

Animation pédagogique Cycle 3

ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES

Présentation de la demi-journée

- Les programmes

4 CHAMPS D'APPRENTISSAGE

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
- Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

3 ACTIONS MOTRICES

LANCER le plus loin possible

SAUTER le plus loin et le plus haut possible

COURIR le plus vite et le plus longtemps possible

Temps 1 – Pratique personnelle sur le terrain autour des 3 activités athlétiques



ATELIERS LANCERS/SAUTS - DISPOSITIF EN ETOILE

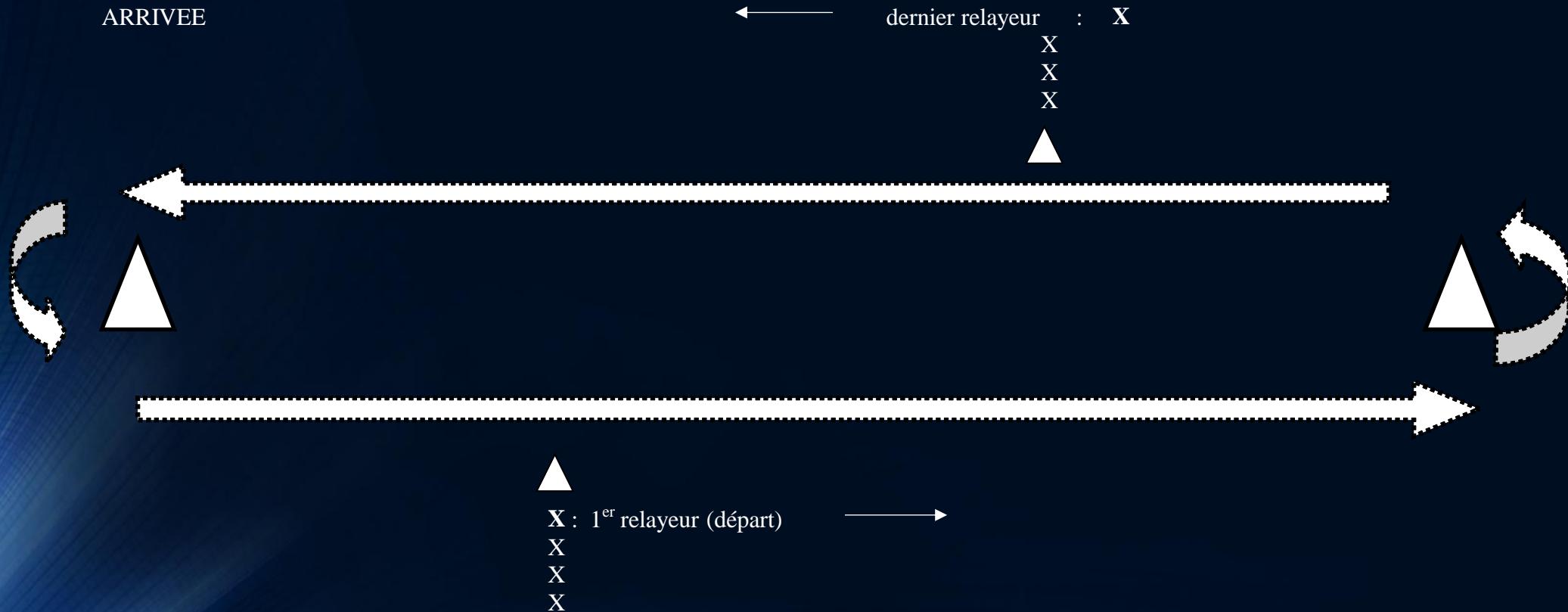


ATELIERS LANCERS - DISPOSITIF EN ETOILE

Le Relais Navette

Prévoir dans chaque classe des équipes de 8 relayeurs (X).

- Distance entre les plots : 45 m
- Distance entre les plots et les coupelles : 15 m



Temps 2 – Dispositifs de fonctionnement et analyse de la démarche

- Dispositifs de fonctionnement

DISPOSITIF n°1 AVEC PLUSIEURS ACTIONS MOTRICES (3 ateliers de courses, 2 ateliers de lancers)



DISPOSITIF n°1 AVEC PLUSIEURS ACTIONS MOTRICES (3 ateliers de courses, 2 ateliers de lancers)



