

Compétences spécifiques :

- Se déplacer en équilibre avec des engins.
- Se propulser, s'équilibrer, rouler, se diriger, s'arrêter.

Compétences transversales :

- **s'engager dans l'action** (éprouver, ressentir des émotions sur un parcours).
- **Faire un projet d'action** (avec l'aide de l'enseignant, choisir les éléments d'un parcours pour le construire).
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité** (mesurer les risques pris sur un parcours en choisissant un trajet qu'on est sûr de réussir).
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles** (comprendre et respecter des règles de sécurité).

ACTIVITE : jeux de rouler

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS

Accepter de glisser, rouler sur un espace aménagé ; se propulser en maintenant son équilibre ; se diriger, s'arrêter sur un parcours aménagé ; contrôler sa vitesse pour maîtriser des trajectoires variées.

SITUATION DE DECOUVERTE – NIVEAU PS/MS

But : explorer l'espace en roulant, en pédalant, seul ou en étant poussé

- 4 tricycles
- 4 porteurs

Aménagement matériel / mise en œuvre

Lieu : cour, salle de jeux, salle d'EPS

Matériel : 1 porteur/enfant, 1 tricycle/enfant
ou 1 engin pour 2 enfants
obstacles : plots, cartons, lattes,

dans un 2^{ème} temps (*cueillette*)
boîtes contenant des images, des foulards,
des anneaux de différentes couleurs.....

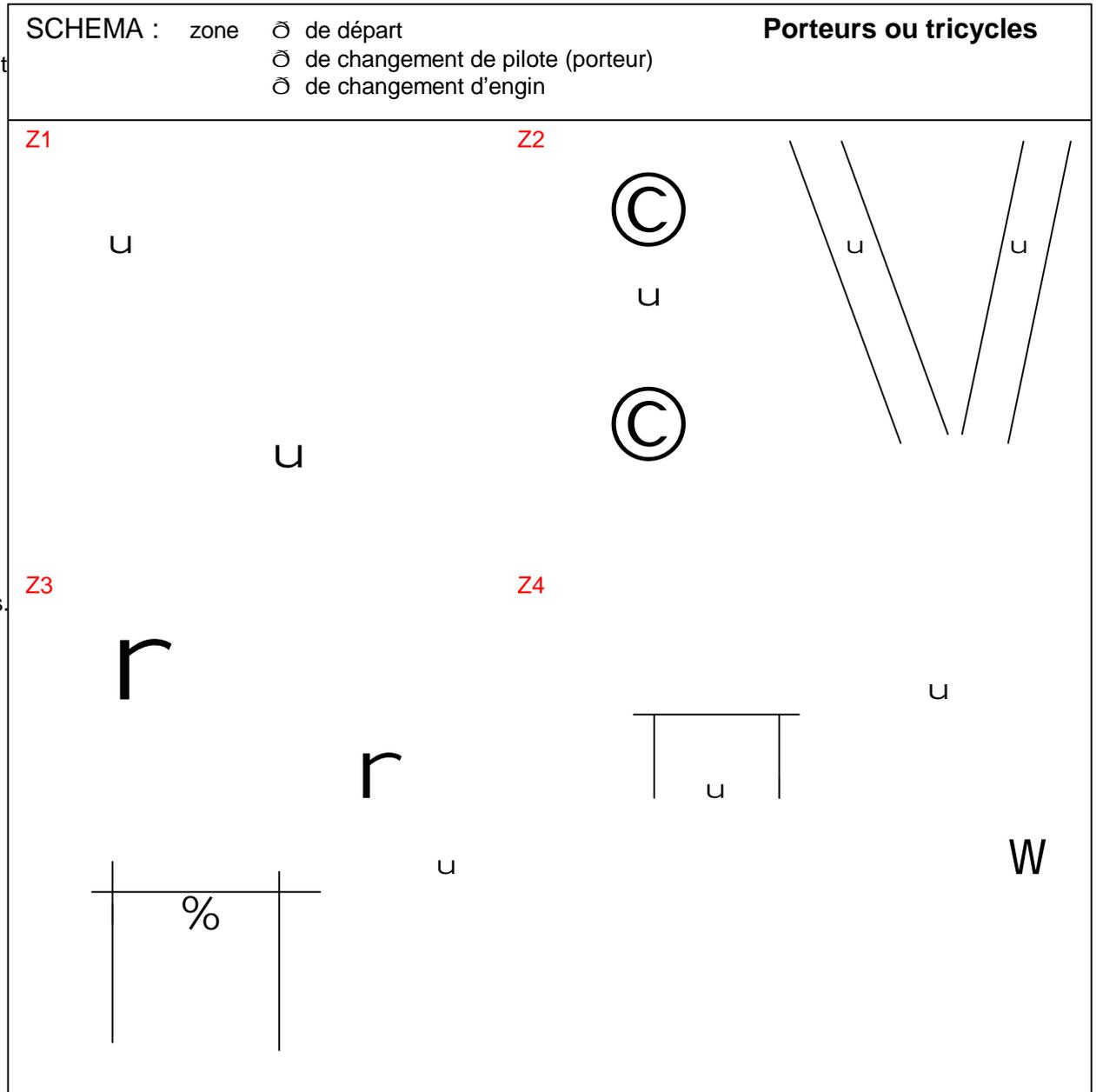
Consignes :

1. vous roulez partout où vous voulez sans toucher les obstacles.
Au signal sonore (*clochette, grelot, maracas*) vous revenez au départ.
(prévoir des changements d'engin ou changements de rôle)
2. la cueillette mêmes consignes
+ ramasser des images,
des anneaux, des foulards.....

