

Eléments de base des modules

COURSES D'OBSTACLES - MULTI SAUTS - LANCERS LEGERS

au CYCLE 1 - CYCLE 2 - CYCLE 3

Un module est organisé par ce que les élèves peuvent apprendre et réaliser dans des épreuves de courses, sauts, lancers adaptées à leur niveau dans des conditions matérielles et temporelles données (nombre de séances - fréquence et durée des séances)

10 à 15 séances sont nécessaires

en moyenne pour stabiliser des apprentissages.

La succession des séances du module s'organise en 4 phases :

1. une phase de découverte de l'activité : 1 à 3 séances
2. une phase de repérage de ce qu'on sait déjà faire : 1 à 2 séances
3. une phase d'apprentissage pour progresser : 7 à 9 séances
4. une phase d'évaluation de ses progrès : 1 à 2 séances

CYCLE 1

Courses d'Obstacles

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

courir sans s'arrêter sur un parcours de 15 à 20m en franchissant 3 à 5 obstacles bas de 10 à 20cm

L'élève va apprendre à:

Investir un espace de course

Adapter sa course pour franchir des obstacles

Adapter sa course à des parcours d'obstacles différents

Eventail de tâches motrices :

Sur des parcours avec des **obstacles variés, verticaux ou horizontaux**, marcher puis **courir de plus en plus vite** en passant par dessus, par dessous, entre (slalomer) dans le cadre ou non de jeux : **déménageurs, poursuites, ...**

Variables: Jouer sur le nombre d'obstacles,
leur nature et leur difficulté (hauteur / longueur),
leurs intervalles

S'exercer sur des parcours différents et choisir son parcours préférentiel

Ex. de Règles d'action:

Je cours sur tout le parcours
Je n'ai pas peur de tomber
Je ne m'arrête pas devant l'obstacle
J'enjambe l'obstacle
Je franchis l'obstacle d'un pied sur l'autre

Savoir être:

Je pars au signal
Je fais tout le parcours demandé
Je me déplace sans gêner les autres

Savoir:

Je sais si j'ai réussi
Je sais si un camarade a réussi
Je sais quel parcours je réussis le mieux

CYCLE 1

Lancers légers

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

Lancer 3 objets sur 5 dans la cible à au moins 5m, sans dépasser la zone de lancer

L'élève va apprendre à:

Investir un espace de lancer

S'organiser pour viser juste dans plusieurs formes de lancers

Adapter sa forme de lancer selon l'engin à lancer

Eventail de tâches motrices :

A partir des jeux « engins brûlants », « caisse à remplir » « cible au centre »,...
faire varier les lancers : 1 main, 2 mains - par dessous, par dessus, par devant, par derrière,
par le côté, ...

Variables:

La nature des engins: sac de graine, balle, mini vortex, ballon, anneau, cerceau, plot, ...
la nature et la taille de la cible, la distance de la cible,
la matérialisation de la zone de lancer.

S'exercer sur des lancers différents et choisir son lancer préférentiel

Ex. de Règles d'action:

J'ai les 2 pieds au sol quand je lance
Je pousse longtemps sur l'engin
Je n'avance plus après le lancer
Je montre du doigt où l'engin doit tomber

Savoir être:

J'écoute et respecte les consignes
Je ne gêne pas ceux qui lancent
Je fais attention aux autres quand je lance

Savoir:

Je sais si j'ai réussi
Je sais si un camarade a réussi
Je sais quel lancer je réussis le mieux

CYCLE 1

Multi sauts

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

Aller le plus loin possible en 3 bonds d'un pied sur l'autre

L'élève va apprendre à:

Investir un espace de saut

Prendre un élan
pour sauter plus loin

Enchaîner des bonds
sans temps d'arrêt

Eventail de tâches motrices :

Multiplier les types de sauts et sautilllements et leurs enchaînements:

- d'un pied sur l'autre, à pied joints, à cloche pied,
- dans des directions différentes : vers l'avant, l'arrière, le haut, le côté
- avec une zone d'impulsion surélevée

sur des jeux de marelles, des sauts imagés (grenouille, kangourou, géant) avec des espaces très matérialisés (grille, rivières, cerceaux)

Variables: Jouer sur la hauteur ou la longueur à sauter, le nombre de sauts à enchaîner.

