

MODULE D'APPRENTISSAGE

« Sauter » EN CYCLE 1

Au sein d'une classe, on retrouve des niveaux de pratique différents. Ainsi, il est nécessaire de concevoir un enseignement différencié afin d'adapter celui-ci aux besoins des élèves. De ce fait, la présence de deux adultes au moins lors des séances facilite cette mise en œuvre et la gestion de l'hétérogénéité.

Les cycles d'activités doivent permettre un temps d'exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d'amélioration ainsi que des temps d'évaluation. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l'activité font l'objet de temps d'échanges et de formalisation écrite.

MISE EN ŒUVRE D'UN CYCLE DE 6/8 A 10/15 SEANCES POUR UNE ACTIVITE DONNEE		
De 1 à 3 séances (séances n° 1, 2, ...)	De 4 à 8 séances (séances n° 4, 5, 6, 7, ...)	De 1 à 2 séances (séances n° 9, 10,...)
Pour	Pour	Pour
ENTRER DANS L'ACTIVITE -> APPRENDRE ET PROGRESSER-> EVALUER LES ACQUIS		
<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations globales</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour établir un diagnostic, observer, se renseigner, et organiser la suite</p> <p style="text-align: center;">Evaluation « diagnostic »</p> <p style="text-align: center;">Que sais-je déjà réaliser ?</p> <p style="text-align: center;">En faisant un inventaire des réponses des enfants</p>	<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations organisées (par objectifs, par ateliers)</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages</p> <p style="text-align: center;">Evaluation formative</p> <p style="text-align: center;">Que sais-je faire ? Qu'ai-je à apprendre ?</p> <p style="text-align: center;">En observant (prise d'informations), en analysant (les enfants prennent conscience et comprennent leurs actions), en régulant</p>	<p style="text-align: center;">Comment ?</p> <p style="text-align: center;">En mettant en place des situations évolutives</p> <p style="text-align: center;">Pourquoi ?</p> <p>Pour définir le niveau atteint, certifier un apprentissage</p> <p style="text-align: center;">Evaluation sommative</p> <p style="text-align: center;">Qu'ai-je appris ? Que sais-je réaliser maintenant ?</p> <p style="text-align: center;">En comparant à l'aide de normes (définies par l'enseignant et les enfants)</p>

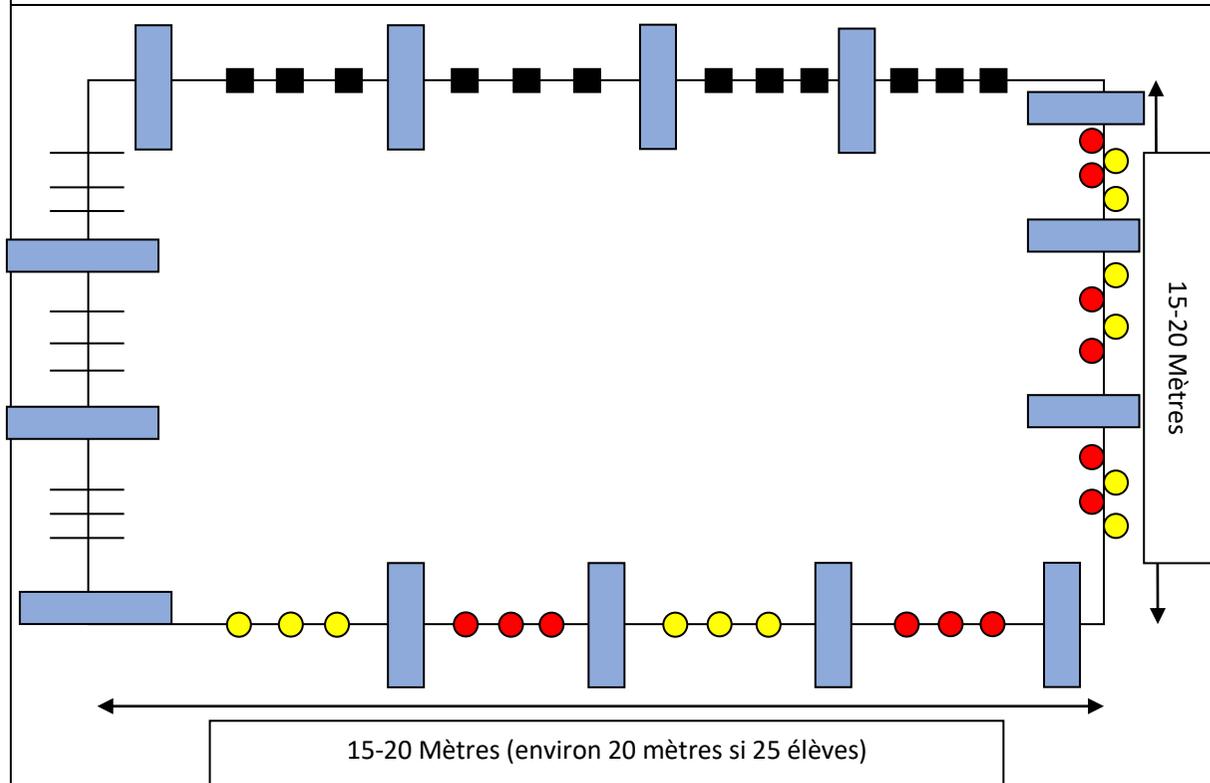
<p>APPRENDRE et PROGRESSER</p> <p>Séances ...3.... à6....</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'adapter aux contraintes pour sauter en contre bas à deux pieds, enchaîner des actions. - Être capable de se projeter en avant à deux pieds, à un pied en utilisant les bras. - Être capable de se projeter vers le haut à deux pieds, à un pied. (Alignement : pied, bassin, épaule) en utilisant les bras. - Respecter les signaux, l'organisation collective. - Verbaliser ses actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - atelier 1 sur un parcours avec plints : monter, sauter, courir, en variant la hauteur des plints, l'espace à parcourir entre 2 plints, le type de course entre 2 plints à 2 pieds, à 1 pied - atelier 2 : franchir une zone comme Choix d'animaux Tester la situation complexe : Aller les plus loin possible en 3 appuis, à 3 en relais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir aux signaux donnés par l'enseignant. - Respecter les consignes, l'environnement matériel et humain. - Sauter plus haut. - Sauter plus loin. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avant : Prévoir l'espace du parcours, le matériel et la mise en place - Pendant : Encourager, valoriser les progrès. - Pendant : Faire verbaliser les élèves sur les solutions trouvées. - Après : Faire le plan du parcours avec des lego pour faire verbaliser les actions efficaces.
<p>EVALUER LES ACQUIS</p> <p>Séances ...7.... à9....</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de se projeter en avant à deux pieds, à un pied en utilisant les bras. - Respecter les signaux, l'organisation collective. - Verbaliser ses actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - atelier 1 sur un parcours avec plints : monter, sauter, courir, en variant la hauteur des plints, l'espace à parcourir entre 2 plints, le type de course entre 2 plints à 2 pieds, à 1 pied - atelier 2 sur franchir une zone comme Choix d'animaux Utiliser la situation complexe : Aller les plus loin possible en 3 appuis, à 3 en relais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir aux signaux donnés par l'enseignant. - Respecter les consignes, l'environnement matériel et humain - Sauter plus haut. - Sauter plus loin. - Franchir le plus de distance possible en 3 sauts. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avant : Prévoir l'espace du parcours, le matériel et la mise en place - Pendant : Encourager, valoriser les progrès. - Pendant : Faire verbaliser les élèves sur les solutions trouvées. - Valider ou faire valider aux élèves la zone atteinte. -Tenir une fiche d'observation - Après : Faire le plan du parcours avec des lego pour faire verbaliser les actions efficaces.

SITUATION 1 :« Le parcours / les grenouilles dans la mare »

Compétences travaillées : être capable de sauter en contre-bas, vers l'avant : se gagner, s'équilibrer, aller chercher le sol

Objectifs : sauter en contre-bas, se rééquilibrer, reprendre la course

DISPOSITIF / CONSIGNES



But élève / CRITERE DE REUSSITE

Monter sur l'atelier 
 Plus ou moins haut de mi-cuisse à mi-mollet,
 Sauter en contre-bas à 2 pieds,
 Courir.
Le son :
 Quand on me demande 2 pieds, s'ils arrivent en même temps, je n'entends qu'un seul son, s'ils arrivent décaler j'entends 2 sons : pam-pam.
 Quand j'amortis bien je n'entends presque pas de bruit. J'arrive à dérouler le pied, de la pointe de pied au talon, fléchir les jambes.
L'équilibre :
 Je reste debout, droit.
 Je vise les cerceaux.

VARIABLES

La hauteur des ateliers.
 La distance de course entre les ateliers
 La variété des courses :
 -à 2 pieds ■ écartés puis joints,
 -à 1 pied alternés droit ● gauche ● ou cloche pied : ●●
 -montée de genoux.
 -avec petits obstacles | au sol ou plus hauts (petites haies qui imposent un travail de bras et une poussée plus forte) ou plus larges (une rivière entre 2 lattes qui impose un déséquilibre avant et une poussée plus forte)
 La distance entre ces obstacles.
 Le saut au départ de l'atelier pour toucher un objet en hauteur.

A/ DEBUT DE SEANCE :

En fonction du nombre d'ateliers possibles au regard de l'espace et du nombre d'élèves, il est

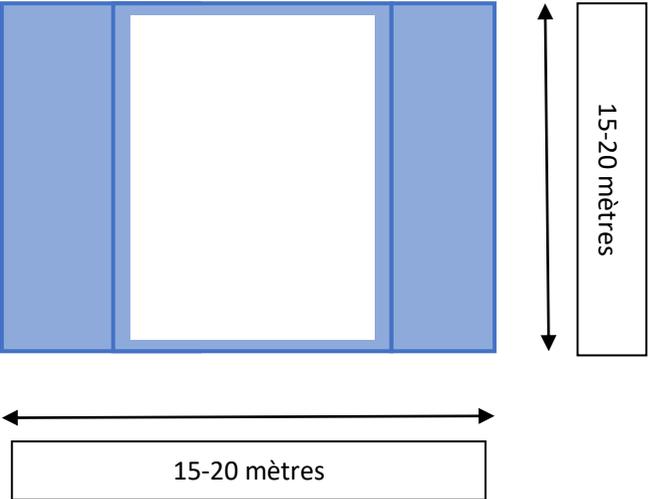
B/EVOLUTIONS :

-Les courses entre les ateliers sont de plus en plus variées pour se gagner, s'équilibrer, se

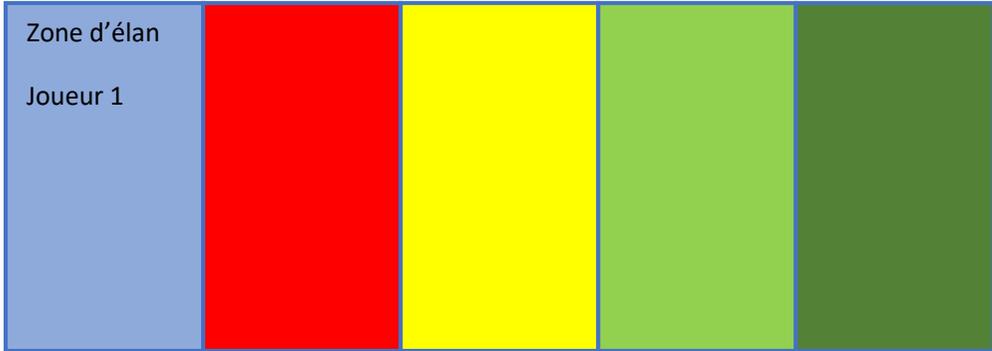
Se rééquilibrer après le saut pour enchaîner des courses variées.

<p>intéressant d'avoir au moins 1 atelier pour 2, si c'est le cas : Les élèves se mettent par 2, un duo à chaque atelier. Il n'y a que les ateliers bleus.</p> <p>-Au signal de départ sonore un des deux élèves monte sur l'atelier, saute en contre-bas à 2 pieds, court jusqu'à l'atelier suivant, dès que les pieds du premier élève ont quitté l'atelier, le second élève peut s'élancer.</p> <p>Au départ, seul les ateliers bleus sont en place pour que les élèves comprennent le sens de rotation et l'organisation, puis les ateliers sont placés par 3 obstacles identiques afin d'avoir moins d'explications à retenir pour les élèves. S'il est possible d'avoir un atelier chacun, tant mieux, il y aura moins d'attente, plus de pratique.</p> <p>Les élèves sont en recherche de solution, ils reviennent au centre pour donner les solutions trouvées, validées/non par l'enseignant, puis ils repartent tester les solutions trouvées.</p> <p>Au signal sonore les élèves s'assoient au centre de la mare.</p>	<p>rééquilibrer, utiliser les bras.</p> <p>L'enseignant place 3 ateliers identiques à la suite pour répéter 3 fois le même mouvement.</p> <p>- 1^{er} série d'obstacles : pieds écartés (variable plus difficile au niveau de l'équilibre : pieds serrés)</p> <p>- 2^{ème} série d'obstacles : alterner pied droit/gauche</p> <p>- 3^{ème} série d'obstacles : 3 cloches pied</p> <p>- 4^{ème} série d'obstacles : franchissement d'obstacles plus hauts ou plus longs.</p>	<p>J'arrive à l'obstacle suivant avec un seul son ?</p> <p>Je mets un pied par cerceau, j'alterne pied D/G.</p> <p>Quel pied je choisis en premier ?</p> <p>Je mets un pied par cerceau, je garde le même pied.</p> <p>Est-ce plus facile pour un pied que pour l'autre ? Si oui, c'est le pied d'appel.</p> <p>J'utilise mes bras ? Je franchis sans toucher l'obstacle ?</p>	
<p>AIDE A L'ENSEIGNANT : Préparer le matériel mais ne le mettre qu'au fur et à mesure pour limiter les consignes.</p>			

SITUATION 2 :« Franchir une zone comme...»

Compétences travaillées : l'écoute, le gainage, l'équilibre	Objectifs : se déplacer en imitant un animal : se gagner, s'équilibrer, aller chercher le sol	
DISPOSITIF / CONSIGNES	But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
 <p>The diagram shows a rectangular obstacle. It consists of a central white square with a blue border. To the left and right of this central square are two vertical blue bars. A horizontal double-headed arrow below the obstacle is labeled '15-20 mètres'. A vertical double-headed arrow to the right of the obstacle is labeled '15-20 mètres'.</p>	<p>Traverser la zone en imitant la praxie d'un animal :</p> <p>Une grenouille pour travailler sur du global (tout le corps utilise la même motricité : on part des mains au sol vers le plafond comme les pieds) pour éviter la dissociation des pieds, travail sur l'amplitude. (Pour les élèves qui arrivent systématiquement pieds décalés, travailler le mouvement avec les mains avant de le travailler avec les pieds)</p> <p>Kangourou : plus de fréquence, plus de répétition.</p> <p>Le cheval : vers les pas chassés</p> <p>L'autruche : foulées bondissantes</p>	<p>Le nombre d'appuis Le moins d'appuis possibles</p> <p>La distance à parcourir</p> <p>Le bruit de l'appui Le carnaval des animaux</p>

<p>A/ DEBUT DE l'exercice : Expérimenter les différentes praxies, Les placements du bassin</p>	<p>B/EVOLUTIONS : Alternen 6 talons fesse 6 genoux poitrine pour placer le bassin : -Talons fesse : Antéversion (amortir) -Genoux poitrine rétroversion (sauter : alignement pied bassin épaule)</p>		
<p>AIDE A L'ENSEIGNANT : Observer les élèves, les réponses motrices sont variées.</p>			

SITUATION 4 (COMPLEXE) : «les abeilles, par 3, vous avez 3 fleurs à butiner, vous devez aller le plus loin possible »			
Compétences travaillées : prendre de l'élan, s'équilibrer, sauter loin		Objectifs : Sauter le plus loin possible en 3 sauts chacun en relais à 3	
DISPOSITIF / CONSIGNES		But élève / CRITERE DE REUSSITE	VARIABLES
<p>Groupe classe surface totale de jeu : 20m/40m (terrain handball)</p>  <p>Zone d'élan Joueur 1</p>		<p>-Suite à une prise d'élan faire 3 grandes foulées. J1 commence en zone bleu, prend son impulsion en zone bleue, J2 prend son impulsion à J1, J3 prend son impulsion à J2, on mesure la distance effectuée par les 3 joueurs.</p>	<p>-le nombre de joueur -le nombre de foulées de chacun</p>
<p>A/ DEBUT DE SEANCE :</p> <p>La classe est partagée en équipe de 3 joueurs. Les 3 premiers s'élancent en même temps puis les 2ème puis les 3ème.</p>	<p>B/EVOLUTIONS :</p> <p>1er essai : pieds joints 2^{ème} essai : cloche pied droit 3^{ème} essai cloche pied gauche 4^{ème} essai alterné droit gauche droit ou gauche droit gauche au choix.</p>	<p>-Aller le plus loin possible -respecter la forme de saut -respecter le lieu de l'impulsion</p>	<p>-le nombre de joueur -le nombre de foulées de chacun</p>
<p>AIDE A L'ENSEIGNANT : Matérialiser les différentes zones. Tenir une fiche d'observation.</p>			