Aspects importants d'une leçon d'agrès en 3 – 6P.

Accueil :

- le calme s'impose au début de la leçon
- l'intérêt doit être sollicité et obtenu dès le départ (détail insolite, propos intéressants, idée originale, etc.)
- les objectifs, mis en rapport avec les activités déjà effectuées doivent être rapidement connus des enfants
- prendre garde au problème des dispenses (occuper les élèves dispensés dans le cadre de la leçon : le vécu est important !).

1^{ère} partie :

- effort progressif d'au moins 4 minutes (stimulation des principales fonctions physiologiques et psychomotrices)
- dès la 1^{ère} partie apparaît le fil conducteur de la leçon
- c'est un moment de grande qualité (concentration, qualité du mouvement !)
- recourir à l'imitation en imageant les exercices, mais ne pas aller jusqu'au stade caricatural (âge des élèves ...)
- faire un effort constant pour allonger, fortifier, assouplir la musculature.

Travail avec partenaires :

- la paire est le premier « maillon » du groupe ; laisser l'élève choisir son partenaire
- repérer immédiatement l'enfant qui a tendance à rester seul parce qu'oublié de ses camarades ; l'intégrer systématiquement à une paire déjà constituée, ou le prendre avec soi pour les démonstrations
- envisager les nombreux rôles du « partenaire » ; rival, ami, équipier, co-éducateur, etc.
- privilégier le travail avec partenaire au début de l'année scolaire, en cas de changement de locaux, de classe, etc.

Correction :

- autocorrection, ajustement ; laisser l'enfant découvrir une nouvelle situation ou un engin à main avant d'enseigner ...
- chaque exercice doit être au moins répété trois fois avant qu'intervienne une correction
- procéder d'emblée par corrections générales puis par corrections personnelles
- une bonne démonstration constitue la meilleure prévention contre les « fautes »
- toute correction débouche sur une nouvelle série d'essais du même exercice. Attention à cette règle lors du travail par postes : ne pas changer de poste juste après une correction.

Utilisation de l'espace :

- ne pas courir toujours dans le même sens (comme des chevaux de manège ...)
- pas d'arrivées de concours de groupes, de courses d'estafettes, de jeux contre le mur
- si les élèves sont en ligne ; reculer. A la différence d'Ali Baba ; voir et être vu !
- veiller que les élèves n'aient pas le soleil dans les yeux lors des explications, démonstrations ou de certains exercices (saut hauteur, sauts d'appui, etc.).

Mise en place, rangement du matériel, petit matériel :

- le petit matériel est déjà disponible au début de la leçon (sautoirs, cordes à sauter, balles, cerceaux, etc.)
- la consigne de mise en place ou de rangement doit répondre aux questions ; quoi ? qui ? comment ? où ? quand ?
- les deux solutions ;
 - a) organisation collective simultanée (petites colonnes, numéros, groupes)
 - b) pas d'arrêt d'activité ; le groupe cesse l'activité précédente, met son matériel en place puis commence la nouvelle activité ; pendant ce temps, les autres groupes poursuivent l'activité précédente
- le maître installe lui-même un « modèle » avant de constituer les groupes et donner les signes
- commencer par installer le matériel du fond de la salle c'est-à-dire du côté opposé à l'entrée du local de matériel « embouteillage ». Attention : au fur et à mesure du rangement, le niveau du chariot monte !
- entraîner la mise en place et le rangement sous forme de concours de groupes.

Gymnastique aux agrès :

- pas de moment de gymnastique aux agrès sans avoir préalablement vu le monde la tête en bas, fait quelques culbutes en avant et en arrière et assoupli les articulations
- introduire l'aide des camarades dès le départ, l'intégrer à l'apprentissage, l'exiger systématiquement ; celui qui aide comprend mieux l'exercice et ses difficultés
- démontrer soi-même
- attention aux exercices d'équilibre en début de journée, ne pas tolérer l'agitation en cas de risque
- utiliser les agrès pour plusieurs moments de leçon ; mise en train. concours de groupes, jeu
- chaque thème ou type d'agrès doit faire l'objet de quatre leçons au moins
- ne pas oublier les prérequis (principe d'une progression).

