

Une Unité d'apprentissage

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Obj 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer

Activité support : le hockey	Attendus « Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de trajectoire d'objets sur lesquels agir » « Collaborer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but commun ou un effet commun »		
Phase 1 : Pour entrer dans l'activité	Phase 2 : Situation de référence	Phase 3 : Pour apprendre et progresser	Phase 4 : Pour mesurer les progrès Reprendre la situation de référence
Le maître observe Les élèves découvrent, explorent	Le maître repère les réussites et les difficultés Les élèves s'engagent dans l'action	Le maître guide les apprentissages Les élèves apprennent et progressent	Le maître évalue Les élèves comprennent et réalisent leurs progrès
Nb de séances : 1 à 3	Nb de séances : 3 à 6 A renouveler autant que de besoin	Nb de séances : une dizaine	Nb de séances : (1 à 2)
<u>Situations proposées :</u> Une crosse de hockey par élèves, des palets. Après avoir rappelé les règles premières de sécurité, la consigne semi-ouverte pourrait être : « Explorez ce matériel, cherchez toutes les façons de faire progresser le palet. »	<u>Situation de référence proposée :</u> Match de hockey entre deux équipes.	<u>Situations proposées : des jeux et des ateliers</u> <u>Objectif :</u> maniement de la crosse et du palet <u>Objectif :</u> conduite maîtrisée du palet <u>Objectif :</u> lancer le palet dans une cible (statique ou mobile) à l'aide d'une crosse <u>Objectif :</u> lancer loin <u>Objectif :</u> lancer le palet à un co-équipier <u>Objectif :</u> bloquer le palet <u>Objectif :</u> combiner une esquive et la conduite du palet <u>Objectif :</u> participer à un jeu collectif : le jeu des boîtes (rôles différents, stratégies, camps, score...) <u>Objectif :</u> apprendre à arbitrer	<u>Situations proposées :</u> Match de hockey entre deux équipes.

Cf. Document Ressources Agir s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique. Obj 4 : Collaborer, coopérer, s'opposer »

Phase 1 : Pour entrer dans l'activité	Phase 2 : Situation de référence	Phase 3 : Pour apprendre et progresser	Phase 4 : Pour mesurer les progrès Reprendre la situation de référence
<i>Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité....</i>	<i>« Passer du jeu en parallèle au jeu coopératif.....trouver progressivement sa propre place dans un groupe...Jouer ensemble dans le cadre d'une règle...S'approprier des rôles différents. »</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la notion d'action collective, de rôle. • Construire la notion d'espace • Construire la notion de règles • Construire la notion de gain • Construire la notion d'opposition individuelle. 	<i>Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :</i> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre plaisir au jeu, s'engager dans l'action, • Agir avec les autres, coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, pour viser un but ou un effet commun. • Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour s'opposer au projet d'un joueur ou d'un groupe tenant un rôle antagoniste afin de faire un meilleur score que lui. • Construire des formes d'actions sur le corps de l'autre pour s'opposer à son intention, en prenant soin de son intégrité et de sa sécurité.