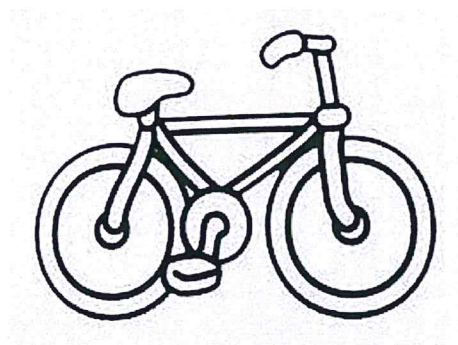
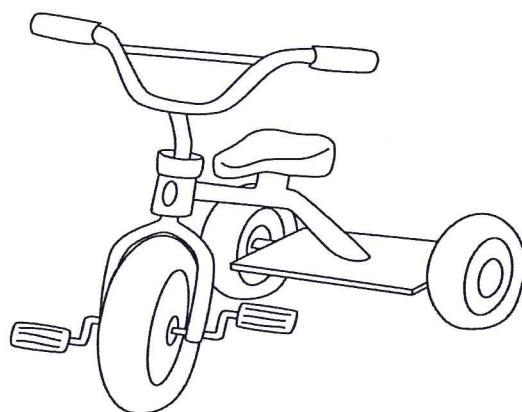


Documents ressources

Atelier

« Engins roulants »



*Rencontres « Roulez Bambins »
2016-2017*

PROPOSITION DE DEMARCHE

➤ Phase 1 : expérimentation

Circuler librement dans un espace délimité avec les engins roulants

On s'apercevra alors, lors d'un échange collectif que des problèmes surviennent et que des accidents peuvent se produire.

D'où l'importance de respecter le sens de circulation et les panneaux de signalisation

➤ Phase 2 : la sécurité avant tout

Après avoir énoncé les règles de sécurité les enfants doivent se les approprier.

Evolution sur l'espace délimité en respectant ces règles.

➤ Phase 3 : le parcours

Phase de conduite de l'engin sur le parcours

Suivre un itinéraire donné.

➤ Phase 4 : une compétence à mesurer : la vitesse

Une fois le parcours mémorisé on peut passer à la vitesse d'exécution,

- soit individuellement : notion de vitesse et amélioration de sa compétence
- soit par groupes : notion d'entraide, de coopération

➤ Phase 5 : vers la route

Faire prendre conscience aux élèves que rouler nécessite des règles à la fois pour que tous puissent profiter convenablement de la route, commune à tous, et surtout pour se protéger.

Une règle doit être connue de tous : le code de la route.

Initiation à ce code : les panneaux les plus courants, les règles importantes.

UNITE D'APPRENTISSAGE : LES ENGINS ROULANTS

Nous entendons par engins roulants : engins porteurs (mouvement créé par poussée des pieds sur le sol), tricycles avec pédales, trottinettes, vélos avec ou sans stabilisateurs

POURQUOI CETTE ACTIVITE SUPPORT A L'ECOLE MATERNELLE :

- activité avec prise de risques : remise en question de son équilibre de terrien, découverte d'un autre équilibre, risque de tomber , d'où activité à forte charge émotionnelle en début d'apprentissage
 - activité de déplacement, de pilotage avec maîtrise d'engin
 - activité sociale : tenir compte et réagir aux comportements des autres, ne pas les mettre en danger
- L'enfant sera amené à prendre des informations multiples, à les analyser et réagir rapidement pour maintenir sa sécurité et celle des autres

LES COMPOSANTES DE L'ACTIVITE :

- 1) maîtrise de l'engin : savoir conduire
- 2) pilotage : identifier, apprécier, réagir à l'environnement, aux événements

OBJECTIFS ET COMPETENCES A DEVELOPPER :

- Maîtriser son équilibre sur l'engin roulant :
être capable de :
 - se déplacer à pied en tenant son engin roulant
 - savoir monter et descendre de son engin sans tomber
 - savoir démarrer et s'arrêter
 - garder son équilibre en étant poussé ou tiré
 - rouler le plus longtemps possible après une impulsion
 - rouler en libérant des appuis (main(s) , pied(s))
 - rouler en changeant de position (s'abaisser, se lever)

MAITRISE DE L'ENGIN :

- Maîtriser ses déplacements :
être capable de :
 - savoir rouler sur des revêtements différents , avec des dénivellations différentes
 - maîtriser ses trajectoires , suivre des trajectoires différentes
 - passer , contourner des obstacles
 - maîtriser sa vitesse : aller vite, aller très lentement, ralentir, accélérer, freiner, s'arrêter

PILOTAGE DE L'ENGIN

- Maîtriser ses déplacements avec les autres
être capable de :
 - de rouler en respectant les autres , en les évitant
 - rouler en file, en ligne, en respectant une distance
 - suivre un meneur
- Passer, éviter des obstacles fixes ou mobiles :
être capable de :
 - contourner
 - doubler
 - franchir
 - de freiner ou d'accélérer en fonction de l'obstacle

CONNAISSANCE DE L'ENGIN :

A travailler dans le cadre de la technologie

- connaître les différents engins roulants :
être capable de :
 - savoir nommer les différents engins roulants (engins porteurs, tricycles, trottinettes, vélos)
 - savoir reconnaître et nommer les différents éléments des engins (roues, guidon, pédales, pédalier, chaîne...)
- connaître la fonction des éléments principaux

LIEU DE DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Cette activité se déroulera dans un espace familier et protégé : salle de jeu (si pas trop petite et pas trop d'enfants), cour d'école, plateau ou stade pour la GS si ce lieu est limitrophe à l'école

- Augmenter ses prises d'informations
être capable de :