Critères de réussite : avoir ramassé au moins 2 objets
(avec gradation dans les exigences) avoir ramassé 2 objets de couleurs différentes.....

Variables

- è nombre d'objets à ramener
- è espace entre les objets
- è nombre de boîtes (en mettre plus dans zones avec matériel)



SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 1 PS/MS

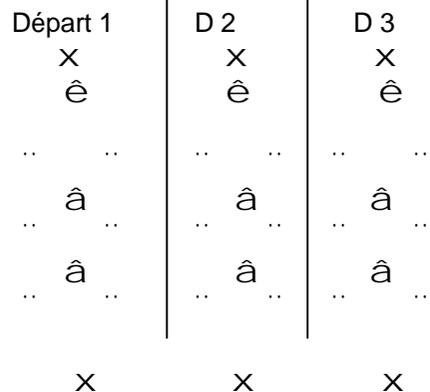
Rouler droit en étant poussé (changer d'engin, de rôle)
But : en pédalant

Aménagement matériel / mise en œuvre

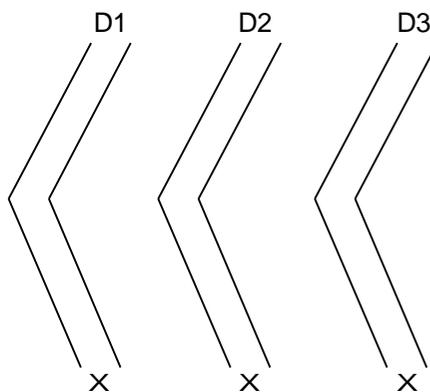
○1 porteur pour 2
 ○1 tricycle pour 1 ou 2



Atelier puis relais par équipes



Atelier puis relais par équipes



Consignes : Aller chercher ○ un foulard
 ○ un anneau, une image.....
 et revenir par le même chemin.
 Passer plusieurs fois à l'atelier E
 à l'atelier •

Critères de réussite :

Avoir recueilli au moins une image dans chaque atelier.

Variables :
 è distance à parcourir
 è largeur du chemin

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2 PS/MS

BUT: Contrôler sa vitesse, s'arrêter à 1. dans la cour
 æ 2. dans les ateliers

Aménagement matériel/ mise en œuvre

Tapis très fins ou espaces d'arrêt matérialisés à la craie.
 3 ateliers avec rotation dans ces ateliers

Parcours rouge

D 1 w STOP à STOP à à x

Parcours jaune

D 2 w STOP à STOP à x

Parcours vert

D 3 w STOP à STOP à STOP à x

Consignes :

- Rouler dans la cour ou dans la salle aménagée ou pas : s'arrêter à chaque signal sonore.
- , en ateliers : aller tourner autour du plot. s'arrêter à chaque stop (possibilité d'utiliser des panneaux de code de la route).

Critères de réussite :

- s'arrêter correctement sur au moins 2 tapis.

Variables

- > rouler dans la cour en se suivant par 2 (+arrêts)
- > nombre de tapis ou d'arrêts.
- > distance entre les tapis.
- > **Jeu** : 1, 2, 3 soleil !

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 3 PS/MS

But : Piloter dans des déplacements variés.

Aménagement matériel / mise en œuvre

2 ou 3 parcours, 2/3 groupes à rotation sur les 3 parcours.

Flèches au sol

Parcours rouge

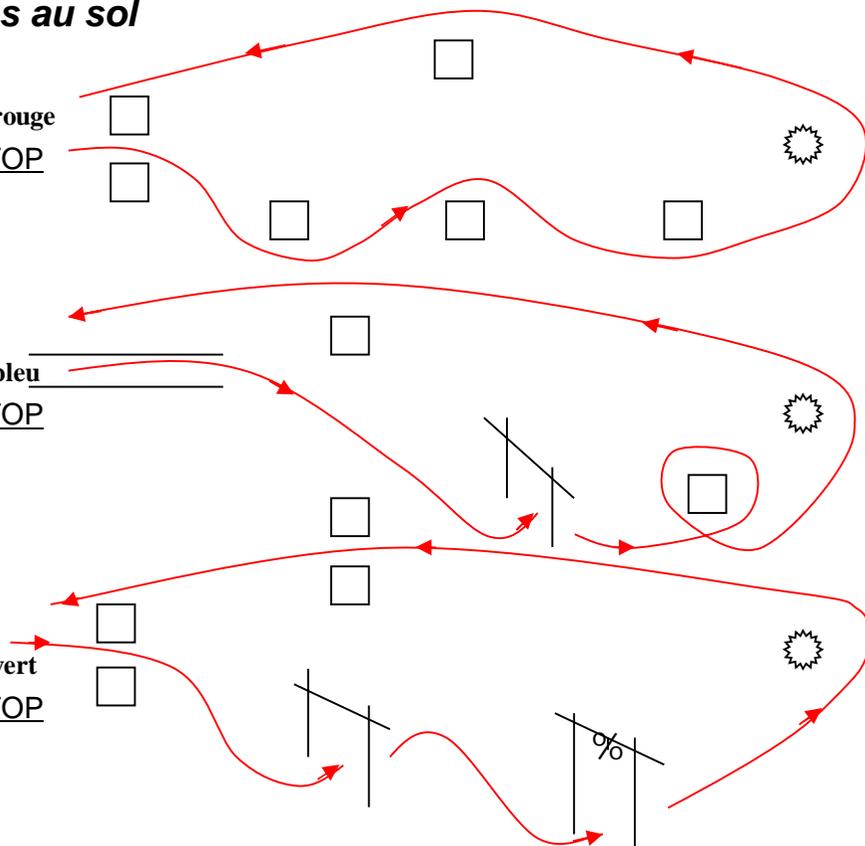
D1 n STOP

Parcours bleu

D2 n STOP

Parcours vert

D3 n STOP



Consignes : Réaliser les parcours en suivant les flèches.

