

**S**i la conception d'une unité d'apprentissage permet de définir clairement les acquisitions souhaitées pour l'enfant, une préparation plus détaillée est nécessaire à l'enseignant pour la mise en œuvre de chaque séance.

- Cette préparation fait état de la **compétence** travaillée et de la **place** de la séance dans l'**unité d'apprentissage**.
- Elle présente la **situation** et définit l'organisation matérielle ainsi que l'organisation\* des élèves.
- Elle définit le **lieu** de l'activité ainsi que la **durée**.
- Elle précise les objectifs d'**apprentissage spécifiques**.
- Elle décrit le **déroulement** de la séance en tenant compte des divers temps de ce déroulement, et en notant les **consignes** claires et précises à donner aux enfants.

Ces consignes portent sur divers points : l'organisation du dispositif, les règles et le temps de l'action, les modes de groupement. Elles précisent le but à atteindre ainsi que les critères de réussite.

- Elle comporte une rubrique **bilan**, qui permet à l'enseignant d'évaluer son action en fonction des réactions des élèves, pour lui permettre d'ajuster plus finement la séance suivante.

Elle ne doit pas être un cadre strict et étroit dont il n'est pas permis de sortir mais, au contraire, un moyen pour l'enseignant qui l'a pensée de se sentir plus libre au moment de la mise en œuvre avec les élèves.

---

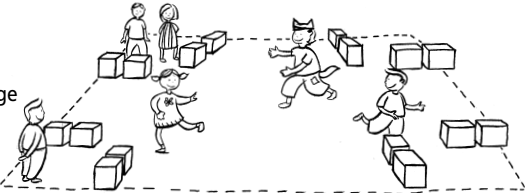
\* **L'organisation des élèves**

Point important de réflexion au moment de la préparation, l'organisation des élèves dépend de l'**activité pratiquée**, de l'**effectif** de la classe et de l'**espace** disponible.

Parfois, tous les élèves de la classe travaillent en même temps, tous à la même activité. Quelques fois, ils sont répartis par groupes dans des ateliers qui fonctionnent simultanément, pour des activités semblables ou des activités différentes.

Il se peut également, en particulier si l'espace est trop exigu, que la classe travaille par demi-groupes : un groupe agit, l'autre observe et arbitre, les rôles étant inversés par la suite.

## ● ● Exemple de fiche de préparation pour l'unité d'apprentissage PS

<b>UNITÉ D'APPRENTISSAGE N° 1</b> Compétence 1 – Course	
<b>FICHE N° 1</b> Courir pour poursuivre, courir pour échapper.	
<p><u>Fuyons le loup</u></p> <p><b>Matériel :</b> blocs de mousse ou cartons d'emballage</p> <p><b>Organisation :</b> classe entière</p> <p><b>Lieu :</b> salle d'évolution</p> <p><b>Durée :</b> trente minutes</p>	
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGES SPECIFIQUES</b>	
<p>Marcher, courir en occupant tout l'espace. Se repérer dans cet espace par rapport aux autres, se diriger vers un point précis. Maîtriser sa vitesse. Démarrer au signal. Respecter les consignes.</p>	
<b>DÉROULEMENT</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Premier temps :</b> réunion des enfants, chant de la comptine (voir paroles p. 53). Explication du jeu : l'enseignant et les élèves se promènent dans la salle de jeux jusqu'à « voilà le loup ». C'est l'enseignant qui fait le loup. <b>Consigne :</b> se réfugier dans une maison quand le loup arrive. Même jeu plusieurs fois. L'enseignant se contente d'effrayer sans attraper personne.</li> <li>• <b>Deuxième temps :</b> un enfant est attrapé qui devient le loup, et ainsi de suite. <b>Consigne :</b> ne pas revenir deux fois de suite dans la même maison. Même jeu plusieurs fois.</li> <li>• <b>Troisième temps :</b> l'enfant attrapé s'adjoit au premier loup, et ainsi de suite. <b>Consignes :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. S'asseoir dans la maison.</li> <li>2. Se coucher.</li> <li>3. Se blottir deux par deux.</li> </ol>           Même jeu plusieurs fois.         </li> <li>• <b>Quatrième temps :</b> un seul loup durant tout le jeu; chaque enfant touché est éliminé et s'assoit sur place. Le dernier restant debout a gagné. Même jeu plusieurs fois.</li> </ul>	
<b>BILAN</b>	