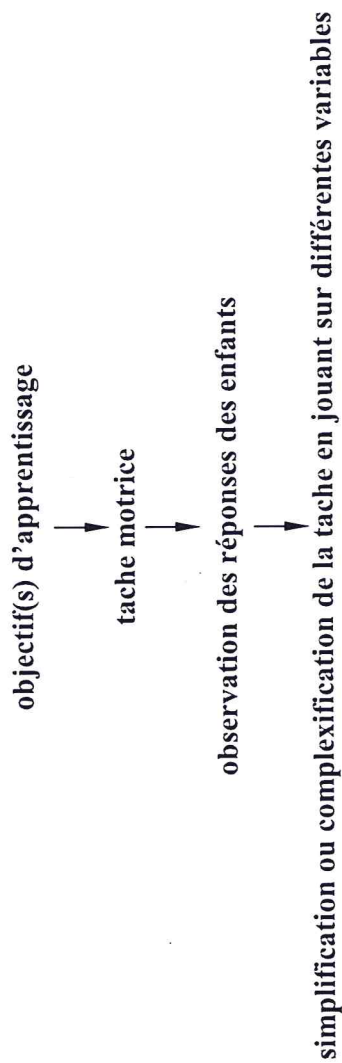
- se décentrer de son engin
- réagir à un signal sonore, visuel
- respecter des signaux écrits

ORIENTATION, SECURITE

- savoir s'orienter dans un espace familier et protégé : salle de jeu, cour d'école :
être capable de :
 - d'effectuer un parcours et de le décrire
 - de réaliser un parcours imposé, en respectant le point de départ, le sens de déplacement, l'arrivée .
 - de se choisir un parcours en fonction du niveau de difficulté
 - de dessiner un parcours en y faisant apparaître les éléments essentiels
 - de coder et décoder un parcours
 - de mettre en place un parcours à partir d'un schéma
- se déplacer en respectant des règles de sécurité :
être capable de :
 - maîtriser sa vitesse pour ne pas mettre les autres en danger
 - de connaître et respecter quelques règles du code de la route

PRINCIPES POUR FAIRE EVOLUER OU SIMPLIFIER UNE TACHE MOTRICE

En fonction des réponses motrices des enfants , le maître simplifiera ou complexifiera la tâche proposée, en jouant sur différentes variantes .



<u>LE CORPS</u>	<u>L'ESPACE</u>	<u>LE TEMPS</u>	<u>LE MATERIEL</u>	<u>L'AUTRE</u>
- en libérant des appuis - en variant les positions - en combinant des actions	- en augmentant ou en rétrécissant l'espace d'évolution - en espaçant ou rapprochant les obstacles - en jouant sur les trajectoires : lignes droites, courbes, brisées - virages à angle large, plus ou moins serré, à angle droit... - en variant les dénivellations : espace plat, pente plus ou moins inclinée	- s'arrêter, repartir - varier la vitesse : réaliser le même parcours très vite, ou très lentement - ralentir, accélérer - combiner sur un même parcours, accélération et ralenti	- évolution dans un espace vide de matériel - ajouter plus ou moins de matériel - varier le matériel : matériel que l'on contourne - que l'on attrape - que l'on évite	- respecter l'autre - éviter l'autre - faire comme l'autre - faire avec l'autre - suivre l'autre - faire différemment - aller plus vite que l'autre - aller plus lentement que l'autre - aider l'autre - pousser , tirer l'autre

UNITE D'APPRENTISSAGE : **ENGINS ROULANTS**

Module 1

Le module 1 correspond en priorité aux enfants de petite section . On utilisera principalement des engins porteurs (sans pédales, avançant par poussée des pieds sur le sol), ou des tricycles adaptés à la taille des enfants (faire attention à la distance des pédales par rapport à la dimension des jambes des enfants) .

Lieu de pratique : la cour de l'école

1) OBJECTIFS:

■ <u>moteurs</u> : l'enfant devra être capable de : - se déplacer à pied en tenant son engin roulant - garder son équilibre en étant poussé ou tiré - rouler le plus loin possible après une impulsion - savoir rouler sur des terrains différents - savoir s'arrêter - maîtriser ses trajectoires : passer , contourner des obstacles, rouler en respectant les autres , en les évitant	■ <u>transversaux</u> : a) <u>attitude</u>: l'enfant devra être capable de s'engager dans l'action, de participer, de respecter: le dispositif matériel , ses règles d'utilisation, les règles de fonctionnement données par l'enseignant, d'accepter l'autre sans le gêner. b) <u>méthodes</u> : l'enfant devra être capable de s'adapter en tâtonnant, en s'essayant de multiples fois, de trouver ainsi peu à peu des réponses motrices appropriées, les imiter globalement d'observer les réponses des autres, de de désigner les actions mises en jeu en utilisant un vocabulaire approprié (je tourne, je m'arrête...). nommer les éléments principaux
---	--

2) CONTENU :

Ensemble de 6 à 8 séances de 30mn chacune, au cours desquelles l'enfant sera actif pendant 25 mn .

Cet ensemble sera constitué :

- a) **de temps d'exploration** où l'enfant sera amené à rechercher différentes réponses motrices
- b) **de temps d'adaptation** où l'enfant sera amené à trouver et à préciser la réponse la plus adaptée à un milieu de plus en plus complexe

3) ROLE DE L'ENSEIGNANT :

Observer : a) les réponses motrices : les difficultés rencontrées, les tâches trop faciles ou trop difficiles, les progrès réalisés par chaque enfant

b) les comportements : le degré de participation de chaque enfant,

les lieux d'embouteillage, les actions dangereuses, les conflits, etc...

c) durant les séances d'adaptation : observer le respect du point de départ, du sens de passage dans chaque parcours .