Critères de réussite : au moins un parcours est réalisé totalement.

Variables : ⌀ longueur du parcours

⌀ difficultés des parcours proposés

⌀ parcours identiques à relais

⌀ arrêts imposés durant le parcours

w Possibilités d'ateliers avec slalom uniquement

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 4 PS/MS

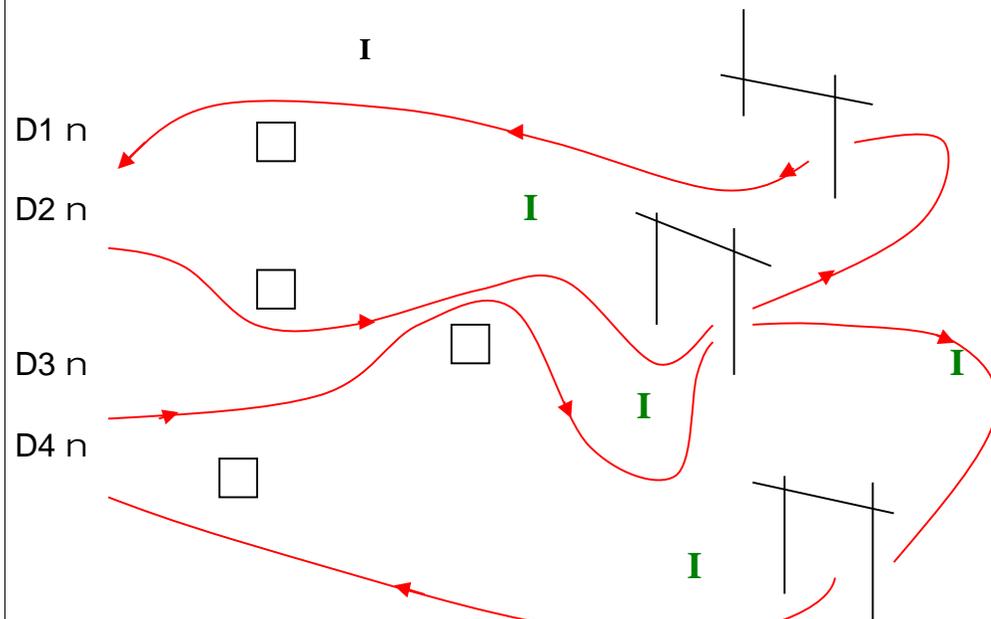
But : Enchaîner plusieurs actions, se suivre, se croiser.

Améliorer la prise d'informations.

Aménagement matériel / mise en œuvre

, boîte avec images (**I**)

avec des objets



consignes : Réaliser le parcours et ramener 3 images (**I**) en suivant le chemin marqué au sol, sans toucher les autres engins (pas d'accidents !)

Critères de réussite :

- parcours réalisé entièrement
- les 3 images sont ramenées

Variables : ⌀ D1 et D3 partent ensemble

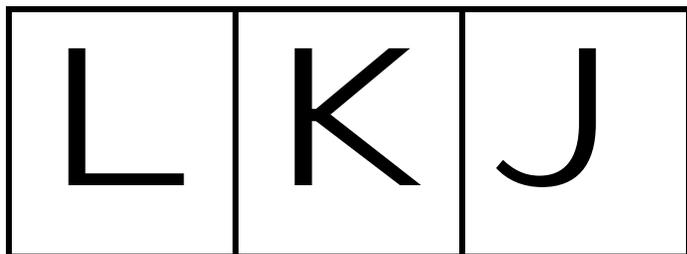
⌀ D1, D2, D3 et D4 partent ensemble

⌀ 2 départs rapprochés à chaque poste pour se suivre

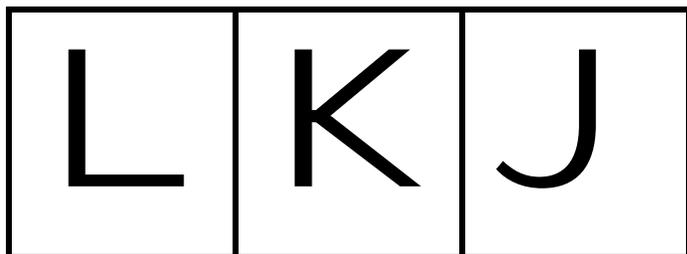
⌀ objets placés dans une boîte (**I**), être capable de les nommer au retour.