S'exercer sur des sauts différents et choisir son saut préférentiel

Ex. de Règles d'action:

Je pousse sur mon pied au sol pour sauter
Je reste droit en sautant
Je suis léger pour enchaîner les sauts
Je rebondis comme une balle
Je regarde loin devant moi

Savoir être:

J'écoute et respecte les consignes
Je fais attention à ne pas me faire mal
Je ne gêne pas ceux qui sautent

Savoir:

Je sais si j'ai réussi
Je sais si un camarade a réussi
Je sais quel saut je réussis le mieux

CYCLE 2

Courses d'Obstacles

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

courir vite sur un parcours de 20m à 30m en franchissant 3 à 5 obstacles bas de 20 à 30cm

L'élève va apprendre à:

Adapter sa course à des parcours d'obstacles différents

Ne pas ralentir lors des franchissements

Identifier un rythme de course entre les obstacles

Eventail de tâches motrices :

Sur des parcours avec des **obstacles verticaux variés**, courir vite dès le départ pour:

- Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée
- Arriver le plus loin possible après les obstacles au bout de 7 secondes
- Ne pas se faire rattraper par un coureur voisin sans obstacle

Variables: Jouer sur le nombre d'obstacles, leur nature et leur difficulté (nature, hauteur)
leurs intervalles: réguliers ou irréguliers

S'exercer sur des parcours différents et comparer ses performances

Ex. de Règles d'action:

Je ne freine pas devant l'obstacle
Je donne mon impulsion loin de l'obstacle
Je peux franchir des 2 jambes
Je rase l'obstacle
Je ne ralentis pas après l'obstacle
Je regarde la ligne d'arrivée

Savoir être:

J'aide au bon déroulement de la séance
Je cherche comment progresser
J'aide les autres quand je peux

Savoir:

Je connais mes performances
Je sais mesurer les performances des autres
Je produis des traces écrites de mon activité

CYCLE 2

Lancers légers

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

Après un élan réduit lancer le plus loin possible des engins en rotation ou en translation

L'élève va apprendre à:

lancer selon une trajectoire
et dans un axe définis

Différencier le lancer en translation
et le lancer en rotation

Enchaîner sans temps d'arrêt
l'élan et le lancer

Eventail de tâches motrices :

A partir des jeux engins brulants, gagne terrain, lancers - rattrapés, ... expérimenter puis stabiliser des formes de lancer efficaces en fonction des engins

Alterner: lancers main gauche / main droite, à 2 mains (marteau) - longueurs de zone d'élan

Variables:

nature des engins: balle, mini vortex, vortex, anneau, cerceau, plot, ...

zone de chute des engins (sol/mur)- passages obligés (fenêtres)- zones de performances-cibles
matérialisation de la zone de lancer.

S'exercer sur des lancers différents et trouver son lancer le plus efficace

Ex. de Règles d'action:

TR et Rot: J'accélère mon geste progressivement

Je montre du doigt où l'engin doit tomber

J'ai les 2 pieds au sol quand je lance

TR: je mets l'engin au soleil sur tout le lancer
je tire et je pousse l'engin sur un long chemin

Rot: je mets l'engin à l'ombre sur tout le lancer
je garde le bras lanceur tendu

Savoir être:

J'écoute et respecte les consignes

J'accepte d'assumer différents rôles

Je fais attention aux autres quand je lance

Savoir:

Je sais si j'ai réussi

Je sais si un camarade a réussi

Je sais quel lancer je réussis le mieux

CYCLE 2

Multi sauts

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

Etablir son record sur 2 enchainements différents de 3 sauts vers l'avant

L'élève va apprendre à:

**Différencier
les sauts vers l'avant**

Utiliser une perche

**Enchaîner les actions
sans temps d'arrêt**

Eventail de tâches motrices :

Multiplier des enchaînements différents de plusieurs sauts vers l'avant :

d'un pied sur l'autre, à pied joints, à cloche pied,

en matérialisant des zones à franchir (rivières, cerceaux, lattes,)

faire utiliser la perche pour sauter la rivière.

Variables: Jouer sur la hauteur ou la longueur à sauter, le nombre de sauts à enchaîner.