Intervenir : si besoin est : - pour rappeler les règles de passage

- pour garantir la sécurité

- pour réguler la participation

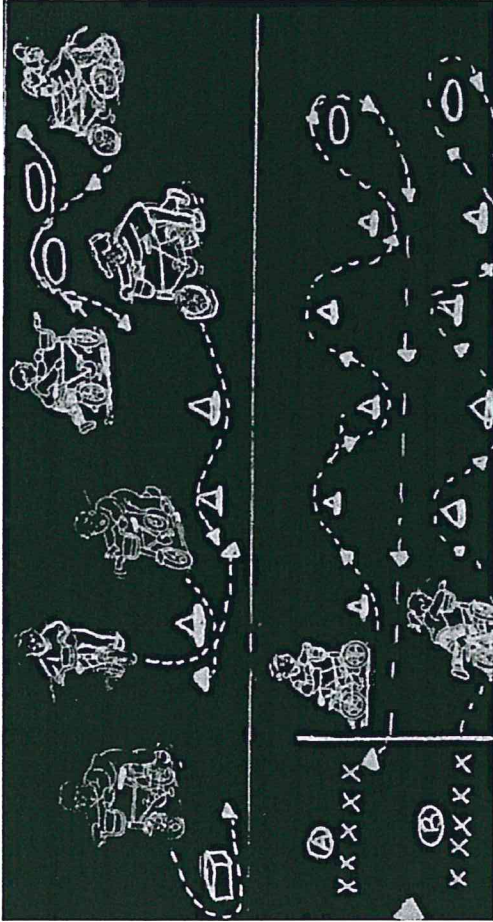
- pour réguler le déroulement

Commenter : les actions mises en jeu par certains enfants en invitant les autres à les regarder et à les imiter ..

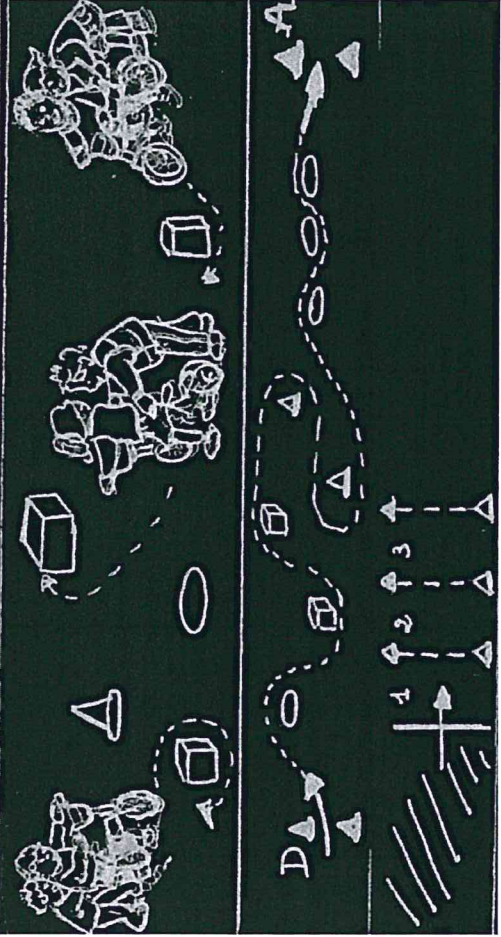
Relancer : en fonction des réponses des enfants choisir la relance adaptée en simplifiant ou complexifiant la situation en utilisant la trame de variance

MODULE 1 : ENGINS ROULANTS (engins porteurs, tricycles)

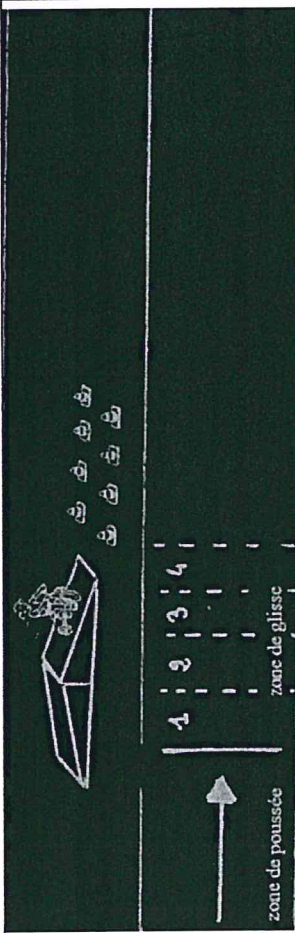
OBJECTIF : se déplacer à pied en tenant son engin roulant par les mains

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> <u>Dispositif</u> : enfants en dispersion dans la cour, avec chacun un engin roulant à la main. Des obstacles sont disposés dans l'espace. <u>Consignes</u> : cherche toutes les manières de te déplacer à pied en tenant ton engin , en évitant les camarades et les obstacles . <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> <u>Dispositif</u> : identique au précédent <u>Consignes</u> : - change de côté sans arrêter ton engin roulant - déplace-toi en le tenant par le guidon avec deux mains, une main. - en suivant une ligne, en respectant le sens du parcours - en passant l'engin à un camarade sans s'arrêter - en faisant la course avec un camarade Mettre en place un petit relais : 2 équipes, un engin roulant par équipe Se déplacer le plus vite possible, sur un parcours en tenant son engin par la main et venir donner l'engin au camarade suivant. A gagné l'équipe ayant terminé la première.	

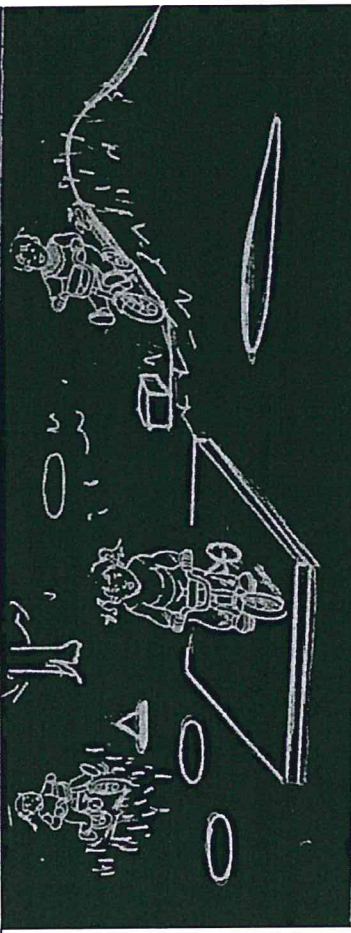
OBJECTIF :garder son équilibre en étant poussé ou tiré .

