

**Recommandations – Préconisations**

La séance	L'unité d'apprentissage
<p><b>Présentation rapide</b> du dispositif matériel et du but de la situation et rappel des règles de fonctionnement pour la récupération des objets</p> <p><b>Temps d'apprentissage</b> : passages successifs sur les ateliers avec des temps de retour sur l'activité</p> <p><b>Bilan</b> de la séance avec verbalisation des actions réalisées.</p> <p><b>La durée de la séance</b> : 30 minutes en privilégiant le temps d'activité des élèves</p>	<p>Pour des raisons d'aménagement matériel, les séances sont réalisées soit avec des situations collectives (une ou 2) soit sous forme d'ateliers (minimum 4), soit un jeu collectif et un ou 2 ateliers en parallèle.</p> <p><b>Le nombre d'ateliers et d'objets à lancer</b> doit permettre un temps d'activité suffisant.</p> <p><b>Les ateliers</b> peuvent être exploités librement ou par rotation de groupes</p> <p>Affichage des réussites des élèves conseillé : record d'échanges, nombre de cibles atteintes.....</p>


**Exemple(s) de séance(s)**

Séance n °2 : classe divisée en 4 groupes  
 Deux ateliers un connu des élèves « la cible creuse » + un nouveau « les échanges » un groupe par atelier  
 Deux groupes s'affrontent sur un jeu collectif connu (voir fiches jeux collectifs)



**Terminologie utilisée pour les situations**



<b>B</b> : but, ce que l'élève doit faire	<b>CR</b> : critère de réussite, gain	<b>R</b> : règles (droits, devoirs)	<b>OR</b> : organisation
<b>ME</b> : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)			<b>E</b> : évolutions



**Notion à construire** : construire des modes d'action sur et avec des objets


<p><b>Nom de la situation</b> :</p> <p>Les écureuils lancent des noisettes</p>	<p><b>Objectif d'apprentissage</b> : ajuster la direction et la force du lancer                      Apprécier la trajectoire de la balle</p>
	<p><b>But</b> : - Lancer haut (en l'air) et rattraper le ballon.</p> <p><b>Critère de Réussite</b> : - Rattraper au moins deux fois de suite le ballon.</p> <p><b>Règle(s)</b> : - Au signal les élèves prennent un ballon et le lancent. Au signal ils le posent.</p> <p><b>Organisation</b> : - Chaque enfant a un ballon.</p> <p><b>Modalités d'exécution</b> : - Regarder sa balle, se déplacer pour la rattraper.</p> <p><b>Evolution</b>: 1 - Rebonds autorisés.                      2 - 1 seul rebond autorisé.                      3 - Pas de rebond.</p>


**Notion à construire** : lancer avec une trajectoire orientée vers le haut et l'avant

<p><b>Nom de la situation</b> :</p> <p>La cible creuse</p>	<p><b>Objectif d'apprentissage</b> : ajuster la direction et la force du lancer</p>
 	<p><b>B</b> : - Lancer la balle dans la cible creuse.</p> <p><b>CR</b> : - Réussir un lancer dans la cible sur trois.</p> <p><b>R</b> : - Chaque élève lance trois fois de suite.</p> <p><b>OR</b> : - 3 ballons par cible, 4 élèves maximum par cible.</p> <p><b>E</b> : 1 - Augmenter la distance du pas de tir.                      2 - Varier la hauteur et le diamètre des cibles.</p>

<b>Notion à construire :</b> lancer avec une trajectoire orientée vers le haut et l'avant	
<b>Nom de la situation :</b> La cible haute	<b>Objectif d'apprentissage :</b> ajuster la direction et la force du lancer
	
	<b>B :</b> - Lancer dans une cible haute. <b>CR :</b> - Réussir un lancer sur trois. <b>R :</b> - Chaque élève lance trois fois de suite. <b>OR :</b> - 3 ballons par cible, 4 élèves maximum par cible. <b>E :</b> 1 - Augmenter la distance du pas de tir. 2 - Varier la hauteur et le diamètre des cibles.

<b>Notion à construire :</b> construire des modes d'action sur et avec des objets s'inscrire dans un projet d'action	
<b>Nom de la situation :</b> Les échanges	<b>Objectif d'apprentissage :</b> ajuster la direction et la force du lancer Apprécier la trajectoire de la balle pour réaliser des échanges avec un partenaire
	
	<b>B :</b> - Echanger le ballon, le garder en vie. <b>CR :</b> - Réussir deux échanges sur trois. <b>R :</b> - Chaque binôme réalise le plus grand nombre d'échanges dans un temps donné. - Lancer sous le banc, faire rouler sur le banc, lancer par-dessus. <b>OR :</b> - 1 ballon 1 banc large ou deux bancs collés pour deux élèves, <b>E :</b> - Eloigner la distance entre les lanceurs.

<b>Notion à construire :</b> construire des modes d'action sur et avec des objets	
<b>Nom de la situation :</b> Le rebond	<b>Objectif d'apprentissage :</b> ajuster la direction et la force du lancer Apprécier la trajectoire de la balle pour rattraper son ballon après un rebond
	
	<b>B :</b> - Faire rebondir le ballon pour le rattraper. <b>CR :</b> - Réussir une fois sur trois. <b>R :</b> - Au signal faire rebondir le ballon et le rattraper le plus grand nombre de fois dans un temps donné. <b>OR :</b> - Un ballon par élève (espace assez large entre chacun).

<b>Notion à construire :</b> construire des modes d'action sur et avec des objets s'inscrire dans un projet d'action	
<b>Nom de la situation :</b> La passe	<b>Objectif d'apprentissage :</b> ajuster la direction et la force du lancer Apprécier la trajectoire de la balle pour réaliser des échanges avec un partenaire
	
	<b>B :</b> - Echanger le ballon. <b>CR :</b> - Réussir au moins 3 échanges sans faire tomber le ballon. <b>R :</b> - Au signal, réaliser le plus grand nombre d'échanges avec un partenaire (temps donné). <b>OR :</b> - Un ballon pour 2 élèves. <b>E :</b> 1 - Augmenter la distance entre les 2 joueurs. 2 - Rebonds autorisés. 3 - 1 seul rebond autorisé. 4 - Pas de rebond.

### Observables

- L'élève participe avec plaisir à l'activité.
- L'élève accepte de partager le matériel.
- L'élève adapte son geste aux caractéristiques de certains objets.

### Attendus de fin d'étape

- Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.
- Affiner ses réponses pour répondre au problème posé.