

La connaissance préalable de la présentation des unités d'apprentissage est nécessaire à leur utilisation

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séances de 35'

A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance n°1

Situation 1

Séance n°2

Situation 2 et évolution 1

Séance n°3

En ateliers: Situation 3 et évolution 1 / Situation 1 ou 2

Séance n°4

Situation 4 et évolution 1

Séance n°5

Situation 5 et évolution 1

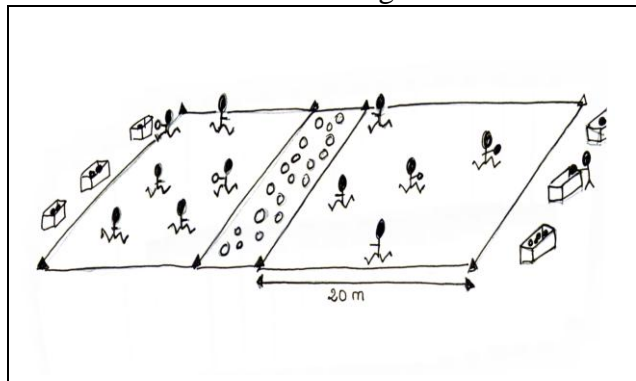
Séance n°6

Situation 6 (Evaluation)

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1 Jeu du déménageur collectif

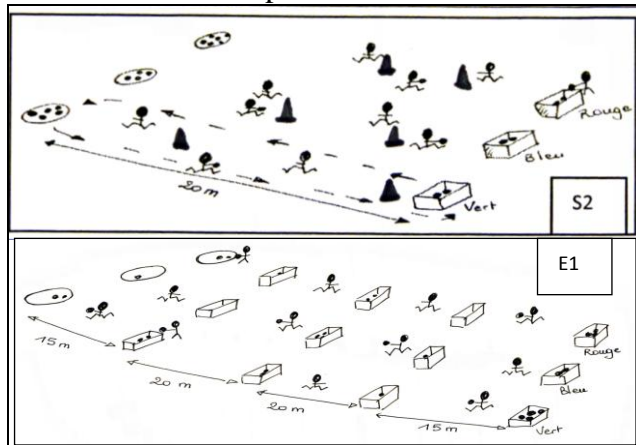
Adapter son effort à la distance à parcourir



- B** : rapporter le plus vite possible tous les objets dans les caisses de son équipe
- OR** : - 2 équipes
 - 90 objets environ dans une zone centrale
 - 3 caisses par équipe (dépôt des objets)
 - distance de 20 m entre les objets et les caisses
 - Au signal les enfants courent le plus vite possible et transportent les objets dans leurs caisses
- CR** : l'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets sur l'ensemble des 3 caisses
- R** : - transporter un seul objet à la fois
 - l'objet est déposé dans la caisse et non lancé

Situation 2 Remplir la caisse

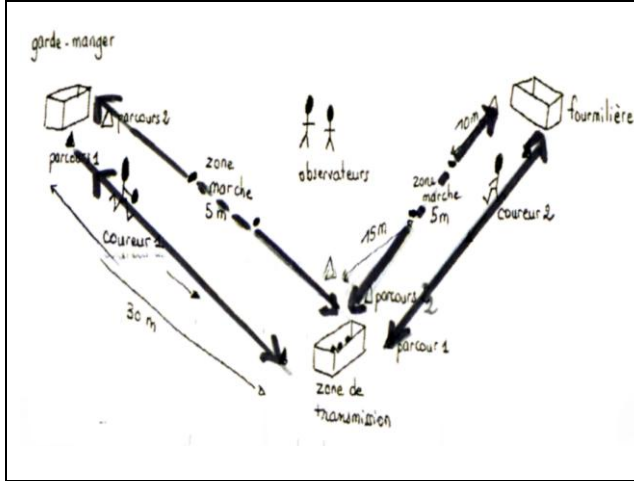
Adapter son effort à la distance à parcourir



- B** : rapporter le plus vite possible tous les objets dans la caisse de son équipe
- OR** : - 4 à 5 équipes équipés de dossards
 - 4 objets par élève
 - des cônes pour matérialiser le sens aller et le sens retour
 - 1 cerceau par équipe (départ avec objets)
 - 1 caisse par équipe (arrivée/ dépôt des objets)
 - distance de 20 m entre cerceau et caisse
- CR** : être la première équipe à avoir transporté tous les objets dans la caisse
- R** : - transporter un seul objet à la fois
- E** :
- 1- ajouter une caisse intermédiaire par élève espacée de 15 ou 20 m
 - 2- nombre d'objets par élève

