

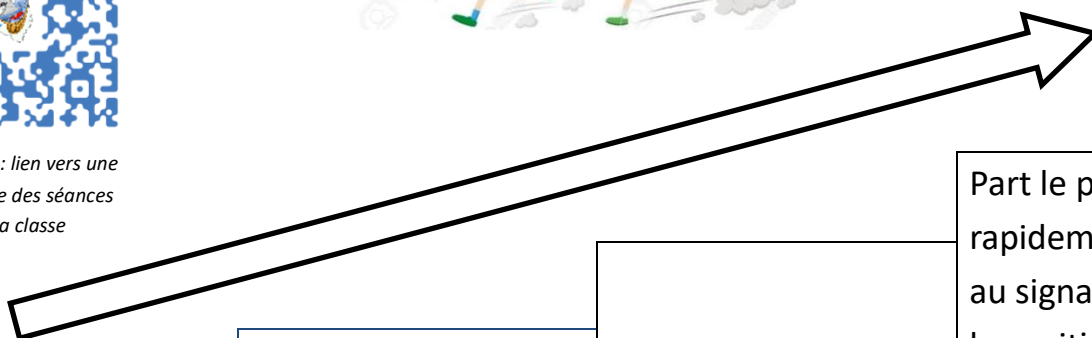
Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Attendus : Courir, sauter, lancer de différentes façons dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis

Situation à courir : La course au foulard : « Se déplacer au signal depuis un départ matérialisé pour attraper le foulard plus rapidement possible »



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la classe



Regarde les autres partir et part après,
Oublie le foulard,
Se déplace en sautillant,
Regarde ailleurs.

Part au signal sans but,
Prend le foulard par imitation,
Regarde les autres,
Court sur une trajectoire aléatoire.

Part au signal pour attraper le foulard,
Attrape le foulard,
Court presque droit à vitesse irrégulière,
Regarde dans la direction en milieu de course.

Part le plus rapidement possible au signal donné dans la position indiquée,
Attrape le foulard rapidement,
Court en ligne droite en maintenant sa vitesse,
Regarde dans la direction du foulard à attraper dès le départ de la course.

Date :

Date :

Date :

Date :

Commentaires :

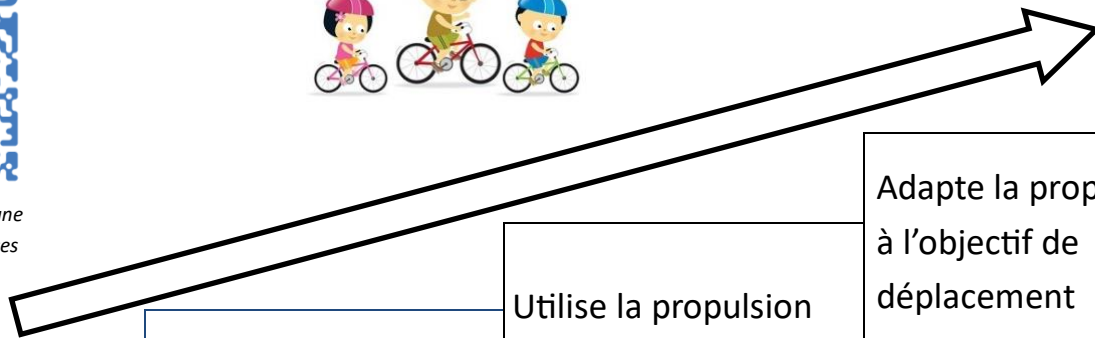
Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Attendus : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Situation 1 : Se déplacer, sur un itinéraire simple, avec un engin qui déstabilise les équilibres habituels et engage des actions motrices spécifiques (trottinette, draisienne, rollers...)