Préparation aux jeux :

- proscrire les jeux dépourvus de « rendement » tels que la balle à deux camps ou le jeu du mouchoir
- travailler très patiemment les gestes fondamentaux « lancer et recevoir »
- varier constamment les situations d'apprentissage (distance, sens de rotation, type de ballon, vitesse d'exécution, forme d'entraînement, etc.)
- utiliser les ballons adéquats ; exemple, les ballons en mousse avec des élèves craintifs, un ballon de basket au lieu d'un ballon lourd pour le « rollmops » dans les petites classes
...
- 8 équipes de 3 sur 4 terrains et non 2 équipes de 12 joueurs !
- introduire les règles de jeu au fur et à mesure des besoins, comme des aides et non des contraintes
- ne pas privilégier les jeux de « tir » où l'on accroît la peur du ballon ; la balle est un instrument de communication
- respecter les étapes dues à la complexité des situations, exemple pour des exercices de passe ;
 - a) rouler le ballon
 - b) idem puis se déplacer en marchant
 - c) se déplacer en courant
 - d) lancer le ballon puis se déplacer en courant
 - e) même exercice sous forme de concours de groupe

- développer la vision périphérique, facteur spatio-temporel de la motricité générale
- ne pas « déflorer » les grands jeux avant d'avoir abordé un large éventail de formes plus efficaces
- les trois activités du maître durant l'enseignement du jeu ; ARBITRER - ANIMER - ENSEIGNER.

Consignes :

- exiger le silence et l'attention avant de donner une consigne
- ne pas laisser du matériel entre les mains des élèves au moment de donner une consigne
- consignes très brèves, puis démontrer
- profiter des phases de « récupération » pour communiquer les consignes
- utiliser les divers registres et effets de la voix.

Se souvenir du petit tableau suivant

Ce qui est	<u>DIT</u>	n'est pas encore	<u>ENTENDU</u>
Ce qui est	<u>ENTENDU</u>	n'est pas forcément	<u>COMPRIS</u>
Ce qui est	<u>COMPRIS</u>	n'est pas encore	<u>EXERCE</u>
Ce qui est	<u>EXERCE</u>	n'est pas encore	<u>SU</u>
Ce qui est	<u>SU</u>	n'est pas encore	<u>ASSIMILE</u>

Sécurité :

- ne pas laisser traîner des ballons dans la salle, ou des objets glissants
- attention à la course en arrière entre des obstacles
- placer correctement les tapis sous les agrès ou sous les perches inclinées
- demander aux élèves de se suspendre une vingtaine de secondes aux espaliers après des sauts d'appui ou des exercices sollicitant la colonne vertébrale (extension)
- marche en équilibre sur une barre de reck ; celle-ci ne dépassera pas la hauteur des genoux
- pas de chute plus haute que la taille des élèves ; si un enfant mesure 1,30 m, pas de saut en profondeur plus haut que cette dimension
- les tapis de chute épais ne sont pas toujours les plus sûrs ; l'enfant est persuadé qu'il ne se fera pas mal et relâche son attention lors de la réception
- réfléchir avant la leçon au comportement en cas d'accident ; que faire du petit blessé, du reste de la classe, etc.
- attention aux réflexes imprévisibles lorsque les élèves ont la tête en bas !
- accoutumer l'enfant au risque, c'est-à-dire à mesurer le danger en fonction de ses possibilités propres, mais toujours l'aider à vaincre sa peur, ou lui en fournir l'occasion dans les limites de la sécurité
- la sécurité dépend toujours de la discipline

Retour au calme :

- choisir une forme ne nécessitant pas plus de 3-4 minutes
- les enfants quittent la salle silencieusement et en marchant
- les élèves doivent pouvoir s'exprimer
- régler dans la salle de gymnastique les problèmes posés par la douche (qui se douche en premier, combien de temps, excuses des parents, etc.).