

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

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

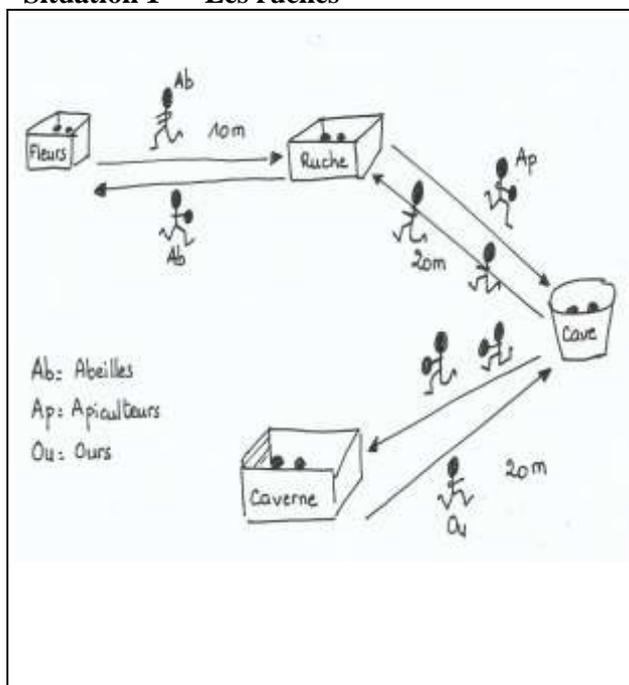
A titre indicatif, chaque situation est représentée proportionnellement à sa durée

Séance 1	Situation 1	
Séance 2	Situation 2	Evolution 1 et 2 de la situation 2
Séance 3	Situation 3	Evolution 1 et 2 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

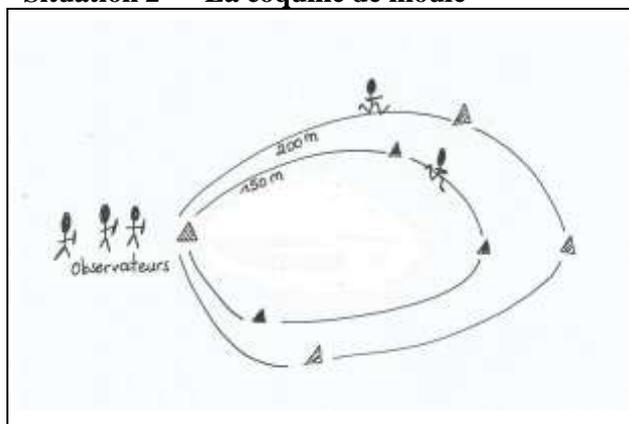
Gérer son effort pendant la course



- B :** Avoir transporté le plus d'objets après passage dans les 3 rôles (Ab, Ap, Ou)
- OR :** - 4 espaces matérialisés :
- o les fleurs (différents objets symbolisant le pollen) à 10 m de la ruche
 - o la ruche
 - o la cave de l'apiculteur (caisse) à 20 m de la ruche
 - o 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 (Ab/Ap/Ou), 3 autres 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.
- CR :** - Avoir transporté le maximum d'objets
- Résultat collectif pour le gain du jeu. Résultat individuel pour chacun.
- ME :** - Gérer son effort pour tenir le temps du jeu.

Situation 2 La coquille de moule

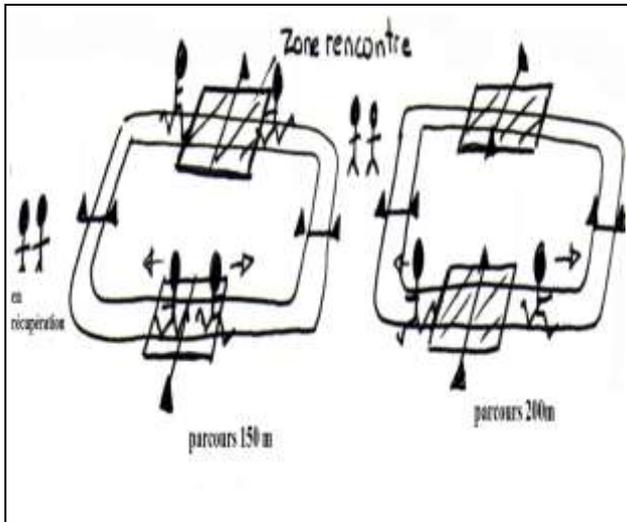
Courir en continuité



- 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.
- ME :** - Gérer son effort pour ne pas marcher.
- E:** 1-augmenter le nombre de tours sur le parcours choisi.
2 -respecter son contrat (parcours choisi et nombre de tours à réaliser)

