

<b>DATE :</b> Lundi, Mardi		<b>SEANCE N°10</b> <b>J'ai appris, je sais faire</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<b>ACTIVITE :</b> course de vitesse (évaluation bilan)		<b>Ce que l'élève apprend :</b>	
<b>COMPETENCE :</b> Prendre conscience des nouvelles possibilités acquises		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. courir vite</li> <li>2. mesurer ce qu'il sait maintenant faire</li> </ol>	
<b>Situation 1</b>	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
<b>Durée : 1mn*2</b>	déroulement	Echauffement : les élèves suivent un élève désigné qui court devant eux	
	consigne	« Vous suivez X et restez derrière »	
	critère de réussite	Participer jusqu'à la fin de l'échauffement	
<b>Situation 2</b>	matériel	Sifflet	
	dispositif	Tous les élèves	
<b>Durée : 3mn</b>	déroulement	Les élèves courent d'un mur à l'autre ou d'un point à un autre mais doivent s'arrêter dès qu'ils entendent le sifflet puis ils marchent jusqu'au mur pour récupérer	
	consigne	« Quand je siffle, vous partez en courant et quand vous entendez un autre coup de sifflet, vous vous arrêtez aussitôt »	
	critère de réussite	Réagir au signal	
<b>Situation 3</b>	matériel	5 couloirs de course matérialisés + bracelets de réussite + sifflet+ chronomètre	
<b>Durée : 8mn</b>	dispositif	5 élèves qui courent + 5 élèves qui attendent au bout de la piste ( les groupes tournent, tous les élèves passent)	
	déroulement	<p>Les 5 élèves partent au coup de sifflet.  Les 5 autres élèves attendent au bout de la piste avec le bracelet de réussite.  Au second coup de sifflet les élèves s'arrêtent.  Ils gagnent le bracelet, s'ils ont réussi à atteindre l'autre élève.  La durée choisie dépend de l'espace dont on dispose, à vous d'ajuster.</p>	
	consigne	« Quand je siffle, vous partez en courant et quand vous entendez un autre coup de sifflet, vous vous arrêtez aussitôt »	
	critère de réussite	Atteindre le copain qui tient le bracelet	
<b>Situation</b>	matériel	5 couloirs de course matérialisés + bracelets de réussite + sifflet+ chronomètre	

<b>4</b> <b>Durée :</b> <b>15mn</b> <b>+</b> <b>2mn</b> <b>retour</b> <b>au</b> <b>calme</b>	dispositif	5 élèves qui courent + 5 élèves qui attendent au bout de la piste ( les groupes tournent, tous les élèves passent)
	déroulement	Même déroulement que la situation 3 mais cette fois il s'agit de l'évaluation bilan, les élèves qui ont gagné un bracelet vont l'échanger contre une étoile ( parcours 1) et deux étoiles (parcours 2). Chaque élève fera au minimum deux courses ( parcours 1 : durée plus longue) ( parcours 2 : durée plus courte sur même distance).
	consigne	« Quand je siffle, tu pars et quand tu entends un autre coup de sifflet tu t'arrêtes aussitôt, si tu cours vite, tu vas gagner le bracelet de réussite »
	critère de réussite	Gagner plus d'étoiles que lors des séances de l'évaluation diagnostique
TRACE ECRITE		Chaque élève reçoit un tableau pour coller ses étoiles gagnées

<b>DATE :</b> Mercredi, Jeudi		<b>SEANCE N°11</b> <b>J'ai appris, je sais faire</b>	<b>DUREE :</b> 30 mn
<b>ACTIVITE :</b> Lancer en hauteur (évaluation bilan)		<b>Ce que l'élève apprend :</b>	
<b>COMPETENCE :</b> Prendre conscience des nouvelles possibilités acquises		3. lancer haut 4. mesurer ce qu'il sait maintenant faire	
<b>Situation</b> <b>1</b> <b>Durée :</b> <b>1mn*2</b>	matériel	-	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Echauffement : les élèves suivent un élève désigné qui court devant eux	
	consigne	« Vous suivez X et restez derrière »	
<b>Situation</b> <b>2</b> <b>Durée :</b> <b>6mn</b>	matériel	Paniers (type panier à linge) disposés dans l'espace à différentes hauteurs + balles+ petits sacs de graines	
	dispositif	Tous les élèves	
	déroulement	Les élèves choisissent les paniers dans lesquels ils veulent lancer leur objet, l'enseignant vide régulièrement les paniers pour que les élèves puissent recommencer.	
	consigne	« Vous allez essayer de lancer votre balle ou votre sac dans un panier»	

	critère de réussite	Participer en lançant plusieurs objets
<b>Situation 3</b> <b>Durée : 10mn</b>	matériel	4 paniers (type panier à linge) disposés à deux hauteurs différentes avec une étoile collée pour ceux qui sont un peu hauts et deux étoiles collées pour ceux qui sont plus hauts + balles+ petits sacs de graines
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	Les élèves tentent de lancer leur sac ou balle dans le panier le plus haut encouragés par l'enseignant
	consigne	« Vous lancez votre balle dans le panier qui est tout en haut pour me montrer que vous savez lancer en haut »
	critère de réussite	Tenter de lancer dans le plus haut panier
<b>Situation 4</b> <b>Durée : 10mn + 2mn retour au calme</b>	matériel	Panier à une étoile, panier à deux étoiles, sacs de graine
	dispositif	Les élèves passent par 3 et ont deux sacs de graine à lancer
	déroulement	Même déroulement que la situation 3 mais cette fois il s'agit de l'évaluation bilan, les élèves lancent un sac, puis l'autre, ils choisissent les paniers qu'ils pensent atteindre et reçoivent aussitôt le nombre d'étoiles qui correspond à leur réussite.
	consigne	« Tu as deux sacs à lancer, tu gagnes les étoiles qui sont sur le panier où ton petit sac est tombé»
	critère de réussite	Gagner plus d'étoiles que lors des séances de l'évaluation diagnostique
TRACE ECRITE		Chaque élève reçoit un tableau pour coller ses étoiles gagnées


#### CONSEILS :

L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont recommencer les mêmes défis qu'au début de la période pour voir s'ils courent plus vite et lancent mieux, est-ce qu'ils ont appris ? Lors de la séance du Lundi pour la course et du Mercredi pour le lancer, il peut demander aux élèves s'ils pensent être meilleurs qu'avant. Chacun peut s'exprimer et dire ce qu'il en pense.


Un moment est trouvé pour comparer les tableaux diagnostiques et bilan afin de mesurer visuellement les progrès.


Le groupe se montre encourageant et félicite les progrès de chacun. La médaille de super garçon et de super fille se gagne même sans progrès dans le gain des étoiles car cette médaille symbolise l'esprit d'équipe et de partage qui a été développé lors de ce cycle EPS.

TABLEAU A ETOILES

SUPER <hr/> 							
--	--	--	--	--	--	--	--

SUPER <hr/> 							
--	--	--	--	--	--	--	--

SUPER <hr/> 							
---	--	--	--	--	--	--	--

SUPER <hr/> 							
--	--	--	--	--	--	--	--