Temps 2 – Dispositifs de fonctionnement et analyse de la démarche

- **Dispositifs de fonctionnement**

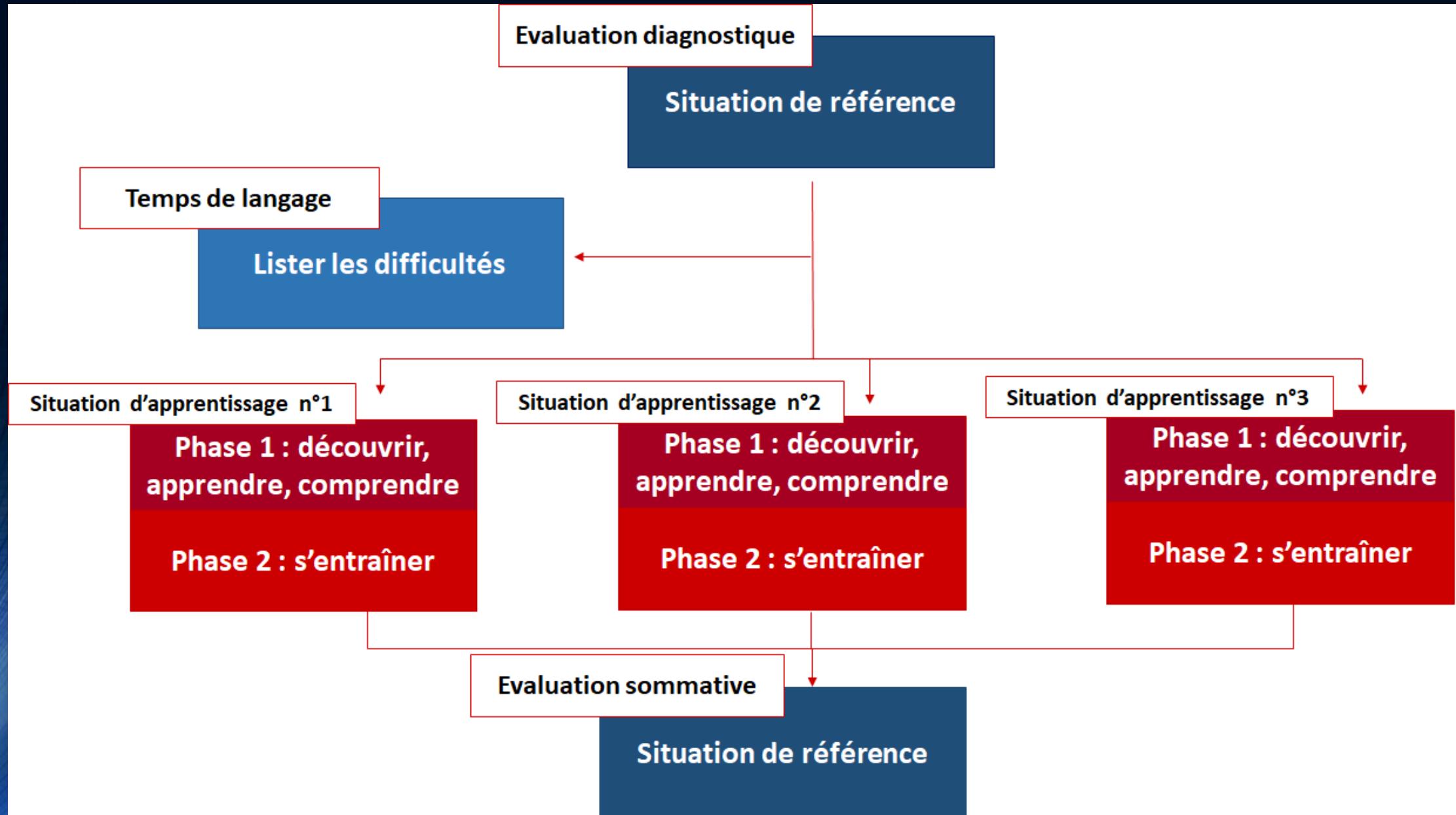
DISPOSITIF n°2 AVEC PLUSIEURS ACTIONS MOTRICES (3 ateliers de courses, 1 atelier de lancers et 1 atelier de sauts)



DISPOSITIF n°2 AVEC PLUSIEURS ACTIONS MOTRICES (3 ateliers de courses, 1 atelier de lancers et 1 atelier de sauts)



Démarche d'enseignement (rappel)



Démarche d'enseignement (rappel)

DÉROULEMENT TYPE DES SEANCES LONGUES

[5min] Temps o en classe pour présenter :

- l'objectif
- le dispositif (consignes, installation)
- les fiches de résultats (et fiches de rotation)
- les équipes

Temps de pratique

[5min] Temps de bilan intermédiaire en classe après chaque séance d'apprentissage pour :

- lister les réussites et des difficultés
- se projeter sur la prochaine séance.

MISE EN OEUVRE TYPE DU TEMPS DE PRATIQUE

Plusieurs ateliers :

- ateliers en autonomie
- atelier guidé par l'enseignant

Rôles des élèves :

- athlètes
- juges (chronométreurs, observateurs, mesureurs, starters)

Dispositif spatial :

- en étoile
- en ligne.

