

Manipulation de petit matériel

Définition, niveaux concernés par ce type d'activités

Les activités de manipulation de petit matériel sont des activités que nous classons dans les activités du domaine 1 au cycle 1, mais qui peuvent aussi bien se situer dans les activités du domaine 1 ou 2 au cycle 2. Les activités de manipulation pratiquées au cycle 1 et 2 conduisent aux sports collectifs, à la GRS ou au tennis et aux lancers athlétiques du cycle 3.

Les compétences visées par les activités de manipulation de petit matériel

Certaines compétences peuvent être travaillées plus particulièrement à l'occasion des séances de manipulation :

Au cycle 1 : " l'enfant doit pouvoir utiliser, à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires. Il construit ses conduites en s'engageant dans l'action."

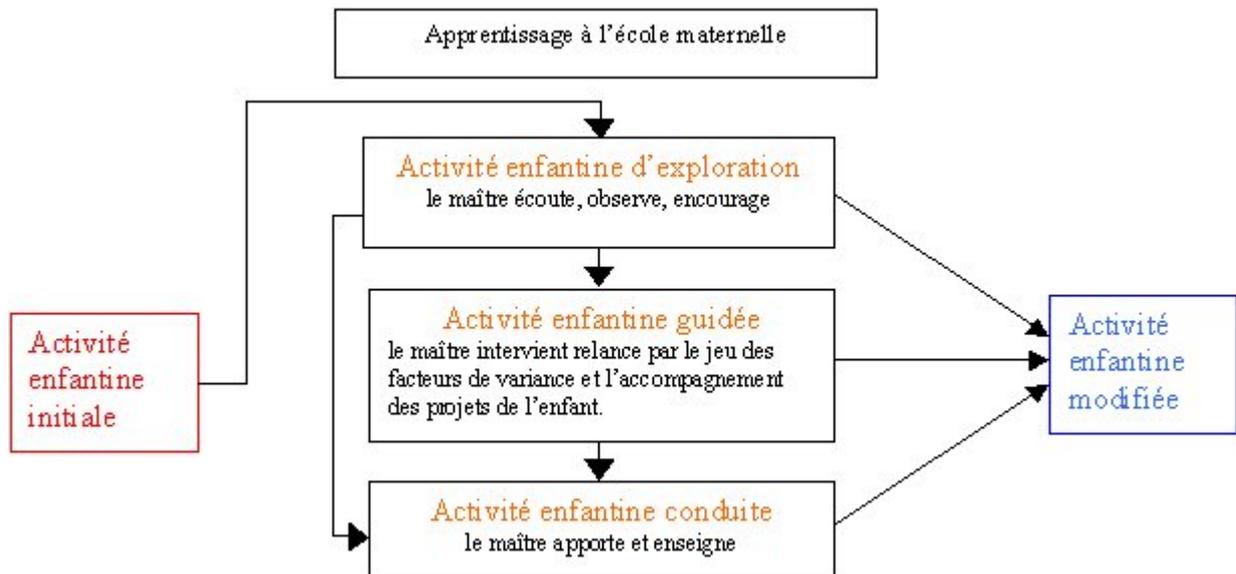
Au cycle 2 : "l'enfant structure ses conduites en analysant son activité. C'est dans et par l'action que l'enfant construit et utilise des savoirs fondamentaux."

Objectifs assignés à l'activité de manipulation

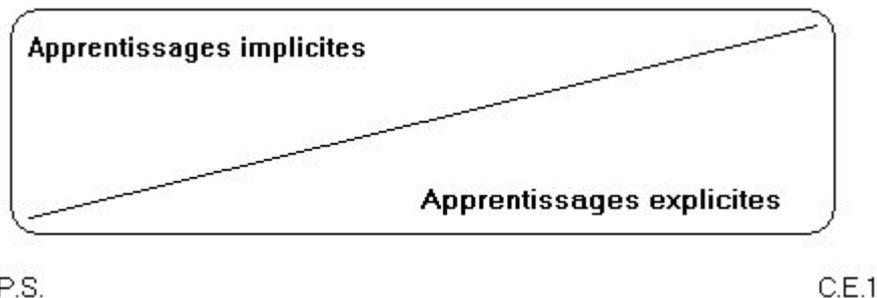
- * permettre aux conduites motrices de s'affiner et de se diversifier, connaître par l'action son corps et ses possibilités motrices et sensorielles.
- * recherche de précision, d'adresse, d'indépendance segmentaire, d'habileté manuelle, affirmation de la latéralisation, adaptation continuelle, réaction à l'imprévu.
- * vision de l'objet en mouvement, sollicitation du toucher, de l'ouïe, coordination de différentes sensations (toucher, vue, audition).
- * sollicitation de l'attention, de la mémoire, de l'anticipation, joie de jouer, de manipuler, de réussir, persévérance, goût du geste efficace et joli, sens musical.