S'exercer sur des sauts différents et créer des enchaînements de 3 sauts

Ex. de Règles d'action:

J'utilise mes bras pour me propulser
vers l'avant et le haut

Je pousse sur mon pied jusqu'à la pointe

Je me grandis en l'air

Je rythme mes sauts

Je regarde loin devant moi

Savoir être: J'écoute et respecte les consignes

Je fais attention à ne pas me faire mal

Je ne gêne pas ceux qui sautent

Savoir: Je sais décrire des sauts différents

Je sais observer la régularité des sauts

Je sais quel enchaînement je réussis le mieux

CYCLE 3

Courses d'Obstacles

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

courir vite sur un parcours de 30m à 40m en franchissant 3 à 5 obstacles de 30 à 40cm

L'élève va apprendre à:

Enchaîner les franchissements
sans ralentir

Reprendre activement la course
Juste derrière l'obstacle

Réguler un nombre d'appuis
entre des obstacles réguliers

Eventail de tâches motrices :

Sur des parcours avec des **obstacles verticaux** courir vite dès le départ pour:

- Etre le premier à franchir la ligne d'arrivée
- Arriver le plus loin possible après les obstacles au bout de 7 secondes
- Avoir la plus petite différence de temps entre le parcours avec et sans obstacles

Variables: Jouer sur le nombre d'obstacles, leur irrégularité, leur difficulté (hauteur),
Leurs intervalles ex; 1^{er} à 8m puis 4 à 6m, et un nombre d'appuis: 2, 4, 5, 6
Donner des repères de distance d'impulsion avant l'obstacle (4-5 pieds)

S'exercer sur des parcours différents et faire des projets de performances

Ex. de Règles d'action:

J'arrive vite au 1^{er} obstacle
Je donne mon impulsion loin de l'obstacle
J'accélère jusqu'à l'arrivée
Je compte mes foulées entre les obstacles
Je m'équilibre avec mes bras « à vue »
Je regarde la ligne d'arrivée

Savoir être:

J'aide au bon déroulement de la séance
Je participe à la recherche des solutions
J'aide les autres quand je peux

Savoir:

Je connais mes performances stabilisées
Je sais exercer les rôles sociaux utiles
J'utilise des traces écrites pour progresser

CYCLE 3

Lancers légers

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

En prenant un élan, lancer le plus loin possible le vortex en translation et l'anneau en rotation

L'élève va apprendre à:

lancer selon une trajectoire optimale

lancer efficacement en translation et en rotation

Utiliser l'élan pour l'avance des appuis

Eventail de tâches motrices :

A partir des acquis du cycle 2, faire automatiser 2 formes de lancer et stabiliser des performances en matérialisant une zone d'élan et en gardant des contraintes de précision.

Alterner: **lancers main gauche / main droite, à 2 mains (marteau) - longueurs de zone d'élan**

Variables:

nature des engins: **balle, vortex, anneau, marteau ...**

zone de chute des engins - passages obligés (fenêtres) - zones de performance ou cibles
matérialisation de la zone de lancer.

S'exercer sur les 2 lancers et établir ses meilleures performances

Ex. de Règles d'action:

TR et Rot; je suis équilibré après le lancer

TR: je fais des pas chassés pour garder le vortex en arrière de mes appuis. Je garde le vortex superposé à l'axe de mon corps

Rot: je fais un tour sur moi-même pour donner de la vitesse à l'anneau. J'éloigne l'anneau de mon axe du corps.

Savoir être:

J'écoute et respecte les consignes

J'accepte d'assumer différents rôles

Je fais attention aux autres quand je lance

Savoir:

Je sais si j'ai réussi

Je sais si un camarade a réussi

Je sais quel lancer je réussis le mieux

CYCLE 3

Multi sauts

Objectif moteur de fin de cycle, d'un module - Epreuve de référence

Etablir son record sur 1 enchaînement de 5 sauts vers l'avant

L'élève va apprendre à:

S'exercer sur les divers sauts vers l'avant

Réaliser une performance
En saut à la une perche

Enchaîner les 5 sauts
sans temps d'arrêt

Eventail de tâches motrices :

Multiplier des enchaînements différents de plusieurs sauts vers l'avant :
d'un pied sur l'autre, à pied joints, à cloche pied, de 3 sauts à 10 sauts
en matérialisant des zones à franchir (rivières, cerceaux, lattes,)

S'exercer à **la perche** pour aller plus loin.

Variables: les espaces contraignants à sauter

S'exercer sur des enchaînements différents de 5 sauts

Ex. de Règles d'action:

Je garde mon équilibre pendant les sauts
Je déroule mon pied d'appel
Je dose l'effort de chaque saut
Je rythme mes sauts pour aller plus loin
Je regarde loin devant moi
Je fais l'enchaînement prévu

Savoir être: J'écoute et respecte les consignes
Je fais attention à ne pas me faire mal
Je ne gêne pas ceux qui sautent

Savoir: Je sais décrire mon enchaînement
Je connais mes axes de progrès
Je connais mes performances