

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Cycle 1 – étape 1

Activité de référence : Athlétisme


Recommandations-préconisations

La séance	L'unité d'apprentissage
<p>Présentation rapide du dispositif matériel et du but de la situation et rappel des règles de fonctionnement pour la récupération des objets</p> <p>Temps d'apprentissage : plusieurs parties se succèdent avec des temps de retour sur l'activité</p> <p>Bilan de la séance avec verbalisation des actions réalisées.</p> <p>La durée de la séance : 30 minutes en privilégiant le temps d'activité des élèves</p>	<p>Pour des raisons d'aménagement matériel, les séances sont réalisées soit avec des situations collectives (une ou 2) soit sous forme d'ateliers (minimum 4).</p> <p>Le nombre d'ateliers et d'objets à lancer (identiques ou variés) doit permettre un temps d'activité suffisant.</p> <p>Les ateliers peuvent être exploités librement ou par rotation de groupes</p> <p>La situation 6 peut être utilisée comme situation de référence tout au long de l'unité d'apprentissage</p> <p>Mise en place des règles de fonctionnement, de sécurité : aller récupérer tous les objets quand la réserve est vide.</p>
<p>Un exemple de séance</p> <p>2^{ème} séance : Evolution de S1+ S2+Evolution de S2</p>	


Terminologie utilisée pour les situations

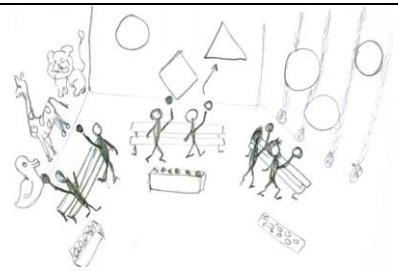
B : but, ce que l'élève doit faire	CR : critère de réussite, gain	R : règles (droits, devoirs)	OR : organisation
ME : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)			E : évolutions


Notion à construire : *construire des modes d'action sur et avec des objets, apprendre à se séparer des objets*


<p>Nom de la situation : <i>La découverte des objets</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>accepter de se séparer de l'objet</i></p>
	<p>But : - Se séparer de l'objet et changer d'objets.</p> <p>Critère de Réussite : - Chaque élève change d'objets.</p> <p>Règles : - Les élèves prennent un objet et jouent avec sans qu'il touche le sol, au signal, ils posent l'objet et en prennent un autre.</p> <p>Organisation : - Plusieurs objets sont répartis dans tout l'espace.</p> <p>Evolution : - Les objets sont pris puis rangés dans des caisses spécifiques à chaque objet.</p>

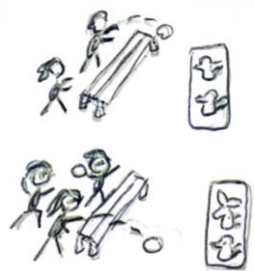
Notion à construire : *construire des modes d'action sur et avec des objets, apprendre à se séparer des objets*

<p>Nom de la situation : <i>Le repas des animaux dans la maison</i></p>	<p>Objectif d'apprentissage : <i>accepter de se séparer de l'objet</i></p>
	<p>B : - Donner à manger aux animaux</p> <p>CR : - Chaque élève a lancé un objet dans la maison</p> <p>R : - Les élèves au signal, prennent un sac puis le lancent dans la maison jusqu'à épuisement des sacs</p> <p>OR : - 4 bancs disposés en carré forment une cible (maison). Des sacs lestés sont placés tout autour de la cible. Trois fois plus de sacs que d'élèves.</p> <p>E : 1 - Un sac à la fois. 2 - Varier les objets (anneaux, blocs de mousse, balles mousse....).</p>

Notion à construire : <i>construire des modes d'action sur et avec des objets, découvrir les caractéristiques de certains objets</i>	
Nom de la situation : <i>Les cibles variées</i>	Objectif d'apprentissage : <i>donner une impulsion à l'objet pour le projeter</i>
	<p>B : - Atteindre une cible. CR : - Toucher la cible. R : - Au signal, les élèves prennent un objet qu'ils lancent pour atteindre une cible choisie (animaux, cerceaux, ballons suspendus, grelots suspendus). OR : - Des bancs matérialisent les espaces de lancers de chaque cible, au moins 4 objets à lancer par élève, des cibles dessinées ou objets suspendus (minimum 4 ateliers différents). E : - Augmenter la distance entre l'espace de lancer et la cible.</p>

Notion à construire : <i>construire des modes d'action sur et avec des objets, s'inscrire dans un projet d'action</i>	
Nom de la situation : <i>Le repas des animaux dans le pré</i>	Objectif d'apprentissage : <i>lancer dans une direction</i>
	<p>B : - Donner à manger aux animaux. CR : - Chaque élève lance un objet en direction des animaux. R : - Au signal, les élèves prennent un objet pour le lancer aux animaux dans le pré, jusqu'à épuisement des objets. OR : - Des bancs matérialisent la barrière du pré, différents animaux en peluche sont répartis dans le pré, plus d'objets que d'élèves. E : - Augmenter la distance entre les animaux et l'espace de lancer.</p>

Notion à construire : <i>construire des modes d'action sur et avec des objets, s'inscrire dans un projet d'action</i>	
Nom de la situation : <i>Lancer par-dessus</i>	Objectif d'apprentissage : <i>lancer plus haut, plus loin</i>
	<p>B : - Lancer les objets par-dessus un obstacle haut. CR : - Nombre d'objets qui passent par-dessus. R : - Lancer les objets par-dessus l'obstacle. Quand il n'y a plus d'objets attendre le signal pour aller chercher les objets lancés. OR : - Un banc délimite l'espace de lancer, de gros tapis placés verticalement ou un drap tendu entre deux poteaux forment un obstacle haut. - Un plinth (une table ou un banc large). E : - Varier la distance entre l'espace de lancer et les cibles.</p>

Notion à construire : <i>construire des actions motrices sur et avec des objets, s'inscrire dans un projet d'action</i>	
Nom de la situation : <i>Le repas des animaux dans les enclos</i>	Objectif d'apprentissage : <i>lancer dans une direction choisie, adapter le geste en fonction de l'objet</i>
	<p>B : - Donner à manger à tous les animaux. CR : - Avoir donné à manger à tous les animaux. R : - Derrière un banc à 2 mètres, lancer chacun son tour dans chaque enclos. OR : - Un atelier par objet à lancer, organisé de façon identique (banc pour délimiter la zone de lancer, zones de réception identifiées par les différents animaux) ; 4 ateliers minimum. ME : - Regarder la cible. E : - Identifier la zone de réception.</p>

Observables

- L'élève participe à l'activité, il accepte de se séparer de l'objet.
- L'élève accepte de partager le matériel.
- L'élève respecte les règles de participation.
- L'élève prend du plaisir à participer.

Attendus de fin d'étape

- Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation.
- Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibilités.