

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés

Piloter en maternelle



académie
Caen 
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Calvados
éducation
nationale

Equipe EPS Calvados
Juin 2018

Ce document a été réalisé par :

- Gaëlle CORNU, CPC EPS
- Claire DUMORTIER, CPD EPS
- Natacha LAUNAY, CPC EPS
- Anne-Laure MARIE, CPC EPS
- Raphaël SIRGUIENKO, CPC EPS

Sommaire

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés : Piloter à l'école maternelle.....

Enjeux, ,	3
Principes	2
Choix didactiques	3
Pistes pour le carnet de suivi.....	5

Les séquences d'apprentissage

Piloter –Etape 1	6
Piloter –étape 2.....	10
Piloter –Etape 3	14
Repères pour l'évaluation diagnostique « piloter »	20

Situations d'apprentissage

Minuit dans la bergerie	211
Le pilote	22
1, 2, 3 soleil.....	233
Les statues	244
Les cerceaux	255
Chat-vélo	26
suiveur-suivi.....	27
Le plus loin.....	288
les couleurs.....	29
La cible.....	30
Le stop	31
Les déménageurs	32

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés : « Piloter » à l'école maternelle

Les enjeux :

- Construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements en prenant des risques mesurés.
- Mettre en jeu et assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulants.

Les attendus (Eduscol) :

TPS/PS : Découvrir différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses possibles.

MS : Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.

Fin de GS : Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Les principes :

*Mettre les enfants en situations variées où ils ont à se déplacer en maîtrisant leur **équilibre** et/ou leur **trajectoire** sur un engin.*

Faire expérimenter des engins variés pour travailler des objectifs différents :

- *Tricycle : travail prioritaire sur la trajectoire et prise d'information et propulsion avec les pédales*
- *Trottinette 3 roues : travail sur la propulsion et la trajectoire (permet de construire facilement de la vitesse)*
- *Draisienne : travail prioritaire sur la propulsion et l'équilibre*
- *Trottinette 2 roues : en GS, travail prioritaire sur la propulsion et l'équilibre*
- *Bicyclette : en GS, travail sur tous les objectifs*

Proposer des situations de plus en plus complexes : avec les petits focaliser sur un seul problème à la fois (propulsion, maîtrise de la trajectoire ou équilibre) pour aller, avec les plus grands vers la coordination et dissociation des actions (propulsion avec les pieds, maîtrise de la trajectoire avec le haut du corps, et équilibre postural).

Investir des espaces suffisamment larges et variés (reliefs) et qui posent de plus en plus de problèmes (obstacles à franchir, informations à percevoir sur le milieu).

Les choix didactiques et pédagogiques :

En référence aux documents Eduscol, les étapes d'apprentissage ne sont pas identifiées par niveau de classe.

2 possibilités :

- *Soit des groupes de niveaux peuvent être constitués (décloisonnement au sein de l'équipe)*
- *Soit l'enseignant gère des groupes de niveaux différents (en particulier sur les étapes 2 et 3 pour lesquelles la situation de référence est la même).*

Dès le départ, poser les règles de sécurité comme incontournables (l'utilisation des engins, des casques, respect du sens de déplacement, des zones d'attentes...).

Penser au temps de mise en activité au début de chaque séance: se déplacer l'engin à la main en suivant un tracé, suiveur-suivi, Jacques a dit (pour identifier et connaître les parties de l'engin).....

La durée de pratique dans chaque phase (découverte, apprentissage) doit être suffisamment longue pour permettre aux enfants d'expérimenter, explorer, chercher à progresser Et à l'enseignant d'observer les comportements et les réussites.