PS / MS

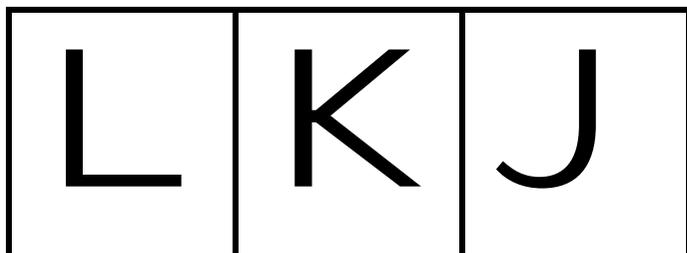
Je pédale



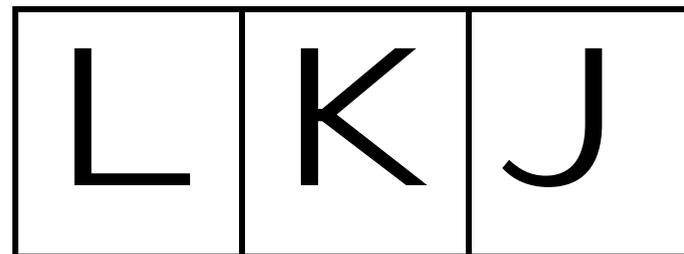
Je roule droit



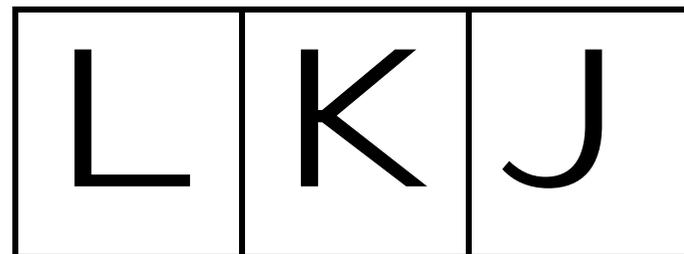
Je contrôle ma vitesse et je m'arrête



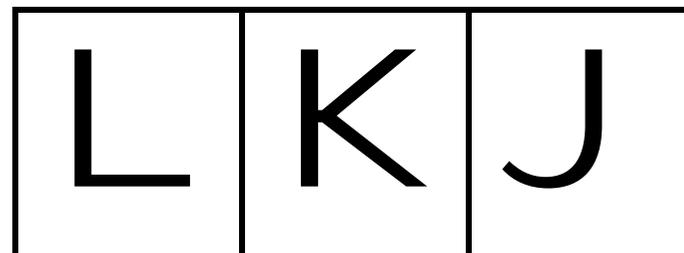
Je tourne



Je pilote dans des déplacements variés



Je réalise un parcours



SITUATION DE REFERENCE - NIVEAU MS/GS

But : Se déplacer en trottinettes dans l'espace aménagé en suivant un parcours.

Aménagement matériel :

Plots, lattes, cerceaux, anneaux...

Consignes :

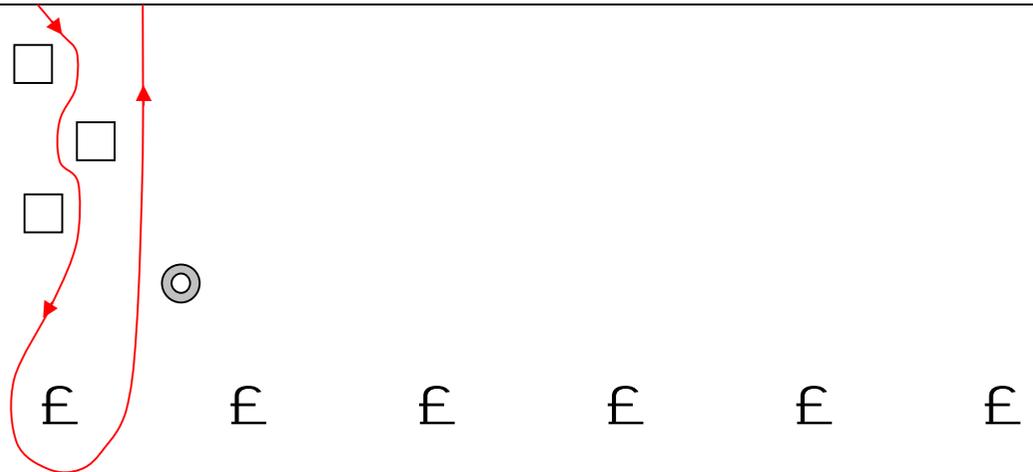
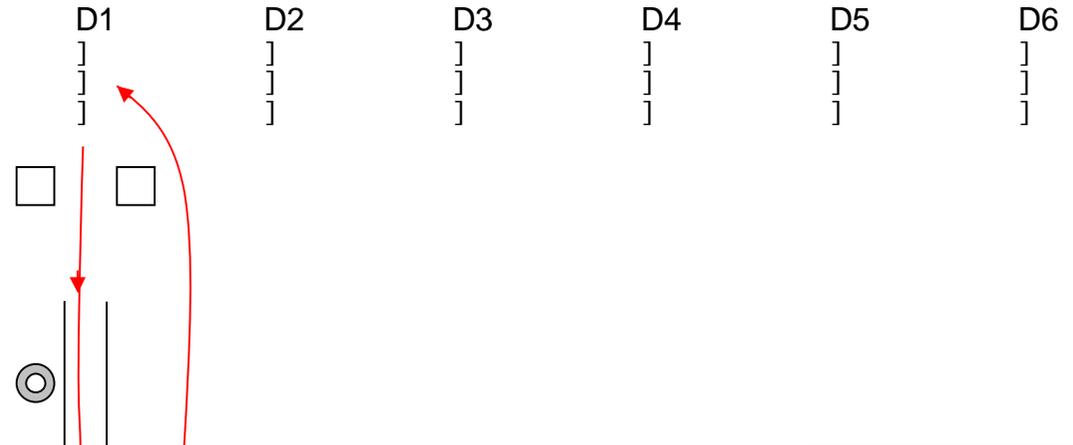
- réaliser le parcours (plusieurs passages).
- idem avec relais (équipes).
- f relais / vitesse en ramassant 3 anneaux.

critères de réussite :

se propulser avec un pied et rouler en équilibre sans poser les pieds.

SCHEMA :

Trottinettes



Possibilité de changer de pilote à l'autre bout du trajet.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° :1 MS/GS

But : Se propulser, s'équilibrer

Aménagement matériel / mise en œuvre

Zone de propulsion

zone

1. Rouler prendre de la vitesse

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

plus
de pose
pieds

- repérer son arrêt
- améliorer

+

+



2. Traverser la rivière sans poser le pied



rivière

Consignes :

- Rouler, prendre de la vitesse, jusqu'à la ligne.
- Maintenir les 2 pieds sur le plateau le plus longtemps possible.