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> <u>Dispositif</u> :par deux, A sur un engin roulant, B ,à pied . Des obstacles sont disposés dans l'espace. <u>Consignes</u> : pousser ou tirer le camarade en lui faisant contourner les obstacles <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> 1) <u>Dispositif</u> : identique au précédent <u>Consignes</u> : - pousser ou tirer très vite, le camarade, faire la course avec des camarades 2) <u>Dispositif</u> : mettre en place un circuit avec un sens de déplacement imposé, baliser le point de départ et d'arrivée <u>Consigne</u> : - suivre un parcours en respectant le sens de déplacement . 3) <u>dispositif</u> : 6 enfants par deux : un enfant sur l'engin, l'autre le poussant. 3 espaces de glisse avec différentes distances balisées permettant aux enfants de s'évaluer Consigne : se faire pousser très fort et se laisser glisser le plus loin possible.	

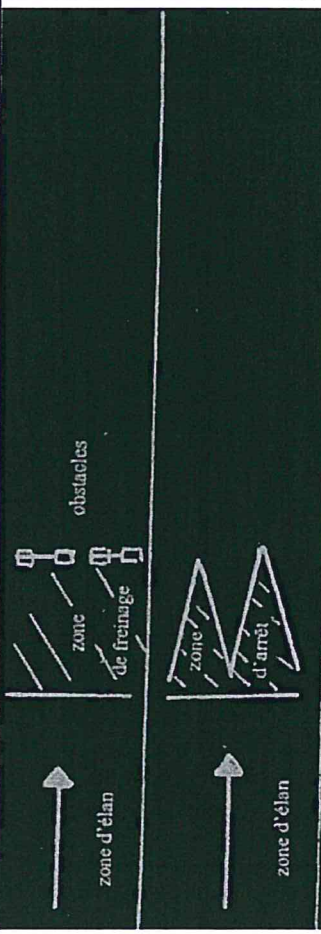
OBJECTIF : rouler le plus loin possible après une impulsion

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> Dispositif : à partir d'un plan incliné, espaces de glisse balisés Consignes : se laisser glisser le plus loin possible, augmenter à chaque essai sa distance de glisse. <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> Dispositif : baliser une aire de poussée, une aire de glisse Consignes : pousser fort et se laisser glisser le plus loin possible, essayer d'augmenter sa distance de glisse à chaque essai.	

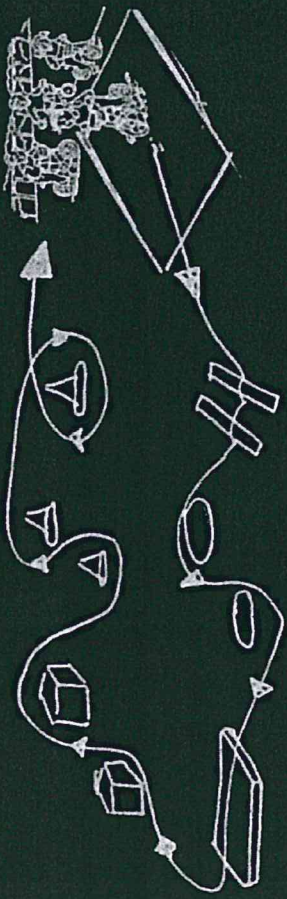
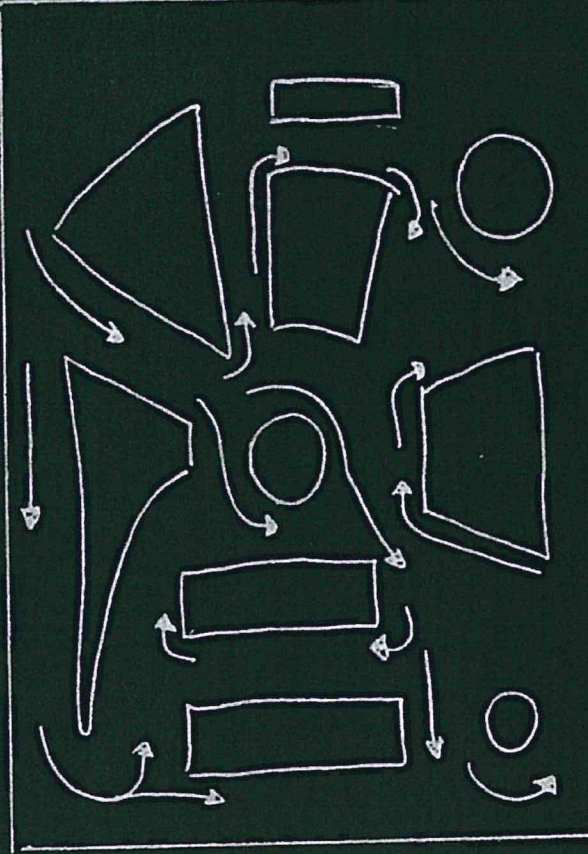
OBJECTIF : savoir rouler sur des terrains différents

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> Dispositif : mettre en place un parcours sur l'herbe, le goudron, les gravillons de la cour. Faire passer les engins sur des tapis, de la moquette, des morceaux de cartons. Créer des plans inclinés avec des planches. Consignes : se déplacer sur l'ensemble du parcours <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> 1) Dispositif : idem mais en donnant un sens de déplacement en balisant le point de départ et d'arrivée Consignes : respecter le sens de déplacement, essayer d'aller le plus vite possible, de ne pas s'arrêter.	

OBJECTIF : savoir s'arrêter

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> <u>Dispositif</u> : baliser des zones d'arrêt, mettre des obstacles à ne pas renverser <u>Consignes</u> : chercher toutes les manières de s'arrêter avant l'obstacle <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> 1) <u>Dispositif</u> : même dispositif mais en rétrécissant les aires d'arrêt <u>Consignes</u> : s'arrêter le plus vite possible 2) <u>Dispositif</u> : faire passer sur le parcours des enfants à pied <u>Consigne</u> : éviter les camarades, en freinant ou en s'arrêtant	

OBJECTIF : maîtriser ses trajectoires (contourner des obstacles, rouler en évitant les autres)

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> <u>Dispositif</u> : mettre en place un circuit avec des obstacles à éviter, à contourner . Mettre des plans incliner , utiliser des revêtements de sols différents faire deux groupes d'enfants : des enfants sur de engins roulants, des enfants à pieds se promenant sur le circuit. <u>Consignes</u> : explorer ce parcours sans toucher les obstacles , en évitant les camarades <u>TEMPS D'ADAPTATION</u> 1) <u>Dispositif</u> : idem <u>Consigne</u> : suivre un camarade 2) <u>Dispositif</u> : idem. avec un policier qui siffle pour faire arrêter les voiture <u>Consigne</u> : s'arrêter au signal sonore 3) <u>Dispositif</u> : créer un petit circuit en symbolisant des routes , des croisements, des stops... <u>Consigne</u> : respecter les stops, sa droite	 exemple de petit circuit routier 