<https://dgxy.link/athle-c3>

ATHLETISME AU CYCLE 3

FORMATION EPS 2023-2024

CHAMPS
D'APPRENTISSAGE
ET ACTIONS
MOTRICES



DEMARCHE
D'ENSEIGNEMENT



COURIR



SAUTER



LANCER





Déroulement de la rencontre:

- Deux temps de 15/20 minutes
- Constitution de deux équipes:
 - Equipe 1: "rôles sociaux" (arbitres, maître du temps, compteur de bouchons, ...)
 - Equipe 2: "pratiquants"
- **1er temps:** les enfants de l'équipe 1 occupent les rôles "sociaux pendant que les enfants de l'équipe 2 pratiquent en binôme. Les pratiquants doivent effectuer tous les ateliers avant de revenir sur un atelier. Après avoir effectué un atelier le binôme doit revenir déposer les bouchons dans le seau de son équipe.
- **2 ème temps:** les rôles sont inversés

Types d'activités préconisées:

- Activités athlétiques
- Activités handi
- Activités réflexives
- Activités culturelles

Rôles sociaux:

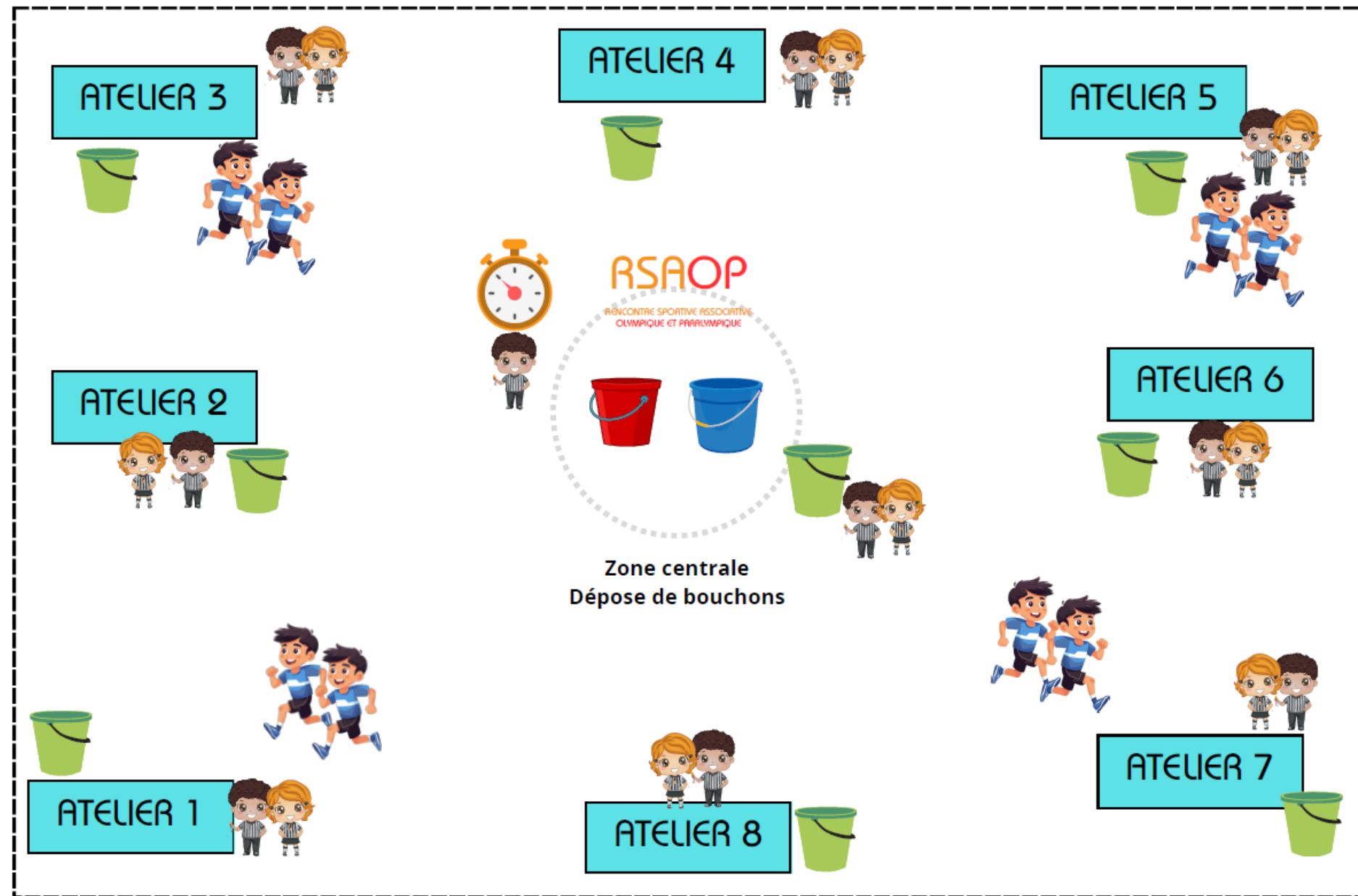
- Enfants organisateurs
- Enfant arbitre/juge performance
- Enfant maître du temps
- Enfant "compteur de bouchons"

Comptage des points:

- sur chaque atelier, le binôme peut récupérer 1, 2, 3 ou 4 bouchons
- Les déplacements entre les ateliers et la zone centrale sont récompensés (un bouchon supplémentaire/enfant).

Rôle des arbitres sur les ateliers:

- Tenir l'atelier (consignes)
- Evaluer la performance du binôme
- Distribuer le nombre de bouchons qui correspond à la performance



Enfants arbitre, juge, maître du temps,...



Enfants "joueurs"

Les enfants font leurs Jeux

