

# Formation TPS du mardi 12 novembre 2013

---

Le thème de la journée : Comment développer des apprentissages en TPS (Devenir élève et langage) ? Quelle mise en œuvre en salle de jeu ?

1 débat/1 problématique : L'enseignante doit-elle tirer parti des réponses spontanées des élèves ou donner une consigne ou une technique ?

Point de départ : analyse d'une vidéo filmée en salle de jeux : monter sur une cage à grimper  
Mutualisation animée par F. Leblanc, V. Delaune, J.J. Dabat-Aracil

## **Agir en sécurité**

La difficulté, c'est de rassurer les parents et les enfants en proposant des activités qui rassurent tout en permettant aux élèves de prendre de l'initiative et des risques mesurés.

Laisser faire constitue aussi une prise de risque pour l'enseignante qui doit alors vaincre son appréhension et anticiper la question de la sécurité et limiter les risques en adaptant le niveau de difficulté. Le choix du matériel est ici décisif.

Remarques

Certains enfants n'ont pas le sens du danger. Ces derniers sont souvent des enfants que les adultes n'ont pas laissé faire et expérimenter. Ce point mérite d'être travaillé avec les familles.

En même temps, cela s'enseigne, se verbalise. En situation, on peut le mettre en évidence et essayer d'en faire prendre conscience à l'enfant.

## **La démarche**

Aider l'enfant à faire tout seul et sans faire à sa place. Maria Montessori

L'enfant doit trouver la ou sa solution.

Le maître laisse le temps à l'enfant d'expérimenter.

La réussite et le dépassement de soi constituent un levier.

Ne pas faire à la place de l'élève : Alors quelles postures et comportements adopter ?

Lors des déplacements sur le parcours, il est conseillé de parer sans donner la main d'emblée et de se tenir devant l'élève. C'est ainsi qu'on permettra à l'élève de rechercher par lui-même des solutions motrices.

Se mettre en face de l'élève. Le regard de l'adulte rassure.

Tenir l'enfant en se postant derrière change les appuis. La réponse ne sera alors pas « naturelle ».

Proposer la main mais ne pas la donner d'emblée. Laisser à l'élève la possibilité de s'équilibrer, de trouver ses appuis.

Ici c'est l'organisation matérielle qui induit les réponses motrices.

En résumé :

- Donner la possibilité d'expérimenter seul, en sécurité. Cela implique d'anticiper les situations et de choisir un matériel adapté.
- Ne pas surprotéger les enfants qui sinon n'oseront faire leurs expériences
- Offrir éventuellement des appuis (de la main, du regard) pour déclencher l'action motrice
- Se positionner plutôt devant pour sécuriser au niveau du regard

## **Installer la notion de consigne**

L'enseignante :

- pose les règles avant l'activité,

- laisse agir les enfants,

- régule dans l'action, elle relance, encourage et verbalise. Elle donne ainsi une occasion supplémentaire à l'enfant de s'approprier le vocabulaire lié au matériel et les verbes d'action.

- réaffirme les règles d'utilisation du matériel en sécurité et les règles de comportement en salle de jeu.

- fait comprendre et appliquer une consigne relativement ouverte par l'exemple et la répétition.

- s'appuie sur l'imitation, les habitudes, la ritualisation et la mémorisation des conduites et des formes d'activités, la répétition des organisations dans un cadre bien identifié

- se sert du plaisir de la réussite comme d'un levier.

En situation, l'enseignante doit souvent joindre le geste à la parole et favoriser l'imitation en payant de sa personne.

En fin d'activité, l'enseignante fait une synthèse. Ce moment est indispensable. Pour beaucoup d'enfants, ce n'est qu'en fin de séance, lorsqu'ils ont vécu l'activité, qu'ils ont une conscience claire de ce qui était attendu. Ce retour sur l'action est paradoxalement le moyen le plus efficace de poser la consigne.

En résumé

- Poser la consigne au départ, l'illustrer dans l'action, l'explicitier en fin d'activité.

### **Mettre les élèves en capacité d'écouter l'adulte et ses pairs**

- Choisir un lieu propice à l'écoute et la concentration (les gradins, autour d'un atelier) pour un temps rapide de verbalisation et d'observation
- S'asseoir sur les bancs ou les gradins pour écouter la maîtresse. La maîtresse dit « on va s'asseoir » et accompagne physiquement les enfants. Ensuite elle fait face au groupe, voire s'assoit aussi.
- Utiliser un signal pour imposer le silence et attirer l'attention des élèves ou indiquer que tout le monde s'assoit : une musique, d'un tambourin, du frapper de mains, une marionnette.
- S'impose physiquement pour contenir les enfants dans la salle.
- Réguler par les voix pour interpeller les enfants (« Thomas ! Viens, »)
- Les temps d'interaction avec le grand groupe doivent être très courts. La verbalisation se fait principalement de manière individuelle.

### **Apprendre à vivre ensemble :**

#### **Respect de soi et des autres**

On ne fait pas de mal aux autres.

On ne se met pas en danger.

#### **Respecter et comprendre les règles de vie en salle de jeux :**

L'interdit ou la règle sont souvent posés par rapport à l'occupation de l'espace et à l'utilisation du matériel.

On ne touche pas les vélos ou tout autre matériel remisé dans la pièce et inutile lors de l'activité.

- définir des règles incontournables et non négociables (pas sur les vélos, pas grimper les escaliers, respect des autres, présence de tous dans les lieux de l'activité...) → L'espace induit souvent les règles de fonctionnement.

- créer, générer de « l'ordre dans le désordre » pour garantir la sécurité.

#### **Enrôler/mobiliser sur la tâche**

1 principe : Plus l'enseignant est directif et moins l'élève a de chance de s'impliquer.

- Impliquer l'enfant dans la prise en charge de la totalité de l'activité (installation, activité, rangement)

- Faire installer le matériel va faciliter plus tard son rangement

- Présenter les espaces dédiés

- Impliquer les élèves dans la mise en place du matériel est aussi un moyen d'apprendre aux élèves dans quel endroit est rangé le matériel.

- Aller chercher le matériel et le ranger sont des rituels à installer. Ce sont des rituels de début puis de clôture de l'activité. Ce peut être également une occasion de faire coopérer ; exemple : porter les tapis à plusieurs.

- Impliquer les élèves dans le rangement du matériel. Cela renforce l'acquisition du vocabulaire et donne sens à la situation.

#### **Guider dans l'action**

On valorise certaines réponses et pas d'autres plutôt que de stigmatiser. Le silence intervient ici comme un message.

#### **Phase de clôture**

Incontournable, elle permet de faire le point sur ce qui était attendu, de valoriser et d'exprimer ce qu'est une réussite. Elle permet aux élèves de comprendre après coup ce qu'est l'activité et ce qu'elle n'est pas. En quelque sorte, elle permet de comprendre ce qu'était la consigne et plus globalement ce qu'est une consigne.