UNITE D'APPRENTISSAGE : cyclo

Module 2

Pour ce module, on utilisera des tricycles adaptés à la taille des enfants (faire attention à la distance des pédales par rapport à la dimension des jambes des enfants), des vélos avec ou sans stabilisateurs selon le degré de maîtrise de l'enfant

Lieu de pratique : la cour de l'école, plateau d'éducation physique de l'école élémentaire, stade, si ces lieux ne sont pas éloignés de l'école et permettent de s'y rendre en tenant le vélo à la main . Cette activité se fera toujours en milieu protégé .

1 OBJECTIFS :

Moteurs : l'enfant devra être capable de : - maîtriser son équilibre sur l'engin roulant : - savoir monter et descendre de son engin sans tomber - savoir démarrer - rouler le plus loin possible après une impulsion - rouler en libérant des appuis (main(s) , pied(s)) - maîtriser ses déplacements : - savoir s'arrêter - pouvoir rouler sur des revêtements différents , avec des dénivellations différentes - maîtriser ses trajectoires - passer , contourner des obstacles - réagir à un signal sonore, visuel - maîtriser sa vitesse : aller vite, aller très lentement, ralentir, accélérer, freiner, s'arrêter - Maîtriser ses déplacements avec les autres - rouler en respectant les autres , en les évitant - en suivant un meneur en file - Passer, éviter des obstacles fixes ou mobiles : - contourner, doubler, franchir - Augmenter ses prises d'informations en se décentrant de son engin : - réagir à un signal sonore, visuel	Transversaux : l'enfant devra être capable de : a) <u>attitudes</u> : l'enfant devra être capable de : - participer à la mise en place du dispositif matériel, à son initiative ou en fonction d'un schéma donné par l'enseignant - d'évaluer sa réponse ou celle des autres en fonction de critères simples : qualitatif ou quantitatif , communiqués au préalable par le maître : exemple : j'ai réussi à freiner dans la zone dessinée au sol , j'ai réussi trois fois sur cinq b) <u>méthodes</u> : l'enfant devra être capable de : - comparer ses réponses avec celles du camarade , de les décrire en utilisant un vocabulaire de plus en plus précis et approprié, - de concevoir, d'organiser, de mettre en place seul ou avec d'autres un dispositif matériel . - de coder ou de décoder un schéma indiquant les éléments matériels, leur disposition relative les uns par rapport aux autres, leur disposition dans l'espace. c) <u>connaissance de l'engin</u> : à travailler dans le cadre de la technologie - savoir nommer les différents engins roulants (engins porteurs, tricycles, trotinettes, vélos) - savoir reconnaître et nommer les différents éléments des engins (roues, guidon, pédales, pédalier, chaîne...) - connaître la fonction des éléments principaux d) <u>connaissance des règles de sécurité</u> : - maîtriser sa vitesse pour ne pas mettre les autres en danger - de connaître et respecter quelques règles principales du code de la route
--	---

CONTENU :

Cycle de 8 séances de 40 mn chacune .

Chaque séance pourra être conçue sous forme :

- 1) d'ateliers . La classe étant divisée en 4 groupes (4 ateliers), chaque groupe passant aux différents ateliers (rotation toutes les 10 à 15 mn).
- 2) de circuits (1 ou 2). Les enfants parcourant les circuits.

En technologie : un travail sur la connaissance du vélo , la fonction de certains éléments (les pédales, la chaîne, le pédalier, les roues, le guidon)

L'évaluation pourra se faire sous forme d'un petit circuit (voir à la fin du document)

UNE RENCONTRE : en fin de module une rencontre ,dans le cadre de l'USEP , pourra être organisée . Se référer au document : « rencontre USEP cycle 1 »

ROLE DE L'ENSEIGNANT :

Observer :

- a) les réponses motrices : leurs variétés, la précision et la vitesse d'exécution
- b) les comportements :le degré de participation et d'engagement de chaque enfant, le respect des règles de fonctionnement , le degré de coopération entre les différents membres du groupe , la facilité à organiser les ateliers .

Intervenir : si besoin est pour :

- a) pour rappeler , faire rappeler , faire respecter les différentes règles de fonctionnement et de sécurité
- b) faire nommer par les enfants les différentes actions mises en jeu..
- c) inciter à chercher des nouvelles actions sur le même parcours.
- d) donner des responsabilités aux enfants dans la mise en place des ateliers , dans l'animation , les habituer à s'organiser seuls en autonomie
- e) leur donner l'habitude de créer , d'inventer

relancer : en fonction des réponses des enfants

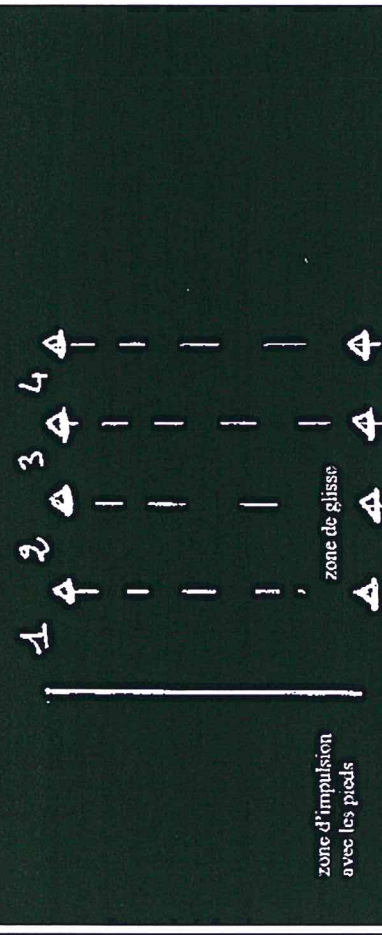
- simplifier ou complexifier la situation, en fonction de la trame de variance

MODULE 2 : CYCLO

OBJECTIF : savoir monter et descendre de son vélo sans tomber.

