

Recommandations – Préconisations

Mise en train pour débiter chaque séance

Proposer une mise en train qui permette de répondre aux besoins des élèves ou qui réponde à la situation proposée :

Situations 1 et 4 : se déplacer dans la salle de différentes manières sans toucher les objets, au signal aller toucher un objet de la couleur ou la forme annoncée.

Situation 2 : se déplacer dans la forêt sans toucher les obstacles, au signal, se cacher derrière.

Cf situation 3 : traverser la rivière sans se mouiller les pieds ; au signal, rester seul sur un rocher.

Situation 5 : laisser les élèves choisir une balle et la manipuler comme ils veulent (lancer au pied, à la main, la transporter...).

Situation 6 : un ballon par élève ou pour 2, garder son ballon le plus longtemps possible en l'air.

L'unité d'apprentissage

Il est important de laisser les élèves s'approprier les situations :

→ ne pas changer de situation à chaque séance et privilégier la répétition d'actions pour permettre à tous les élèves d'entrer dans l'activité ;

→ proposer la même situation en la faisant évoluer sur plusieurs séances ;

→ choisir les situations les plus adaptées au niveau et aux capacités de compréhension des élèves de sa classe.

Exemple(s) de séance(s)

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

Séance 4 : mise en train (10 min), situation 3 (10 min), situation 3 évolution 1 (10 min), bilan (5 min)

Séance 5 : mise en train (5 min), situation 3 évolution 1 (10 min), bilan intermédiaire (3 min), situation 3 évolution 2 (10 min), bilan (5 min)

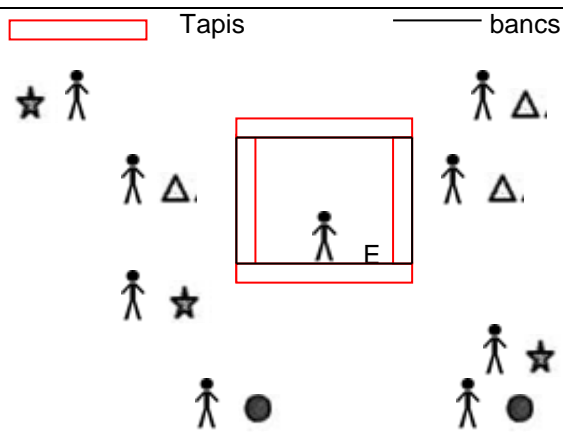
Terminologie utilisée pour les situations

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

Notions à construire : action collective, de rôle.

Situation 1 : remplir / vider la maison.

Objectif d'apprentissage : découverte progressive de la notion de partenaire et d'adversaire.



B : - Pour les attaquants : remplir la maison avec les balles.
 - Pour le défenseur (enseignant) : vider la maison.

CR : - Au bout de 2 ou 3 min de jeu (fin d'un morceau de musique), pour les attaquants : avoir beaucoup d'objets à l'intérieur de la maison ; pour le défenseur : avoir beaucoup d'objets à l'extérieur de la maison.

R : - Au signal de l'enseignant, pour les attaquants, lancer le plus d'objets dans la maison le plus vite possible.

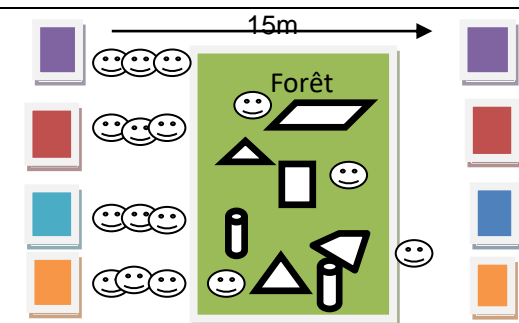
OR : - Un espace délimité par des bancs attachés les uns aux autres au milieu de la salle (« la maison »).
 - Un « mur » matérialisé par des tapis placés en position verticale ;
 - Plusieurs objets différents à lancer (balles, ballons, comètes, sacs de graines, anneaux...). Plus d'objets que d'élèves.

E : - Quelques enfants aident l'enseignant à vider la maison.

Notion à construire : espace.

Situation 2 : les facteurs dans la forêt.

Objectif d'apprentissage : prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles.



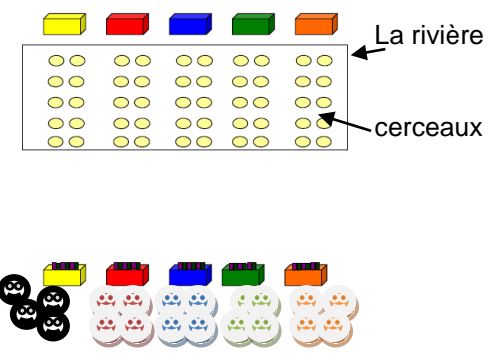
B : - Les facteurs doivent traverser la forêt en évitant les arbres pour déposer leurs objets dans leur maison le plus vite possible.

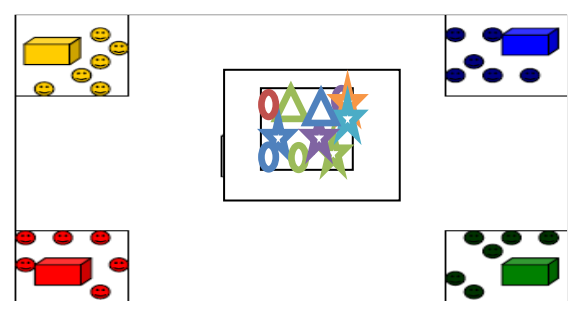
CR : - Avoir vidé sa réserve en premier.

