

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 1

Situation 1

Séance 2

Situation 2

Evolution 1 de la situation 2

Séance 3

Situation 3

Evolution 1 de la situation 3

Séance 4

Situation 4

Evolution 1 de la situation 4

Séance 5

Situation 5

Séance 6

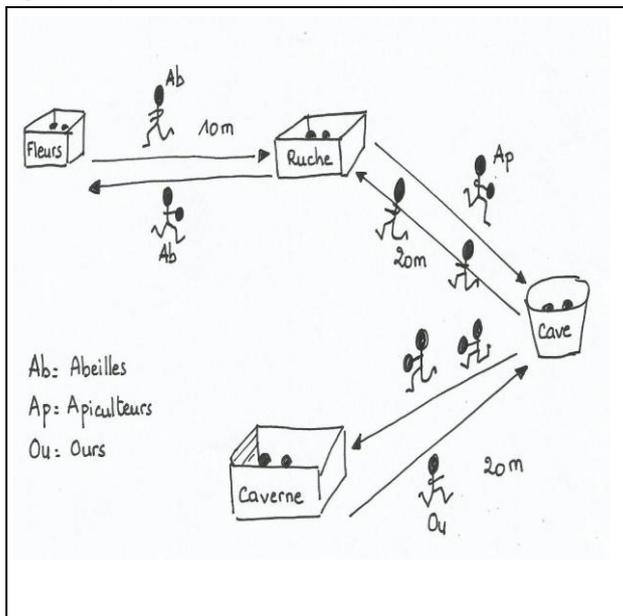
Situation 6

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Les ruches

Gérer son effort pendant la course

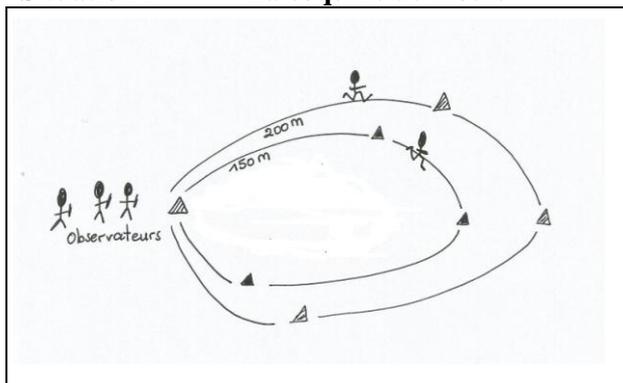


B ut: Rapporter le plus de pots de miel dans son camp
Organisation : - 4 espaces matérialisés :
 ○ les fleurs (différents objets symbolisant le pollen) à 10 m de la ruche
 ○ la ruche
 ○ la cave de l'apiculteur (caisse) à 20 m de la ruche
 ○ la caverne des ours à 20 m de la cave
 - 50 objets : 30 dans la caisse des fleurs, 10 dans la ruche, 10 dans la maison des apiculteurs.
 - 6 équipes identifiables (chasubles) : 3 équipes jouent, 3 observent. Chaque observateur comptabilise les objets transportés par un coureur.
 - Temps de jeu de 3 minutes pour chaque rôle: passage de toutes les équipes aux 3 rôles.
 - Un document pour écrire les résultats.
Critère de réussite : - Avoir transporté le maximum d'objets (fleurs ou miel).
 - Résultat collectif pour le gain du jeu. Résultat individuel pour chacun.
Modalité d'exécution : - Gérer son effort pour tenir le temps du jeu.

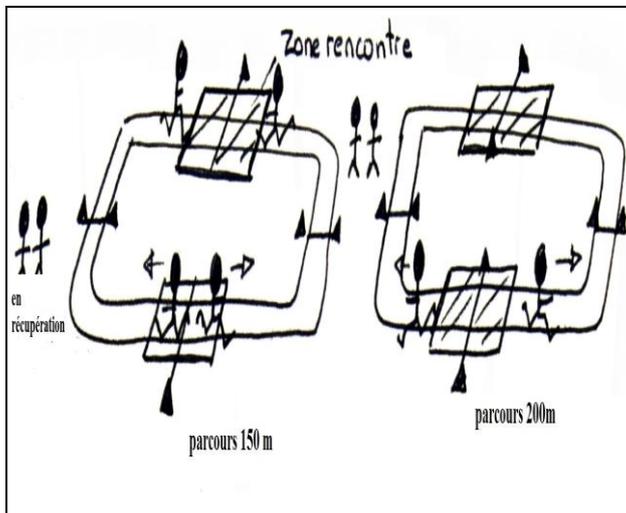
Situation 2

La coquille de moule

Courir en continuité



B: Courir 4 tours sans s'arrêter
OR : - En classe, identifier des groupes et des binômes de niveaux à partir de la situation 1.
 - Binômes observateur/coureur.
 - 2 parcours de distances différentes (150 et 200m).
 - Pour les coureurs : choisir un parcours en respectant le CR.
 - Pour les observateurs : compter les tours et noter les éventuels arrêts.
CR : - Effectuer le parcours choisi sans s'arrêter ni marcher.
R : - Gérer son effort pour ne pas marcher.
E : - 1 Au 2^{ème} essai, augmenter le nombre de tours sur le parcours choisi.

