

S'ÉCHAPPER

Suite à l'Instruction
interministérielle
du 12 avril 2017

Bulletin officiel n°15 du 13 avril 2017

Un réflexe pour l'EPS

Parmi les réflexes fondamentaux à acquérir lors de la mise en place pratique des PPMS dans chaque établissement, celui de s'échapper pose encore problème notamment parce qu'il est nouveau et pas envisagé antérieurement.

Il revêt en effet nombre de contraintes dont celle liée à l'adaptation rapide à l'inattendu et par là, celle de l'amplification de la dramatisation des événements.

Des réflexes à acquérir pour les PPMS

Evacuer

- Reconnaissance de l'alarme
- Repérage des différentes sorties
- Repérage des cheminements
- Choix de la sortie appropriée dans l'instant
- Accès au point de ralliement approprié à la situation (inondation, incendie...)
- Déplacement dans le calme

Se mettre à l'abri

- Reconnaissance de l'alarme
- Mise à l'abri simple (loin des fenêtres, assis au sol...)
- Mise à l'abri améliorée (barricade, fermeture des portes, silence, lumière éteinte...)
- Mise à l'abri avec confinement (voies d'air toutes obstruées)
- Attente dans le calme

Echapper

- Identification du danger
- Courir vers l'issue repérée

Le réflexe de S'ÉCHAPPER

- Repérage du danger
- Repérage des issues possibles
- Repérage des zones de protection
- Choix de l'issue pertinente et appropriée
- Choix de la zone de protection pertinente et appropriée
- Course immédiate et adaptée à la situation

Une traduction en pratique

- Connaître l'environnement proche et habituel (issues, endroit pour se cacher)
- Connaître les itinéraires possibles pour accéder aux issues et cachettes
- Repérer la menace
- Trouver l'itinéraire le plus court pour se protéger
- Trouver l'endroit le plus pertinent permettant d'être caché de la menace
- Se déplacer en restant caché de la menace

Une activité propice à l'acquisition de ces réflexes mais une activité particulièrement concernée

EPS

L'EPS est sans doute l'activité la plus concernée par les aspects liés au réflexe de s'échapper.

En effet l'EPS se déroule la plupart du temps à l'extérieur, parfois dans l'espace interne de l'établissement et en cela, les élèves sont les plus vulnérables à une éventuelle intrusion.

Ce réflexe peut aussi concerner les temps de récréation.

L'EPS peut aussi sans conteste développer le réflexe à travers des situations spécifiques tout en gardant des objectifs d'enseignement liés à sa discipline.

Des situations de travail par le jeu : en Course d'orientation et en Jeux de poursuite

A travers l'activité Course d'Orientation

L'élève apprend à :

- Connaître son environnement
- Recherche d'issues (repérage de carte)
- Trouver l'itinéraire le plus court
- Adaptation par rapport à son point de départ
- Adaptation par rapport à un repère
- Trouver un endroit non visible depuis le point repère (menace)
- Recherche de balises non à vue
- Choisir entre deux itinéraires possibles
- Adaptation par rapport à un point repère (menace) fixe
- Adaptation par rapport à un point de repère (menace) en mouvement

A travers des Jeux de poursuite (échauffement ou non)

L'élève apprend à :

- Repérer d'où vient la menace
- Jeu du numéro
- Se cacher le plus rapidement possible
- Cache-cache
- Échapper à la menace
- Jeux traditionnels (Chat et Souris, Gendarmes et Voleurs, Poules-renards-vipères...)
- Apprendre à rester caché de la menace
- Jeux traditionnels (La sardine, La gamelle...)

Afin de rendre concrets les apprentissages, il semble nécessaire de veiller à la mise en place des deux points ci-dessous.

- Mettre en application les réflexes à travers un exercice de simulation permettant de valider le PPMS (pendant une récréation ou pendant un temps de classe comprenant de l'EPS dans l'établissement).
- Expliciter les apprentissages dans le cadre d'une situation d'intrusion supposée malveillante dans l'établissement (l'explicitation permettra aux élèves de connaître et de prendre conscience des réflexes à acquérir).

L'équipe d'encadrement et d'enseignement prendra bien soin d'éviter de tomber dans l'exagération et la dramatisation des faits pour ne pas engendrer de la psychose.

L'équipe dirigeante prendra les précautions quant à d'éventuelles envies d'élèves à créer des situations ambiguës dans le cadre de la mise en pratique de réflexes liés au fait de devoir s'échapper.

OBJECTIF PPMS

Rechercher des issues utilisables en cas de fuite

OBJECTIF EPS

Connaitre son environnement proche en se repérant concrètement dans son environnement et sur une carte.

COURSE
ORIENTATION

Situation

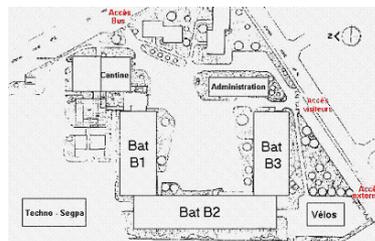
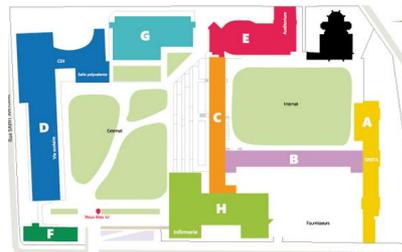
Les élèves recherchent les différentes issues possibles de l'établissement et les transposent sur un plan ou une carte. Les issues peuvent comprendre aussi les entrées dans un bâtiment.

Variantes

- La démarche inverse consistant à étudier la carte en amont peut être aussi utilisée.

Dispositif

On utilisera le milieu de l'établissement et sa transposition symbolique sous forme de plan ou carte adapté à l'âge des élèves.



Remarques

- Cette relation entre réalité et symbolisation sur carte peut à juste titre se faire sur un temps de géographie.
- Une nécessaire utilisation des repérages se fera dans une situation pratique et concrète en EPS.
- Une issue, une échappatoire peut aussi être une entrée dans un bâtiment.
- L'identification des issues condamnées est importante (fermeture à clé).

OBJECTIF PPMS

S'échapper rapidement face à la menace

OBJECTIF EPS

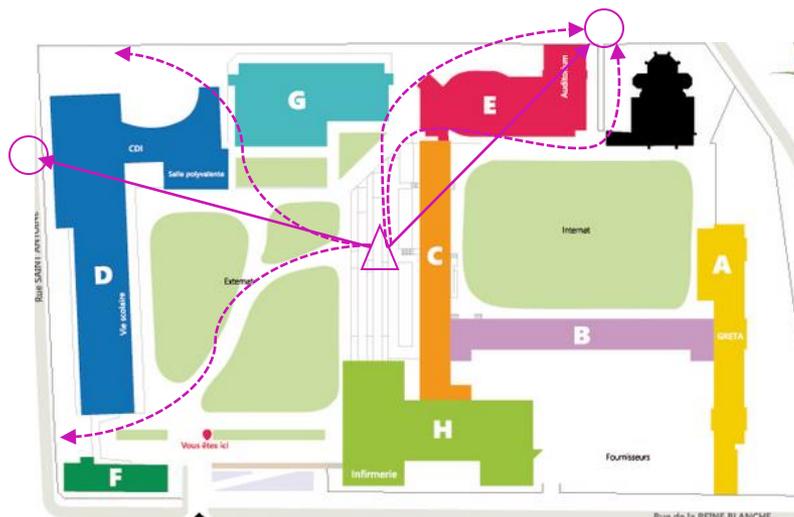
Connaitre son environnement proche en cherchant et adaptant son itinéraire à la situation pour un parcours le plus court et rapide possible.

COURSE ORIENTATION

Situation

A l'aide d'une carte, aller chercher des balises en indiquant l'itinéraire utilisé à partir de la table centrale de départ.

Dispositif



Exemple de choix d'itinéraire à partir d'un point central

Variantes

- Changer de place à la table de départ pour de nouveaux essais.
- Indiquer l'itinéraire de poste en poste sur un circuit de balises.
- Des contraintes de temps ou de passage peuvent être ajoutées (interdiction de passer sur les pelouses...).

Remarques

- L'utilisation d'un podomètre peut permettre de faire prendre conscience du nombre de pas réalisés et donc d'une distance relative plus courte ou plus longue.
- Un calcul de distance sur carte peut aussi être effectué à l'aide d'une règle (en classe).
- Une comparaison temporelle des parcours peut mettre en évidence le plus court.

