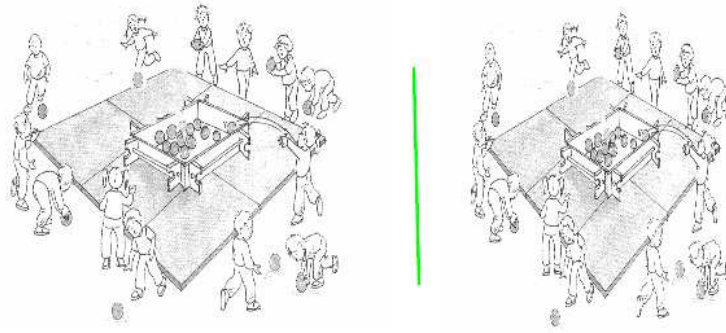


Situation de référence



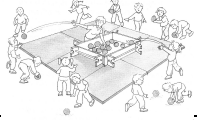
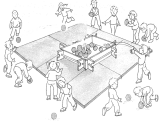


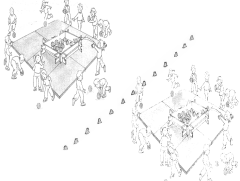
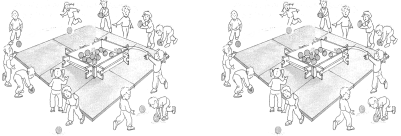
Constats (ce que j'observe)

- L'élève joue avec le ballon et n'a pas envie de remplir la caisse
- L'élève choisit le ballon rose plutôt que le plus proche
- L'élève relance rapidement les ballons pour atteindre la cible

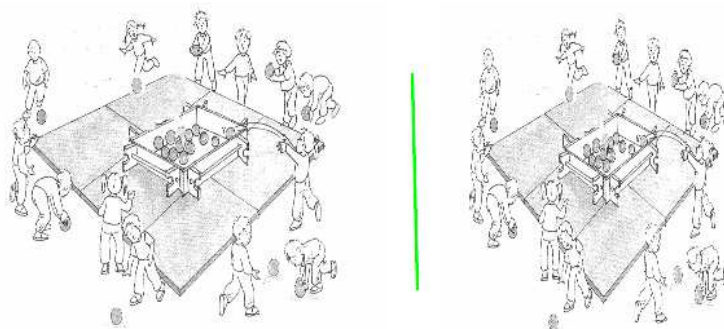
Analyse (ce que je vise)

- Se reconnaître dans un rôle* : ajuster son action au projet
- Monter vers la cible* : reconnaître sa cible

Proposition (ce que je propose)

	Pour construire	Pour stabiliser Situation de référence	Pour renforcer
C			
A		Opposition indirecte	Opposition directe (le maître comme opposant) 
M	Tous les objets sont identiques discrimination de la cible en fonction de sa couleur de chasuble  Sac de graine (objets statiques) 	Objets de formes et de couleurs variés Objets roulants ou non	Multitude d'objets <u>roulants</u> et discrimination de la cible en fonction du type ou de la couleur (ex cible ballon rouge et ballons verts) 
E	Séparation par des plots des deux camps 	Séparation par une ligne deux camps	pas de limite tracée 
T			
I	Victoire/défaite	Score (nombre de ballon dans la cible)	Se centrer sur le score (diminuer ou augmenter l'écart de points)

Situation de référence



Constats (ce que j'observe)


L'élève a des difficultés à atteindre la cible.

L'élève atteint rapidement et efficacement la cible

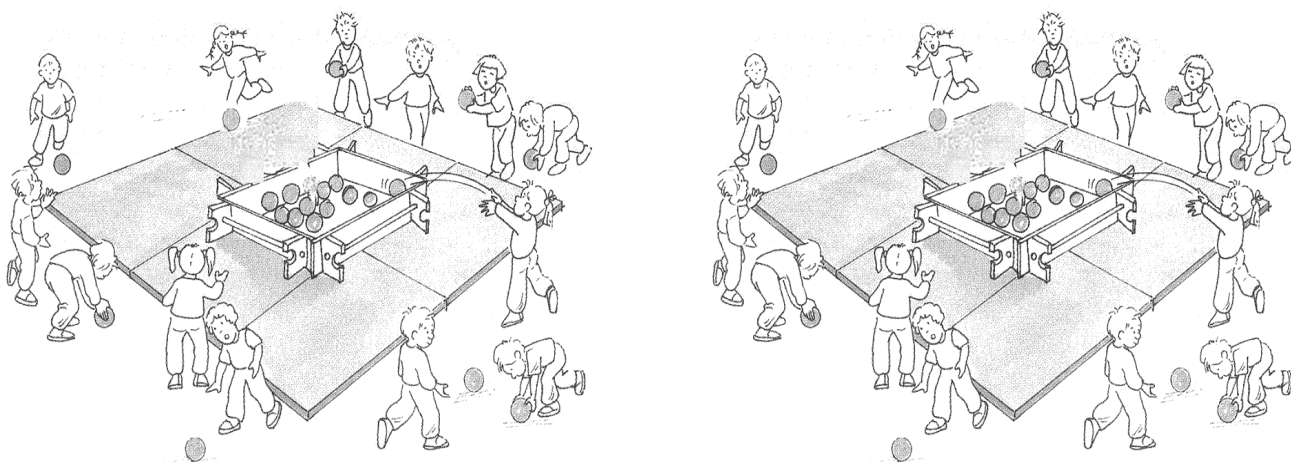
Analyse (ce que je vise)

Manipuler des objets de manière spécifique: orienter ses actions en fonction de la cible (tirer, lancer, viser...)

Proposition (ce que je propose)

	Pour construire	Pour stabiliser Situation de référence	Pour renforcer
C	Encourager différentes manières de lancer 	Lancer à une ou deux mains	Manipulation pied avec objet qui ne roule pas puis qui roule
A			Le professeur me gêne pour atteindre la cible
M	Sacs de graines	Objets divers roulants ou non	Balle de tennis ou ballons de type babybasket, babyhand etc ou freesbee
E	Espace à remplir (exemple 4 tapis)	caisse	Eloigner la cible Diminuer la taille de la cible Spécialiser la cible (panier de type basket)
T	Pas de pression de temps (pas d'opposition)	Temps imparti	La première qui a réussi 5 paniers
I	Victoire/défaite	Score (nombre de ballons dans la cible)	Se centrer sur le score (diminuer ou augmenter l'écart de points)

Situation de référence



Constats (ce que j'observe)

Les élèves ne respectent pas l'espace de jeu
L'élève respecte la règle d'un seul objet à la fois

Analyse (ce que je vise)

Respecter des règles de jeu : respecter des règles simples

PROPOSITION (ce que je propose)			
	Pour construire	Pour stabiliser <small>Situation de référence</small>	Pour renforcer
C	Pas de contrainte de lancer	Objet à lancer à la main	Objet à lancer à une seule main
A	Le maître arbitre		Les élèves arbitres
M	Pas de contrainte de nombre	Un seul objet	Seulement les objets de la couleur de mon équipe
E	Matérialiser l'espace par des plots ou un tatami	Matérialiser l'espace par des lignes	Limitation de l'espace de jeu par joueur
T	Pas de temps à respecter on arrête quand il ne reste plus d'objets dans la salle	On s'arrête au signal	On s'arrête dès qu'une équipe à 10 ballons
I	Pas d'imposition du nombre d'objets à lancer	Je dois lancer un SEUL objet à la fois	Faire respecter la règle