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : vélos couchés sur le sol de la cour. Enfants par deux (A et B) <u>Consignes</u> : il faut ,en s'aidant mutuellement ,mettre le vélo debout. A enjambe le vélo avec l'aide de B <u>Variantes</u> : - mettre le vélo debout en le tenant par la selle, par le guidon. - se promener avec le vélo à la main , le passer au camarade sans le faire tomber - A doit s'asseoir sur la selle avec l'aide de B, changer de rôle	

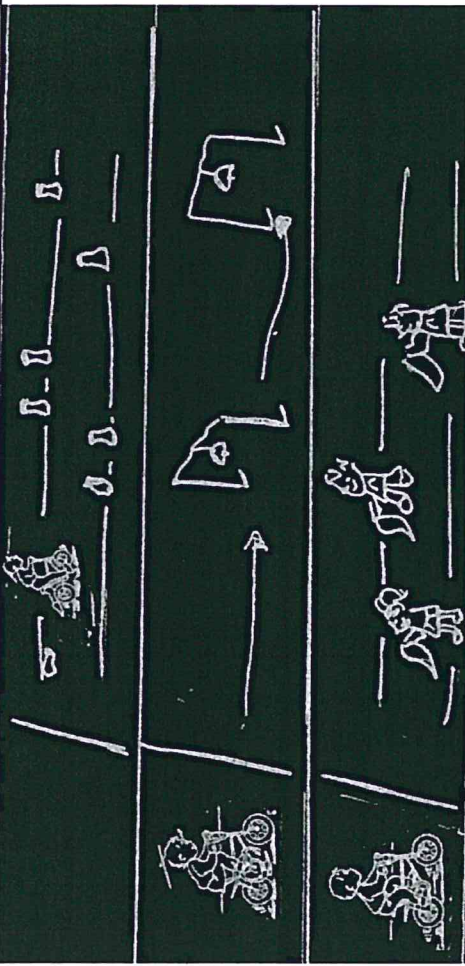
OBJECTIF : savoir démarrer

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>TEMPS D'EXPLORATION</u> 1) <u>Dispositif</u> : par vagues de trois (veiller à espacer suffisamment les enfants), zones délimitées permettant aux enfants d'évaluer la distance parcourue. <u>Consignes</u> : les pieds poussant sur le sol, donne une impulsion et laisse glisser le plus loin possible. Essaye d'augmenter la distance à chaque essai. <u>Variantes</u> : 1) <u>Dispositif</u> : identique au précédent <u>Consigne</u> : pousse très fort avec tes pieds sur le sol , puis en te laissant glisser mets les pieds sur les pédales. 2) <u>Dispositif</u> : idem <u>Consigne</u> : Prends de l'élan en poussant sur le sol avec un pied , puis tout en glissant, pousse sur les pédales	

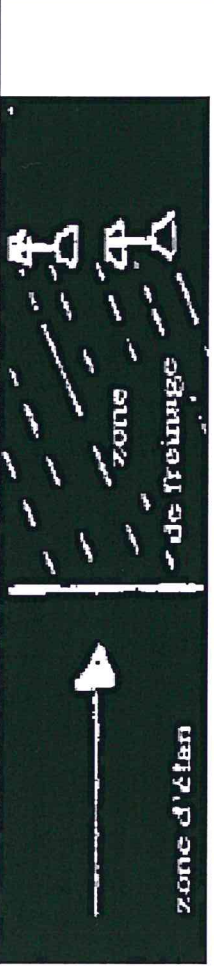
OBJECTIF :rouler le plus loin possible après une impulsion.

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : par vagues de trois, zones délimitées permettant aux enfants d'évaluer la distance parcourue . Les enfants ont un pied au sol , l'autre sur une pédale. <u>Consigne</u> : Va le plus loin possible en appuyant sur une pédale . Selon la réponse des enfants, faire varier la hauteur de la pédale. Essaye d'augmenter la distance parcourue à chaque essai .	

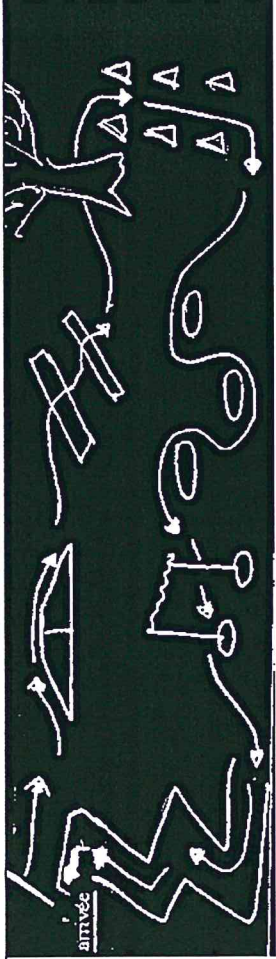
OBJECTIF : rouler en libérant des appuis (mains , pieds)

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
1) <u>Jeu</u> : « Jacques a dit » <u>Dispositif</u> : enfants à vélo , en dispersion dans la cour <u>Consignes</u> données par un meneur (enfant ou maître) : - Jacques a dit : lâche une main lâche un pied , etc... 2) <u>3 Ateliers</u> : - <u>atelier n° 1</u> : <u>dispositif</u> : un couloir avec des bouteille de plastique posées de chaque côté du couloir 5 enfants en file, un ramasseur de bouteille <u>consigne</u> : renverse les bouteille avec les pieds, sans t'arrêter , puis va passer ton vélo au camarade suivant et deviens le ramasseur de bouteille - <u>atelier n° 2</u> : <u>dispositif</u> : un élastique fixé entre 2 poteaux, une clochette suspendue à l'élastique <u>consigne</u> : fais tinter la clochette en la touchant avec tes mains sans t'arrêter - <u>atelier n° 3</u> : <u>dispositif</u> : un couloir avec des enfants debout tenant un foulard dans les mains, d'autres en file indienne sur un vélo <u>consigne</u> : attrape le plus de foulards possible sans t'arrêter.	