Démarche d'apprentissage pour une activité de manipulation de petit matériel

A partir de situations spontanées ou provoquées, suscitant chez l'enfant une activité d'exploration et d'essais, le maître observe, analyse et fait évoluer la situation existante ou en crée de nouvelles pour multiplier et diversifier les conduites motrices.



La démarche oscille entre des apprentissages implicites et des apprentissages explicites. On peut représenter la part des différents apprentissages de la petite section au C.E. 1 par ce tableau :



Quel matériel utiliser ?

Forme	Objets
sphérique	balles de chiffon, billes, ballons de baudruche, ballons, boules, balles, balles lestées...
plate	tapis, nattes individuelles, palets...
ronde	cerceaux, anneaux, pneus..
épaisse	caissettes, briques, emballage, palets de bois, barils de lessive, échasses
longue	bâtons, tubes de carton, lattes, bambous, cordes, crosses, raquettes...
formes diverses	massues, bouteilles de plastique, pots de yaourt, comètes, cageots, cartons, blocs de mousse...
déformable	tissus, rubans, foulards, écharpes, lambs, cordelettes, élastiques.
sonore	tambourins, claves, triangles, grelots, cloches, maracas, cayambs...
gros	bancs, tables, chaises, coffres, éduc gym...

Pour ce genre d'activités il faut veiller à :

1) la diversité

Il est intéressant de permettre à l'enfant d'utiliser des objets très variés, dont les caractéristiques très différentes (forme, grandeur, grosseur, poids, matière, rigidité, couleur) permettent une activité motrice plus riche et plus motivante.

2) la quantité

La quantité de matériel mis à la disposition des enfants est un élément déterminant pour la richesse des réponses. Il peut y avoir autant, plus, moins d'objets que d'enfants, cette seule variable modifiant la structure des jeux des enfants.

Le nombre d'objets proposés doit toujours permettre une activité suffisante des enfants.

Conduite d'une séance de petit matériel

Le maître organisateur

L'organisation doit être rapide : le terrain est délimité si besoin, le matériel est prêt à être distribué, en nombre suffisant et suffisamment accessible.

La consigne est claire, précise, concise, et le maître s'assure de la bonne compréhension des enfants.

Le maître animateur

Il faut avant tout favoriser les recherches des enfants mais il faut laisser suffisamment de temps aux enfants pour rechercher, agir, essayer.

Le maître observe d'abord, encourage, puis par des questions individuelles ou en groupe, les amène à modifier, varier leurs actions.

Puis il choisit une ou plusieurs actions proposées par certains enfants, les fait réaliser par l'ensemble de la classe, et / ou il modifie la consigne qu'il a donnée.

Son choix est déterminé par :

- la " *trouvaille* " de l'enfant qui présente un intérêt car elle pose un problème moteur aux enfants.
- la " *trouvaille* " de l'enfant qui va dans le sens des objectifs que le maître a fixés pour sa séance.
- la " *trouvaille* " de l'enfant qui va dans une direction non prévue dans les objectifs de séance mais est intéressante par un aspect particulier (motricité, imaginaire, collectif) : il accompagne les enfants dans la réalisation de leur projet
- un problème particulier que le maître a décelé (il propose alors une solution et la fait travailler)
- un besoin de relance de l'activité des enfants pour enrichir les réponses motrices : Le maître agit sur les facteurs de variance et modifie le milieu, les objets, leur nombre, favorise les échanges, utilise l'espace autrement, propose un rythme d'exécution différent.

