**A faire pour le 16 mars :**

- Etudier les ressources proposées.

- Imaginer une trame de module d’apprentissage (entre 10 et 15 séances) qui utilise les ressources proposées.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Module 🞏 jeux de poursuite 🞏 jeux de ballon 🞏 jeux de thèque** | | | |
| **DECOUVERTE (3-5 séances)** | **REFERENCE (2 séances) ET BILAN (1 séance)** | **STRUCTURATION (3-5 séances)** | **REINVESTISSEMENT (1 à 2 séances)** |
| Objectifs : | Objectifs : | Objectifs : | Objectifs : |
| 2-4 jeux. Pour chaque jeu choisi, donner quelques variantes qui vous paraissent intéressantes pour faire découvrir progressivement le jeu aux élèves. | 1 jeu. Lister ce que vont pouvoir observer les élèves/sur quoi va porter votre questionnement vis-à-vis des élèves. | 2-3 jeux. Pour chaque jeu choisi, donner quelques variantes qui vous paraissent intéressantes pour travailler un objectif d’apprentissage. | Imaginer une ou 2 séances pour réinvestir ce qui a été appris. |
| QUELS ROLES SOCIAUX ? POUR QUELS JEUX ? | | EVALUATION PREVUE : | |