

Phases d'un module d'apprentissage en EPS d'environ 15 séances pour 3 modèles de module abordant les jeux de cour

| Phase | Objectifs de l'enseignant | Jeu évolutif | Emboîtement de jeux | Jeu de référence |
|---|--|--|---|---|
| I d'entrée dans l'activité 1 à 3 séances | Faire entrer les élèves dans la logique d'un nouveau jeu Leur faciliter : -la compréhension et l'intériorisation des consignes du jeu -leur évolution dans de nouveaux espaces. -leur nouvelles formes de relations aux autres | Jeu de base | Jeu 1 | Jeu de référence <i>Utilisé comme support d'évaluation diagnostique</i> |
| II d'Apprentissages 8 à 10 séances | Faire jouer les élèves pour qu'ils adaptent leurs conduites motrices aux contraintes des jeux (ou des tâches motrices) par des règles d'action liées à: -La prise d'informations utiles -Le choix de stratégies pertinentes -La coordination d'actions justes et efficaces -La capacité à assumer des rôles différents parmi les autres | Jeu modifié régulièrement par de nouvelles règles expérimentées (conservées ou non) | Jeu 2 Jeu 3 Jeu 4... | Situations d'apprentissages créés pour aider les élèves à surmonter les difficultés repérées |
| III d'évaluations 2 à 3 séances | Evaluer avec les élèves: -Leurs progrès depuis le début du module -Leur efficacité dans le jeu -Leur comportement vis à vis des autres -Leur participation active aux séances | Jeu final propre à la classe | Choix du ou des jeux le(s) plus adapté(s) à l'évaluation | Jeu de référence |