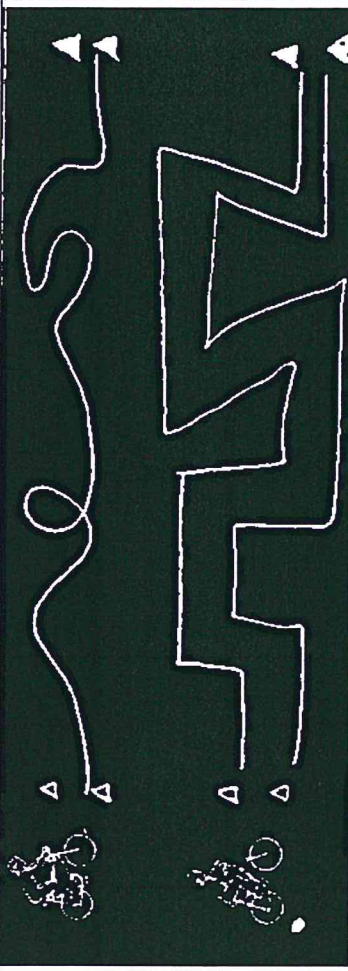
OBJECTIF : savoir s'arrêter

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : zone de prise d'élan, zone de freinage, obstacles (caissettes) au bout de la zone de freinage <u>Consigne</u> : pédale dans la zone d'élan puis essaye de t'arrêter avant les obstacles	

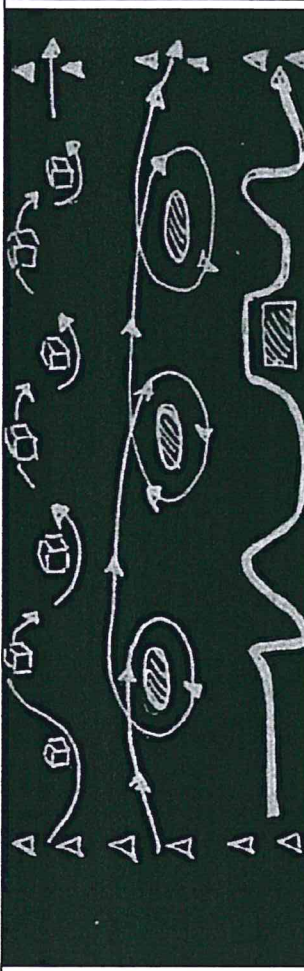
OBJECTIF :savoir rouler sur des revêtements et des dénivellations différents.

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
Dispositif :mettre en place un petit circuit sur revêtement différents(herbe, sable, macadam, terre, tapis de mousse), utiliser les dénivellations naturelle de la cour ou en créer en mettant des plans inclinés que les enfants seront amenés à descendre ou à remonter Consignes : respecter le sens du parcours, éviter les camarades, essayer de faire le parcours sans s'arrêter sauf pour éviter un obstacles	

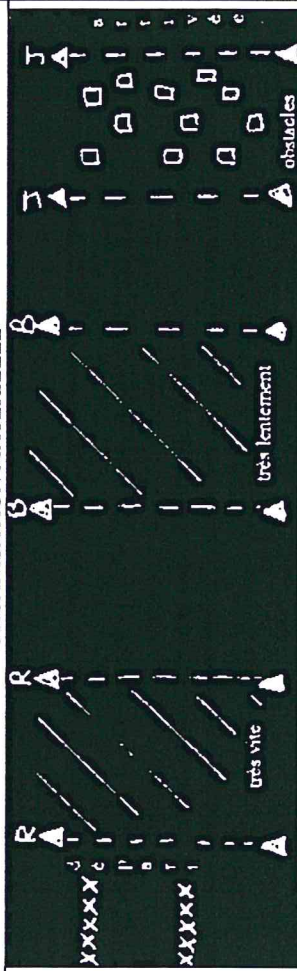
OBJECTIF : maîtriser ses trajectoires

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : mettre en place des petits parcours où l'enfant sera amené : à suivre une ligne, à rouler dans un couloir qui se rétrécit , à tourner. Les enfants seront par vagues <u>Consigne</u> : rouler sans toucher les lignes , sans sortir du couloir. Lorsque tu as fini ton parcours, tu donnes ton vélo à ton camarade	

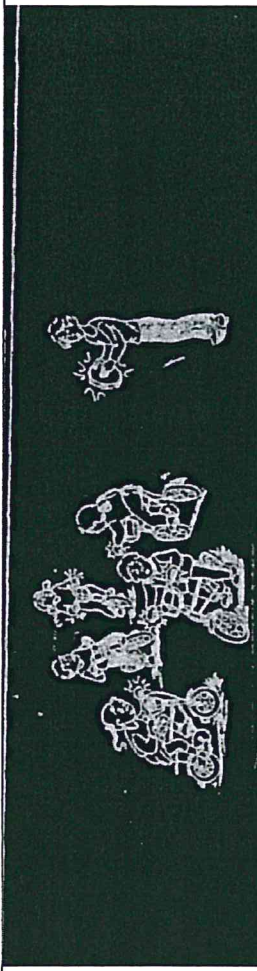
OBJECTIF : passer, contourner des obstacles

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : 3 ateliers avec des cerceaux, caissettes posés sur le sol, tapis ou cartons posés le long d'une ligne <u>Consignes</u> : <u>atelier n° 1</u> : roule en slalomant autour des caissettes <u>atelier n° 2</u> : tourne autour des cerceaux <u>atelier n° 3</u> : suis la ligne et contourne les tapis.	