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la classe



<p>Poussées fréquentes peu efficaces</p> <p>Regarde les pieds</p> <p>Tombe « genoux couronnés »</p> <p>Tient l'engin avec les 2 mains</p>	<p>Régule la vitesse en fonction de l'intention</p> <p>Passe sous des obstacles, attrape des objets</p>	<p>Utilise la propulsion pour rouler</p> <p>Sait virer</p> <p>Sait accélérer</p> <p>Sait freiner</p> <p>Peut prendre des positions variées sur l'engin</p>	<p>Adapte la propulsion à l'objectif de déplacement</p> <p>Sait enchaîner virages et trajectoires</p> <p>Régule la vitesse en fonction de l'intention</p> <p>Passe sous des obstacles, attrape des objets</p>
---	---	--	---

Date :

Date :

Date :

Date :

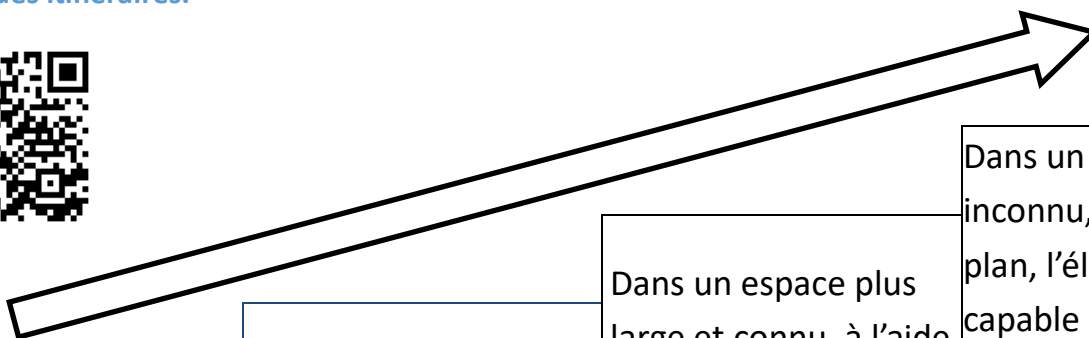
Commentaires :

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Attendus : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Situation 2 : Course d'orientation.

Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.



Dans un espace large et connu, à l'aide de photographie, l'élève est capable de trouver un objet proche d'un élément remarquable, de récupérer un objet à la fois dans un espace proche, de poser un objet et montrer où il se trouve.	Dans un espace plus large et connu, à l'aide d'une maquette, l'élève est capable de trouver une balise, de récupérer plusieurs objets à la fois dans un espace proche, de poser un objet et dire où il se trouve.	Dans un espace plus large et connu, à l'aide d'un plan, l'élève est capable de trouver une ou plusieurs objets, de récupérer plusieurs objets en prenant les itinéraires les plus courts, de poser un objet et de le repérer sur un plan / sur la maquette / sur la photo.	Dans un espace inconnu, à l'aide d'un plan, l'élève est capable d'élaborer une stratégie pour se rendre aux différents endroits indiqués, de mémoriser les endroits et d'élaborer une stratégie de déplacement pour aller le plus vite possible, de représenter un parcours sur un plan, en y plaçant les différents objets.
--	---	--	--

Date :

Date :

Date :

Date :

Commentaires :

Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

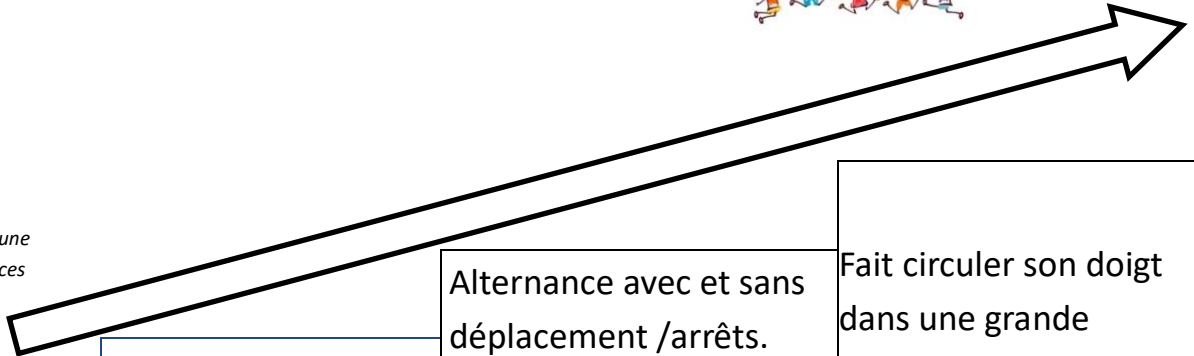
Attendus : Construire et mémoriser une série d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support sonore



Situation 1 : Suivre un papillon imaginaire avec son doigt.