Situation 3**Course à la rencontre***Courir régulièrement*

B : - Croiser son binôme aux mêmes endroits sur toute la durée de la course.

OR : - Travail en classe, identifier des groupes et des binômes de niveaux identiques.

- Des pistes circulaires (150 et 200 m) balisées et partagées en 4 distances égales signalées par des plots.
- 2 élèves de même niveau courent en partant dos à dos en sens opposé.

- Sur chaque parcours, la moitié des groupes constitués court pendant que l'autre récupère et/ou observe la zone de rencontre.

- Effectuer 6 tours.

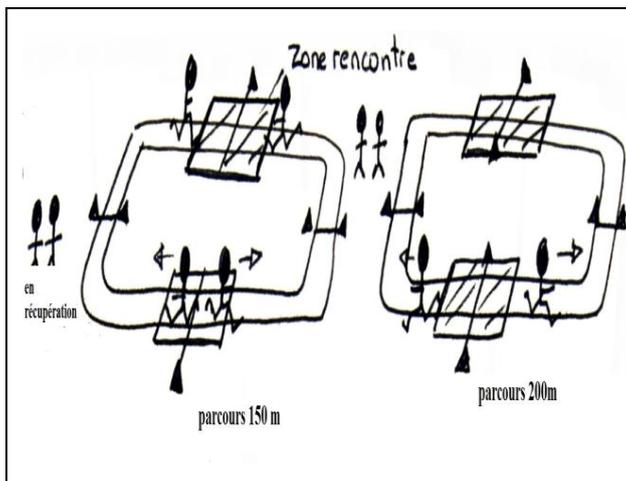
- Zones de rencontre de 6 m.

CR : - Rencontrer son binôme aux plots opposés dans chaque tour

R : - Ajuster sa vitesse à partir d'informations visuelles.

- Ne pas s'arrêter, ne pas marcher.

E : - Diminution des zones de rencontres

Situation 4**Course à la rencontre bis***Courir régulièrement*

B : Croiser l'autre groupe aux mêmes endroits sur toute la durée de la course.

OR : - Travail en classe, identifier des groupes de niveaux identiques.

- Des pistes circulaires (150 et 200 m) balisées et partagées en 4 distances égales signalées par des plots.

- les groupes d'élèves de même niveau courent en partant dos à dos en sens opposé.

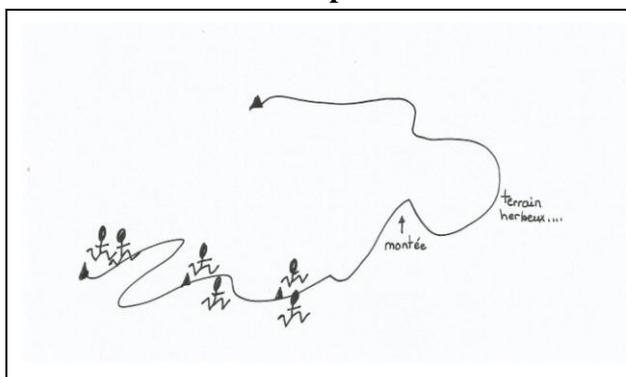
- Sur chaque piste, la moitié des groupes constitués court pendant que l'autre récupère et/ou observe la zone de rencontre.

- Effectuer 7 tours.

CR : - Rencontrer l'autre groupe aux plots opposés dans chaque tour.

R : - Ajuster sa vitesse à partir d'informations visuelles puis par rapport à soi.

E : - Diminution du nombre de repères visuels (4 à 2 puis 1).

Situation 5**Les espaces variés***Adapter sa course aux contraintes du terrain*

B : Courir régulièrement en groupe de niveau.

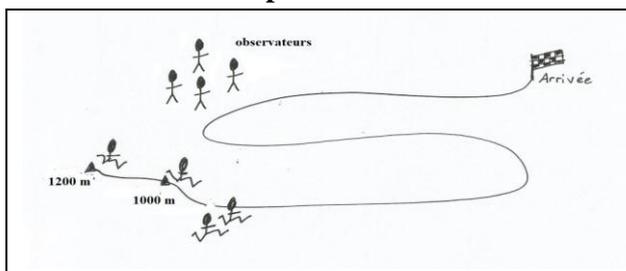
OR : - Groupes de course homogènes de 4 à 5 élèves (situation 4).

- Parcours variés proposant des distances réalisées dans la situation 4. L'arrivée est commune. Les départs seront adaptés selon la distance à parcourir pour chaque groupe.

- La moitié des groupes constitués court pendant que l'autre récupère ou observe.

CR : - Effectuer le parcours sans s'arrêter en restant ensemble.

R : - Prendre des repères sensoriels (essoufflement, fatigue....) pour courir régulièrement sans s'arrêter.

Situation 6**La performance***Courir au moins 1000 m sans s'arrêter et sans marcher*

B : Courir au moins 1000 m

OR : - Groupes de course homogènes.

- La classe est divisée en 2 : la moitié court, l'autre observe.

- Parcours proposant 2 distances réalisées (1000, 1200 m) avec départs différents selon la distance mais arrivée commune.

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 1000 mètres sans s'arrêter et sans marcher