

Idées de jeux en autonomie

L'évaluation de la FPS en fin de séquence se déroule sur deux périodes suivies (autrement dit une « grande » leçon). En plus de l'installation du matériel de base, il est possible de mettre en place des ateliers de type « Courageux, c'est mieux », avec peu de matériel et n'engageant pas la présence de l'enseignant·e, ou d'attribuer une partie de la salle à un jeu autogéré, ceci afin d'occuper un maximum d'élèves. Voici quelques exemples d'activités :

- **Duels d'équilibre** - Trois à quatre élèves se placent en colonne derrière un banc (posé à l'endroit ou retourné). La première ou le premier élève se place au milieu du banc et se retourne pour attendre son adversaire qui s'avance à son tour. Les deux adversaires se tiennent les mains et tentent de se déséquilibrer. La première ou le premier des deux qui pose un pied au sol a perdu et retourne dans la colonne, pour laisser place à l'élève suivant. Si un·e élève remporte trois duels d'affilée, elle ou il choisit un handicap (sur un pied, les deux pieds collés, les yeux fermés, etc.) qu'elle ou il doit réaliser pour le ou les prochains duels.
- **Tirs au panier** - les élèves marquent un maximum de paniers avec des ballons légers et depuis des positions à choix (sol, debout sur un banc ou sur quelques éléments du caisson (l'enseignant·e clarifie les consignes de sécurité concernant l'utilisation du caisson).
 - *Variante « duel »* : depuis un point de départ (un cerceau par exemple), deux élèves partent simultanément ballon en main vers deux paniers différents. Qui reviendra en premier après avoir marqué deux paniers ?
Les élèves se défient et changent librement d'adversaire en s'attribuant un handicap (augmenter le nombre de paniers à marquer) en cas de victoires fréquentes ou déséquilibre théorique initial dans le duel.
- **Jonglage avec raquette** - Jongler avec un ballon de baudruche (voire deux) à l'aide d'une raquette de badminton.
- **KAPLA®** - Les élèves se lancent dans la construction d'une tour. Pour obtenir une pièce de KAPLA®, elles et ils doivent réaliser un parcours simple, selon le matériel à disposition (par exemple, slalom, passage sous un banc, traversée d'un banc retourné, etc.). Les cerceaux, dans lesquels les constructions sont réalisées, sont placés à une certaine distance du stock de KAPLA®. La construction de la tour peut se faire individuellement ou par équipe, au choix des élèves.
- **Puzzle** - Réaliser un grand puzzle ou plusieurs petits puzzles. Pour obtenir une pièce, les élèves doivent effectuer, chaque fois, un petit parcours d'agilité. Les élèves s'organisent afin de compléter au moins un puzzle avant la fin de la leçon. Il ne s'agit toutefois pas d'instaurer une compétition entre les élèves. Toutes et tous coopèrent à la réalisation d'un ou de plusieurs puzzles.
- Autres **jeux de construction ou de collaboration** connus des élèves, travaillant la motricité fine.