Critères de réussite : atteindre au moins le plot de la zone 1.

Variables

- Ê largeur de la zone de propulsion
- Ê jouer sur la largeur de la rivière
- Ê traverser la cour en posant le pied le moins possible
- Ê changer de pied de propulsion
- Ê prendre de l'élan en courant à côté de la trottinette puis sauter dessus et se laisser rouler.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2 MS/GS

Se déplacer librement, s'arrêter au signal sonore.

But : savoir s'arrêter à
æ rouler en équilibre, s'arrêter.

Aménagement matériel / mise en œuvre

ZONE DE
PROPULSION

Rouler

S'arrêter

x

x

x

x

à

f

,

•

consignes : rouler et s'arrêter à un endroit précis en descendant de la trottinette.
ou en freinant avec le pied.

Critères de réussite : s'arrêter sans tomber

variables :

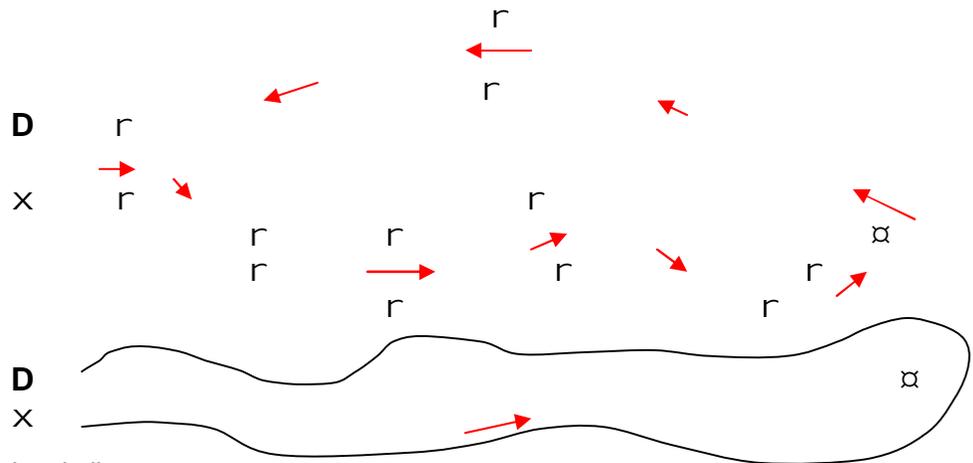
- Ê largeur de la zone de propulsion.
- Ê largeur de la zone « rouler »
- Ê largeur des zones « s'arrêter »

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 3 MS/GS

But : se diriger et s'équilibrer.

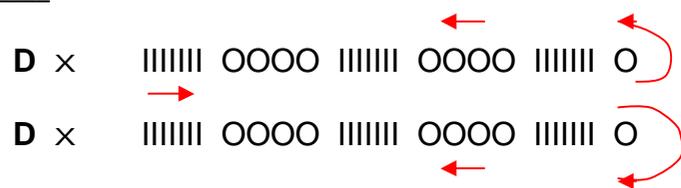
Aménagement matériel / mise en œuvre

Atelier



Suivre la ligne

Relais-



Consignes : 1) réaliser des parcours
2) relais : anneau témoin à transmettre.

Critères de réussite : Réaliser 2 parcours totalement

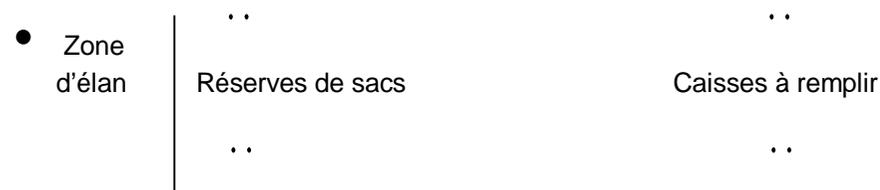
Variables : Ê ateliers identiques ○ relais
Ê longueur du parcours
Ê difficultés du parcours

Relais- : IIIIII zones de pose de pieds .
OOOO rouler en équilibre sans pose de pieds.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 4 MS/GS

But : se propulser, s'équilibrer

Aménagement matériel / mise en œuvre



, Même activité avec slalom au milieu.

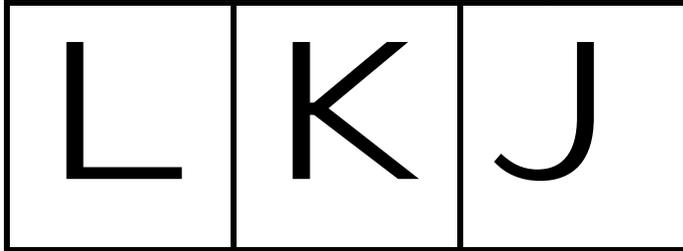
consignes : prendre de l'élan, prendre un sac dans la réserve, ne plus poser le pied, lancer le sac dans la caisse.

Critère de réussite : nombre de sacs mis dans la caisse.

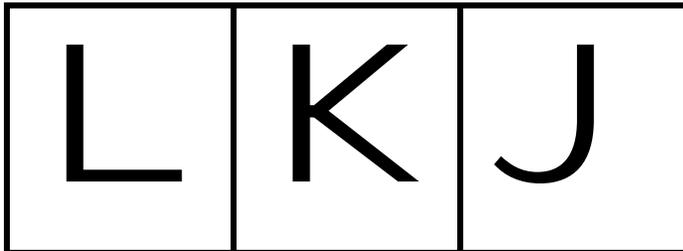
Variables

Ê distance entre la réserve et la caisse.
Ê largeur de la zone d'élan
Ê nombre de plots pour le slalom.