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la classe



<p>Bouge dans tous les sens en courant ; oublie le doigt</p> <p>Corps global. Doigt devant, coude collé au corps.</p> <p>Rapides, toujours dans le même type de vitesse</p>	<p>Alternance courses, marches, arrêts</p> <p>Bras et doigt donne une direction en s'écartant du buste. Regard pas forcément dans la direction indiquée par le doigt.</p> <p>Peut changer les vitesses du mouvement. Peut alterner sur place et en mouvement.</p>	<p>Alternance avec et sans déplacement /arrêts. Circulation du doigt qui commence à explorer l'espace tout autour du corps</p> <p>Bras entraînent le buste. Regard commence à suivre le doigt parfois dans la direction indiquée, reste encore un peu aléatoire.</p> <p>Recherche les contrastes de vitesse Trouve des arrêts complets (silences).</p>	<p>Fait circuler son doigt dans une grande diversité de directions : haut/bas, devant/derrière, loin/près ; sur place/en déplacement.</p> <p>Mobilité du buste : torsions, enroulement. Regards suit le doigt en entraînant la tête.</p> <p>Crée des contrastes de vitesses et marque des silences de manière autonome.</p>
---	---	--	---

Date :

Date :

Date :

Date :

Commentaires :

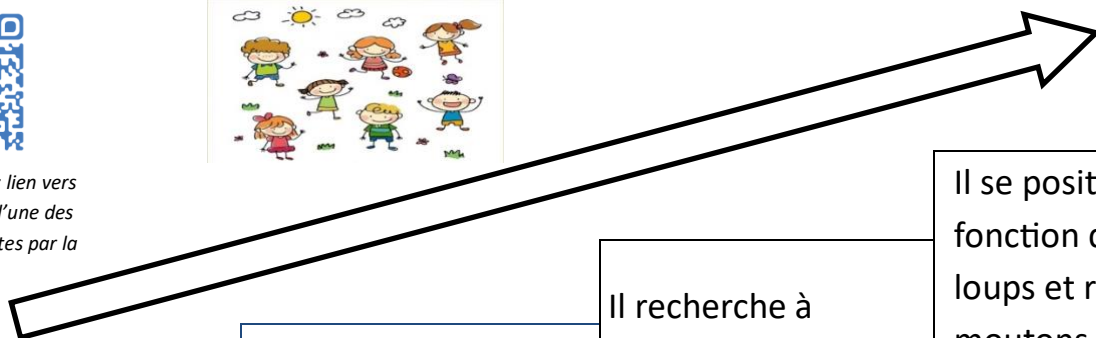
Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendus : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Situation 1 : Jeu des loups et des moutons : les loups (3) attrapent les foulards sur les moutons qui traversent leur terrain dans un sens, dans l'autre.



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la



<p>Dans le rôle du loup, il court de manière désordonnée.</p> <p>Dans le rôle du mouton, il se jette sur les loups. Il ne tient pas compte des autres, du jeu. Il veut garder son foulard.</p> <p>Ne sait pas dénombrer le nombre de foulards.</p>	<p>Il choisit un mouton et essaie de l'attraper coûte que coûte...</p> <p>Il sait qu'il peut se faire toucher et crie tout en courant.</p> <p>Ne sait pas à quelle équipe il appartient et ne traverse pas forcément l'espace.</p> <p>Court pour avoir beaucoup de foulards : il sait quand il y a plus ou moins de foulards.</p>	<p>Il recherche à attraper plusieurs foulards à la suite.</p> <p>Il cherche à éviter les loups en cherchant les espaces libres.</p> <p>Court en même temps que tous les autres.</p> <p>Court pour avoir plus de foulards dans son équipe que dans l'autre. Peut dénombrer et comparer 2 nombres.</p>	<p>Il se positionne en fonction des autres loups et repèrent les moutons accessibles pour attraper un maximum de foulards.</p> <p>Courses contrastées pour échapper aux loups : accélérations, zig zag...</p> <p>Les équipes de loups et de moutons s'organisent collectivement</p> <p>Sait mesurer les progrès de son équipe en comparant les résultats de plusieurs passages et peut les analyser.</p>
--	---	--	--