Le maître observateur

Centrer son observation sur les actions	Types d'interventions possibles du maître
Actions pratiquées par le plus grand nombre	Faire varier car les enfants font ce qu'ils savent faire, ils "n'apprennent" donc pas ; on peut faire changer de main, de partie du corps, faire en déplacement ou à plusieurs, faire plus haut plus loin plus fort,...
Actions exceptionnelles, intentionnelles, fortuites	Faire répéter, affiner la réponse, et la proposer à l'étude de l'ensemble de la classe vérifier si l'enfant est capable de refaire, s'il parvient à maîtriser son habileté
Actions successives, sans lien, enchaînées ou combinées	Proposer à l'enfant un enchaînement possible d'actions ou un but différent vérifier que l'enfant est capable de reproduire son enchaînement d'actions, travailler sur la fluidité de l'enchaînement (maîtrise)
Actions qui tiennent compte de la spécificité du milieu ou du matériel	Valoriser ces réponses, les faire reproduire à toute la classe si elles sont intéressantes (elles posent un problème moteur aux enfants ou sollicitent son imaginaire)
Actions avec ou sans déplacement	Faire exécuter les trouvailles en déplacement est également un moyen de complexifier la tâche proposée aux enfants
Actions symboliques	Suivre le projet de l'enfant, le mettre en "réserve" pour une prochaine séance,
Les manifestations affectives individuelles	
Désintérêt	Intervention individuelle pour remotiver encourager
Intérêt avec ou sans participation à l'action	Surtout chez les tout petits : laisser du temps pour que l'enfant s'intègre au jeu, il le fait généralement seul sinon, intervenir individuellement
Prise de risque	Assurer les conditions de sécurité en agissant sur l'organisation, le milieu, mais ne pas empêcher
Persistance dans la même action ou abandon	Trouver une relance, changer les conditions, changer de main
Verbalisation, bruitage, chants, rire	Laisser faire (si cela ne gêne pas les autres classes), l'organiser au besoin
Les manifestations affectives d'ordre collectif	
mimétisme, imitation, association, entraide, coopération, opposition, conflit, autonomie, dépendance, domination, sollicitation, demande d'aide, d'approbation, dialogue	Les utiliser pour accompagner le projet de l'enfant.

Trame de variance

Pour créer des situations de manipulation de petit matériel, il suffit d'associer un ou plusieurs des paramètres entrant dans la composition d'une situation d'apprentissage, c'est à dire :

engin	action	corps	espace	milieu	l'autre
<ul style="list-style-type: none"> • Balle de chiffon, bille, ballon de baudruche, ballon, boule, balle, balle lestée, sac de graine • Tapis, natte individuelle, tissus • Cerceau, anneau, pneu • Caissette, brique, emballage, palet, baril de lessive, échasse • Bâton, tube de carton, latte, bambou, corde, crosse de hockey, uni hoc, raquette • Massue, bouteille, de plastique, pot de yaourt, comète, cageots, carton, bloc de mousse • Tissus, ruban, écharpe, lamb, cordelette, élastique • Tambourin, clave, triangle, grelot, clochette, maracas, cayamb • Banc, table, chaise, éduc-gym, espalier... 	<ul style="list-style-type: none"> • frapper • transporter • équilibrer • s'équilibrer • se déséquilibrer • balancer • décrocher • manipuler • vider • grimper • soulever • explorer • jeter • entasser • franchir • accrocher • ramper • viser • rouler • tirer • repousser • taper • se cacher • déménager • empiler • marcher • diriger • guider • aider • lancer • esquiver • glisser • attraper • comparer • charrier • faire voler • jongler..... 	<ul style="list-style-type: none"> • à une main • à 2 mains • avec la tête • avec les épaules • avec les bras • avec les coudes • avec les pieds • avec le pied droit • avec le pied gauche • avec la main droite • avec la main gauche... 	<ul style="list-style-type: none"> • sur place • en déplacement • course, saut, marche • pas chassés • cloche pied • en avant • en arrière • sur le côté • trajectoire de l'engin haut bas loin près à droite à gauche devant derrière 	<ul style="list-style-type: none"> • cour • terrain herbeux • terrain plat • terrain bitumé • terrain accidenté • salle • aménagé • naturel • avec obstacle • sans obstacle • avec des cibles : • verticale haute • verticale basse • horizontale haute • horizontale basse • oblique • (cartons, cerceaux • buts, panier, corbeilles, baril de lessive...) • avec des zones : • angulaire, carrée... • avec des tracés au sol : ligne droite, ligne courbe, escargot 	<ul style="list-style-type: none"> • à deux : • face à face • dos à dos • de côté • loin • près • à plusieurs • en groupe • groupe contre groupe • en imitation • en coopération • en opposition • chacun un engin • un engin pour deux • un engin pour trois • plusieurs engins chacun
Activité : manipulation petit matériel lancé				Cycle : 1	

