



ACADÉMIE  
DE NANTES

Liberté  
Égalité  
Fraternité



---

*L'engagement*

---

## *Avoir le bon rôle!*

**Damien BENETEAU,**  
Professeur d'EPS, Montreuil Juigné, (49)

*A une époque où la communication est faite essentiellement par les réseaux, une seule connexion permet de découvrir l'information recherchée. Qu'en est-il alors de l'implication sur le long terme, des différentes formes de recherches imaginées, des échanges pour tenter ou faire des choix, de la ténacité pour trouver un résultat? Peut-on vraiment parler d'apprentissage lorsque l'engagement est individuel, réduit et automatisé?*

*En Éducation Physique et Sportive (EPS), pour les pratiquants et les inaptes, l'implication s'appuie sur différentes formes de pratique physique traitées au sein d'un collectif. La notion de rôle semble alors incontournable pour répondre aux enjeux de formations moteurs et non moteurs fixés.*

*Cet article a pour ambition de favoriser et de maintenir un engagement de tous les élèves en proposant une démarche d'enseignement qui s'appuie sur les types de rôles envisagés dans les différents champs d'apprentissage (CA).*

Damien BENETEAU, Avoir le bon rôle !

Juin 2023 - Partie 1 - Article 4 - page 1





# S'appuyer sur les rôles en EPS

Les enseignants, les élèves, l'équipe pédagogique et les parents, portent tous la responsabilité de permettre aux élèves d'exprimer leurs potentiels et de progresser d'un point de vue moteur et non moteur. Chacun a un rôle à jouer.

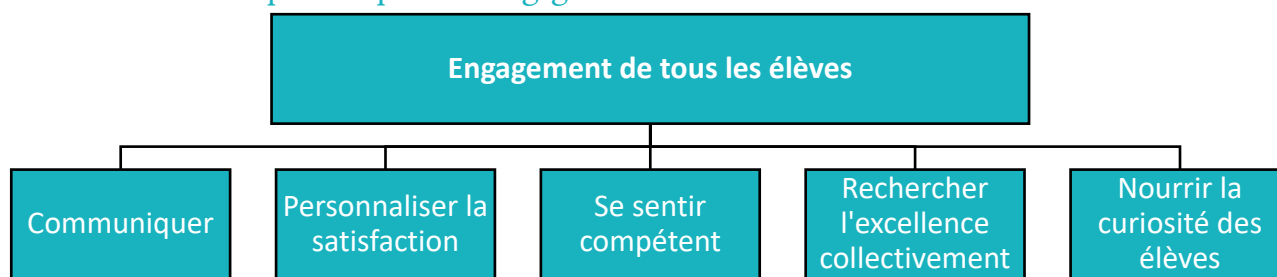
---

## S'engager en EPS

---

Un engagement se définit comme un commencement, une initiative. Il est caractérisé par une action qui vise à atteindre un objectif individuel ou collectif. Pour être efficace et optimal, il s'appuie sur cinq leviers (sch. 1).

### Schéma 1 : Les cinq leviers pour un engagement de tous les élèves



Chaque engagement propose une participation qui tient compte des convictions des acteurs. En EPS, le professeur imagine des mises en œuvre pédagogiques et didactiques qui conviennent à tous. Il est donc essentiel de personnaliser les contenus moteurs et non moteurs, dans un contexte de travail collectif. La méthode passe par une communication privilégiée entre l'enseignant, l'élève, les parents, dans un contexte précis. C'est le premier levier pour s'engager.

La satisfaction, que recherchent les élèves par la pratique<sup>2</sup>, décuple leur motivation. Il constitue le deuxième levier pour un engagement naturel et est placé au centre des apprentissages: se détendre, se dépasser, se sentir utile, réussir, vivre des émotions, transmettre, propre à soi. En étant libre de choisir les rôles à tenir, le collectif permet de trouver le chemin adapté à chacun et d'expérimenter dans la bonne direction.

---

<sup>1</sup>BENETEAU (D.) « Pour une pédagogie de la communication », e-novEPS n° 16, janvier 2019

<sup>2</sup>BENETEAU (D.) « Et le plaisir dans tout ça ! », e-novEPS n° 18, janvier 2020

L'adolescent aime se sentir utile et à la hauteur des tâches qu'il effectue. Il s'oriente spontanément vers des activités où il se sent en réussite. L'objectif est donc de lui permettre de se projeter vers des objectifs personnalisés qu'il pense atteindre. Ce sentiment de compétence constitue le troisième levier pour l'engagement des élèves. Pour cela, l'enseignant a pour mission de permettre à l'élève de (re)trouver le désir de s'engager, de réaliser un défi physique personnalisé, ambitieux et coopératif.

