

- Choisir 2 objectifs d'apprentissage au MAXIMUM (1 nouveau OU 1 nouveau + 1 révision OU 2 révisions).
- 3 à 4 situations au MAXIMUM.

↪ 1^{ère} temps : la mise en activité (environ 5')

1 situation : - rapide à mettre en place (consignes simples ou situation connue des élèves).

- situation globale de jeu ou situation dites « décrochées ».
- réalisable par tous.
- dynamique (plutôt avec des déplacements).
- mettant en œuvre des compétences motrices utiles en jeux collectifs (passer, recevoir, dribbler...).

↪ 2^{ème} temps : les situations pour apprendre (environ 30')

3 situations maximum.

Ce temps peut être constitué de situations globales de jeu (une seule même, qui peut évoluer pendant la séance en fonction de variables), de situations en groupes restreints (3 contre 2 par exemple), de situations décisives (un contre un, tirs sur cible gardée par exemple), de situations développant les habiletés motrices (slalom en dribble par exemple).

↪ 3^{ème} temps : la situation pour réinvestir (environ 10')

Une situation globale de jeu mettant en jeu l'objet d'apprentissage. Elle peut être :

- la même situation que celle qui a débuté la séance (cf mise en activité) à l'identique ou avec des variables la complexifiant (variables en lien avec les apprentissages mis en œuvre dans les autres situations de la séance, notamment pour le cas de situations en groupes restreints, décisives ou d'habiletés motrices).
- une des situations de jeu proposées durant le temps pour apprendre, elle aussi complexifiée et proposée en situation globale (égalité numérique).

Remarques

Penser lors de la conception de la séance et l'élaboration des situations :

- *la mise en place des espaces durant la séance est souvent problématique ; si tous sont prêts en début de séance, c'est souvent plus simple.*
- *la mise en place d'une situation globale de jeu sans la présence du maître suppose plutôt une situation connue des élèves.*
- *il est possible de mettre en place une situation nouvelle pour les élèves sans critère de réussite dans un premier temps afin qu'ils comprennent le fonctionnement de la situation et son but*
- *la mise en œuvre d'une même situation globale de jeu en parallèle pour des groupes d'élèves est plus difficile à gérer que la mise en parallèle de situations en groupes restreints ou de situations décisives ou de situations liées aux habiletés motrices.*