OBJECTIF PPMS

Apprendre à rester caché par rapport à la menace

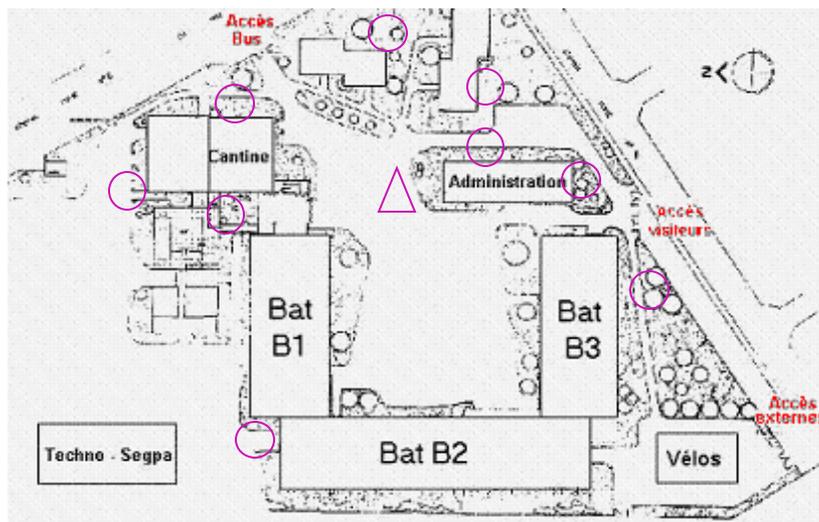
OBJECTIF EPS

Connaitre son environnement proche en trouvant les itinéraires qui permettent de ne pas être aperçu de la table de départ.

COURSE
ORIENTATION

Situation

Les élèves deux par deux doivent trouver les balises sans se faire apercevoir des observateurs.

Dispositif

Exemple d'emplacement de balises à partir d'un point central

Variantes

- Changer de place à la table de départ pour de nouveaux essais.
- Changer de procédé en demandant de chercher les balises qui peuvent être vues.
- Rendre l'enjeu plus adaptatif en instituant un ou deux observateurs qui se déplacent dans un périmètre défini.

Remarques

- Dans ce cas, avoir une totale confiance aux élèves pour la recherche ou utiliser des observateurs. Sinon il peut alors être judicieux d'inverser la demande.
- Dans le premier cas, le jeu peut être validé par des observateurs élèves ; l'adulte se positionnant pour contrôler et sécuriser.
- Les observateurs cochent à chaque fois qu'ils aperçoivent l'équipe.

OBJECTIF PPMS

Repérer d'où vient la menace

OBJECTIF EPS

Apprendre à repérer qui est le loup (le chat...).

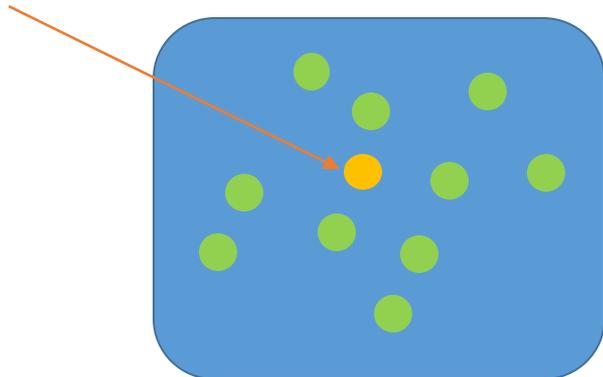
Jeux
traditionnels

Situation

Dans un espace délimité, l'élève touché devient loup en remplacement du toucheur (échanger la queue du loup qui permet de l'identifier).

Dispositif

Loup



Dans un espace délimité ou dans un second temps dans l'espace de l'établissement

Variantes

- Les élèves agneaux ont la queue qui peut être alors prise par le loup. Avec deux foulards, une vie de plus est offerte avant de changer de statut.
- Afin d'augmenter la vigilance, un numéro (attribué à chaque élève) sera appelé pour changer le loup de manière impromptue.

Remarques

- Pour identifier le loup (la menace), ce dernier doit « hurler » à son appel.
- Un code visuel peut être utilisé à la place du signal sonore (bras en l'air par exemple).
- Les réflexes d'échapper au loup ne pourront être acquis qu'après identification des signaux distinctifs.
- Jeu plus approprié aux plus jeunes mais pouvant servir d'échauffement ludique.

OBJECTIF PPMS

Echapper à la menace

OBJECTIF EPS

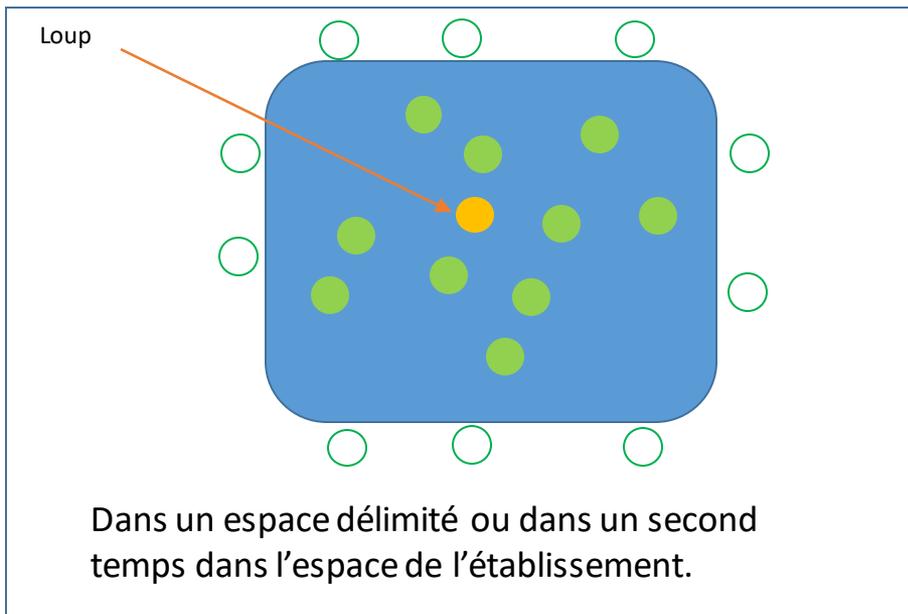
Courir dans le sens inverse d'où se situe l'attaquant pour se cacher ou se protéger.