L'évaluation se fait tout au long de la séquence et peut s'appuyer sur le document « repères de progression » (p)

- *Etape 1 : expérimenter différentes formes de déplacements sur des engins variés.*
 - *Dimension motrice : marcher avec un engin. Se déplacer avec tricycle ou trottinette (3 roues), se diriger avec les mains, se propulser avec les pieds, prendre des informations sur le milieu. Avec une draisienne, monter et descendre, se propulser avec les pieds, s'équilibrer, se diriger avec les mains, s'arrêter (ex : parcours et zone d'arrêt).*
 - *Dimension méthodologique : identifier les trajets et les actions réalisés.*
 - *Dimension affective : oser lâcher les appuis pédestres et faire confiance en son équilibre.*
- *Etape 2: coordonner des actions*
 - *Dimension motrice : privilégier le déplacement avec la draisienne. Avec tous les engins, maîtriser les trajectoires et prendre davantage d'informations sur le milieu (ex : se déplacer dans un espace sans se toucher, slalom), sur terrain plat (ou légère descente).*
 - *Dimension méthodologique : identifier les trajets et les actions réalisés et réussis. Connaître et comprendre le but et les critères de réussite.*
 - *Dimension affective : Lâcher les appuis pédestres sur des distances de plus en plus longues*

- *Etape 3 : maîtriser les déplacements (allures, équilibre, sols.....)*
 - *Dimension motrice : Coordonner la maîtrise de la trajectoire avec la propulsion et l'équilibration. Varier les allures, libérer les appuis. Se déplacer dans des milieux aménagés avec des obstacles à franchir, des arrêts à maîtriser en s'adaptant aux contraintes extérieures et dans des environnements variés.*
 - *Dimension méthodologique : Connaître et comprendre le but et mettre en relation les résultats et les manières de faire (actions simples).*
 - *Dimension affective : Oser prendre de la vitesse et s'éloigner de l'enseignant*

Pistes pour le carnet de suivi :

*Quel que soit le niveau d'âge, le carnet de suivi peut s'organiser autour des **5 actions** :*

- *S'équilibrer*
- *Se propulser*
- *Maîtriser sa trajectoire*
- *S'arrêter*
- *Démarrer (vélo)*

Il peut être possible de cibler une des actions dans laquelle l'enfant a particulièrement réussi.

On peut y associer un commentaire de l'enfant en dictée à l'adulte sur ses réussites auxquelles les plus grands pourront expliquer comment ils ont réussi (se référer aux compétences méthodologiques ci-dessus)

Piloter – Etape 1

ENTRER DANS L'ACTIVITE

Séances de découverte

Objectifs de l'enseignant :

- Donner les règles liées à la sécurité et à l'organisation spatiale.
- Permettre une première exploration des engins.

Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique

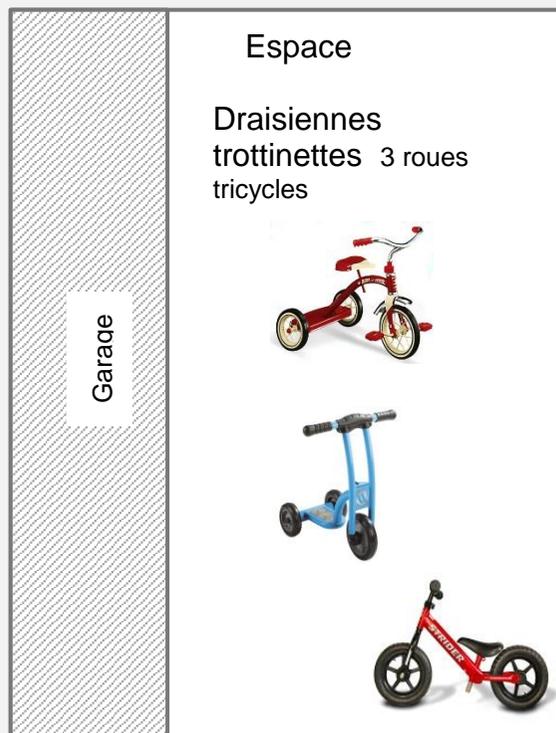
Temps 1 : Exploration

Séance 1 : Exploration libre sur 3 zones (identifiées par des repères d'espace et des images) avec zones de garage.