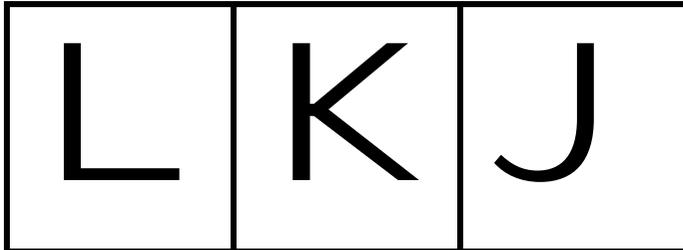
J'avance avec ma trottinette en poussant avec le pied.



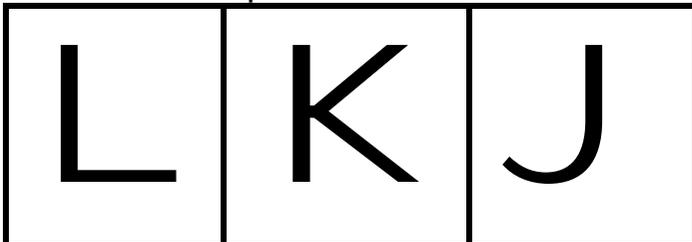
J'avance tout droit



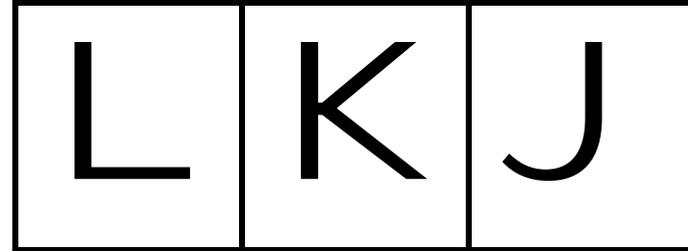
Je pilote en équilibre sans poser les pieds par terre



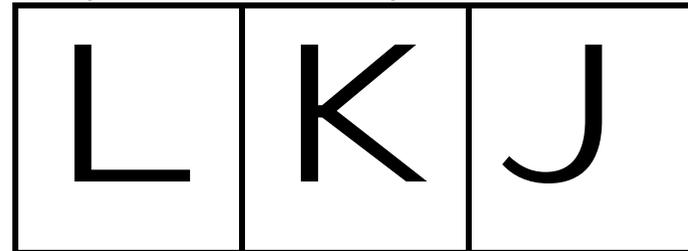
Je réalise un parcours



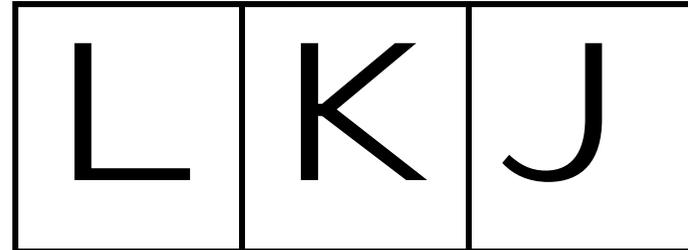
Je tourne



Je pilote dans des déplacements variés



Je réalise un parcours



SITUATION DE REFERENCE - NIVEAU GS

But : Rouler pour réaliser un parcours en choisissant son chemin, en **vélo** avec ou sans petites roues.

Aménagement matériel / mise en œuvre

- Chemins matérialisés par des plots et du rubalise (ruban de signalisation de couleur).
- boîtes avec images. |
- 4 départs possibles + parcours communs.

Consignes :

∅ se déplacer sans sortir des chemins en choisissant son itinéraire pour éviter les collisions et ramener des images.

∅ revenir au même départ au signal sonore (ou à un autre départ au choix).

Critères de réussite

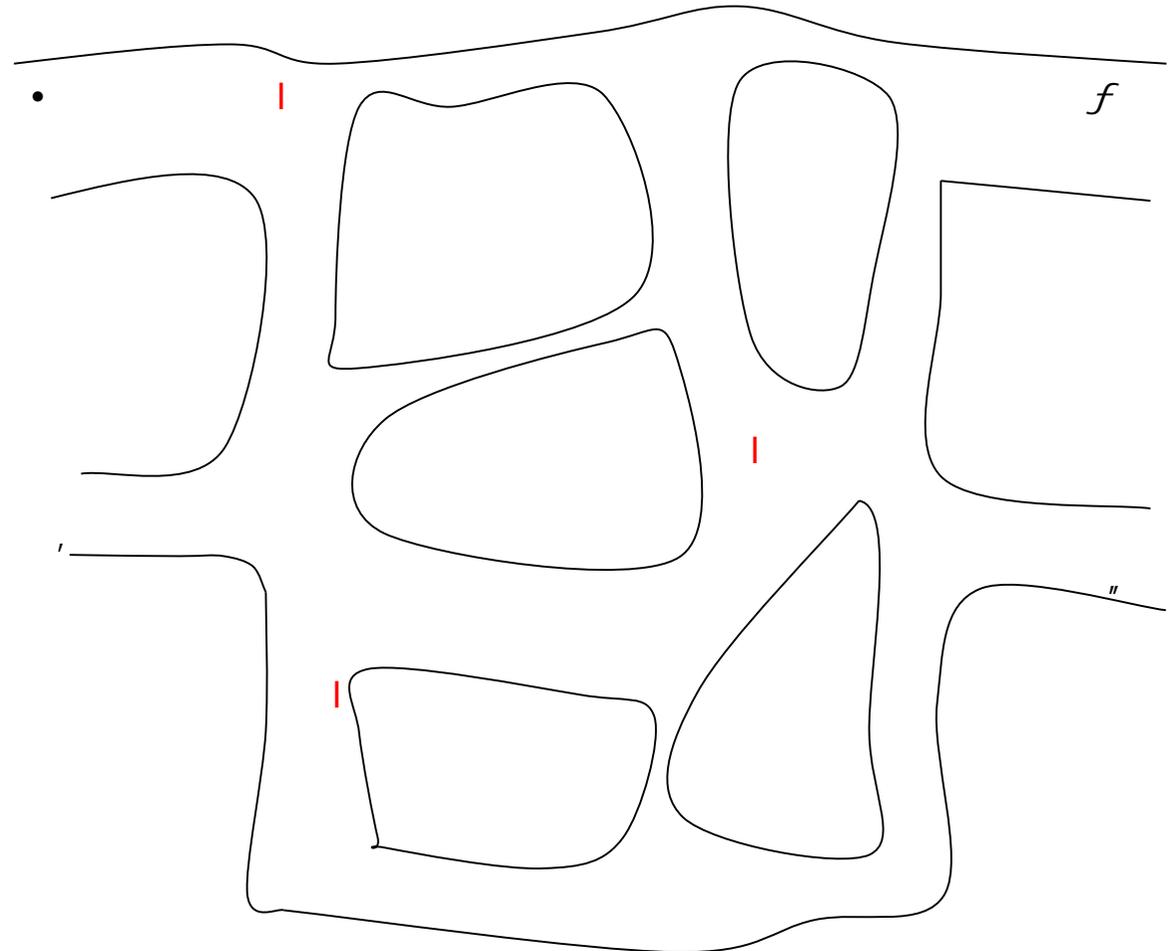
Ramener au moins 2 images différentes.