Situation 3 Course à la rencontre (1)

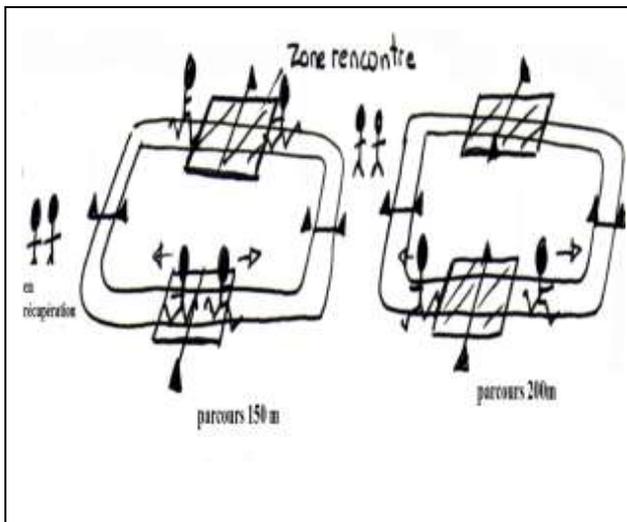
Courir régulièrement



- 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 parcours circulaires (150 et 200 m) balisés et partagés 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 5 tours.
 - Zones de rencontre de 6 m.
- CR :** - Rencontrer son binôme dans les zones de rencontre
- ME :** - Ajuster sa vitesse à partir d'informations visuelles.
- R:** Ne pas s'arrêter, ne pas marcher.
- E :** 1- Diminution des zones de rencontre
2- Nombre de tours à effectuer

Situation 4 Course à la rencontre (2)

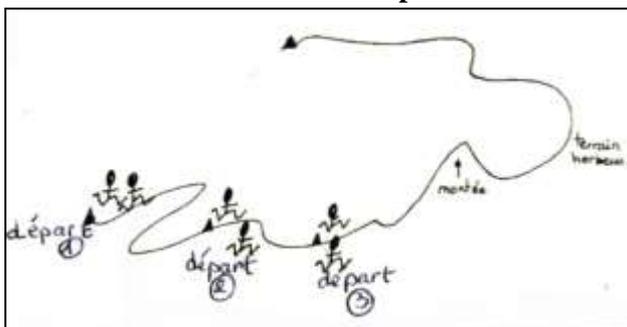
Courir régulièrement



- 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 parcours circulaires (150 et 200 m) balisés et partagés 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.
- CR :** - Rencontrer son binôme dans les zones de rencontre
- ME :** - Ajuster sa vitesse à partir d'informations visuelles puis par rapport à soi.
- E :** 1 -Diminution des zones de rencontre
2 -Diminution du nombre de repères visuels (4 plots à 2)
3- Nombre de tours à effectuer

Situation 5 : Courir sur des espaces variés

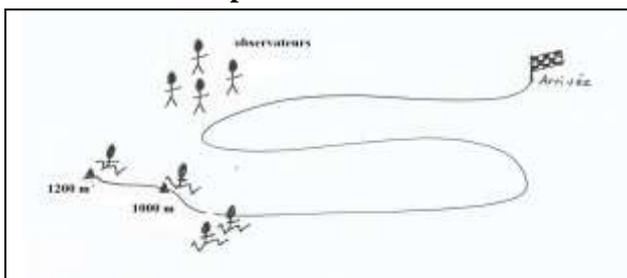
Adapter sa course aux contraintes du terrain



- B :** Courir sans s'arrêter en groupe
- OR :** - Groupes de course homogènes de 4 à 5 élèves.
- Parcours sur terrain varié proposant des départs différenciés selon la distance à parcourir pour chaque groupe. L'arrivée est commune.
 - La moitié des groupes constitués court pendant que l'autre récupère ou observe.
- CR :** - Effectuer le parcours sans s'arrêter en restant ensemble.
- ME :** - Prendre des repères sensoriels (essoufflement, fatigue...) pour adapter sa course et ne pas 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 récupère ou 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.
- ME:** - 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