- Trotinette
- Tricycle
- Draisienne

Séance 2 : même aménagement

- Marcher en dirigeant l'engin ou piloter un engin
- Consignes possibles : Traverser des zones, réagir à un signal



Dans la classe

Temps 2 : retour sur les situations vécues

Identification des engins à l'aide des photos prises lors de la séance pratique.

Situation de tri d'images (engins 2 roues, ou 3 roues)

S'exprimer sur les difficultés liées aux engins

EVALUER

L'enseignant observe les réalisations des élèves : sur quels engins vont-ils prioritairement ? quelles difficultés les élèves rencontrent-ils (passivité, crispation, manque de réaction, pas de vitesse, ne se propulsent pas avec les pieds, restent toujours en appuis sur les pieds, se savent pas éviter les obstacles....)

APPRENDRE ET PROGRESSER

Séances de structuration et de consolidation des apprentissages

Objectifs de l'enseignant :

- Amener les élèves à piloter les engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la trajectoire, la vitesse et l'arrêt.
- Faire comprendre que pour être en équilibre il faut se propulser (draisienne)

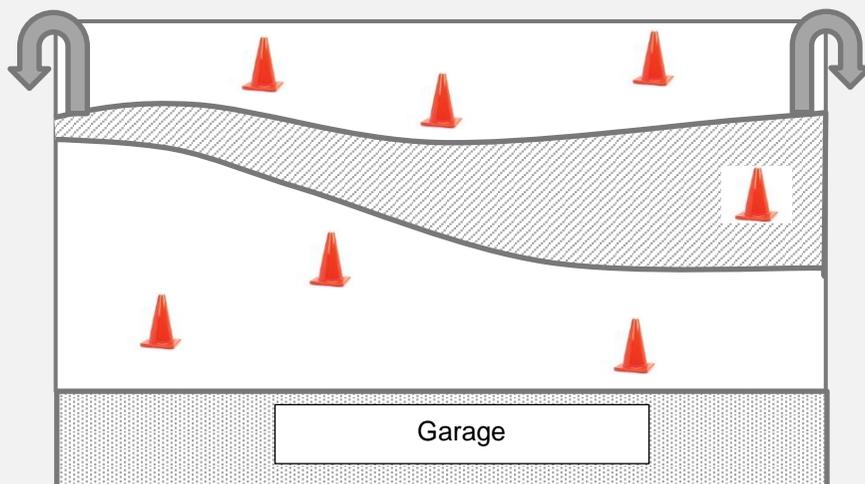
Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique

Dans la classe

Temps 3 : se confronter à une situation de référence

Schéma : un large espace avec une rivière aux crocodiles qui s'élargit et des obstacles disséminés.



But : traverser en évitant les obstacles (on ne touche pas les cônes ni les partenaires) et on ne pose pas les pieds dans la rivière. Retour sur le côté.

Introduire les contraintes au fur et à mesure de la séance :

1. Se déplacer dans l'espace
2. Se déplacer sans toucher les plots
3. Varier les engins
4. Introduire la rivière : on ne pose pas les pieds dans la rivière

Temps 4 : situations d'apprentissage sur des problèmes identifiés

- **Comportement observé** : les enfants sont passifs, dépassent les limites ...
Objectifs : savoir s'arrêter
Exemple de situations : 1, 2, 3 soleil sur un espace sans obstacle

Nommer les différents éléments du parcours, les obstacles, la rivière (à partir de photos).

