

La formation des groupes

Motivation : Variabilité et support

Social : Intégration de tous, lutte
contre l'exclusion

Pratique : Gestion efficace du temps et
de l'espace, dès l'échauffement

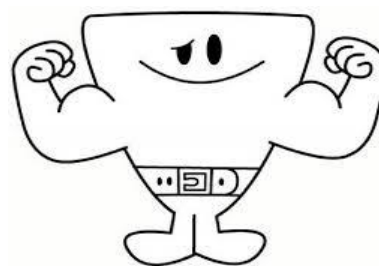
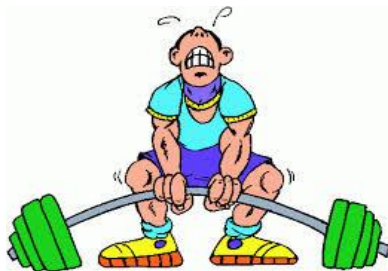
Aléatoire



Affinitaire



Niveau



Chaque proposition possède ses avantages et inconvénients à vous d'adapter selon les circonstances (objectif, profil de classe, temps, climat...).

Aléatoire

- Militaire

Attribuer un numéro et le tour est joué !



- Preum's

Attribuer un sautoir à chaque élève sortant du vestiaire.

- Petit train/Colonne

Au signal, les élèves doivent former une colonne devant un cône, une ligne, un sautoir. Répartir le nombre d'élève par colonne selon les besoins.



- Histoire sans fin

Inventer une histoire comportant des nombres, les élèves doivent se regrouper selon le nombre appelé.

Ex : « il était une fois dans un pays très lointain, trois chevaliers très courageux mais deux d'entre eux avaient un terrible secret... »



- Jeux de cartes/memory

Chaque élève possède une carte ou un memory, le but est de retrouver sa famille ou son partenaire.

Variante : en musique, on ne se montrer les cartes que si on touche un joueur.



- Chaises musicales

Au signal, les élèves doivent changer d'espace (sautoir, cône, piquet...), regrouper les élèves par objets de même couleur.

Exemple avec les sautoirs, tous les sautoirs rouges à la fin de la partie se retrouvent dans la même équipe.



- Colliers

Par équipe aller chercher des colliers (sautoirs) en s'échangeant une balle le plus vite possible, attention un seul joueur à la fois peut prendre un collier.

Mettre le nombre de colliers équivalent pour chaque équipe.

(Attribuer les colliers supplémentaires pour les joueurs sans collier à la fin du jeu).

Signaux : Multiplier les différents signaux permet de travailler la réactivité de l'élève et de diversifier les modes d'apprentissage.

Les signaux peuvent être visuel (indiquer avec les doigts, lorsque l'enseignant se met dans une position précise...), auditif (sifflet, clés, tambourin...), verbal (donner directement le chiffre)...



Affinitaire

- Binôme

Les élèves peuvent choisir un partenaire mais l'enseignant décide des groupes associés. En cas de chiffre impair faire 1 groupe plus grand.



- Atomes

Les élèves courent par deux en se tenant par la main/l'épaule dans la salle, au signal de l'enseignant, ils doivent former des atomes de 4-6-8 joueurs. Arrêtez le jeu lorsque le nombre de joueur par atome vous convient.

- Dédoublement de sautoir

Désigner un élève qui aura le droit d'aller donner un sautoir de la même couleur à un partenaire de son choix, le désigné pourra à son tour donner un sautoir à une autre personne de son choix ect...

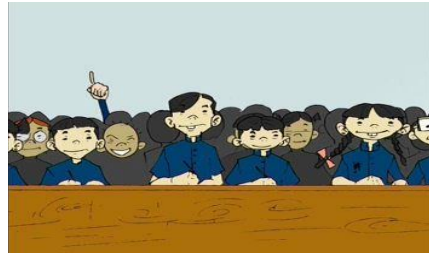
Attention une fois le sautoir donné, le joueur n'a plus le droit d'intervenir dans le choix du prochain joueur.



Niveau

- Au préalable

Lorsque l'on connaît sa classe, il est assez facile de former des groupes homogènes, aussi une idée est de créer des classeurs/fiches avec le nom des élèves afin de moduler les équipes à volonté.



- Course-poursuite

Un ou deux loups doivent toucher les autres joueurs qui deviennent loup à leur tour mais doivent venir vers l'enseignant pour qu'ils attribuent lui-même les sautoirs. On estime que les élèves plus athlétiques arriveront vers la fin du jeu d'où une répartition équilibrée lorsque les loups viennent vers vous.



- Circuit technique

Créer un parcours technique (slalom, tir...) que les élèves devront réaliser le plus rapidement possible. Cela permet de définir le niveau d'habileté des élèves et de composer au fur et à mesure les équipes.



- Classement

Effectuer au préalable ou durant la leçon, celui-ci permet de former des équipes très rapidement.

