

**MODULE D'APPRENTISSAGE : ATHLETISME AU CYCLE 2**

COMPETENCE : Réaliser une performance mesurée

<b>Pour ENTRER dans l'ACTIVITE</b>		<b>Pour APPRENDRE et PROGRESSER</b>		<b>Pour REINVESTIR les ACQUIS</b>
<b>SITUATIONS DEPENDANTES Du VECU des ELEVES</b>	<b>SITUATION de REFERENCE</b>	<b>SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS et DETERMINEES par l'OBSERVATION des ELEVES</b>	<b>RETOUR à la SITUATION de REFERENCE</b>	<b>SITUATIONS de REINVESTISSEMENT</b>
<p>➤ <b>Situation 1 : Le défi</b></p> <p>➤ <b>Objectif</b> : donner du plaisir – manipuler le matériel et s'approprier les premières règles en s'appuyant sur des situations ludiques</p> <p>➤ <b>Situation 2 : Vider les camps</b></p> <p><b>Objectif</b> : donner du plaisir – manipuler le matériel et s'approprier les premières règles en s'appuyant sur des situations ludiques</p>	<p><b>Objectifs :</b></p> <p>➤ pour voir ou l'on en est : récolter des résultats de performance individuelle.</p> <p>➤ identifier des axes de travail autour des règles <u>et des rôles</u></p>	<p><b><u>Situations d'apprentissage:</u></b></p> <p>➤ <b>situation 1 : Les pas de géant</b></p> <p><b>Objectif</b> : enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt</p> <p>➤ <b>situation 2 : Les pas de géant</b></p> <p><b>Objectif</b> : Apprendre à enchaîner des impulsions.</p> <p>➤ <b>situation 3 : De plus en plus grand</b></p> <p><b>Objectifs</b> : Apprendre à enchaîner des foulées de plus en plus grandes Gérer efficacement l'atelier</p>	<p><b>Objectif :</b></p> <p>➤ mesurer les progrès</p>	<p><b>Objectif :</b></p> <p>➤ réutiliser les savoirs acquis</p> <p>➤ Rencontre entre classes ou écoles</p> <p>➤ Rencontre USEP</p>

## EPS AU CYCLE 2/ SITUATIONS D'ENTREE DANS L'ACTIVITE

Compétence : Réaliser une performance mesurée

Activité support : Activités athlétiques / Sauter loin

Objectifs : donner du plaisir – manipuler le matériel et s'appropriier les premières règles en s'appuyant sur des situations ludiques.

### SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE 1 : Le défi

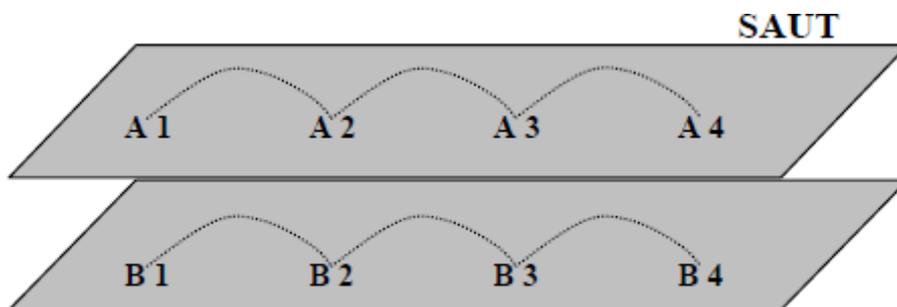
Lieu : Une aire enherbée plane et tondue, le stade ou en intérieur.

Matériel : des plots pour délimiter un rectangle de 10 à 15 mètres de longueur par groupements de 3 équipes de 3 à 4 élèves.

But : franchir la rivière avec le moins de sauts possibles par équipe.