L'adolescence est une époque de la vie où la socialisation est particulièrement importante. Cet aspect est très important pour l'affirmation de soi. L'idée est donc d'amener l'élève à s'entourer, se faire accompagner pour qu'il apprenne de l'autre en travaillant avec lui. Il se livre, s'extériorise, et recherche sa place dans le groupe. Le collectif est alors au service d'un engagement vers la recherche de l'excellence qui en constitue le quatrième levier. Les rôles proposés s'organisent avec les autres, grâce aux autres, par les autres et pour les autres<sup>4</sup>.

Pour conserver l'émulation, l'élève a besoin de changements, de surprise, d'innovation. L'idéal est de varier les propositions au cours de l'année scolaire. L'objectif consiste à proposer des rôles et des supports différents à chaque nouvelle séquence pour tous les élèves. Le professeur choisit des formes de pratique qui captent leur attention, désacralisent les pratiques traditionnelles pour mettre en projet, et les fait vivre au travers de pratiques innovantes<sup>5</sup>. Cette éducation à la curiosité symbolise donc le cinquième levier pour s'engager.

---

## Définir et organiser différents types de rôles

---

La notion de rôle est très présente dans les leçons d'EPS. Elle se distingue par celles de pratiquant et d'observateur qui restituent des repères saillants de la pratique pour mettre en évidence les apprentissages en cours.

Pour aller au-delà, l'équilibre est à trouver entre les rôles maîtrisés et l'envie d'aller plus loin en fonction des enjeux de formation moteurs et non moteurs retenus en fonction des besoins des élèves et en phase avec les programmes des collèges<sup>6</sup> et des lycées<sup>7</sup>. Ceux-ci s'organisent collectivement, amènent à prendre des décisions et permettent de construire un suivi adapté aux élèves pratiquants, inaptes et à besoins éducatifs particuliers.

---

<sup>3</sup>BENETEAU (D.) « L'engagement, entre présentiel et distanciel », *e-novEPS* n° 22, janvier 2022

<sup>4</sup>BENETEAU (D.) « La ruée vers l'excellence », *e-novEPS* n° 24, janvier 2023

<sup>5</sup>BENETEAU (D.) « Cultiver la curiosité des élèves: avoir envie, c'est être en vie ! », *e-novEPS* n° 19, juin 2020

<sup>6</sup> Programmes de l'enseignement de l'EPS au collège – Bulletin officiel spécial n°11 du 26 juillet 2015

<sup>7</sup> Programmes EPS lycée général et technologique – Bulletin officiel spécial n°1 du 22 janvier 2019

Le langage des arts et du corps est incontournable pour atteindre les enjeux moteurs et réciproquement les enjeux non moteurs. Le langage oral permet de donner des avis sur les apprentissages, de s'organiser, de solliciter de l'aide, de se projeter. Le langage écrit permet de conserver des traces et de se rendre compte des progrès réalisés tout au long des apprentissages. Les langages scientifiques et numériques permettent de varier les ressources tout au long de l'année, d'apporter un support plus ludique, d'éduquer aux médias par l'image (photos, vidéos, applications), et de stocker les informations pour se réapproprier les contenus d'une leçon à l'autre.

Les outils utilisés sont mis à disposition des apprenants. Il s'agit d'échelles de progression pour visualiser les attitudes à travailler pour chaque étape, de fiches de travail, de porte-vues numériques ou papiers, de situations de résolution de problème pour mettre en débat, de fichiers numériques, de photos, de vidéos, d'espaces numériques de travail (ENT), d'applications, de tableau ou de projecteurs.

---

## Des composantes soclées, pour choisir des rôles adaptés

---

Les repères soclés permettent d'orienter et d'adapter le choix des rôles qui s'organisent selon cinq grandes composantes relatives aux domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture<sup>8</sup>.

La composante communicante correspond à l'ensemble des rôles amenant à communiquer, à analyser seul ou en groupe, à prendre des décisions pour soi ou pour le collectif dans différents CA en tenant compte de l'environnement des élèves. Les rôles utilisés servent à mieux se connaître et à adapter les communications pour atteindre les objectifs personnalisés. Le contexte est connu, maîtrisé et s'appuie sur des rôles originaux, inhabituels et ambitieux en cours d'EPS. L'élève inapte sert également de points d'appui pour permettre à l'ensemble des groupes d'évoluer.