Décrire les actions à réaliser
Identifier les difficultés

Se remémorer certaines situations à partir des photos

- **Comportement observé** : Les enfants ne prennent pas de vitesse, ne poussent pas avec les pieds.
Objectifs : se propulser en maîtrisant sa trajectoire et son arrêt
Exemple de situations : Le loup dans la bergerie avec beaucoup de refuges. L'enseignant est le loup / Variables : nombre et tailles des refuges
- **Comportement observé** : les enfants ont toujours un appui plantaire
Objectifs : pour construire l'équilibre grâce à la propulsion (vitesse)
Exemple de situation : Traversée de la rivière (SR)
- **Comportement observé** : les enfants ne savent pas éviter les obstacles
Objectif : maîtriser la trajectoire
Exemple de situation : Situation « A pieds », en tenant son engin et en marchant suivre un partenaire. « le pilote » en étant poussé par un camarade/ Variable : avec des obstacles.
- **Comportement observé** : les enfants sont crispés sur leurs 4 appuis (mains sur le guidon, pieds sur le sol)
Objectif : maîtriser l'équilibre
Exemple de situation : « Jacques à dit » lever un pied, lever une main

Temps 5 : revenir à la situation de référence

But : traverser en évitant les obstacles (on ne touche pas les cônes ni les partenaires) et sans poser les pieds dans la rivière.

EVALUER	
Dans l'espace de pratique	Dans la classe
	Revenir sur ce que les enfants ont réussi : le choix de l'engin et la zone de traversée

Piloter – étape 2

ENTRER DANS L'ACTIVITE

Séances de découverte

Objectifs de l'enseignant :

- Donner les règles liées à la sécurité et à l'organisation spatiale.
- Permettre une exploration des engins.

Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique

Dans la classe

Temps I

Séance 1

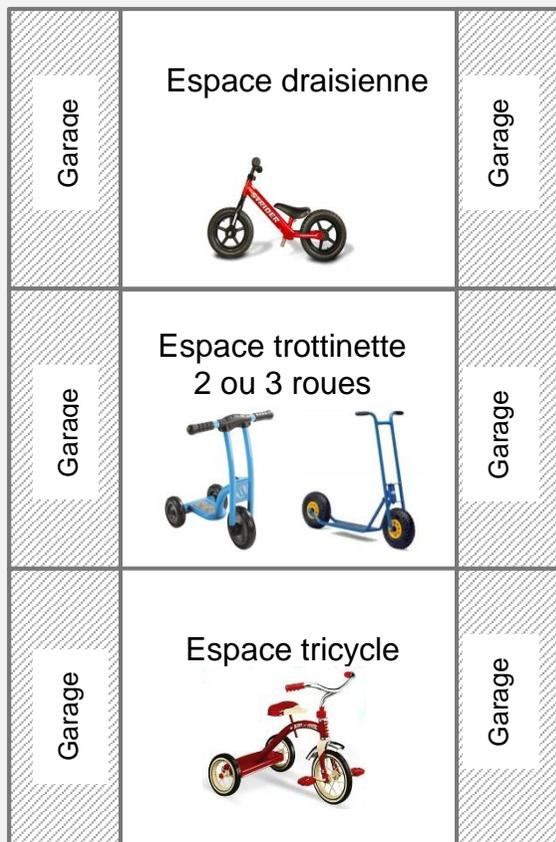
Exploration sur 3 zones (identifiées par des repères d'espace et des zones de garage)

- Trotinette (2 ou 3 roues)
- Tricycle
- Draisienne

Idem avec des consignes : s'arrêter au signal, retourner dans son garage au signal, contourner des plots, changer de zone au signal.....

Un jeu de « Jacques à dit » peut permettre d'identifier les parties du vélo « toucher la selle »

.....



- Identification des garages avec des photos d'engins
- Identification des engins à l'aide des photos prises lors de la séance pratique.
- S'exprimer sur les difficultés liées aux engins

EVALUER

L'enseignant observe les réalisations des élèves : sur quels engins vont-ils prioritairement ? Utilisent-ils tous les engins ? quelles difficultés les élèves rencontrent-ils ?

