

DATE : Semaine 21		SEANCES Les livreurs de pizzas	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Phase de découverte Surmonter le défi « Agir en courant » COMPETENCE : courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.		Ce que l'élève apprend : <ol style="list-style-type: none"> 1. Participer à un jeu collectif 2. Utiliser un dispositif complexe 3. Découvrir les possibilités de son corps 	
Situation 1 Durée : 1mn*2	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Echauffement : les élèves suivent l'enseignant qui court devant eux	
	consigne	« Vous me suivez et restez derrière moi »	
	critère de réussite	Participer jusqu'à la fin de l'échauffement	
Situation 2 Durée : 3mn*2	matériel	Parcours simple(fiche en bas de cette préparation), prévoir au moins deux pizzas par élève	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils sont des livreurs de pizzas (évoquer), il montre le chemin du dispositif, précise qu'on ne peut livrer qu'une seule pizza à la fois, et qu'il faut livrer toutes les pizzas préparées.	
	consigne	« Tu prends une pizza, tu suis le chemin ,tu vas livrer ta pizza, puis tu rentres»	
	critère de réussite	Participer activement	
Situation 3 Durée : discussion 2mn courses 3mn*2	matériel	Idem situation 2	
	dispositif	Deux groupes	
	déroulement	Après discussion, il s'avère que tous les élèves qui livrent des pizzas ensemble, ça fait trop, il est décidé de faire deux groupes (acteurs-spectateurs) et que les élèves courent pour livrer plus vite les pizzas.	
	consigne	« Tu prends une pizza, tu cours sur le chemin pour aller livrer ta pizza puis tu rentres »	
	critère de réussite	Courir et non plus marcher	

Situation 4 Durée : 12 mn + 2mn retour au calme	matériel	Deux parcours
	dispositif	Deux équipes
	déroulement	L'enseignant explique que chaque équipe doit livrer le même nombre de pizzas, celle qui aura fini avant l'autre aura gagné.
	consigne	« Tu prends une seule pizza, tu cours vite pour aller la livrer et tu reviens en chercher une autre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pizzas à livrer»
	critère de réussite	Gagner avec son équipe
TRACE ECRITE		Photos à mettre dans l'album des réussites

CONSEILS :

Cette séance découverte est à répéter plusieurs fois dans la semaine.

En situation 2, l'enseignant ne précise pas qu'il faut courir, il stipule les règles de sécurité (ne pas se pousser), tous les élèves peuvent partir en même temps, il s'agit de découvrir le dispositif.

Pour la situation 4 avoir prévu l'installation du dispositif auparavant est un préalable nécessaire afin d'éviter de l'attente pour les élèves.

Les principales difficultés sont :

Le sens de rotation sur la zone, beaucoup d'élèves veulent retourner par où ils sont arrivés alors qu'ils doivent emprunter un autre chemin pour le retour afin d'éviter les face à face (il faut leur expliquer pourquoi c'est interdit). L'arrêt du jeu lorsque le temps est fini, certains continuent à transporter leur objet, ne s'arrêtent pas. Ils ont très envie de prendre plusieurs objets lorsqu'ils ont compris l'enjeu.