

DATE : Semaine 26		SEANCE Je mesure mes progrès	DUREE : 30 mn
ACTIVITE : Phase de bilan Surmonter le défi « Courir pour être le premier » COMPETENCES : Courir dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis. Coopérer, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		Ce que l'élève apprend : 1. Mobiliser son énergie 2. Appréhender ses possibilités d'action	
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 : 20mn	matériel	(idem fiche 2 Le livreur de pizzas)4 couloirs + un nombre de pizzas pouvant aller jusqu'à 6/7 + matériel audio+ musique + fiche score (en bas de cette préparation)+gommettes	
	dispositif	Par groupe de 4	
	déroulement	L'enseignant explique qu'ils reprennent la situation du jeu du livreur de pizzas et qu'ils vont mesurer s'ils courent plus vite. Ils auront leur fiche score avec dans la grille du haut le nombre de pizzas qu'ils avaient réussi à livrer avant de s'entraîner à courir et en bas, ce qu'ils auront réussi dans la course bilan après s'être entraîné à courir durant les semaines précédentes.	
	consigne	« Tu livres tes pizzas une par une tant que tu entends la musique, lorsque la musique s'arrête, tu t'arrêtes et on compte les pizzas que tu as livrées, je te donne le même nombre de gommettes pour que tu colles sur ta fiche qu'on mettra dans le cahier des habiletés »	
	critère de réussite	Recevoir au moins un gomme de plus qu'en semaine 2	
Situation 3 Durée : 8mn	matériel	Deux parcours (idem fiche 1 « Les livreurs de pizzas)	
	dispositif	Deux équipes	
	déroulement	L'enseignant explique que maintenant ils savent courir et qu'ils peuvent courir pour leur équipe en reprenant le jeu du début « Les livreurs de pizzas »	
	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, l'équipe gagnante est celle qui a livrer toutes les pizzas en premier »
	critère de réussite	Gagner avec son équipe
TRACE ECRITE		Fiche score Je mesure mes progrès à mettre dans le cahier des habiletés (coller la meilleure fiche de la semaine)

CONSEILS :

Chaque jour de cette semaine, l'enseignant va encourager et accompagner la réussite de ses élèves afin qu'ils gagnent la médaille de leurs progrès, c'est à dire qu'ils augmentent d'au moins une pizza leur score de la semaine 2.

La fiche score se déroule en deux temps, comme lors du précédent jeu (sem2) les élèves reçoivent le nombre de gommettes équivalent au nombre de pizzas livrées durant le temps de la musique (celle- ci doit être exactement la même pour se retrouver dans le même contexte) qu'ils collent sur une petite fiche, cela peut être fait durant la séance d'EPS. Dans un second temps, en classe, les élèves remplissent leur fiche score en remplissant leur grille (comme ils ont appris à le faire durant toute la période). Ils le font chaque jour et en fin de semaine, ils collent le meilleur score dans leur cahier des habiletés. Si l'enseignant pense avoir le temps de faire courir plusieurs fois les élèves, il choisit une seule course référence pour ne pas multiplier les collages de gommettes.

Cette fiche score contient déjà leur meilleur nombre de pizzas livrées au cours de la semaine 2 afin qu'ils puissent comparer et constater l'évolution de leur apprentissage.

Le jeu collectif de fin de séance reprend la situation de la semaine 1 afin de montrer aux élèves que pour réussir collectivement il faut que chacun progresse dans ses entraînements.