APPRENDRE ET PROGRESSER

Séances de structuration et de consolidation des apprentissages

Objectifs de l'enseignant :

- Amener les élèves à piloter les engins sur un itinéraire en maîtrisant la vitesse et l'arrêt en prenant des informations sur l'environnement et les autres.
- Coordonner les actions
- Maîtriser les changements de direction
- Maîtriser la conduite de la draisienne

Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique	Dans la classe
<p>Temps 3 3 parcours de difficultés graduées et avec possibilité de choisir son engin sur chacun des parcours. 3 groupes, au signal les élèves tournent sur les 3 parcours</p> <p><u>Schéma :</u> <u>3 parcours</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rectiligne avec des obstacles et zones de départ et d'arrivée - Avec des virages, des obstacles une rivière à passer - Idem avec passage sous un pont et toucher une cloche avec la main <p>Temps 4 : Situations d'apprentissage sur les problèmes identifiés</p> <p>Comportements observés : l'élève a du mal à réaliser les virages et à éviter ses camarades</p> <p>Objectif : travailler la trajectoire, adapter sa trajectoire aux autres, s'arrêter</p> <p>Exemples de situation en fonction de l'engin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « le pilote » pousser ou tirer. un élève peut pousser son camarade sur le tricycle, ou bien un élève tire la trottinette avec une corde (l'élève conduit reste les 2 pieds sur la trottinette et doit orienter l'engin) - « 1, 2, 3 soleil » - se déplacer dans un espace de plus en plus restreint sans toucher les autres. <p>Comportements observés : l'élève ne prend pas assez de vitesse par peur et/ou par manque de maîtrise de la propulsion (ne sait pas pousser avec le pied)</p> <p>Objectif : se propulser avec les pieds</p> <p>Exemples de situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Le loup dans la bergerie », - « les cerceaux » 	<p>Classer les engins par ordre de difficulté</p> <p>Inventaire des actions : s'arrêter, passer sous un pont A l'aide de photos</p> <p>Représenter les parcours avec une maquette ou un dessin</p>

- Défis de course sur une ligne droite
- **Comportement observé** : conserve les appuis plantaires, tombe
Objectif : construire l'équilibre
Exemples de situations :
- « le bon départ » : sans propulsion
- Jacques a dit « lâcher une main »
- Pour apprendre à lâcher une main : toucher des cloches à différentes hauteurs.

EVALUER

Dans l'espace de pratique

Dans la classe

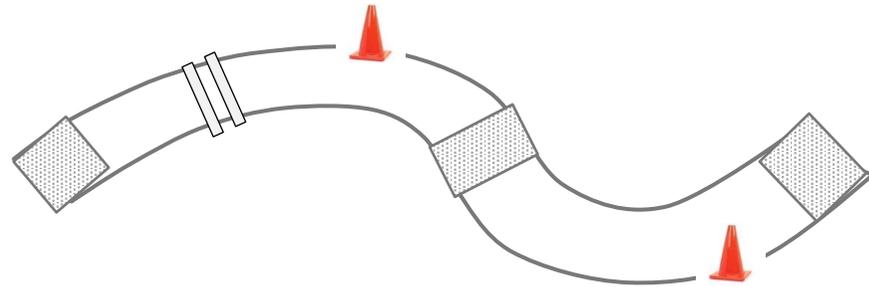
Les enfants identifient le parcours qu'ils préfèrent, puis indiquent l'engin et repèrent les actions réussies ou non.

Exemples de parcours :

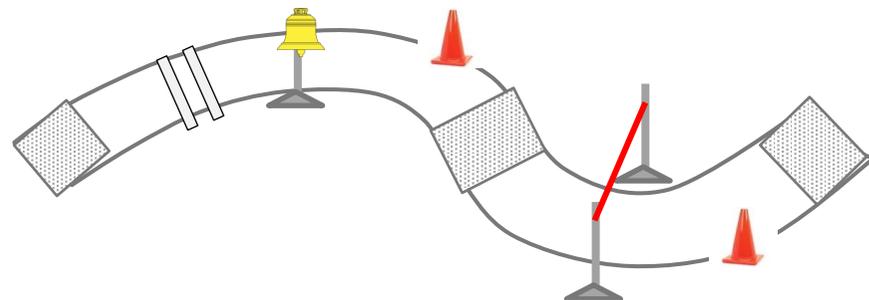
Parcours 1



Parcours 2



Parcours 3



Piloter – Etape 3

ENTRER DANS L'ACTIVITE

Séances de découverte

Objectifs de l'enseignant :