La composante organisationnelle permet d'installer des méthodes de travail et de construire l'autonomie. L'idée est d'optimiser le temps d'apprentissage et permettre une progression plus longue des élèves. Les rôles proposés impliquent d'acquérir une méthodologie précise pour toute la classe, d'impulser les analyses individuelles et collectives pour faire des choix, et de rechercher une rigueur collective au service des apprentissages individuels.

---

<sup>8</sup> Socle commun de Connaissances, de compétences et de culture, Bulletin officiel n°17 du 23 avril 2015 – décret n°2015-372 du 31-3-2015

La composante citoyenne permet d'encadrer l'ensemble des travaux collectifs. Les rôles participent aux constitutions de groupe en fonction des profils de joueurs définis. Il peut y avoir des regroupements en équilibrant les profils différents, en réunissant les élèves spécialistes, en élaborant des groupes de besoin pour perfectionner certaines fonctions. Il ne faut pas non plus écarter les règles de fonctionnement de la séquence. Toutes les interactions entre les profils moteurs et non moteurs sont également prises en compte pour travailler les compétences de ce domaine. En fonction des formes de pratiques retenues, les rôles orientés sur la sécurité permettent aussi de travailler d'autres compétences durant la séquence.

La composante technique regroupe les rôles qui aident à une meilleure connaissance de soi, de ses capacités, en relation directe avec la motricité fine travaillée dans les pratiques retenues. Les analyses sont au cœur des échanges pour permettre une adaptation optimale, ambitieuse et réaliste des apprentissages. L'élève inapte se met à disposition du groupe pour créer du contenu et des liens.

La composante culturelle correspond aux rôles qui mettent en avant des références sportives, artistiques et culturelles en lien avec les formes de pratiques physiques retenues. L'enseignant propose un temps pour qu'un élève présente un exposé, une vidéo, un article, un reportage, au début, en cours ou en fin de leçon. L'élève inapte, ou pratiquant, effectue des recherches en amont sur la thématique du jour, les présente pour montrer le lien avec les objectifs fixés, et met en évidence les acquisitions ou les points à améliorer pour chaque élève.



## Des rôles envisagés dans les CA

Quels que soient les enseignements, la démarche envisagée permet au professeur de construire sa situation, sa leçon, sa séquence, son année de manière identique.