Compétence spécifique : Réaliser une action que l'on peut mesurer
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétence de fin de cycle : Avoir expérimenté différents verbes d'action avec ces matériels dans des situations individuelles, à deux ou à plusieurs

Compétence transversale : s'engager dans l'action, identifier et apprécier les effets de l'activité, se conduire dans le groupe en fonction de règles

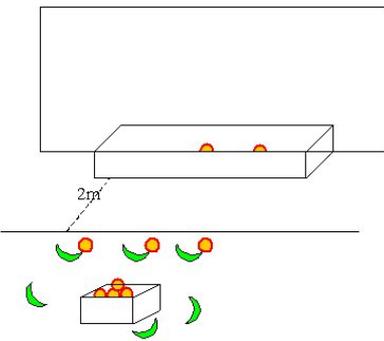
Situation

Titre de la Situation : lancer des ballons de mousse

Objectifs, savoirs visés : diversifier et affiner les gestes de lancer

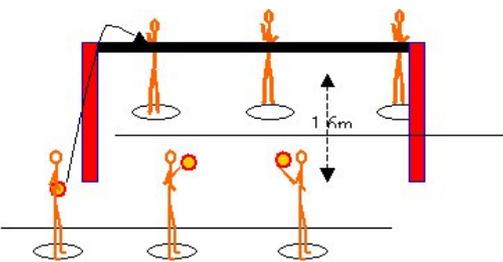
Organisation :

atelier 1



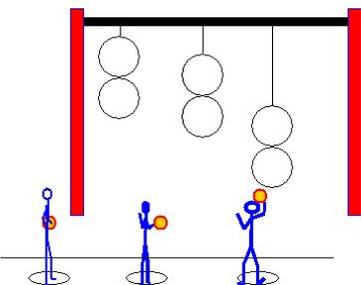
Reserve de ballons
lancer dans la caisse un gros ballon

Atelier 2



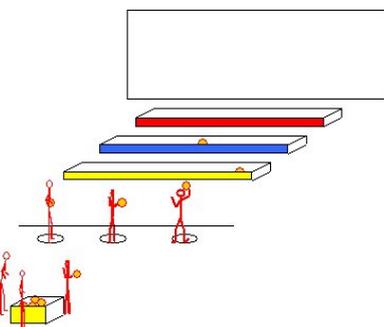
Lancer par deux un ballon par dessus un fil tendu

Atelier 3



Lancer dans des cerceaux verticaux à différentes hauteurs

Atelier 4



Lancer un ballon dans chacune des caisses

Matériel :

gros ballons 12

ballons légers 3

ballons GRS 6

ballons volley 6

cordelette

craie

cerceaux 12

caisses 6

fiches rouge, bleue, jaune

Consigne :

Vous allez travailler en atelier, vous vous mettez en groupe de couleur
les verts => atelier 1
les oranges => atelier 2
les bleus => atelier 3
les rouges => atelier 4

Par atelier :

Atelier 1, vous prenez un ballon dans la caisse et vous essayez de le lancer pour qu'il reste dans la grande caisse, puis vous en lancez un deuxième. Quand tout le monde a lancé ses 2 ballons, vous allez les rechercher et vous recommencez.

Atelier 2, un ballon léger pour deux vous vous mettez de part et d'autre du fil et vous essayez de vous envoyer le ballon par-dessus le fil.

Atelier 3, avec votre ballon vous essayez de l'envoyer dans un cerceau puis dans l'autre. Si vous réussissez vous passez à la ligne suivante

Atelier 4, vous essayez de toucher la zone jaune avec votre ballon, quand vous avez réussi, vous essayez de toucher la zone bleue, puis la zone rouge. Après cinq minutes, quand je taperai sur mon tambourin, les équipes changeront d'atelier

Critères de réussite :

Atelier 1 : les ballons restent dans la caisse
Atelier 2 : deux échanges par-dessus le fil
Atelier 3 : passer au moins à la ligne suivant
Atelier 4 : lancer directement dans au moins 2 caisses

Critères de réalisation :

Atelier 1 : lancer directement dans la caisse ou avec un rebond, à deux mains lancer bas.

