

L'ACTIVITE « SAUTER »

Objectifs d'apprentissage

L'élève est capable de	<ul style="list-style-type: none">➤ Produire une impulsion vers l'avant et vers le haut pour franchir un obstacle horizontal➤ Franchir des obstacles de dimensions différentes<ul style="list-style-type: none">• En ayant la possibilité d'utiliser différents types de sauts (1 pieds, 2 pieds, avec ou sans élan...)• Avec impulsion sur 1 pied et en enchaînant courir/sauter sans s'arrêter➤ Organiser son saut en fonction de la nature de l'obstacle➤ S'organiser pour sauter le plus loin possible➤ Organiser sa course pour ne pas empiéter sur l'espace à franchir
Compétences	<ul style="list-style-type: none">➤ Repérer le ou les espaces à franchir➤ Prendre en compte la valeur de sa performance➤ Repérer la zone d'appel➤ Identifier la réception la plus efficace
Attitudes	<ul style="list-style-type: none">➤ Oser perdre ses appuis➤ Accepter d'échouer➤ Repérer et annoncer son résultat➤ Respecter la règle➤ Accepter le rôle d'observateur➤ Respecter la limite de l'aire d'élan

L'ACTIVITE « COURIR »

Objectifs d'apprentissage

L'élève est capable de	<ul style="list-style-type: none">➤ Partir au signal de départ➤ Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir➤ Savoir orienter sa course➤ Courir avec l'aide des bras pour s'équilibrer➤ Organiser sa course pour ne pas empiéter sur l'espace à franchir
Compétences	<ul style="list-style-type: none">➤ Repérer l'espace structuré en trois parties (départ, course, arrivée)➤ Prendre en compte la valeur de sa performance➤ Distinguer différents types de signaux : le signal de départ, le signal de fin de course
Attitudes	<ul style="list-style-type: none">➤ Oser courir➤ Accepter d'échouer, de perdre➤ Repérer et annoncer son résultat➤ Respecter la règle➤ Accepter le rôle d'observateur

L'ACTIVITE « LANCER »

Objectifs d'apprentissage

L'élève est capable de	<p>S'organiser pour lancer dans une direction donnée et franchir un espace S'organiser pour lancer le plus loin possible Lancer vers le haut pour lancer loin</p>
Compétences	<p>Repérer l'espace que l'engin doit franchir au minimum Prendre en compte la valeur de sa performance Repérer la zone possible de son engin Identifier le geste le plus efficace</p>
Attitudes	<p>Accepter de se débarrasser de son engin, ne pas le suivre Accepter de lancer moins loin que l'autre Repérer et annoncer son résultat ou celui de l'autre Respecter la règle Accepter le rôle d'observateur Récupérer l'engin au signal donné Respecter la limite de l'aire d'élan</p>

EXEMPLE D'ORGANISATION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE »

diagnostique	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Situations de référence Lancer loin, sauter loin, courir</p> </div> <p>Temps de découverte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - découverte pour l'enfant - repérage, observation pour le maître
formative	<p style="text-align: center;">lancer loin / sauter loin / courir vite</p> <pre> graph TD A[lancer loin / sauter loin / courir vite] --> B[Situations d'apprentissage] A --> C[Situations d'apprentissage] A --> D[Situations d'apprentissage] B --> E[Retour à la situation de référence (complexifiée ou non)] C --> E D --> E E --> F[Niveau atteint de savoirs minima du groupe pour aller vers...] F -- ou --> G[Nouvelles situations d'apprentissage] </pre>
sommative	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">La rencontre</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - dans une même classe - entre deux classes - rencontre de circonscription