

L'organisation d'un module d'apprentissage activités athlétiques dans la cour de l'école

1. Un « module » activités athlétiques c'est une organisation de l'apprentissage qui définit :
 - ce que mes élèves doivent apprendre et réaliser dans des tâches de courses, sauts, lancers adaptées à leur niveau,
 - dans des conditions temporelles données (nombre de séances - durée des séances) permettant cet apprentissage.L'enchaînement de 10 à 15 séances, d'1h à 1h30, correspond au temps nécessaire pour stabiliser des apprentissages.

2. La succession des séances du module s'organise en 4 phases :
 1. une phase de découverte de l'activité
 2. une phase de repérage de ce qu'on sait déjà faire
 3. une phase d'apprentissage pour progresser
 4. une phase d'évaluation de ses progrès

3. Le module programme des apprentissages dans les 3 activités athlétiques :
 - course d'obstacles
 - lancers légers
 - multi sauts

Chaque séance comporte les 3 activités dans 3 ateliers distincts.

Les 3 groupes d'élèves passent successivement 10 à 15 minutes à chacun des ateliers.

La séance débute en salle de classe pour préparer un déroulement efficace de la séance sur le terrain.

Elle se termine en salle de classe pour se questionner sur son activité et produire des traces qui confortent l'apprentissage.

4. La mise en place des ateliers dans la cour est guidée par le souci de la sécurité :
- l'espace de chaque atelier et les distances entre les ateliers intègrent les zones d'élan, de recul après l'arrivée et de chute des engins de lancers.
 - le nombre d'élèves présents à l'atelier est pris en compte
 - le placement des élèves qui ne sont pas en train d'agir est prévu et matérialisé

A chaque atelier, veiller à démultiplier si possible le dispositif de chaque tâche (par 2 ou 3) :

- pour permettre aux élèves une alternance et un choix de difficulté
- pour augmenter le nombre de passages par élève.

Les élèves sont associés à l'installation et au rangement des ateliers, abordés préalablement en salle de classe.

5. Au dispositif matériel est associé un dispositif humain : groupes d'élèves, rôles particuliers, ordre des passages, retours au départ des action, placements des éventuels observateurs ou juges.
- La tâche est présentée en précisant d'abord son but. *ex : lancer 3 fois un vortex le plus loin possible à l'intérieur d'une zone matérialisée.*
 - Des consignes se rapportant au déroulement de la tâche peuvent être énoncées : *ex : n'aller chercher les engins qu'après les 3 lancers.*
 - A ce but est associé si possible un critère de réussite. *ex : sur les 3 lancers marquer au moins 6 points*
 - La règle d'action motrice qui facilite la réussite est à faire émerger pour être utilisée. *Ex : je tire et je pousse le vortex en accélérant*
 - L'enseignant dispose de variables pour rendre la tâche plus accessible, ou pour la complexifier *ex : modifier la taille des **zones cibles***