

Recommandations – Préconisations

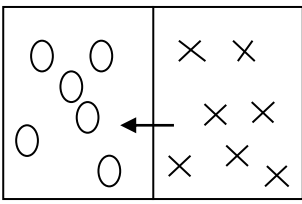
<p>Mise en train pour débiter chaque séance. Proposer une mise en train qui permette de répondre aux besoins des élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> - besoin de courir. besoin de choisir, jouer et transporter le matériel (cerceaux, cordes..) ; - besoin de se déplacer de différentes manières sans toucher le matériel réparti dans l'espace ; - besoin d'identifier les différents espaces en se déplaçant dans la salle... 	<p>L'unité d'apprentissage Il est important de laisser les élèves s'approprier les situations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas changer de situation à chaque séance et privilégier la répétition d'actions pour permettre à tous d'entrer dans l'activité ; - proposer la même situation en la faisant évoluer sur plusieurs séances.
---	---

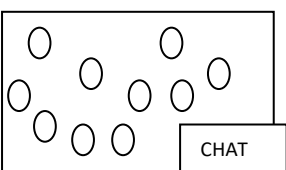
Exemple(s) de séance(s)

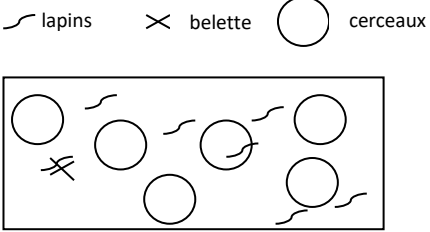
<p>Séance 1 : mise en train (10 min), situation 1 (10 min), évolution 1 (10 min), retour au calme (5 min).</p>
<p>Séance 2 : mise en train (10 min), situation 1 évolution 1 (10 min), évolution 2 (10 min), retour au calme (5 min).</p>

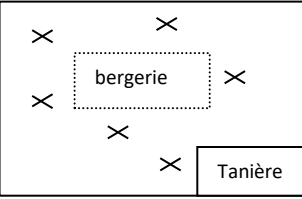
Terminologie utilisée pour les situations

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

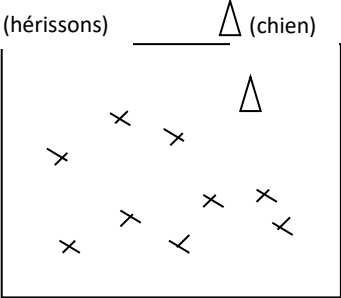
<p>Notion à construire : Espace</p>	
<p>Nom de la situation : <i>Chacun dans sa maison</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>Evoluer dans un espace orienté.</i></p>
	<p>B : - Regagner au plus vite une maison. CR : - Trouver une maison libre et l'occuper. R : - Les enfants se promènent dans un espace défini. Au signal, ils rejoignent l'autre zone dans laquelle se trouvent les maisons. OR : - Un espace de jeu divisé en deux zones : une zone pour se promener / une autre zone pour les maisons (cerceaux/cordes). E : 1- Modifier le signal sonore (visuel, sonore, comptine...) 2- Choisir sa maison en fonction de la couleur de son foulard, de sa chasuble.</p>

<p>Notion à construire : Règles</p>	
<p>Nom de la situation : <i>Le chat et les souris</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>Accepter les règles du jeu.</i></p>
<p>○ (souris)</p> 	<p>B : - L'enseignant est le chat : toucher le plus de souris possible. - Les élèves sont les souris : retrouver rapidement un refuge avant de se faire toucher. CR : - Pour les souris : ne pas se faire toucher par le chat. R : - Lorsque le chat dort, les souris sortent de leur refuge, courent dans tout l'espace de jeu. Quand le chat se réveille et fait « miaou », il essaie de toucher les souris qui se sauvent et retrouvent un refuge - chaque souris dispose d'une maison refuge (cerceaux, pastilles de couleur ...) - 1 seule souris par cerceau ; - chaque souris touchée s'assoit temporairement. OR : - Autant de cerceaux (refuges) que de souris ; 1 maison pour le chat. E : 1- Temps d'immobilisation lorsqu'on est assis. 2- Un élève peut être chat avec l'enseignant.</p>

