

Objectifs généraux

- ⇒ Apprendre à transformer ses mouvements pour se perfectionner et être plus efficace
- ⇒ Accepter les autres et travailler en coopération

Compétences générales

BO Compétence 1 : **Réaliser une performance mesurée** : Courses de vitesse

- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.

SOCLE COMMUN Compétence 7 : **L'autonomie et l'initiative**

- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- Commencer à savoir s'autoévaluer dans les situations simples
- se déplacer en s'adaptant à l'environnement
- réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques (course rapide)

Compétences évaluées sur Linecole

Activités athlétiques : courir vite

Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux

Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents

BO Compétence 3 : **Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement**

- Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point.
- Utiliser la mise en jeu réglementaire.
- Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire.
- Compter les points du match en tant qu'arbitre.
- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :
- connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;
- connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Matériel nécessaire

- ★ Des plots de couleur pour délimiter le terrain
- ★ 2 raquettes
- ★ Des balles de tennis ou autres de même calibre qui rebondissent

- ★ Des chasubles
- ★ Un chronomètre
- ★ Fiche de scores (équipes)

Les séances

Séances	Dates	Descriptif	Bilan
1	Vendredi 29 avril 60	<p>Découverte du jeu et de ses règles</p> <p>⇒ Découvrir le jeu, prendre plaisir et commencer à assimiler les règles</p> <p>Explication en classe du jeu : faire un schéma au tableau du terrain et expliquer les règles.</p> <p>Questions éventuelles sur les rôles de chacun, des équipes</p> <p>Construction du terrain avec les plots : certains élèves responsables le font</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Première partie : faire jouer les élèves de manière à ce que chacun ai pu effectuer des actions. ★ Deuxième partie : on change les rôles <p>Retour en classe : échanges des impressions, difficultés</p>	

2	⊕ 55	Vendredi 13 mai	<p style="text-align: center;">Évaluation diagnostique / Situation de référence : La petite thèque ⇒ <i>S'approprier les règles, faire de son mieux pour gagner</i></p> <p><u>Préparation du terrain</u> par les élèves, explication des règles</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Partie 1</u> : faire jouer les élèves ★ <u>Partie 2</u> : on inverse les équipes (coureurs / lanceurs deviennent attrapeurs etc) <p>→ <i>Maitresse prend des notes sur les élèves par équipe et note les points.</i></p> <p><u>Retour en classe</u> : faire émerger les problèmes posés :</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Problèmes équipe coureurs</u> : Comment faire pour marquer le plus de points possibles ? Comment faire pour ne pas se faire éliminer ? <p>→ <i>Réponses attendues : tirer très loin (fort), courir très vite. Vérifier où est la balle pour voir si on a le temps / faire confiance à ses camarades pour dire si on continue ou non. Ne pas prendre trop de risque quand la balle est proche.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Problèmes pour les attrapeurs</u> : Comment faire pour faire arriver la balle le plus efficacement (le plus vite) au centre ? <p>→ <i>Réponses attendues : faire des passes efficaces, précises et moins longues, courir vite. Anticiper le mouvement de la balle quand elle est tirée. Trouver des places stratégiques, ne pas tous courir vers la balle.</i></p> <p><u>Mise en avant des situations d'apprentissage</u> : que va-t-il falloir faire pour vous améliorer ?</p> <p>→ <i>Réponses attendues</i> : - faire des passes qui fonctionnent - Tirer loin avec une raquette - Courir vite (sprinter)</p>	
3	⊕ 55	Vendredi 20 mai	<p style="text-align: center;">SA : faire des passes efficaces ⇒ <i>Apprendre à effectuer des passes avec ses partenaires</i></p> <p><u>Explication des consignes en classe</u> : 3 équipes de 4 élèves + 2 équipes de 5 élèves avec chacune 1 observateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Objectif</u> : se placer à différents plots (1 par plot) et se lancer la balle à ses partenaires. ★ <u>Contrainte</u> : ne pas faire tomber la balle au sol. Sinon on recommence. ★ <u>But</u> : effectuer le plus de d'enchaînement possibles en 5 minutes. 1 enchaînement = 1 point. Si on fait tomber la balle, on recommence. <p><u>Groupes sur le terrain d'herbe</u> : Effectuer des équipes qui vont changer / évoluer au fur et à mesure des parties.</p> <p>→ <i>Variante distance : rétrécir ou élargir les écarts entre les élèves</i></p> <p>→ <i>Variante terrain : faire courir le premier pour revenir après le dernier pour rallonger le nombre de passes</i></p>	
4	⊕ 55	Vendredi 27 mai	<p style="text-align: center;">SA : tirer loin / attraper / observer et prendre des notes ⇒ <i>S'entraîner à tirer loin avec une raquette</i></p> <p><u>Explication des consignes en classe</u> : 3 groupes avec chasubles pour les reconnaître.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Tireurs</u> : lancent des balles rebondissantes en mousse avec la raquette. Objectif : lancer loin ★ <u>Attrapeurs</u> : essaient d'attraper les balles des tireurs puis les lancent vers la zone de tir (ou dans des bacs) ★ <u>Observateurs</u> : écrivent par élève (tireur et attrapeur) leurs observations (réussi / échec) <p><u>Sur le terrain du city stade</u> : mettre les élèves en ligne. Attention à la distance de sécurité.</p> <p>Lancement de plusieurs balles (dépendra du nombre dispo)</p> <p><u>Mise en commun</u> des observations des observateurs. Puis échange des rôles.</p> <p>→ <i>Tout le monde doit avoir fait au moins les trois rôles.</i></p>	