Variables À longueur du parcours

- À difficultés de parcours
- À nombre de boîtes, d'objets à ramener
- À ajouter des « stop » arrêts obligatoires .

SCHEMA : COUR DE RECREATION

Avec des vélos



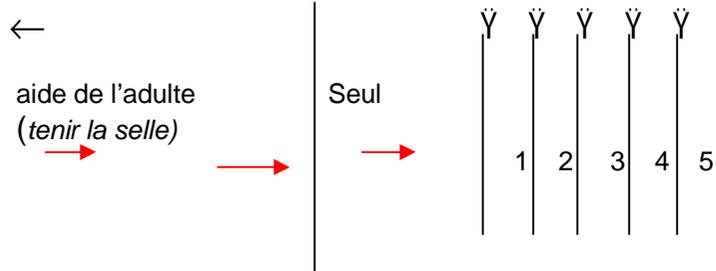
Simplifier ou complexifier les parcours.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 1 GS

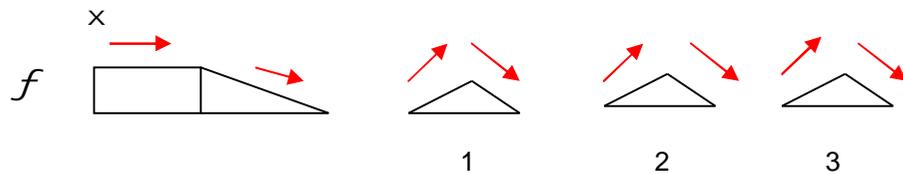
But : Garder son équilibre au démarrage.
Se déplacer pour ne pas être déséquilibré.

Aménagement matériel / mise en œuvre

Suivant le niveau des élèves



, même dispositif sans l'aide de l'adulte



Consignes : Rouler le plus loin possible sans poser le pied avant de s'arrêter.

Critères de réussite : atteindre au moins la zone 1.

Variables :

- \hat{E} largeur des zones
- \hat{E} espace « seul » agrandi
- \hat{E} plan incliné plus pentu et plus de passages sur les planches.

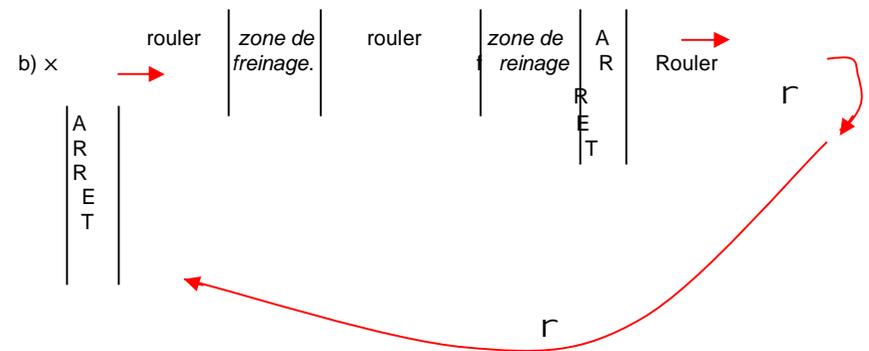
SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 2 GS

But : contrôler sa vitesse, ralentir, s'arrêter.

Aménagement matériel / mise en œuvre

2 ateliers en parallèle :

a) rouler dans la cour, s'arrêter au signal sonore



Consignes : rouler, freiner dans les zones spécifiques.

S'arrêter dans les bandes « ARRET »

Critères de réussite : Etre capable de s'arrêter au moins 2 fois dans les zones d'arrêt.

Variables :

- \hat{E} largeur des zones de freinage.
- \hat{E} largeur des zones d'arrêt.
- \hat{E} Nombre de zones d'arrêt.

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 3 GS

But : Piloter dans des déplacements variés.

Aménagement matériel / mise en œuvre

- 2 parcours différents suivant le niveau des élèves.
- Parcours combinés
 - è d'un plot à l'autre

Possibilité : couloir droit, lignes courbes, plots, obstacles, plans inclinés, lattes, ponts.....