Notion à construire : Règles – Espace	
Nom de la situation : <i>La belette</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Respecter une règle simple de jeu.</i>
 <p>~ lapins X belette ○ cerceaux</p>	<p>B : - Trouver au plus vite un terrier libre.</p> <p>CR : - Pour la belette, s'emparer d'un terrier libre pour devenir lapin. - Pour les lapins, sortir de son terrier et s'emparer d'un autre terrier.</p> <p>R : - La belette se promène autour des terriers. - Au signal, les lapins sortent de leur terrier en quête d'un nouveau et la belette essaie de s'emparer d'un terrier libéré. La belette devient lapin et le lapin qui n'a pas trouvé de terrier devient belette.</p> <p>OR : - Un espace assez important pour éviter les bousculades lors des déplacements, une belette, les autres élèves sont des lapins dans leur terrier (= cerceau).</p> <p>E : 1 - Augmenter le nombre de belettes. 2 - Augmenter l'espace entre les terriers.</p>

Notion à construire : <i>Action collective</i>	
Nom de la situation : <i>Minuit dans la bergerie</i>	Objectif d'apprentissage : <i>S'inscrire dans des jeux caractérisés par opposition modérée ou symbolique.</i>
 <p>X (moutons)</p>	<p>B : - Pour le loup, toucher le plus de moutons possible. - Pour les moutons, ne pas se faire toucher en se réfugiant dans la bergerie.</p> <p>CR : - Pour les moutons, ne pas se faire toucher par le loup.</p> <p>R : - Les moutons se promènent et demandent « loup, quelle heure est-il ? ». Lorsque le loup répond « minuit », les moutons se réfugient dans la bergerie, le loup sort de sa tanière pour les attraper.</p> <p>OR : - Tous les élèves sont des moutons, l'enseignant est le loup. - Délimiter la tanière et la bergerie dans des espaces identifiés.</p> <p>ME : - Réagir au signal sonore, courir vite, ajuster ses déplacements en fonction du loup, repérer la bergerie.</p> <p>E : 1 - Un élève est le loup. 2 - Plusieurs loups au départ.</p>

Notion à construire : <i>Gain</i>	
Nom de la situation : <i>Le renard dans la basse-cour</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Connaître le résultat d'un jeu.</i>
 <p>X (Animaux de la basse-cour)</p>	<p>B : - Pour les animaux de la basse-cour, au signal du renard, rejoindre le poulailler. - Pour le renard, toucher les animaux.</p> <p>CR : - Pour les animaux de la basse-cour, ne pas se faire toucher par le renard.</p> <p>R : - De sa tanière, le renard annonce « je veux manger des animaux de la basse-cour ». Les animaux qui sont touchés se rendent seuls dans la tanière, en attendant la fin du jeu. Lorsque tous les animaux sont passés, on comptabilise le nombre d'animaux mangés. Respecter les limites du terrain.</p> <p>OR : - Tous les élèves sont les animaux de la basse-cour ; l'enseignant le renard.</p> <p>ME : - Réagir à un signal, courir vite, ajuster ses déplacements en fonction du renard, repérer et s'orienter dans l'espace.</p> <p>E : 1 - Un élève renard (avec une chasuble). 2 - Plusieurs renards au départ.</p>

Notion à construire : <i>Action collective, gain</i>	
Nom de la situation : <i>Le chien et les hérissons</i>	Objectif d'apprentissage : <i>Découvrir progressivement la notion d'équipe.</i>
 <p>X (hérissons) △ (chien)</p>	<p>B : - Pour le chien, toucher les hérissons en mouvement. - Pour les hérissons, ne pas se faire toucher par le chien.</p> <p>CR : - Pour le chien, agir rapidement pour toucher le plus de hérissons. - Pour les hérissons, éviter d'être touché par le chien.</p> <p>R : - Le jeu se joue à 4 pattes pour les hérissons. Au signal, le chien rentre dans le jeu, les hérissons se sauvent. Les hérissons touchés se mettent sur le dos.</p> <p>OR : - Tous les élèves sont des hérissons et sont répartis en deux équipes (chasubles de deux couleurs), l'enseignant est le chien.</p> <p>ME : - Réagir au signal sonore, se déplacer à quatre pattes, enchaîner déplacement et immobilisation sur le dos, repérer le chien.</p> <p>E : 1 - Augmenter le nombre de chiens. 2 - Demander aux hérissons de rejoindre une zone définie. 3 - Compter les points pour chaque équipe.</p>

Observables pour l'étape 1

- Participe à l'activité avec plaisir.
- Agit à côté des autres pour atteindre un but commun.
- Respecte une règle simple.