5	⌚ 55	Vendredi 3 juin	<p style="text-align: center;"><u>SA</u> : courir vite sur un temps court / s'arrêter à un signal ⇒ <i>Courir en se chronométrant</i></p> <p><u>Explication des consignes en classe</u> : Par équipes de 2, les élèves auront la distance du terrain de thèque à faire le plus vite possible. Au coup de sifflet, ils doivent s'arrêter. Comme un relais, une fois qu'un élève est arrivé, l'autre part.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Objectif</u> : Faire le plus vite possible le tour du terrain en course ★ <u>Contrainte</u> : lorsque le sifflet retenti, s'arrêter à une base la plus proche le plus vite possible ★ <u>But</u> : être la première équipe à avoir terminé <p><u>Groupes sur le terrain d'herbe</u> : préparer le terrain Reprises des équipes de thèque. 2 observateurs par terrain.</p>	
6	⌚ 55	Vendredi 10 juin	<p style="text-align: center;"><u>SR</u> : la petite thèque ⇒ <i>Vérifier les progrès jusqu'ici</i></p> <p><u>Préparation</u> du terrain par les élèves, ré-explicitation des règles par les élèves :</p> <p>→ <i>Reprises des équipes de la séance 2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Partie 1</u> : faire jouer les élèves ★ <u>Partie 2</u> : on inverse les équipes (coureurs / lanceurs deviennent attrapeurs etc) <p>→ <i>Maitresse prend des notes sur les élèves par équipe et note les points.</i></p> <p><u>Retour en classe</u> : faire émerger les problèmes / progrès : Les élèves expriment leurs difficultés persistantes</p>	
7	⌚ 55	Vendredi 18 juin	<p style="text-align: center;"><u>SA</u> : passe à court ⇒ <i>Passer la balle à un camarade et sprinter d'un point à un autre pour la rattraper</i></p> <p>⇒ <u>Reprise de la s3 en ajoutant le sprint</u></p> <p><u>Explication des consignes en classe</u> : 3 équipes de 4 élèves + 2 équipes de 5 élèves avec chacune 1 observateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ <u>Objectif</u> : se placer entre différents plots (~2m entre chaque plot) et se lancer la balle à ses partenaires en se déplaçant. ★ <u>Contrainte</u> : ne pas faire tomber la balle au sol. Sinon on recommence. ★ <u>But</u> : effectuer le plus de de passes possibles en 5 minutes. 1 passe réussie = 1 point. Si on fait tomber la balle, on recommence. <p><u>Groupes sur le terrain d'herbe</u> : Effectuer des équipes qui vont changer / évoluer au fur et à mesure des parties. → <i>Faire varier les distances entre les plots si besoin</i></p>	
8	⌚ 55	Vendredi 24 juin	<p style="text-align: center;"><u>SR</u> : petite thèque Évaluation sommative ⇒ <i>Vérifier les progrès des élèves</i></p> <p>Tournois en 3 (ou 4 dans l'idéal) parties. Reprises des mêmes équipes (équilibrées) → <i>Compter les points et évaluer le progrès de chaque élève dans les différents savoirs faire</i></p>	