- Donner les règles liées à la sécurité et à l'organisation spatiale.
- explorer les engins

Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique

Dans la classe

Temps 1 (2 ou 3 séances)

Exploration sur 3 zones (identifiées par des repères d'espace et des images)

- Draisienne
- Trottrinettes 2 roues
- bicyclette

Garage

Espace draisienne



Garage

Garage

Espace trottrinettes
2 roues



Garage

Garage

Espace bicyclette



Garage

Temps 2

Identification des engins à l'aide des photos prises lors de la séance pratique.
Classer par ordre de difficulté

EVALUER

L'enseignant observe les réalisations des élèves : sur quels espaces vont-ils prioritairement ?

Quels engins les élèves choisissent-ils ?

APPRENDRE ET PROGRESSER

Séances de structuration et de consolidation des apprentissages

Objectifs de l'enseignant :

- Amener les élèves à maîtriser les engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.

Contenus proposés par l'enseignant :

Dans l'espace de pratique

Temps 3

3 ateliers : des parcours de difficultés graduées et avec des engins différents

Schéma : les 3 parcours

Temps 5 : situations d'apprentissage sur des problèmes identifiés

On focalisera l'observation sur les comportements avec la draisienne et le vélo.

Comportements observés : l'élève est fixé sur les problèmes de propulsion et ne maîtrise plus sa trajectoire (ne regarde pas où il va)

Objectif : dissocier haut (trajectoire) et bas du corps (propulsion)

Exemples de situations :

- « Les couleurs »
- « Les champignons »
- « Suiveur suivi »

Comportements observés : l'élève n'arrive pas à conserver son équilibre en supprimant un des appuis manuels ou pédestres

Objectif : garder son équilibre en lâchant un appui. Anticiper et coordonner ses actions de propulsion avec les actions de préhension (ou autre action avec les pieds ex : frapper).

Exemples de situations

- Parcours : taper dans une bouteille avec le pied, attraper un foulard dans la main d'un camarade....
- Jeu de déménageurs

Comportements observés avec le vélo : l'élève ne sait pas démarrer avec un seul pied, il tombe au démarrage ou pose un pied à terre

Objectif : coordonner l'action des 2 pieds (équilibre et propulsion)

Exemple de situation :

- « le bon départ »

Comportement observé : ne sait pas s'arrêter

Objectif : savoir utiliser les freins

Exemples de situations

- « le stop » en individuel ou en course

Dans la classe

Temps 4 :

Inventaire des obstacles (slalom, pente, pont...)
à partir des photos
Auto-évaluation des réussites sur les parcours

Temps 6 : retour sur le « bon départ »

Identifier le placement efficace en fonction des performances réalisées par les élèves (à partir d'un jeu de photos)

- « La cible »
- « 1, 2 3 soleil » en déplacement libre dans l'espace

Comportement observé : l'élève a des difficultés à varier son allure pour répondre aux contraintes du parcours

Objectif : savoir démarrer vite, accélérer

Situations possibles

- Le chat vélo
- Les slaloms : reprendre une partie du parcours en variant les distances pour amener les élèves à accélérer ou à ralentir
- « Les déménageurs »

Temps 7 : construction d'un parcours

. Par groupe, construire un parcours en tirant au sort des obstacles et des engins (photos)
l'enseignant prend des photos pour garder la trace des propositions.

Temps 7 : expérimentation

Chaque groupe replace son parcours

Expérimentation de l'ensemble des parcours

Temps 9 : entraînement et auto-évaluation des élèves (2 ou 3 séances)

Temps 8 : codage du parcours

pour le faire comprendre
Présentation aux autres groupes.