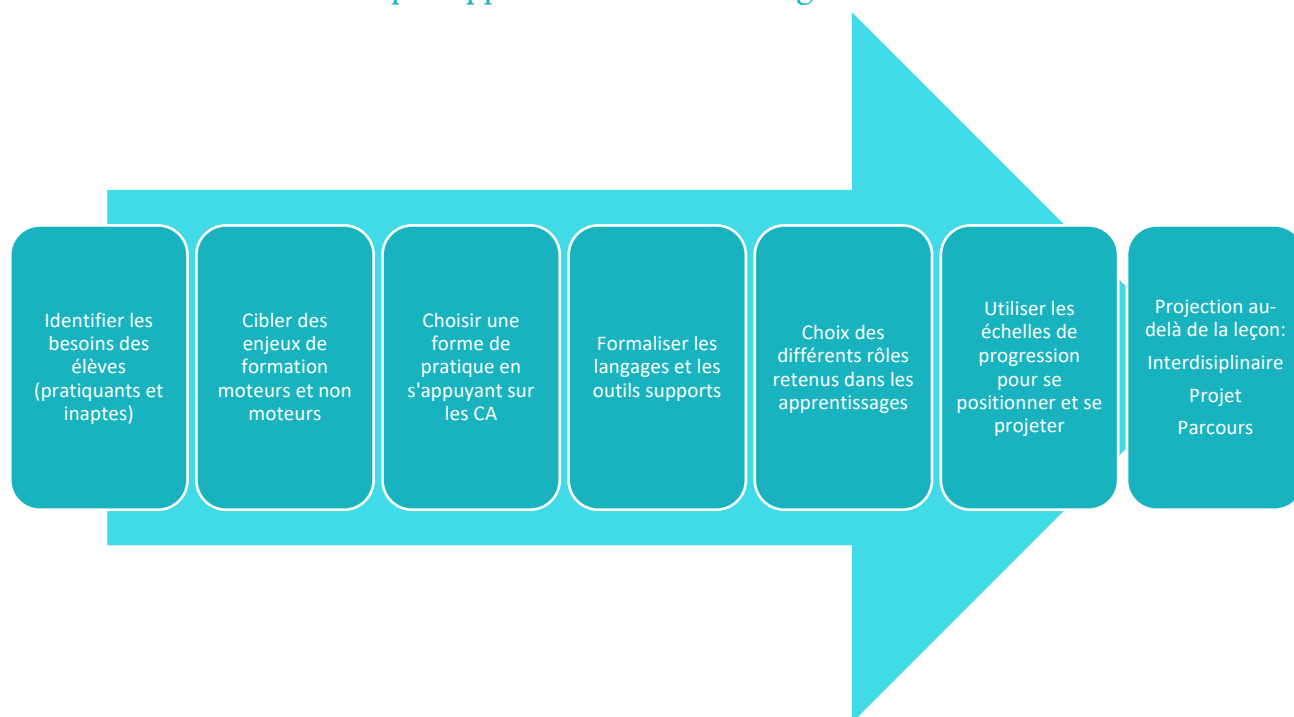
---

### La démarche d'enseignement en question

---

Elle amène tous les élèves à acquérir des compétences motrices et non motrices qui s'appuient sur des rôles envisagés dans tous les CA (sch. 2).

## Schéma 2 : Une démarche qui s'appuie sur les rôles envisagés dans les différents CA



### Un exemple de rôles envisagés pour traiter du CA4

Pour mettre en évidence cette démarche, l'idée est d'envisager les différents rôles pour traiter du CA4 pour une classe du cycle 4 lors d'une séquence de handball.

#### Contextualiser et identifier les besoins des élèves par le filtre des domaines

Dans les sports collectifs très prisés, les différences d'habiletés motrices sont perçues par tous les élèves. Ils n'ont pas les mêmes capacités à communiquer avec leur corps. L'organisation peut aussi être compliquée. Certains pratiquent en club. D'autres ont des bases dans des activités similaires. Quelques-uns n'imaginent pas un autre sport collectif que le football. Il arrive aussi que des élèves craignent le ballon. Au niveau citoyen et technique, le jeu n'est souvent perçu qu'avec l'apport offensif et l'efficacité des tirs. Si les élèves élaborent leurs équipes, ils les composent essentiellement via ce filtre, en n'oubliant pas de garder les copains. L'objectif est d'éviter cet écueil et de les amener à évoluer ensemble.

## Cibler des enjeux de formation moteurs et non moteurs

Chaque joueur dispose de forces et de faiblesses dans les différents profils de joueur qui composent une équipe. Elles sont utilisées pour construire les apprentissages. D'un point de vue moteur, les enjeux sont "d'amener les élèves à progresser dans tous ces profils et d'ambitionner de réaliser des actions décisives pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe". Le développement de la motricité des élèves et la construction du langage du corps restent des priorités. D'un point de vue non-moteur, les enjeux sont "d'utiliser les différents profils de joueurs pour composer des équipes homogènes entre elles" et d'utiliser la notion de rôle pour observer, analyser, accepter et faire évoluer le déroulement de la rencontre". Il s'agit de prendre appui sur les quatre autres domaines du socle commun. L'équilibre est recherché par l'enseignant sur l'ensemble de l'année, organisé autour du projet de classe et des formes de pratique retenues pour chaque séquence. La recherche des différentes formes de plaisir et la volonté de susciter la curiosité de tous les élèves animent également les choix de l'enseignant.

## Concevoir une forme de pratique en s'appuyant sur les CA

La séquence handball s'articule autour de la composition d'équipes en fonction des profils de joueur, de la technique pour manipuler la balle, de la tactique avec la mise en place d'une stratégie défensive et/ou d'attaque, de la dépense énergétique par l'enchaînement d'efforts à réaliser pour l'équipe, et du versant psycho-sociale concernant les représentations de l'activité et de la place à se faire au sein de l'équipe et du groupe classe. La séquence s'organise en deux temps de 5 ou 6 leçons. Les premières permettent de mettre en évidence les différents profils évoqués, de se projeter selon les étapes de progression, de laisser du temps à chacun d'observer plusieurs camarades pour les aider à se positionner, et de travailler pour évoluer. A l'issue de cette période, les élèves construisent leur propre carte de profil de joueur à la façon des "jeux de rôles" ou encore "des cartes pokemon" de leur jeunesse. Celles-ci se composent, d'une photo et d'un surnom d'avatar, d'un dessin de handball renvoyant au surnom de l'avatar, et d'un positionnement sur l'échelle de progression concernant les rôles de gardien, buteur, défenseur, passeur, partenaire du porteur de balle, de décisionnaire du porteur de balle, de la ténacité du joueur, de stratège. L'élève inapte dispose de sa carte de dirigeant en mettant l'accent sur les profils d'observateur, de coach, d'arbitre, d'agent de joueurs.