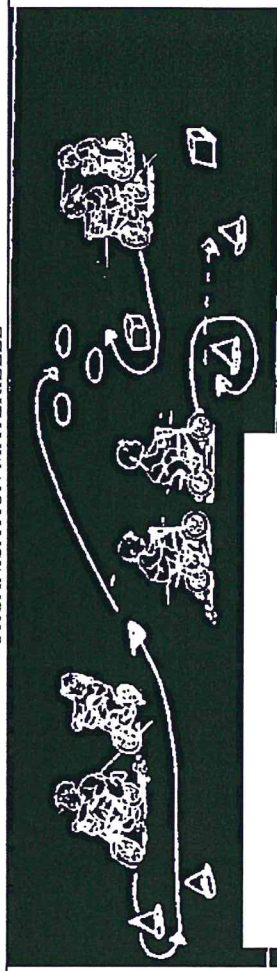
OBJECTIF : maîtriser sa vitesse (accélérer, ralentir, freiner)

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
<u>Dispositif</u> : petit parcours avec zone d'accélération , décélération , des dénivellations à monter ou descendre , obstacles à éviter enfants par vagues de deux <u>Consignes</u> : vous faites la course dans la zone délimitée par les plots rouges . Dans la zone bleue vous essayez d'aller le plus doucement possible, a gagné celui qui est arrivé le dernier . Dans la zone jaune, vous essayez de ne pas toucher les obstacles.	

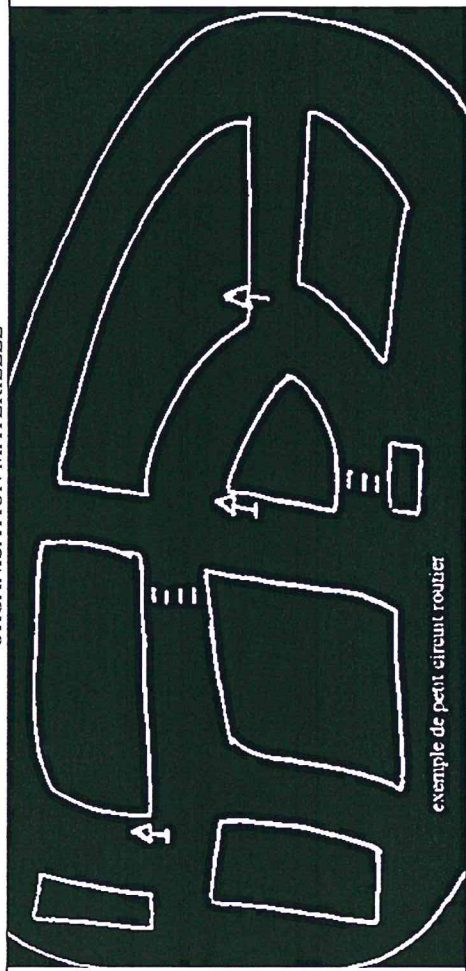
OBJECTIF : augmenter ses prises d'information , réagir à un signal sonore ou visuel

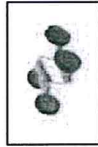
TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
Jeu : « Jacques a dit » Dispositif : enfants en dispersion à vélo Consignes : réagir aux signaux de Jacques. Au coup de sifflet , je m'arrête . Lorsque Jacques lève le foulard rouge je m'arrête, lorsqu'il lève le foulard vert je roule	

OBJECTIF :suivre un camarade

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
Dispositif : En dispersion dans la cour, enfants en file de deux ou trois cerceaux et caissettes posés sur le sol, représentant des obstacles à contourner Consigne : vous devez suivre le meneur , ne pas le doubler , ne pas faire d'accident	

OBJECTIF :rouler en respectant les autres, en les évitant (doubler, contourner)

TACHES	ORGANISATION MATERIELLE
Dispositif : petit circuit routier avec des routes des croisements , des stops, des passages pour piétons, des obstacles à contourner . La classe est divisée en deux groupes : un groupe d'enfants sur des vélos, un autre groupe à pied jouant le rôle de piétons, d'obstacles à éviter . changement de rôle toutes les 8 mn <u>Ce petit circuit pourra servir de moment d'évaluation</u>	 exemple de petit circuit routier



Des savoirs à construire	Des verbes d'action	Des actions + ou – complexes à proposer	Du matériel	Des organisations pédagogiques	D'autres pistes à exploiter
S'EQUILIBRER Prendre différentes positions	pousser s'équilibrer glisser rouler tourner guider pédaler lâcher les pédales lâcher le guidon freiner ralentir accélérer rouler en ligne droite slalomer éviter suivre précéder avancer reculer s'arrêter ...	Niveau 1 : Glisser ou rouler : - entre 2 bancs - entre 2 cordes - en étant tiré - sur un plan incliné - d'un objet à un autre - éviter des obstacles - passer au-dessous Tirer quelque'un/quelque chose Pousser quelque'un/quelque chose Se déplacer équilibré Se déplacer et s'accroupir...	Faire rouler balle ballon anneaux cerceaux poussette brouette porteur caisse à roulettes ... Glisser carton tissu synthétique corde ...	Découverte individuelle et libre des engins Aménagement d'un espace (des obstacles variés)	Dessins des objets roulants Un vélo : comment ça roule ?
		Niveau 2 : Glisser ou rouler : - porter un objet - changer des objets de place - échanger des objets - le plus loin possible - suivre quelque'un - à côté de quelque'un - slalomer Contrôler sa vitesse Savoir s'arrêter Enjamber un obstacle...	Rouler porteur trotinette tonneau pédalier d'équilibre caisse à roulettes bicyclette tricycle kart « toupie » (déplacement avec les bras) draisienne planche à roulettes patins à roulettes rollers ...	Ateliers évolutifs portant sur un des savoirs à construire Aménagement d'un parcours (fléché ou non) Aménagement d'un circuit	Fabriquer un objet qui roule Comment réparer un vélo ?
		Niveau 3 : Glisser ou rouler : - à côté de quelque'un - toucher un objet au sol - toucher le sol - slalomer - passer sous des haies en prenant un élan - le long d'un parcours fléché - effectuer un parcours mémorisé - au signal - en arrière Sauter au-dessus Se déplacer sur un pied...		Des jeux : - 1,2,3... soleil - chat et souris - course d'attelage - course aux couleuvres - course aux numéros - les déménageurs...	Découvrir et observer différents moyens de transports, les comparer (taille, capacité, vitesse) ... Réaliser une enquête sur la circulation aux abords de l'école
PRENDRE DES INFORMATIONS Repérer, éviter, franchir des obstacles					
RESTER EN SECURITE Connaître l'engin					