Temps 8 : échanges sur les parcours

Echanges sur les difficultés des parcours et classement du plus simple au plus difficile

Compléter l'outil d'auto-évaluation avec les nouveaux parcours

EVALUER

Dans l'espace de pratique

Observation de l'engagement des élèves dans la pratique

L'enseignant observe particulièrement : l'orientation du regard , la fréquence des appuis au sol, le lâcher d'une main, la variation des trajectoire, la maîtrise du départ et de l'arrêt...

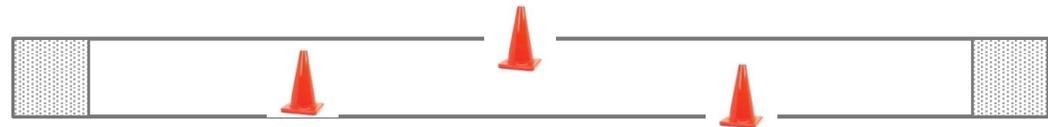
Dans la classe

Observation de l'engagement des élèves dans le travail de groupe

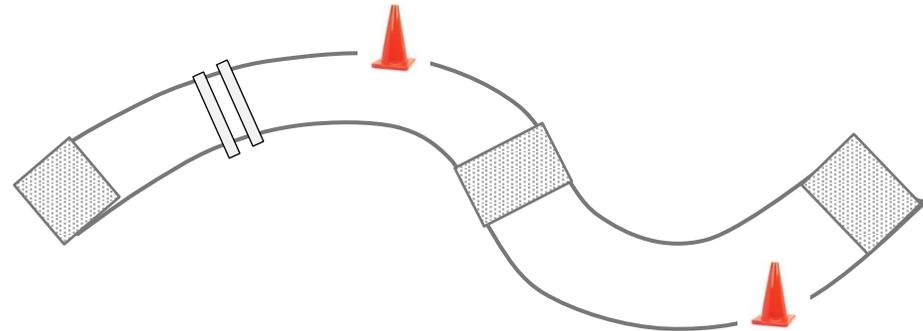
Auto évaluation sur les réussites des élèves

Exemples de parcours

Parcours 1



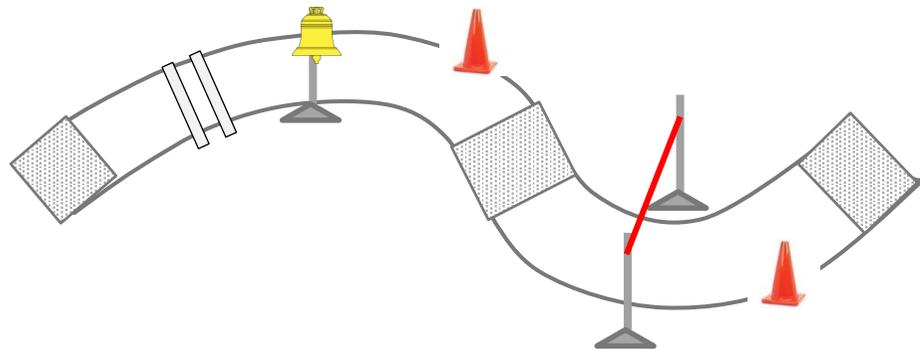
Parcours 2



Parcours 3



Toucher la balle



Fiche d'auto-évaluation

Minuit dans la bergerie

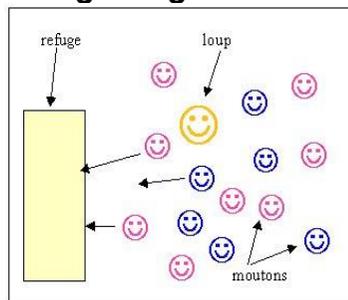
But :

Rejoindre la bergerie sans être touché

Aménagement :

L'enseignant fait le « loup »
Les enfants font les « moutons ».