Les leçons suivantes permettent de mettre l'accent sur l'organisation collective. Les équipes sont constituées en regroupant les cartes de profils en fonction des thématiques. Par exemple, pour travailler la défense trois groupes sont constitués. Les gardiens efficaces sont distingués, les élèves qui cherchent à récupérer les ballons aussi, tout comme les élèves qui montrent de la ténacité à ne relâcher aucun effort. Ainsi, les élèves sont répartis de manière homogène dans chacune des équipes. Cette deuxième partie de la séquence permet aux équipes constituées de réaliser un véritable tableau noir "comme à la télévision ou sur le journal" pour proposer des compositions d'avant-matches mettant en avant un dispositif plutôt qu'un autre. Les élèves peuvent s'organiser en défense individuelle ou de se placer pour une défense de zone ou encore pour un dispositif mixte qu'il leur est propre. Les cartes de profils permettent ensuite d'accentuer les efforts de manière personnalisée pour encore progresser dans les différents rôles utilisés. Enfin, lors des mi-temps, des "marcher des transferts" sont proposés pour que l'équipe en difficulté puisse amener les coachs/capitaines d'équipe à échanger un joueur de l'équipe adverse avec un des leurs de la même catégorie de profil. L'équipe repère les points à améliorer et utilise cette possibilité pour se renforcer. Après l'analyse, elle peut également préférer se

réorganiser pour pallier le manque ou faire face collectivement aux difficultés. Dans tous les cas, les cartes profils sont créés pour affirmer les points forts de chaque joueur (photo-avatar, nom-avatar, dessin handball-avatar), les caractéristiques à améliorer (positions dans les échelles de progression), voire comprendre que certaines compétences ne sont pas assez travaillées. L'idée est bien de mettre le joueur et/ou le dirigeant et/ou agent au centre d'une équipe pour lui permettre d'être le plus efficace possible pour le collectif choisi.

### Formaliser les langages et les outils supports

Avec cette pratique le langage du corps est utilisé par le pratiquant pour atteindre les enjeux moteurs. Le langage oral permet de donner directement un compte-rendu des observations aux joueurs concernés. Le langage écrit est utilisé dans le premier temps pour remplir la fiche individuelle des joueurs avec l'ensemble des échelles de progression détaillées en étapes pour déterminer les profils de joueur dans tous les rôles identifiés. Le langage numérique est sollicité pour créer la fiche de profil de joueur. Un appareil photo ou une tablette permet à chaque joueur de créer une image propre à ses points forts. Le langage artistique a pour ambition de stimuler leur propre imaginaire et la curiosité des autres élèves en créant la mise en page de la carte qui est également plastifiée et associée à un aimant pour une manipulation tout au long des dernières leçons. Enfin, le dossier est stocké sur l'ENT de la classe pour permettre des progressions dans n'importe quel rôle travaillé depuis le début des leçons. Dans tous les cas, les points forts sont mis en valeur et les élèves mettent un point d'honneur à rester performant et à se distinguer. Parallèlement, les points à améliorer sont stimulés en sachant à tout moment le détail de l'étape à atteindre. Avec son rôle de coach/agent, l'élève inapte contribue à cette sollicitation et à cette mise en avant dans le temps des transferts.

