmer, R. (2016). Aufgaben im Sportunterricht: kompetenzorientierte Aufgaben für den Sportunterricht auf der Sekundarstufe I und II. *Sportunterricht*, 65(11), 322-327.
- Zimmer, R. (2020). *Handbuch Bewegungserziehung. Grundlagen für Ausbildung und pädagogische Praxis* (26. ed.). Freiburg im Breisgau: Herder.

Un grand merci

aux enfants et aux enseignants du jardin d'enfants Rigi et de la classe primaire de l'école Sonneg à Goldau (SZ) pour leur participation aux tournages des vidéos.

Les institutions partenaires suivantes ont participé au projet [Lernaufgaben zur Förderung der Bewegungs- und Sportkompetenzen in der Kindheit](#).

- [PH Zürich](#)
- [PH Schwyz](#)
- [Haute école fédérale de sport de Macolin HEFSM](#)
- [PH Thurgau](#)
- [PluSport](#)
- [Promotion Santé Suisse](#)

Partenaires

 SVSS · ASEP · ASEF

 bfu
bpa
upi

 swiss
olympic
spirit of sport

Impressum

Éditeur: Office fédéral du sport OFSPPO, 2532 Macolin

Auteurs/-es: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger

Rédaction: Francesco Di Potenza, mobilesport.ch

Traduction: Service linguistique OFSPPO

Vidéos: Kaspar Zwirner, Yannick Leibacher, Médias didactiques OFSPPO

Dessins: Luzi Etter

Conception graphique: Franziska Küffer, OFSPPO