


UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN EPS : les affreux géants		
CHAMPS D'APPRENTISSAGE EN ELEMENTAIRE : <u>Education physique et sportive</u> CA 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ; CA 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés ; CA 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ; CA 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		
ACTIVITE (APSA) : <i>jeu collectif</i>		Module de 8 séances
POUR LES ELEVES	POUR L'ENSEIGNANT	
MODULE PROPOSE	CARACTERISTIQUES	EVALUATIONS
SITUATION DE REFERENCE C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des difficultés pour l'enseignant <div> Séance 1 : Mise en train : « jeu de chat » Un chat porte un foulard à la ceinture; un tas de foulards est posé à côté de l'enseignant (nombre correspondant à la moitié de la classe moins celui du chat) ; chaque fois qu'un élève est touché par le chat, il vient prendre un foulard et devient chat à son tour, jusqu'à épuisement des foulards => Deux équipes se sont ainsi constituées : une avec et une sans les foulards. Cet échauffement terminé, mise en place de la situation de référence: L'équipe avec foulards : les enfants/ l'équipe sans foulard : les géants =>voir le but, la consigne et les critères de réussite sur la fiche spécifique du jeu 2 parties complètes avec changement de rôles </div>	Elle pose le problème dans toutes les dimensions =>Voir le dispositif sur la fiche	<u>Diagnostic :</u> =>Grille constituée d'un tableau à double entrée = Les prénoms des enfants et les verbes d'action, courir, s'orienter, esquiver, attraper le foulard =>Cocher le nombre de réussite des élèves
SITUATIONS D'APPRENTISSAGES Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide de la trame de variance <div> Séances 2 et 3 : pour prendre conscience de l'espace de jeu, de l'existence des règles, du sens de déplacement <i>Pratiquer le jeu sans les opposants => jeu des déménageurs ».</i> Les enfants vont chercher des objets, un à un, dans la forêt et les ramènent dans leur maison puis variante du même jeu mais en plaçant des obstacles fixes sur leur chemin. </div> <div> Séance 4 : pour apprendre à éviter, esquiver, attraper jeu de la queue du diable (voir la fiche-action) </div> <div> Séance 5 : retour à la situation de référence </div> <div> Séance 6 et 7 : augmenter le nombre de géants, réduire la taille de la plaine en largeur ... </div>	Elles se centrent sur un des éléments du problème d'apprentissage	<u>Formative</u> À l'aide de la situation de référence reprise à l'identique pour évaluer les progrès...ou pas => Réutiliser la grille d'évaluation
RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE <div> Séance 8 = rencontre avec une autre classe de l'école ou de la ville </div>	Moment d'évaluation des apprentissages	<u>Sommative :</u> <i>Avec la même grille</i>