

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

Pour choisir l'UA adaptée aux élèves, partir de leurs pratiques antérieures **ou** du cycle indiqué
L'exemple d'UA de 6 séances proposé peut se dérouler différemment voire durer plus longtemps

Exemple d'Unité d'Apprentissage / Séance de 50'

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

Séance n° 1

Situation 1	Situation 2 + évolutions 1, 2 ou 3	Situation 4
-------------	------------------------------------	-------------

Séance n° 2

Evolution 1 de la situation 1	Situation 2 + évolutions 1 et 2	Situation 4 + évolution 1
-------------------------------	---------------------------------	---------------------------

Séance n° 3

Evolution 1 de la situation 1	Situation 3 + évolutions 1, 2 et 3	Evolution 1 de la situation 4
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------

Séance n° 4

Evolutions 1 et 2 de la situation 1	Situation 3 + Evolutions 1, 2 et 3	Evolution 2 de la situation 4
-------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------

Séance n° 5

Evolution 3 de la situation 3	Situation 5	Situation 6
-------------------------------	-------------	-------------

Séance 6

Situation 5 + évolutions 1 et 2	Situation 6 + évolutions 1 et 2	Evolutions 1 et 2 de la situation 1
---------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------

6 situations pour réaliser 6 séances

Situation 1

Le circuit

Rouler de plus en plus longtemps



But : Rouler en groupe autour d'un circuit
Organisation : Plusieurs circuits dans la cour ou sur un espace protégé délimités par des plots. Les élèves répartis en groupes
Règles: Respecter la cohésion du groupe, les autres élèves et le tracé
Critère de réussite: Rouler 5 à 10 mn dans le respect des règles
Evolutions: 1 : Augmenter la durée de la situation (1h max. cf. situation d'évaluation)
 2 : Varier son allure
 3 : Rouler plus vite

Situation 2

Déménager un objet

Savoir lâcher une main



But : Lâcher une main, droite ou gauche.
Org :
 Quilles, bidons de lessive, foulards, balles, tabourets, tables...
 •Plusieurs circuits en parallèles, en ligne droite dans la cour.
 •Des plots matérialisent départs et arrivées.
 •Dans chaque circuit, un objet à prendre et à déposer plus loin.
R : Dans chaque circuit : Un élève part de A, prend un objet (au sol ou sur un tabouret), le dépose plus loin (sur un tabouret ou au sol). Il arrive en B, d'où un autre élève part, faisant la même chose dans l'autre sens et ainsi de suite.
 Faire le circuit dans les deux sens.
CR: Récupérer 3 fois sur 5 l'objet sans le faire tomber
E: 1 : Varier les objets transportés ou les supports (sol, tabourets ou chaises, tables...)
 2 : Varier les distances.
 3 : Mettre les équipes en compétition.

Situation 3

Jacques a dit ...

S'équilibrer et maîtriser son vélo en roulant



But : Réaliser les actions demandées par Jacques

Org : Dans la cour de l'école, sur 1 ou plusieurs circuits, tous les élèves sont à vélo. Le meneur de jeu demande l'abandon d'un ou deux appuis (main gauche, main droite, pied gauche, pied droit, fesses) en disant « Jacques a dit ... ». Il demande aussi de varier l'allure ou les trajectoires : accélérer, freiner, tourner à droite, tourner à gauche, s'arrêter, suivre un ou plusieurs camarades, en danseuse, etc.

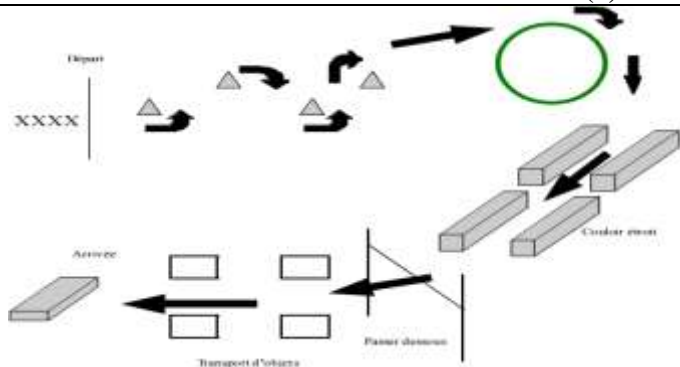
CR : Réussir ce qui est demandé sans tomber.

E : 1 : Imposer et allonger le temps d'abandon de l'appui

2 : Mettre des obstacles dans la zone (ajouts de plots, cerceaux, etc.)

Situation 4 Ateliers / circuit de maniabilité (2)

Maîtriser allure et trajectoire



But : Réaliser les ateliers / parcours de maniabilité

Org : Mettre en place des ateliers qui permettent de vérifier les actions suivantes : Faire un slalom de 3 ou 4 virages serrés, tourner puis accélérer sur une dizaine de mètres, rouler en ligne droite, rouler très lentement, monter et descendre une pente et/ou passer sous un fil tendu puis transporter un objet, s'arrêter dans une zone de 3 mètres.

CR : Réussir le parcours sans mettre le pied à terre

E : 1 : Complexifier le parcours

2 : Imposer un temps pour réaliser le parcours

Situation 5

Le meneur

Se préparer à rouler groupé sur la route



But : Rouler en groupe.

Org : Un vélo par élève.

Les élèves sont répartis par groupes de 6 sur plusieurs parcours. Définir un espace entre chaque élève correspondant environ à un vélo.

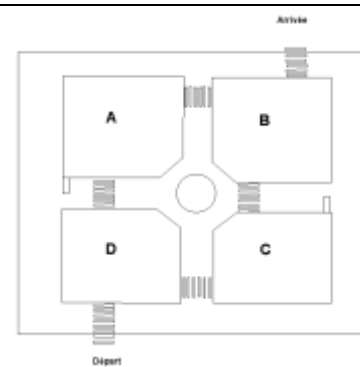
CR : Rouler en file indienne en conservant les écarts.

E : 1 : Le meneur varie sa vitesse (accélération, ralentissement, freinage, arrêt).

2 : Changer de meneur : le meneur s'écarte et ralentit pour se placer à la fin de la file.

Situation 6 Le circuit Sécurité Routière

Apprendre à rouler en sécurité



But : Rouler en respectant cyclistes, piétons et code de la route

Org :

Tracés au sol, plots, panneaux du code de la route, ... vélos, trottinettes, rollers, enfants piétons...

L'espace est aménagé pour permettre aux élèves de circuler librement tout en respectant le code de la route.

Prévoir des déplacements qui respectent les tracés et les panneaux.

CR : Respect des cyclistes, piétons et code de la route.

E : 1 : De plus en plus de panneaux, de plus en plus de monde (enfants rouleurs et enfants piétons).

2 : Des parcours imposés pour les piétons en respectant le code mais aussi pour les rouleurs.

A L'ISSUE DE L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE, LA MAJORITÉ DES ÉLÈVES EST CAPABLE DE

Rouler en groupe sur un itinéraire de chemins ou de routes pendant au moins une heure, en gérant son effort et en respectant les règles de sécurité qui s'appliquent.