Date :

Date :

Date :

Date :

Commentaires :

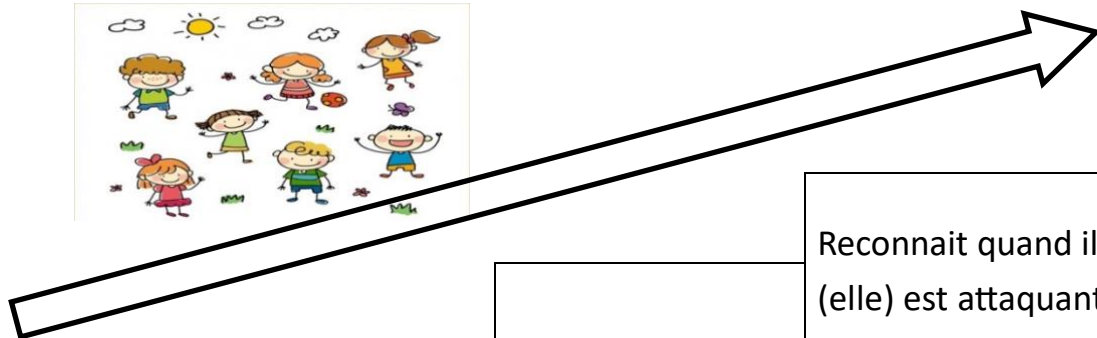
Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendus : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Situation 2 : Jeu des loups et des moutons : les moutons doivent remplir leur maison de ballons sans se faire toucher par les loups. 4 parties successives en gardant les mêmes loups. Comparaison des résultats des 4 parties.



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la classe



<p>Observe les autres, ne bouge pas ou s'investit dans la course mais pas dans le jeu.</p> <p>Reste immobile</p> <p>Garde le ballon dans les mains. Mouton qui va vers le loup.</p> <p>Agit sans donner de sens, sans but / confond le but à atteindre.</p>	<p>Confond les rôles.</p> <p>Joue contre.</p> <p>Se déplace de façon aléatoire.</p> <p>Connait partiellement les règles.</p> <p>Connait le but du jeu.</p>	<p>Joue avec des partenaires, contre une autre équipe</p> <p>Respecte sa propre zone.</p> <p>Connait et accepte partiellement les règles.</p> <p>Cherche à gagner, sans notion d'équipe.</p>	<p>Reconnait quand il (elle) est attaquant / défenseur ; coopère avec les membres de son équipe. Met en place de stratégies</p> <p>Va vers la cible, respecte les limites du terrain.</p> <p>Connait et accepte toutes les règles.</p> <p>Cherche à gagner, à faire gagner l'équipe. Élabore des stratégies.</p>
---	--	--	--

Date :

Date :

Date :

Date :

Commentaires :

Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Attendus : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

Situation 3 : Jeu de lutte La queue du diable : je dois voler le ou les foulards positionnés à la taille de mon adversaire et/ou devant et/ou derrière



Flashcode : lien vers une vidéo d'une des séances faites par la classe



<p>Observe</p> <p>Sort des limites de l'aire de combat</p> <p>Connait les règles d'or</p>	<p>Se laisse faire</p> <p>Reconnait l'espace de combat</p> <p>Tente d'entrer en contact</p> <p>Connait partiellement les règles.</p> <p>Connait le but du jeu et les règles d'or</p>	<p>Assume son rôle d'attaquant ou de défenseur</p> <p>Respecte l'espace de combat</p> <p>Entre dans l'espace adverse</p> <p>Connait et respecte partiellement les règles.</p> <p>Cherche à gagner.</p>	<p>Attaque et défend</p> <p>Construit une stratégie en fonction de l'espace de combat</p> <p>Accepte le corps à corps</p> <p>Connait et respecte toutes les règles.</p> <p>Propose de nouvelles règles</p> <p>Cherche à gagner en utilisant des stratégies</p>
	<p>Date :</p> <p>Date :</p> <p>Date :</p> <p>Date :</p>		
<p>Commentaires :</p>			