I Plusieurs parcours en parallèle.

I Possibilité de relais ou du jeu des déménageurs (prendre un objet dans une caisse sur le parcours).

consignes : réaliser le parcours sans poser les pieds au sol.

Critères de réussite :

Avoir réussi le parcours en respectant les consignes.

Variables : Ä difficultés / longueur du parcours

Ä rapidité

SITUATION D'APPRENTISSAGE n° : 4 GS

Améliorer la prise d'informations.

But : centrer son attention sur d'autres tâches que l'équilibre.

Aménagement matériel / mise en œuvre

Même situation que la situation de référence + jeu du facteur

ÿ maisons (boîtes à lettres) matérialisées sur le parcours avec des numéros.

ÿ panneaux de signalisation (travail préalable en classe).

ÿ possibilité de faire 2 groupes Ø facteurs en vélo

Ø enfants boîtes aux lettres.

Consignes : aller distribuer les lettres dans les bonnes boîtes en respectant le code de la route.

Critères de réussite : avoir distribué au moins la moitié des lettres en respectant la signalisation.
(Possibilité de temps limité)

Variables : Ä le nombre de lettres à distribuer.

Ä difficultés du parcours è panneaux
î ordre des lettres

Ä le temps est compté

Ä préparer l'ordre de la distribution pour ne pas passer 2 fois dans la même rue.

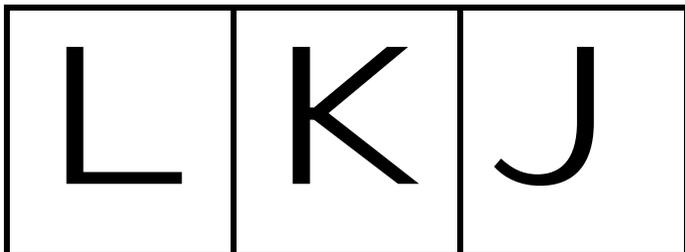
Evaluation: vélos
GS

Nom.....

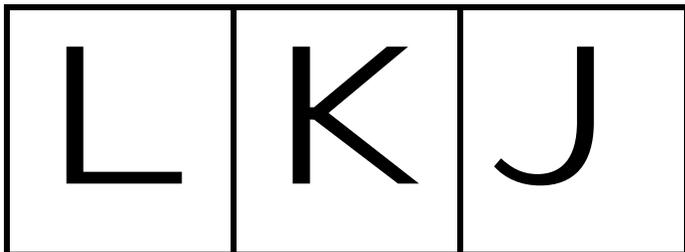
Prénom.....

Avec petites roues

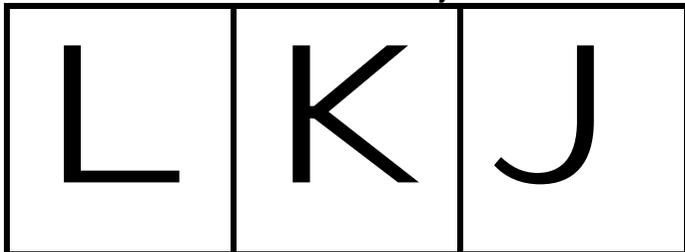
Je roule droit



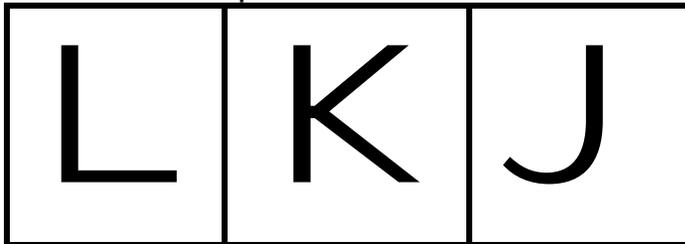
Je tourne



Je contrôle ma vitesse et je m'arrête

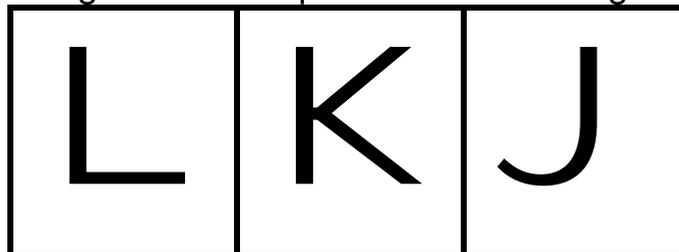


Je réalise un parcours

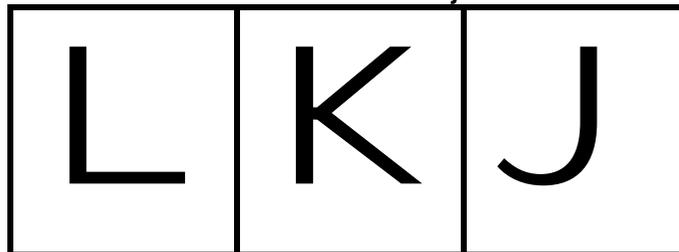


Sans petites roues

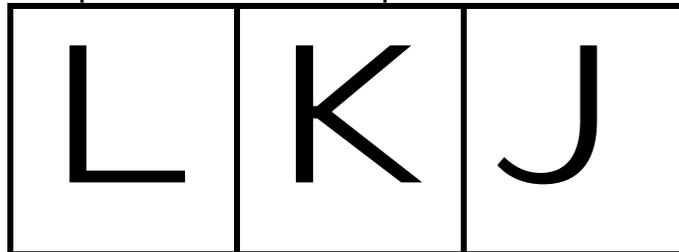
Je garde mon équilibre au démarrage



Je contrôle ma vitesse et je m'arrête



Je pilote dans des déplacements variés



Je réalise un parcours