Situation 3 Les fourmis folles

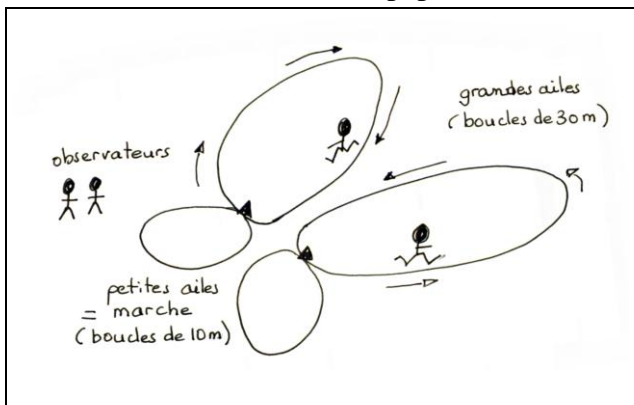
Gérer sa course par une récupération active



- B :** - Rapporter les objets à la fourmilière en 5 mn maximum
OR : - Situation pour un groupe de 4 élèves: 2 coureurs + 2 observateurs
 - les observateurs comptent le nombre de parcours avec marche active emprunté par leur coureur respectif.
 - 6 objets placés dans le garde-manger
 - 3 caisses
 - 4 parcours de 30 m dont 2 parcours comprenant 1 zone de 5 m délimitée par des cônes pour la marche active
CR : - avoir rapporté tous les objets à la fourmilière avant la fin du temps imparti
R : - transporter un objet à la fois
 - adapter son allure au parcours emprunté
ME : - utiliser le moins possible le parcours avec marche active.
E : -1 augmenter le nombre d'objets par équipe

Situation 4 Les ailes du papillon

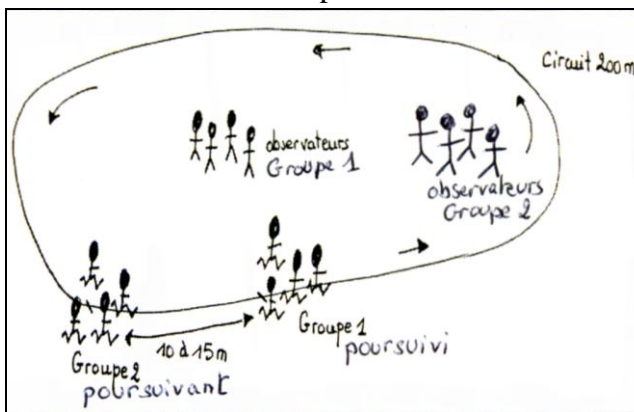
S'engager dans la continuité



- B :** effectuer le plus grand nombre de tours des grandes ailes en 5 mn
OR : - 4 à 5 équipes
 - 1 papillon dessiné à la craie par équipe
 - 2 coureurs, les autres comptent les tours
CR : - pour l'équipe, comptabiliser le plus grand nombre de tours des grandes ailes
 - pour les coureurs, effectuer le plus grand nombre de tours en 5 mn
ME : - parcourir le plus longtemps en continuité les grandes ailes
 - utiliser le moins possible les petites ailes pour une marche active
E : 1 -Si on utilise les petites ailes pour marcher, le grand tour précédent n'est pas comptabilisé

Situation 5 La course poursuite

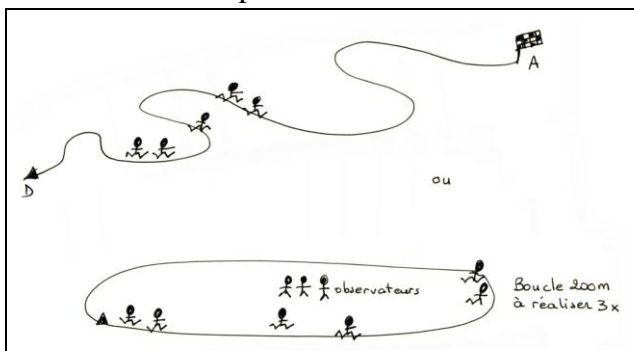
S'engager dans la continuité collectivement



- B :** - Pour le groupe poursuivant, dépasser l'autre groupe
 - Pour le groupe poursuivi, ne pas être rattrapé ni dépassé
OR : - Circuit de 200 mètres
 - 4 groupes homogènes 2 à 2
 - 2 équipes courent, 2 observent l'écart, informent les équipes et vérifient si les équipes marchent
 - au départ, 10 à 15 mètres d'écart entre les 2 groupes de coureurs
 - effectuer 2 tours de circuit
CR : - Pour les poursuivis : conserver un écart avec les poursuivants.
 - Pour les poursuivants : avoir rattrapé les poursuivis.
R : - Ne pas marcher.
 - Rester groupé avec son groupe.
E : 1- effectuer 3 tours

Situation 6 : La performance

Courir au moins 600 m sans s'arrêter



- B :** Courir au moins 600 m
OR : - Groupes de course homogènes.
 - La classe est divisée en 2: 1 coureur pour 1 observateur qui comptabilise le nombre de marches et d'arrêts
 - Parcours proposant 1 distance réalisée
CR : - Effectuer le parcours sans s'arrêter ni marcher.
ME : - Prendre des repères sensoriels (essoufflement, fatigue...) 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 600 mètres sans s'arrêter et sans marcher