Atelier 2 : lancer bas ou lancer haut en poussant ou ballon derrière.

Atelier 3 : lancer bras cassé.

Atelier 4 : lancer bas pour la première zone, puis lancer à la poitrine pour la deuxième zone, puis lancer à bras cassé pour la troisième zone.

Variables didactiques :

Hauteur des fils, distance des cibles, taille des ballons, nombre d'essais, temps d'apprentissage

Premier temps phase de découverte

Le maître circule entre les différents ateliers pour observer, encourager, rappeler les consignes. Cette phase dure en maternelle au moins une rotation, c'est à dire une leçon.

Problèmes posés aux enfants	Interventions possibles
· Les enfants n'ont pas compris l'organisation, les consignes, les rotations.	· Le maître reprecise consignes, organisation, rotation, en fonction de l'incomprehension, à un enfant, un groupe d'enfant, toute la classe
· Certains enfants restent inactifs	· Les solliciter, repreciser le but de la tache. · Chercher à savoir pourquoi (fatigue, desinteret...).
· Certains enfants sont en echec flagrant	· Il faut les laisser travailler un moment pour voir s'ils s'adaptent à la situation, sinon il faut les questionner sur leur façon de faire : " Tu n'y arrives pas, comment pourrais-tu faire autrement ? "
· Des enfants presentent des difficultés de réalisation	· Il faut les encourager, les stimuler dans leurs recherches : " C'est bien continue... " " Allez ! Essaie encore une fois, c'est bien ".
· Des enfants proposent des actions interessantes	· Il faut noter les problèmes, ils serviront pour construire les prochaines séances. · Il faut encourager les enfants à poursuivre et noter mentalement les réponses qui serviront dans la phase codifiée.
· Certains enfants proposent des actions sans tenir compte de la spécificité du matériel ou du milieu	· Il faut les laisser agir, noter les réponses, et renforcer leurs réussites et minimiser leurs échecs. " C'est bien, tu vois dans cet atelier, tu réussis " " Ah, tu n'y arrives pas ! Ce n'est pas grave ! Essaie autrement peut être ! "

Phase structuration : activité infantine conduite

Au cours de cette phase, le maître va inciter les enfants à varier leurs réponses motrices par des consignes différentes, des critères de réussites différents, des modifications du milieu pour permettre des réponses variées, plus adaptées au ballon et au problème posé.

Cette phase peut durer une ou plusieurs séances.

Consigne :

" Attention, aujourd'hui dans tous les ateliers, vous essayez de réussir au moins une fois. Quand vous avez réussi, vous devez changer votre façon de lancer "J'ai changé un petit peu les ateliers. J'ai ajouté des lignes plus près à l'atelier 1 et 4. Ceux qui n'arrivaient pas à la séance précédente, vous commencez par la ligne plus près. J'ai mis des cerceaux à l'atelier 2, il faut essayer à la ligne et aussi aux cerceaux. Quand on a réussi dans le cerceau plus près, on recule. Dans l'atelier 3, ceux qui n'arrivaient pas bien à lancer dans les cerceaux essaient dans les cerceaux plus bas, ceux qui arrivaient facilement essaient dans les cerceaux plus hauts.

Problèmes posés aux enfants	Interventions possibles
<p>Atelier 1</p> <ul style="list-style-type: none"> · A 1 m, l'atelier devient trop facile · On trouve toujours des lancers au-dessus de la tête · Certains enfants ne trouvent pas d'autres façons de lancer 	<ul style="list-style-type: none"> · Il faut <i>supprimer la ligne</i>. · Il faut demander aux enfants de <i>changer leur façon de lancer ou mettre un élastique entre la caisse et la ligne</i> et demander que le ballon passe sous l'élastique · <i>Il faut les questionner sur la façon de tenir le ballon</i>, l'endroit de départ du ballon, la trajectoire du ballon (directement dans la caisse ou avec un ou deux rebonds avant d'entrer dans la caisse)
<p>Atelier 2</p> <ul style="list-style-type: none"> · Certains enfants n'arrivent pas à faire passer le ballon au-dessus du fil. · Certains enfants réussissent près, mais ne réussissent pas quand ils sont loin · Certains enfants ne rattrapent pas le ballon · Certains enfants ne changent pas leur façon de lancer 	<ul style="list-style-type: none"> · Conseiller aux enfants de <i>jouer vers l'endroit le plus bas et de se déplacer vers l'endroit le plus haut</i> quand ils réussissent, ou les questionner sur les raisons de leurs échecs, (mauvaise tenue du ballon, si l'enfant est près du fil, il doit tenir le ballon au-dessus de sa tête, s'il est plus loin, il peut le tenir à la poitrine ou au niveau des genoux, jambes écartées) ou leur conseiller de se rapprocher du fil · <i>Les questionner sur les différentes façons de lancer un ballon</i> ou sur les raisons qu'ils trouvent à leurs réussites et leurs échecs. · Ne pas insister sur cet aspect, ce n'est pas l'objectif de la séance. · <i>Rappeler la consigne</i>.
<p>Atelier 3</p> <ul style="list-style-type: none"> · Certains enfants ne changent pas leur façon de lancer · Certains enfants réussissent près, mais ne réussissent pas quand ils sont loin · Certains enfants réussissent quand ils lancent sur les cerceaux bas, mais pas dans les cerceaux hauts · Il y a peu de réponses différentes, peu de façons différentes de lancer 	<ul style="list-style-type: none"> · Rappeler la consigne. · Les questionner sur les différentes façons de lancer un ballon ou sur les raisons qu'ils trouvent à leurs réussites et leurs échecs. · leur demander de changer leur façon de lancer. · Questionner les enfants sur comment on peut tenir le ballon, ou dans quelles positions (bras, jambes, de face, de profil, de dos) sont les autres enfants avant de lancer le ballon, quelle trajectoire peut avoir le ballon, directement dans le cerceau, avec un rebond, deux rebonds.
<p>Atelier 4</p> <ul style="list-style-type: none"> · Il y a peu de réponses différentes, peu de façons différentes de lancer · Certains enfants réussissent quand ils lancent sur la zone jaune, mais pas dans les autres zones 	<ul style="list-style-type: none"> · Questionner les enfants sur comment on peut tenir le ballon, ou dans quelle position (bras, jambes, de face, de profil, de dos) sont les enfants avant de lancer le ballon, quelle trajectoire peut avoir le ballon (tendue, en cloche, basse, haute). · Les questionner sur les différentes façons de lancer un ballon ou sur les raisons qu'ils trouvent à leurs réussites et à leurs échecs ou leur demander de changer leur façon de lancer quand ils changent de cible ou quand ils changent de ligne.

Phase de codification : activité enfantine conduite

Le maître intervient par des consignes qui précisent davantage les critères de réalisation, le comment faire ou en faisant imiter les camarades.

Cette phase peut encore durer plusieurs séances

Problèmes posés aux enfants	Interventions possibles
<p>Faire imiter</p> <ul style="list-style-type: none">· consigne générale : " par trois, sur chaque atelier, un enfant montre une façon de lancer, les autres font le même lancer" <p>ou</p> <p>" pendant une minute, vous cherchez les différentes façons de lancer le ballon, puis je dirai qui vous devrez imiter. Celui qui est désigné doit expliquer aux autres comment il a fait "</p> <p>Préciser les modalités d'action</p> <ul style="list-style-type: none">· consigne par atelier le maître indique les manières de lancer :· Atelier 1 "vous lancez depuis la grande ligne, à deux mains ballon à la poitrine, le ballon fait un rebond avant de rentrer dans la caisse. "· Atelier 2 "vous lancez à deux mains, ballon au-dessus de la tête, vous reculez d'un pas chaque fois que vous avez réussi. "· Atelier 3 " vous lancez d'une main le ballon, à la première ligne, par en dessous, à la deuxième ligne par-dessous ou par-dessus l'épaule, à la troisième ligne, à bras cassé. "· Atelier 4 "vous lancez depuis la troisième ligne, le ballon tenu à deux mains, jambes écartées, le ballon entre les jambes. "	<p>Les interventions pendant cette phase pourront être :</p> <ul style="list-style-type: none">· faire imiter un camarade· faire imiter le maître· repreciser ou faire repreciser le geste demandé· faire observer les réponses des autres· aider les enfants à faire· questionner les enfant sur ce qu'il pense faire, leur indiquer, leur montrer ce qu'ils font réellement