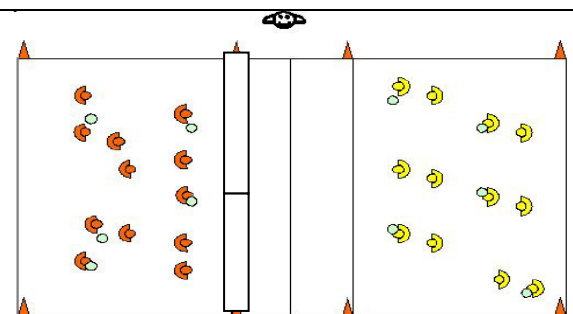
R : - Transporter un seul objet à la fois

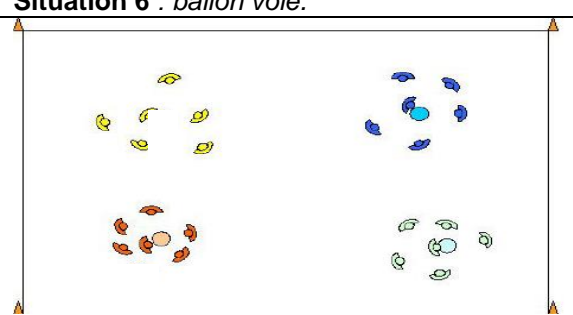
OR : - 4 équipes de 6 à 7 joueurs avec chasubles de couleurs.
 - 1 réserve et 1 « maison » par équipe (identifiées par la couleur identique aux chasubles de l'équipe).
 - Nombre d'objets identique dans chaque réserve (sacs de graine, balles de différentes formes, foulards, bouteilles...).
 - 1 espace « forêt » matérialisé par des cordes, bandes caoutchouc.
 - Plusieurs obstacles placés dans la « forêt » (cartons vides, plots, cônes...).

E : - Augmenter le nombre d'obstacles dans la « forêt ».

Notion à construire : <i>espace, règles.</i>	
Situation 3 : <i>le passage de la rivière.</i>	Objectif d'apprentissage : <i>acceptation de règles de plus en plus contraintes.</i>
	<p>B : - Transporter ses provisions (objets dans les caisses) le plus vite possible de l'autre côté de la rivière.</p> <p>CR : - Avoir rempli sa caisse avant les autres équipes.</p> <p>R : - Ne pas se mouiller les pieds et n'être qu'un seul à la fois sur un rocher (cerceau).</p> <p>OR : - Espaces de couleurs différentes pour chaque équipe. - Au départ toutes les équipes sont du même côté de la rivière. - Les 4 ou 5 joueurs de chaque équipe partent en même temps et effectuent des allers-retours. - Le jeu se termine quand une équipe a transporté tous ses objets.</p> <p>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.</p>

Notions à construire : <i>action collective, gain.</i>	
Situation 4 : <i>la course aux couleurs.</i>	Objectif d'apprentissage : <i>découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.</i>
	<p>B : - Ramener les objets dans sa maison le plus vite possible.</p> <p>CR : - Avoir rempli sa caisse avec tous les objets de la même couleur avant les autres équipes.</p> <p>R : - Ne pas prendre d'autre couleur et prendre un seul objet à la fois.</p> <p>OR : - 4 équipes de couleur (chasubles). - 1 caisse dans chaque coin du terrain identifiée par une couleur. - Au centre, un espace délimité par 4 tapis : « la caisse ». - Dans « la caisse » du milieu, placer autant d'objets pour chaque couleur.</p> <p>E : 1 - Les élèves sont disposés en « chaînes » de leur caisse à la caisse centrale (cf étape 1 situation 6). 2- Eloigner les caisses de la « caisse » du milieu.</p>

Notions à construire : <i>règles, action collective, espace, gain.</i>	
Situation 5 : <i>les balles brûlantes.</i>	Objectifs d'apprentissage : <i>acceptation de règles de plus en plus contraintes, participation à l'évolution des règles.</i>
	<p>B : - Envoyer toutes les balles dans la « maison » de l'autre équipe.</p> <p>CR : - A la fin du jeu (3 min), avoir moins de balles dans sa maison que l'autre équipe.</p> <p>R : - Rester dans sa « maison » et envoyer une seule balle à la fois.</p> <p>OR : - 2 zones matérialisées séparées par des bancs ; - Plusieurs balles différentes (balle de tennis, ballon en mousse, ballon de rugby...).</p> <p>ME : - S'organiser collectivement pour occuper tout le terrain.</p> <p>E : 1 - Uniquement avec les mains. 2 - Ne pas marcher avec les balles dans les mains mais possibilité de faire des passes à ses partenaires.</p>

Notion à construire : <i>action collective.</i>	
Situation 6 : <i>ballon vole.</i>	Objectifs d'apprentissage : <i>découverte de la notion de partenaire.</i>
	<p>B : - Joueurs : garder son ballon en l'air le plus longtemps possible</p> <p>CR : - Garder son ballon en l'air le plus longtemps possible.</p> <p>R : - Ne pas se pousser pour frapper le ballon.</p> <p>OR : - 4 à 6 équipes de 4 joueurs identifiés par une couleur (chasubles, foulards) ; - Au début de la partie, joueurs en rond autour du ballon ; - 1 ballon de baudruche par équipe.</p> <p>ME : - Frapper avec les doigts le ballon pour le garder en l'air.</p> <p>E : 1- Au début de la partie, les joueurs sont placés en ligne. 2- Utiliser un ballon paille.</p>

Observables pour l'étape 2

- S'engage dans l'activité avec plaisir.
- Joue avec les autres pour atteindre un but commun.
- Respecte des règles de plus en plus contraintes.