

**Recommandations – Préconisations**

La séance	L'unité d'apprentissage
<p><b>Mise en train pour débiter chaque séance</b></p> <p>Situations 1 : jouer à l'épervier classique...</p> <p>Situations 2 : traverser la rivière sans se « mouiller les pieds ».</p> <p>Situations 3, 4 : se déplacer de différentes manières sans toucher les objets répartis dans l'espace.</p> <p>Situations 5 et 6 : par 2 ou 3 lancer et rattraper les balles.</p>	<p>Une situation peut être proposée de façon identique sur plusieurs séances.</p> <p>Les évolutions peuvent être proposées sur plusieurs séances (cf exemples de séances).</p> <p>Un bilan d'étape permet aux élèves de faire le point sur le respect des règles mais aussi sur les stratégies mises en œuvre afin de les faire évoluer.</p>

**Exemple(s) de séance(s)**

Une même situation peut être répétée plusieurs fois sur un temps donné.

Séance 1 : mise en train (10 min), situation 1 (10 min), bilan étape (5 min) évolution 1 (10 min), bilan (10 min).

Séance 2 : situation 1 (5 min), situation 1 évolution 1 (10 min), évolution 2 (10 min), bilan étape (5 min), évolution 2 (5 min), retour au calme (5 min).

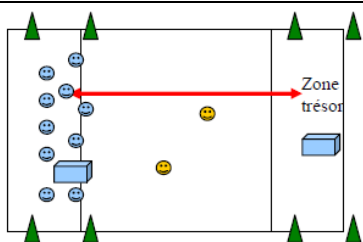
**Terminologie utilisée pour les situations**

<b>B</b> : but, ce que l'élève doit faire	<b>CR</b> : critère de réussite, gain	<b>R</b> : règles (droits, devoirs)	<b>OR</b> : organisation
<b>ME</b> : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)			<b>E</b> : évolutions

**Notions à construire** : gain, action collective, rôles.

**Situation 1** : l'épervier et les déménageurs.

**Objectif d'apprentissage** : Mettre en relation le résultat et la manière de faire de l'équipe.  
Participer à la recherche de différentes solutions ou stratégies.



Prises des éperviers

- 2 terrains délimités en 3 zones : camp des déménageurs, camp des éperviers, zone « trésors ».

- 1 caisse sur chaque zone.

Sur chaque terrain 2 à 3 éperviers et 10 à 12 déménageurs.

**B** : - Pour les déménageurs : au signal, transporter tous les objets de son camp dans la zone « trésor » sans être touché par les éperviers.  
- Pour les éperviers : toucher les déménageurs pour les empêcher de transporter leurs objets.

**CR** : - Pour les déménageurs, avoir plus d'objets dans la zone « trésors » que dans la caisse des éperviers.

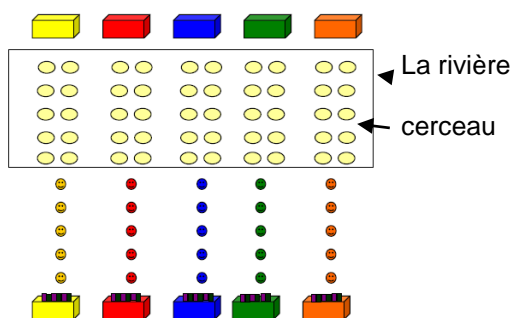
**R** : - Quand un déménageur est touché par un épervier, il doit déposer son objet dans la caisse des éperviers et retourner en chercher un autre dans son camp.  
- Si un objet tombe, il est donné aux éperviers.  
- Les éperviers doivent rester dans leur camp.  
- Transporter un seul objet à la fois.  
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans le camp des déménageurs.

**E** : 1 - Augmenter le nombre d'éperviers.  
2 - Ne mettre que des objets qui peuvent se lancer et ainsi favoriser les « passes » entre partenaires.

**Notions à construire** : espace, règles.

**Situation 2** : le passage de la rivière.

**Objectif d'apprentissage** : acceptation de règles de plus en plus contraintes.



**B** : - Transporter ses provisions (objets dans les caisses) le plus vite possible de l'autre côté de la rivière.

**CR** : - Avoir rempli sa caisse de l'autre côté de la rivière avant les autres équipes.

**R** : - Ne pas se mouiller les pieds et n'être qu'un seul à la fois sur un rocher.

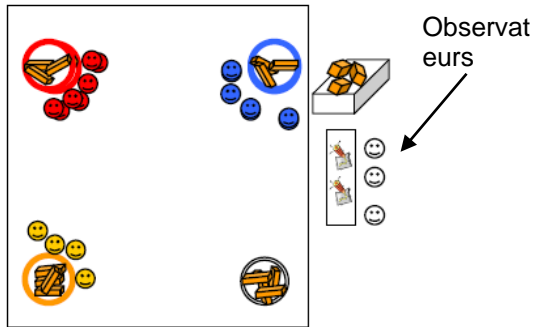
**OR** : - Equipes de 4 ou 5 joueurs.  
- Espaces de couleurs différentes pour chaque équipe.  
- Cerceaux pour représenter les rochers dans la rivière.  
- Au départ toutes les équipes sont du même côté de la rivière.  
- Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

**E** : 1 - Réduire le nombre de rochers.  
2 - Si on tombe dans la rivière ou si on fait tomber son objet, on revient au départ.