### Choix des différents rôles retenus dans les apprentissages

Avec cette séquence, la composante communicante est sollicitée avec les observations pour créer les cartes, avec le rôle d'agent de joueur pour la gestion des transferts. Le coach ou le capitaine repèrent les éléments au centre de la défaite lors de la première mi-temps et cherche ensuite à trouver les arguments pour inciter le joueur du même profil à accepter l'échange avec le joueur à recruter. Sinon, le coach cherche aussi les arguments pour réorganiser son équipe. Dans tous les cas, les interactions entre les différents rôles sont omniprésentes et vont au-delà de celles habituelles: joueurs entre eux, joueurs avec leur capitaine, joueurs-capitaine avec le coach, joueurs-capitaine avec l'agent, agent avec son équipe et l'équipe adverse. La composante organisationnelle est au centre du déroulement de la séquence. Lorsque les joueurs sont en observation, ils indiquent le numéro de la leçon dans la case correspondante à l'étape atteinte à chaque progression. Au fil des leçons, l'ensemble des compétences est travaillé. L'enseignant organise les apprentissages en mettant une ou deux focales maximum par leçon. Cela n'empêche pas le joueur lui-même de s'auto-positionner sur d'autres rôles à la fin de n'importe quelle leçon. La carte de profil étant créée en milieu de séquence, les dernières leçons sont aussi organisées autour d'elles pour constituer les équipes en fonction des rôles travaillés, pour permettre à chaque joueur de prendre conscience de ses progrès, de ses points forts et perfectibles et ainsi tenter de devenir un joueur encore plus complet.



Dans cette séquence la composante culturelle peut aussi venir en appui. Elle concerne le rôle de maître de la culture qui peut être attribué à un joueur inapte ou à un pratiquant. L'idée est de donner une à deux minutes maximum durant la leçon pour mettre en évidence la notion qui est mise en avant le jour-même. Par exemple, montrer des actions défensives de haut niveau. Ces vidéos permettent d'introduire les échelles de progression. Les thématiques sont anticipées et communiquées en fin de leçon précédente ou via l'ENT de la classe pour permettre à l'élève d'avoir suffisamment de temps pour ses recherches.

### Utiliser les échelles de progression pour se positionner et se projeter

Pour remplir les échelles de progression, les compétences motrices sont observées durant la leçon par les camarades de la classe. Les compétences non motrices sont renseignées en auto-positionnement par l'élève à l'issue des leçons (Tab 2).

Tableau 2 : Échelles de progression pour des rôles moteurs et non moteurs

| Compétences travaillées |  | Étape 1  | Étape 2  | Étape 3   | Étape 4   |
|-------------------------|--|--|--|---|---|
| Rôles moteurs           | Être efficace pour marquer des buts                                  | Le joueur passe la balle ou lieu de tirer                  | Il essaie de tirer mais manque d'efficacité                  | Il dispose d'un tir efficace (tendu, lob, rebond)           | Il varie les tirs avec efficacité   |
|                         | Numéro de la leçon de l'étape observée                               |  |  |   |   |
|                         | Être efficace pour défendre et récupérer la balle                    | Le joueur attend la faute adverse                          | Il essaie de gêner l'adversaire                              | Il harcèle le porteur de balle                              | Il défend avec énergie et les contacts autorisés                          |
|                         | Numéro de la leçon de l'étape observée                               |  |  |   |   |
| Rôles non moteurs       | Communique pour progresser et aider à progresser                     | L'élève utilise le langage oral                            | Il utilise le langage oral et écrit avec la fiche de l'élève | Il analyse et communique pour orienter les choix            | Il analyse, utilise différents outils pour débattre et orienter les choix |
|                         | Numéro de la leçon de l'étape observée                               |  |  |   |   |
|                         | S'approprier une culture physique et sportive pour aider à performer | L'élève comprend le lien entre l'exposé écouté et la leçon | Il participe au rôle et réalise une présentation             | Il y a une cohérence entre l'exposé et le thème de la leçon | L'élève expose, analyse, crée du lien avec les autres rôles               |
|                         | Numéro de la leçon de l'étape observée                               |  |  |   |   |

### Projection au-delà de la leçon

La première projection est interdisciplinaire. En effet, la technologie et des arts plastiques peuvent aider à la constitution des cartes de profils de joueurs. Tous les débats pour organiser collectivement les équipes, les transferts, ainsi que les liens culturels évoqués, peuvent également servir de support au français et aux langues étrangères pour l'organisation d'un tournoi européen. Les profils spécifiques peuvent venir appuyer l'enseignement de la science de la vie et de la terre. Des liaisons sont possibles avec les différents parcours éducatifs. D'ailleurs, les interventions orales ont aussi l'ambition de préparer l'élève à l'oral du brevet en travaillant la posture, l'élocution, le vocabulaire, l'argumentation, la capacité à écouter les autres et à prendre en compte les conseils...