Modalités d'exécution :

- Trois équipes A et B de 3 à 4 sauteurs s'affrontent (prévoir autant de dispositifs que de doublette d'équipes). Lorsque les équipes A et B s'affrontent. Les joueurs de l'équipe C jugent.
- Le sauteur A1 (ou B1) s'élance à partir du bord de la rivière qui doit être matérialisé (on ne prendre son impulsion dans l'eau c'est le rôle des juges 1 et 2 de l'équipe C). Les juges 3 et 4 de l'équipe C indiquent le point d'appui d'arrivée du sauteur par un plot.
- A2 (ou B2) doit prendre leur impulsion à partir du plot (les juges 1 et 2 s'en assurent) mais il peut se reculer pour prendre de l'élan, sinon l'essai est nul (on peut donner un deuxième essai ou passer directement au sauteur A3) ; les juges 3 et 4 indiquent le point d'appui d'arrivée de A2 par un nouveau plot, etc...



Variantes :

- franchir la plus grande rivière possible en X sauts par membre de l'équipe de façon à ce que chaque élève ait un temps de pratique identique.
- Interdire la prise d'élan si l'on veut en faire un objectif d'apprentissage et ne pas occulter l'aspect ludique avec trop de tentatives échouées (notamment en CP cours pour lequel les tableaux de programmation font du saut à pieds joints le point de départ des progressions en saut)

## SITUATION D'ENTREE DANS L'ACTIVITE 2 : Vider les camps

**Lieu** : Une aire enherbée plane et tondue ou le stade ou en intérieur.

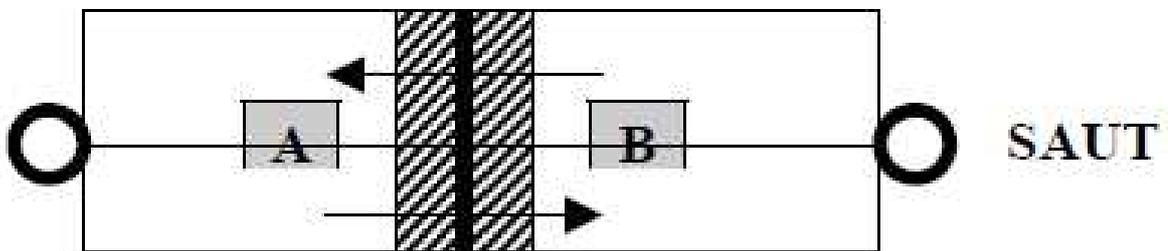
**Matériel** : Un objet par élève, des bacs pour contenir les objets à ramener.

**But** : - La première équipe dont tous les joueurs sont revenus a gagné.

### **Modalités d'exécution** :

Au signal, les joueurs partent de leur camp et vont prendre un objet dans la caisse adverse, qu'ils rapportent dans leur caisse.

Si l'on a mis le pied dans la rivière, on ne peut pas prendre un objet, on sort sur le côté et on ne peut déposer son objet dans la caisse.



**Variantes** : La largeur de la rivière, en entonnoir elle permet aux élèves de s'étalonner / La longueur de l'espace de course.

## SITUATION DE REFERENCE CYCLE 2 :

**Objectifs** : SR1 : évaluation diagnostique (pour voir où l'en est) progrès

SR2 : pour mesurer les progrès

**Lieu** : stade ou espace enherbé plat et tondu/ en intérieur uniquement avec tapis

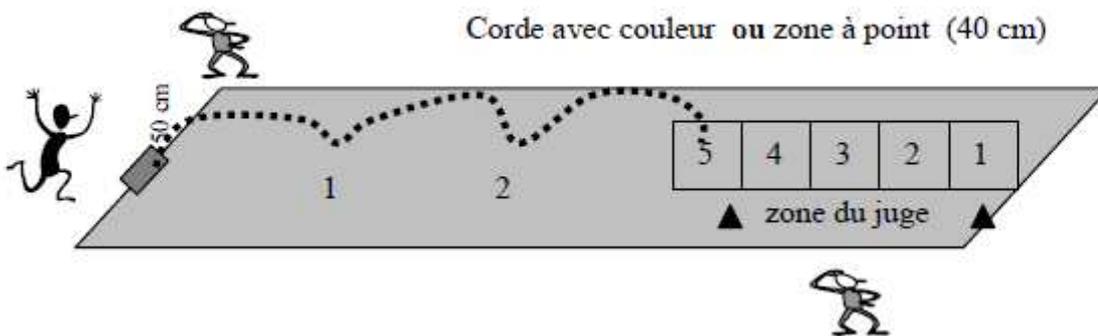
**Matériel** : cordes de couleurs différentes ou plots pour délimiter les zones de réception du troisième bond. Une bande de moquette de 50 cm de largeur pour matérialiser la zone d'impulsion. Si besoin, des tapis peuvent être utilisés pour matérialiser la zone du dernier bond.

