

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation

Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures **ou** du cycle indiqué
L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séances de 35'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n°1

Situation 1

Séance n°2

Situation 2 et évolution 1

Séance n°3

Situation 3 et évolution 1

Séance n°4

Situation 4 et évolution 1

Séance n°5

Situation 5 et évolution 1

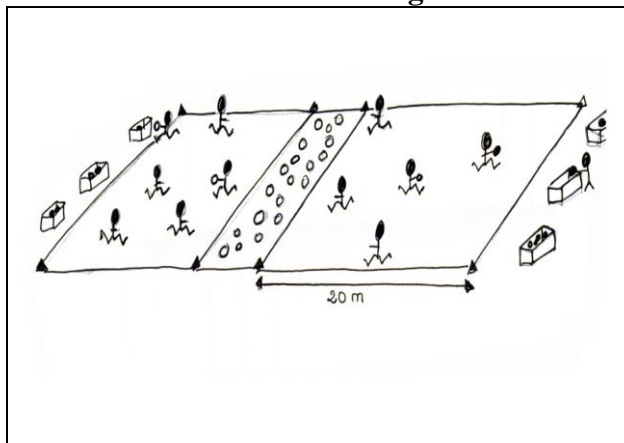
Séance n°6

Situation 6 (Evaluation)

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Le déménageur collectif

Adapter son effort à la distance à parcourir



But : Rappporter le plus vite possible tous les objets dans les caisses de son équipe

Organisation : - 2 équipes

- 90 objets environ dans une zone centrale

- 3 caisses par équipe (dépôt des objets)

- Distance de 20 m entre les objets et les caisses

- Au signal les enfants courent le plus vite possible et transportent les objets dans leurs caisses

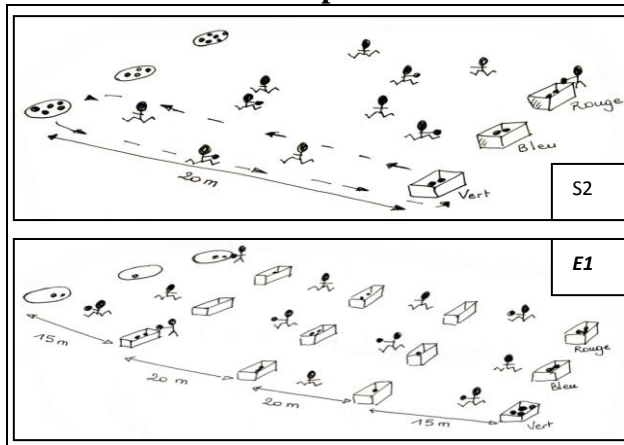
Critère : L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets sur l'ensemble des 3 caisses

R : - Transporter un seul objet à la fois

- L'objet est déposé dans la caisse et non lancé

Situation 2 Remplir la caisse

Adapter son effort à la distance à parcourir



B : Rappporter le plus vite possible tous les objets dans la caisse de son équipe

OR : - 4 à 5 équipes équipés de dossards

- 4 objets par élève

- 1 cerceau par équipe (départ avec objets)

- 1 caisse par équipe (arrivée/ dépôt des objets)

- distance de 20 m entre cerceau et caisse

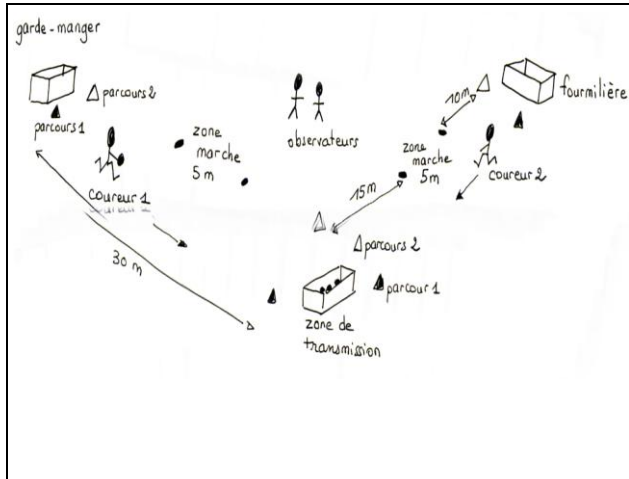
CR : L'équipe gagnante est la 1^{ère} à avoir déposé les objets dans la caisse.