Jeux
traditionnels

Situation

Dans un espace délimité, l'élève désigné par un numéro doit toucher (ou attraper la queue) les autres élèves avant qu'ils n'atteignent leur espace de protection (jeu du loup, chat-souris...).

Dispositif



Variantes

- Les espaces de protection sont dans l'espace délimité (cerceaux...).
- Les espaces de protection sont répartis autour sauf sur un côté (orienter le déplacement).
- Les espaces de protection correspondent à de réels endroits pour se cacher (différents selon le numéro appelé).

Remarques

- Le jeu des « Eperviers » n'a pas de sens dans ce cas car en aucun cas il convient de se déplacer vers la menace. Le réflexe est d'aller à l'opposé (sauf cas exceptionnel).
- Le jeu peut se passer en temps pour se mettre à l'abri (évalué à quelques secondes pour une situation sur l'espace de l'établissement).

OBJECTIF PPMS

Apprendre à rester caché par rapport à la menace

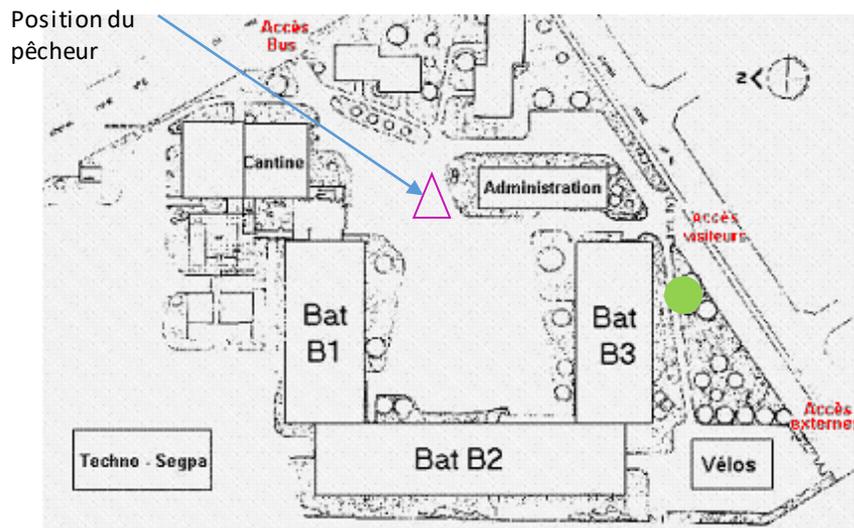
OBJECTIF EPS

Se focaliser sur la cible identifiée pour agir ou ne pas agir.

Jeux
traditionnels

Situation

Les élèves doivent retrouver la « sardine » (personne ou objet caché) pour se cacher à côté. Il ne faut pas être aperçu du « pêcheur » (personne qui surveille). Départ du jeu après les 10 secondes nécessaires pour se cacher.

Dispositif

● Exemple d'emplacement de l'objet

Variantes

- Changer de place à l'objet et au pêcheur.
- Rendre l'enjeu plus adaptatif pour les « poissons » en instaurant deux pêcheurs.
- Rendre l'enjeu plus adaptatif en autorisant le déplacement du pêcheur dans un espace déterminé.

Remarques

- Ce cas de figure impose un déplacement des élèves pour ne pas se faire apercevoir. Ce procédé peut être contraire aux règles de sécurité consistant à rester caché tant qu'il n'y a pas nécessité de se déplacer.
- Pour répondre à cette réflexion, il peut simplement suffire de jouer à cache-cache.

Ces situations ne sont qu'indicatives.
Il existe bien évidemment d'autres situations adaptées à l'âge des élèves et poursuivant des objectifs similaires.

Chaque enseignant saura aménager les situations selon l'acculturation des élèves sur la sécurité et le réflexe de s'échapper mais aussi en rapport avec le milieu physique dans lequel il enseigne.

COURSE
ORIENTATION

Jeux
traditionnels