**But** : Sauter le plus loin possible avec 3 bonds

### Modalités d'exécution :

Les élèves sont répartis en trinôme et alternent trois rôles, celui de juge 1, juge 2 et de sauteur.

La zone de multibonds est une zone de 4 à 6 mètres à adapter et matérialiser selon les potentialités des élèves, les deux derniers mètres sont délimités en 5 zones de couleur de 40 cm de large (*les couleurs de contrats du Relais du halage ou de l'Enduresemble seront réutilisées avec bonheur et donneront de la cohérence aux apprentissages en athlétisme : zone 5 jaune ; zone 4 vert, zone 3 bleu, zone 2 rouge et zone 1 noir*)



### Consignes :

- Aux juges : « Le numéro 1 : tu vérifies si l'appel s'effectue dans la zone (Cf. rectangle de 50 cm au début de la zone d'élan. »/ « Le numéro 2 : tu places un plot à l'endroit précis du troisième appui et tu annonces le nombre de points marqués au juge 1 qui note le résultat sur la fiche individuelle. (Fiche qui servira à relever les performances réalisées en course de vitesse, de haies et en lancers).
- Au sauteur « Tu réalises deux essais, après avoir choisi ta distance d'élan et en prenant ton impulsion sur la zone de moquette.

## EPS AU CYCLE 2/ SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Compétence : Réaliser une performance mesurée

Activité support : Activités athlétiques

Situations d'apprentissage

Objectif général : pour apprendre et progresser

### SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Les pas de géant 1

**Objectif d'apprentissage** : enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt.

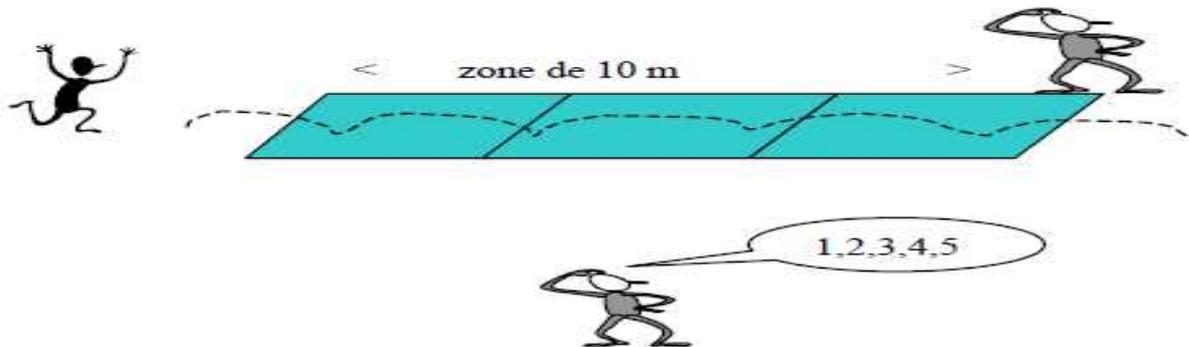
**Lieu** : stade ou espace enherbé plat et tondu/ en intérieur uniquement avec tapis.

**Matériel** : des plots pour délimiter un rectangle de 10 mètres de longueur par groupements de 2 élèves.

**But** : traverser la rivière avec le moins d'appuis possible

**Consignes** :

- Au juge : « Tu comptes « FORT » chaque appui au sol dans la zone et le premier hors zone (exemple sur le schéma le 5) et tu notes le résultat sur ta fiche individuelle.
- Au sauteur : « tu réalises 2 essais, après avoir choisi ta distance d'élan. »



## SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Les pas de géants 2

**Objectif d'apprentissage** : Apprendre à enchaîner des impulsions.

**Lieu** : stade ou espace enherbé plat et tondu ou en intérieur.

**Matériel** : plots (*les pieds doivent alors être posés à hauteur et non dessus*) ou cerceaux (*les cerceaux sont plus pratiques pour visualiser les zones à atteindre et faciliter la lecture objective des observateurs mais peuvent glisser sous le pied et entraîner des traumatismes musculaires*), cordes avec des repères espacés selon les différents parcours afin de faciliter l'installation par les enfants

**But** : trouver le parcours qui vous permet d'enchaîner les bonds les plus grands.

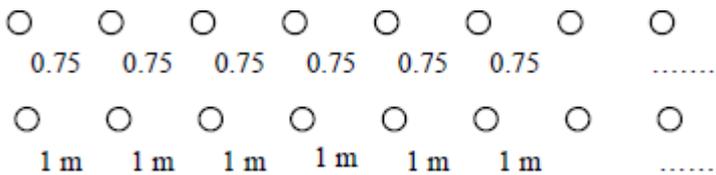
**Modalités d'exécution** : Groupes de 4 élèves maximum : 1 bondisseur, 1 en attente, 2 observateurs.

Les 4 élèves installent le matériel en s'aidant des cordes repérées selon différents gabarits :

Les observateurs restent dans leur rôle pendant que les bondisseurs effectuent 5 essais chacun.

Différents parcours, de difficulté croissante, sont installés en parallèle :

*0,75 mètre, 1 mètre, 1,25 mètre, à étalonner suivant les possibilités des élèves*



### **Consignes :**

- Au BONDISSEUR : "Tu as dix essais pour essayer les différents parcours et pour repérer l'espacement maximum que tu es capable d'enchaîner en posant les pieds à hauteur des plots (ou dans les cerceaux) . Tu peux faire varier ta prise d'élan "
- Aux OBSERVATEURS : "le premier, tu juges si le bondisseur franchit correctement les différents espaces, puis tu notes sur la fiche, à la fin des dix essais, le parcours réalisé, le plus difficile" - "Le deuxième, tu repères les différentes façons d'enchaîner les bonds"

### **Variante:**

- Installez des obstacles bas entre les plots ou cerceaux.
- Varier le nombre d'espaces de chaque parcours (5 à 10)

### SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : De plus en plus grand

#### **Objectifs d'apprentissage :**

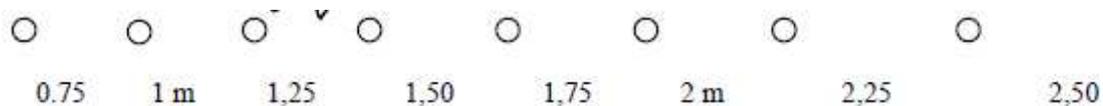
- Apprendre à enchaîner des foulées de plus en plus grandes
- Gérer efficacement l'atelier"

**Lieu :** stade ou espace enherbé plat et tondu ou intérieur.

**Matériel :** plots (*les pieds doivent alors être posés à hauteur et non dessus*) ou cerceaux (*les cerceaux sont plus pratiques pour visualiser les zones à atteindre et faciliter la lecture objective des observateurs mais peuvent glisser sous le pied et entraîner des traumatismes musculaires*), cordes avec des repères espacés selon les différents parcours afin de faciliter l'installation par les enfants.

**But :** Aller le plus loin possible en posant un seul pied par espace

**Modalités d'exécution :** dispositif identique à la situation précédente



#### **Consignes :**

- Au groupe en charge d'installer cet atelier : « A deux, vous tendez le gabarit, pendant que les deux autres élèves disposent les plots (ou cerceaux, pour ces derniers : la mesure est prise à l'intérieur du cerceau du côté du départ) »
- Au BONDISSEUR : « Tu essaies d'aller le plus loin possible en posant un seul pied dans chaque espace" - "Tu as cinq essais pour réaliser ton record »
- Aux JUGES : "le juge, tu comptes le nombre de bonds valables (plots ou cerceaux non mordus) et le marqueur, tu notes le nombre de bonds réalisés à chaque essai.

#### **Variantes:**

prévoir différents types de parcours (gabarits plus ou moins progressifs) : écartement des repères en progression de 15, 20, 25 centimètres