R : - transporter un seul objet à la fois

E1 : - ajouter une caisse par élève avec distance entre caisse de 15 ou 20 m et déposer 5 objets dans le cerceau de départ

Situation 3 Les fourmis folles

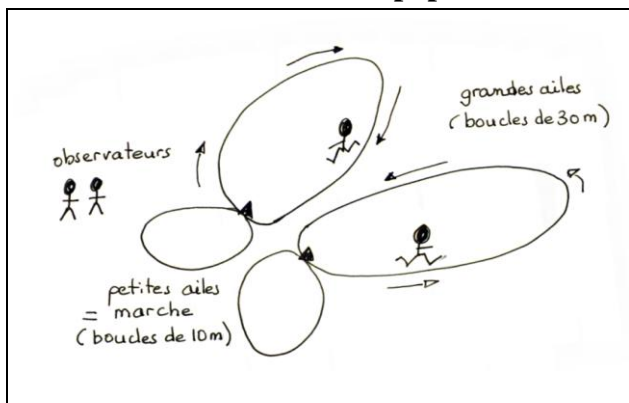
Gérer sa course par une récupération active



- B** : - Rapporter les objets à la fourmilière en 5 mn maximum
OR : - 4 à 5 équipes
 - 1 parcours aménagé par équipe
 - 6 objets par équipes
 - 2 coureurs, les autres observent et comptent le nombre d'objets ramenés
 - 3 caisses par équipe
 - 1 distance de 30 m avec 2 possibilités parcours (avec ou sans zone de marche active)
CR : - Avoir rapporté tous les objets à la fourmilière avant la fin du temps imparti
R : - Transporter un objet à la fois
 - Adapter son allure au parcours emprunté
 - Utiliser le moins possible le parcours avec marche active.
E : - Augmenter le nombre d'objets par équipe

Situation 4 Les ailes du papillon

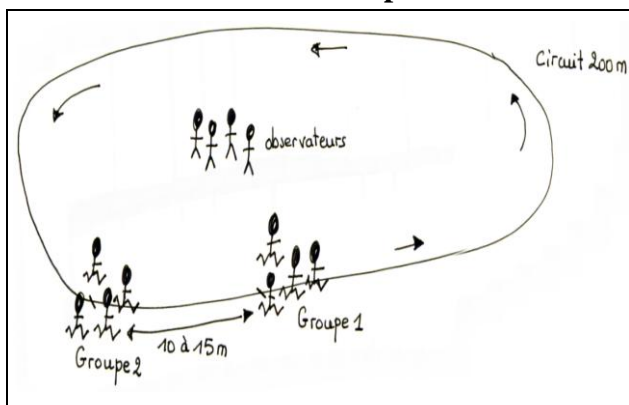
S'engager dans la continuité



- B** : Effectuer le plus grand nombre de tours des grandes ailes en 5 mn
OR : - 4 à 5 équipes
 - 1 papillon dessiné à la craie par équipe
 - 2 coureurs, les autres comptent les tours
CR : - Pour l'équipe, comptabiliser le plus grand nombre de tours des grandes ailes
 - Pour les coureurs, effectuer le plus grand nombre de tours en 5 mn
R : - Parcourir le plus longtemps en continuité les grandes ailes
 - Utiliser le moins possible les petites ailes pour une marche active
E : - Si on utilise les petites ailes pour marcher, le grand tour précédent n'est pas comptabilisé

Situation 5 La course poursuite

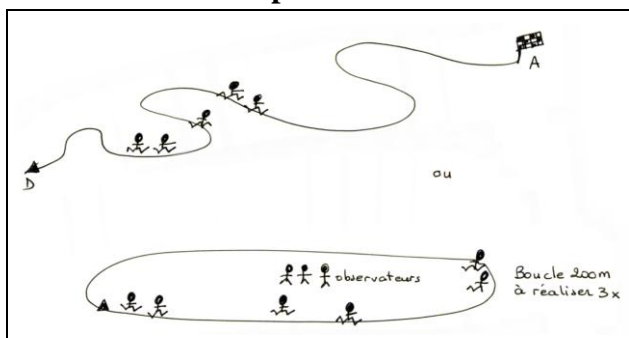
S'engager dans la continuité collectivement



- B** : - Pour le groupe poursuivant, dépasser l'autre groupe
 - Pour le groupe poursuivi, ne pas être rattrapé ni dépassé
OR : - Circuit de 200 mètres
 - 4 groupes homogènes 2 à 2
 - 2 équipes courent, 2 observent l'écart, informent les équipes et vérifient si les équipes marchent
 - 10 à 15 mètres d'écart entre les 2 groupes de coureurs
 - effectuer 2 tours de circuit
CR : - Pour les poursuivis : conserver un écart avec les poursuivants.
 - Pour les poursuivants : avoir rattrapé les poursuivis.
R : - Ne pas marcher.
 - Rester groupé avec son groupe.
E : - Effectuer 3 tours

Situation 6 La performance

Courir au moins 600 m sans s'arrêter



- B** : Courir au moins 600 m
OR : - Groupes de course homogène.
 - La classe est divisée en 2 : la moitié court, l'autre observe et note les élèves qui marchent ou s'arrêtent.
 - Parcours proposant 1 distance réalisée.
CR : - Effectuer le parcours sans s'arrêter ni marcher.
R : - Prendre des repères sensoriels pour courir régulièrement sans s'arrêter et sans marcher.

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE LA MAJORITÉ DES ÉLÈVE EST CAPABLE DE

Courir 600 mètres sans s'arrêter et sans marcher