**Notion à construire :** règles, gain, action collective.

**Situation 3 :** les briques.

**Objectifs d'apprentissage :** respecter plusieurs règles en même temps et participer à leur évolution.



**B :** - Au signal, aller chercher une brique n'importe où et la ramener dans son cerceau.  
**CR :** - Avoir plus de briques que les autres équipes dans son cerceau.  
**R :** - Ne prendre qu'une seule brique à la fois.  
 - Au signal de fin on s'arrête sur place.  
**OR :** - Un terrain délimité d'environ 10 x 10m.  
 - 4 cerceaux dont 3 à la couleur des équipes, contenant 6 briques chacun.  
 - 3 équipes de 6 à 8 joueurs et 1 observateur par équipe.  
 - Au départ les joueurs se tiennent près de leur cerceau.  
 - 4 parties de 30 secondes.  
 - Les observateurs dessinent les briques de leur équipe en fin de partie sur feuille de marque.  
**E :** - Jouer **pour** son équipe en ne prenant que les briques de la couleur de son dossard ou jouer **contre** ses adversaires en allant chercher des briques d'une autre couleur pour les déposer dans le cerceau neutre.

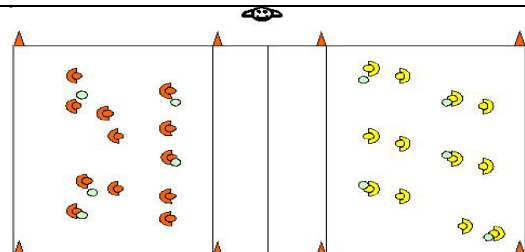
Ex feuille de marque

Equipe rouge			
Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4

**Notion à construire :** action collective, gain.

**Situation 4 :** les balles brûlantes.

**Objectif d'apprentissage :** Mettre en relation le résultat et la manière de faire de l'équipe.

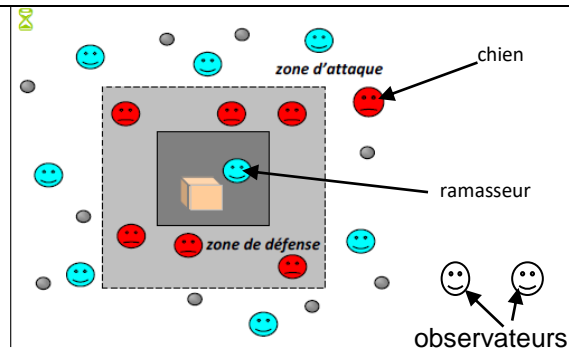


**B :** - Envoyer toutes les balles dans la « maison » de l'autre équipe.  
**CR :** - A la fin du jeu (3 min), avoir moins de balles dans sa maison que l'autre équipe.  
**R :** - Rester dans sa « maison » et envoyer une seule balle à la fois.  
**OR :** - 2 zones matérialisées séparées par des bancs.  
 - Différents types de balles (forme, matière).  
**E :** 1- Uniquement avec les mains.  
 2- Ne pas marcher avec les balles dans les mains.

**Notion à construire :** action collective, espace, gain.

**Situation 5 :** remplir le but.

**Objectifs d'apprentissage :** percevoir des espaces libres pour y engager des actions.

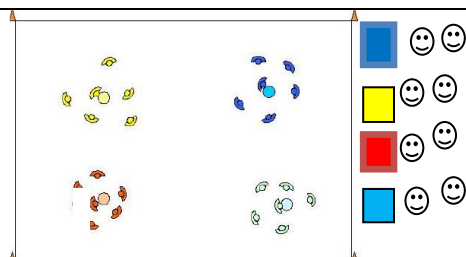


**B :** - Pour les attaquants, lancer les balles au ramasseur sans se faire toucher par le chien.  
 - Pour les défenseurs : intercepter les ballons.  
 - Pour le chien : toucher les attaquants.  
**CR :** - Avoir rempli la caisse centrale avec plus de ballons que l'équipe adverse au bout de x parties.  
**R :** - Rester dans sa zone.  
**OR :** - 2 jeux de chasubles de couleurs différentes et 12 ballons.  
 - Sur chaque terrain 3 zones : attaque (avec le chien) ; défense (2 à 3 m de large) ; ramasseur.  
 - 6 attaquants + 1 ramasseur ; 3 défenseurs + 1 chien.  
 - 3 observateurs qui rejoignent l'équipe de défense en fin de partie pour devenir attaquants.  
**E :** 1 - augmenter le nombre de défenseurs  
 2 - réduire le nombre de ballons.

**Notion à construire :** action collective, gain.

**Situation 6 :** ballon vole.

**Objectif d'apprentissage :** représenter, coder le gain sur plusieurs parties afin de les comparer.



**B :** - Garder son ballon en l'air sur 3 passes et plus.  
**CR :** - Marquer plus de points que les autres équipes.  
**R :** - Repousser le ballon en l'air sans qu'il tombe.  
**OR :** - 4 ou 6 équipes de 4 joueurs regroupées chacune autour d'1 ballon (baudruche).  
 - Des observateurs par équipe qui mettent 1 jeton dans 1 boîte pour chaque point gagné (3 passes aériennes = 1 point = 1 jeton).  
**E :** 1 - Utiliser un ballon paille.  
 2 - 5 fois de suite = 1 point = 1 jeton.