Damien BENETEAU, Avoir le bon rôle !

Juin 2023 - Partie 1 - Article 4 - page 9

En s'appuyant sur l'exemple proposé pour le CA4, d'autres pistes sont envisagées pour l'EPS en lien avec les différents CA et pour l'association sportive. Pour traiter des différentes formes de pratique du CA1, le rôle de journaliste sportif prend forme. L'objectif est de faire un reportage vidéo sur un pratiquant ou une équipe à la façon d'une émission de télévision. L'idée est de suivre l'évolution de l'athlète qui prépare "ses jeux olympiques" ou de la future pépite de la discipline. Un reportage sportif peut créer du lien entre la composante culturelle et la technique personnalisante. L'idée est de faire un parallèle sur des éléments saillants de la pratique entre une référence sportive de haut niveau et un pratiquant de la classe. Pour certains élèves inaptes qui se déplacent difficilement, il est possible d'organiser un échéancier avec des présences en EPS pour filmer et analyser, et des séances en étude ou au CDI pour commencer les montages vidéo ou la construction de podcasts pour la Webradio de l'établissement. L'enseignant élabore un cahier des charges du projet: la nature du montage final (podcast, vidéo); le temps du reportage; la présentation de l'athlète; le commentaire et/ou analyse d'une course; les apports techniques; les ressentis avant, pendant et après l'effort.

Le parcours embarqué est un autre exemple pour traiter du CA2 en EPS. Il s'agit de créer un nouveau support, la vidéo, à des apprentissages en course d'orientation par exemple. L'idée pour le pratiquant est de repérer visuellement des itinéraires filmés au préalable, par un élève inapte qui marche par exemple, de redessiner le chemin sur la carte et de tenter de le réaliser par la suite. Le vidéaste peut aussi filmer un coureur pour ensuite permettre aux pratiquants de repérer les éléments incontournables. L'enseignant peut évidemment proposer des éléments imposés pour mettre en avant différents profils de coureur: uniquement des grands axes de déplacements pour celui qui a encore du mal à se repérer et à placer sa carte, des chemins annexes avec des éléments remarquables pour ceux qui ont plus besoin de travailler l'organisation d'itinéraire, un parcours technique avec plus de dénivelé pour ceux qui souhaitent tester leurs limites physiques...

Pour faire participer des élèves inaptes à la pratique, l'enseignement des arts du cirque en EPS ou à l'AS envisage les rôles de régisseurs (décors, sons et lumières), ainsi que de Monsieur Loyal pour présenter en français et en anglais les différents numéros du spectacle. Dans un gymnase, les groupes d'élèves aiment investir le même espace à chaque leçon. Les rôles évoqués précédemment ont pour mission d'aménager un espace pour la prestation finale, et/ou d'anticiper la scène disponible dans la salle de spectacle. Les communications sont incontournables pour visualiser le résultat final mais également pour analyser les besoins, anticiper les obstacles potentiels et participer aux débats pour évoquer les solutions à mettre en œuvre. D'autres rôles peuvent également être sollicités pour traiter du CA3 dans sa globalité en s'appuyant sur la pratique du "parkour cinématographique"<sup>9</sup>. L'idée est de réaliser un enchaînement artistique au choix en se référant à une catégorie de film. La construction se base sur des premiers rôles, des seconds rôles, des figurants. Au fil des leçons, elle implique des échanges avec les agents, les impresarios, les producteurs et les réalisateurs. Enfin, la prestation finale projetée recueille les "critiques" du public.

---

<sup>9</sup>BENETEAU (D.) « Moteur ! Ça tourne ! Action ! », e-novEPS n° 23, juin 2022



## Conclusion

Pour donner envie à tous les élèves de s'engager en EPS tout en conservant les plaisirs propres à chacun, l'enseignant utilise une démarche pédagogique et didactique qui s'appuie sur les différents rôles envisagés dans les formes de pratiques proposées dans chaque champ d'apprentissage. Ceux-ci s'organisent autour d'enjeux de formations moteurs et non moteurs qui permettent de proposer des apprentissages pour les pratiquants mais également pour les élèves inaptes. Les enseignements en EPS s'articulent donc autour de plusieurs types de langage et d'outils innovants et mettent une focale sur des rôles, regroupés au sein de cinq composantes (communicante, organisationnelle, citoyenne, technique et culturelle), qui permettent de travailler les cinq domaines du socle commun.