

UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN EPS : Parcours gymnique et athlétique à partir de l'album « La chasse à l'ours »

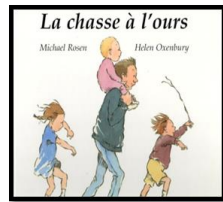
COMPETENCES EN MATERNELLE : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques.
- 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer.



ACTIVITE (APSA) : *Activité gymnique et athlétique*

Module de 8 séances

POUR LES ELEVES		POUR L'ENSEIGNANT	
MODULE PROPOSE		CARACTERISTIQUES	EVALUATIONS
<p>Séances 1 et 2 : Découvrir des actions motrices spécifiques dans le cadre d'un parcours gymnique et athlétique symbolisant les différentes étapes de la randonnée</p> <p><i>Au préalable, l'album aura été lu plusieurs fois aux élèves. Les différents lieux (doubles pages couleur) seront identifiés. Le fichier sonore peut être utilisé pour aider les élèves à mieux se représenter l'univers dans lequel se déroulent les différentes actions.</i></p> <p>Voir fichier sonore chasse à l'ours</p> <p><u>Entrée dans l'activité :</u></p> <p>Mise en place de 6 ateliers tournants, chacun d'entre eux représentant symboliquement une étape du cheminement : un toboggan (glisser), un tapis et un banc (sauter et franchir), une poutre (s'équilibrer), un espace délimité avec ou sans obstacle (courir), un banc incliné ou structure (grimper), un tunnel (ramper).</p>		<p>Activité permettant de vivre la situation de l'album</p> 	<p><u>Diagnostic :</u> (À partir de la situation de référence):</p> <p>Grille constituée d'un tableau à double entrée= Les prénoms des enfants et les objectifs d'apprentissage listés dans les « comportements attendus » de la fiche action (de la séance 3)</p>
<p>Séance 3 : Vivre les aventures des personnages dans le cadre d'un grand parcours de motricité</p> <p><u>Mise en place de la SITUATION DE REFERENCE</u></p> <p>Voir fiche action Parcours à partir de l'album « La chasse à l'ours »</p>		<p>C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des difficultés pour l'enseignant</p>	
<p>SITUATIONS D'APPRENTISSAGE</p> <p>Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide la trame de variance</p> <p>Séances 4, 5, 6, 7 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Séances d'apprentissage en ateliers (une action motrice par atelier), en parcours pays ou en parcours étoile (enchaînement d'actions). <p>(cf. fiches action du kit EPS : parcours s'équilibrer, grimper comme un singe, à table, acrochaise, courir comme les animaux, sauter la rivière aux crocodiles, voyage de l'escargot).</p>		<p>Les situations d'apprentissage se centrent sur les actions motrices : glisser, sauter, franchir, s'équilibrer, courir, grimper, ramper.</p>	<p><u>Formative :</u> Pour l'évaluation des progrès, voir « comportements attendus » Cf. « Fiche action »</p>
<p>RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE COMPLEXIFIEE :</p> <p>Séances 8 à 10 : Retour à la situation de référence en complexifiant si nécessaire (Étroitesse de la poutre, hauteur du toboggan, inclinaison du banc, distance et obstacles de course, instabilité des supports, ...)</p> <p>Voir fiche action Parcours à partir de l'album « La chasse à l'ours »</p>		<p>Moment d'évaluation des apprentissages</p>	<p><u>Sommative</u> Réaliser les différentes actions sans rupture Verbaliser ce qui permet de réaliser et/ou d'enchaîner les actions</p>