Refuge de grande taille



Matériel

- ✓ Tout engin
- ✓ Plots pour délimiter le refuge
- ✓

Consignes :

Les moutons se promènent sur leur engin et interrogent le loup « quelle heure est-il ? ». L'enseignant répond en donnant n'importe quelle heure. Quand elle répond « il est minuit », c'est le signal de la fuite. Le loup tente de toucher le plus de moutons avant que ceux-ci rejoignent la bergerie.

Critères de réussite :

Arriver « sain et sauf » dans la bergerie. Les élèves ne sont pas éliminés (on peut proposer des « vies » : chouchous)

Etape 1

Piloter

Savoirs à construire :

Se propulser



Comportements attendus

Accepter de s'engager par le jeu

variantes

- en classe avec les photos des
- Plusieurs bergeries
- Plusieurs zones de promenade selon le niveau de compétences : plus éloignées pour les élèves plus performants.

Le pilote

But :

Suivre un tracé en étant poussé ou en étant tiré
(selon l'engin)

Aménagement :

Par 2

Tracés au sol

Matériel

Un engin pour 2
Et un corde pour le tiré

Consignes :

Le pilote conduit son engin en étant tiré ou poussé par le camarade (qui le propulse)

Critères de réussite :

Ne pas sortir des limites

Etape 1

Piloter

Savoirs à construire :

Maîtriser sa trajectoire



Comportements attendus

Anticiper et regarder le chemin à parcourir

variantes

Largeur du tracé
Ajouter des obstacles

1, 2, 3 soleil

But :

Franchir la ligne en premier sans être vu

Aménagement :

Espace délimité (groupe classe) suffisamment large

Matériel

les engins
ligne tracée au sol
avant le mur

Consignes :

Pendant que l'enseignant dos tourné aux joueurs, compte « 1,2, 3 soleil », ceux-ci avancent sur leur engin.

Après avoir prononcé le mot « soleil », le meneur se retourne et les joueurs doivent être immobiles, pieds au sol.

Si échec, le joueur retourne au départ.

Le jeu est reconduit lorsqu'un élève franchit la zone.

Critères de réussite :

Franchir la ligne en premier.

Etapes 1 et 2

Piloter

Savoirs à construire :

- maîtriser l'arrêt
- démarrer sans élan



Comportements attendus

A un signal donné obtenir l'immobilité

variantes

Espace avec des obstacles

Le nombre d'élèves

Les engins

Les statues

But :

S'immobiliser au signal

Aménagement :

Espace délimité (groupe classe) suffisamment large

Consignes :

Les élèves se déplacent en dispersion dans l'espace, sur leur engin.
Au signal, ils doivent faire les statues.

Critères de réussite :

Être immobile au signal

Matériel

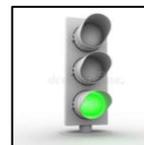
les engins (vélos, draisiennes, trottinettes 2 roues)
des signaux sonores

Etapes 1 et 2

Piloter

Savoirs à construire :

- maîtriser l'arrêt
- démarrer sans élan
- prendre des informations pour éviter les autres



Comportements attendus

A un signal donné obtenir l'immobilité

variantes

Espace avec des obstacles
Le nombre d'élèves
Les engins
Le signal sonore (sifflet, voix, claps ...)

Les cerceaux

But :

Mettre les pieds dans les cerceaux sans s'arrêter

Aménagement :

Des couloirs avec des cerceaux ; voir schéma

**DETERMINER LES
ECARTEMENTS DES
CERCEAUX**

Matériel

- ✓ Draisienne
- ✓ Plots pour le départ
- ✓ cerceaux

Consignes :

Couloir 1 : Se propulser avec les 2 pieds en même temps
Couloir 2 : Se propulser avec le pied gauche et le pied droit alternativement (à intervalles réguliers)
Couloir 3 ; idem mais avec des cerceaux de plus en plus éloignés
→ Les élèves tournent sur les 2 parcours

Critères de réussite :

Je ne pose les pieds que dans les cerceaux

Etapes 2 et 3

Piloter

Savoirs à construire :

Se propulser



Comportements attendus

Aller vers une propulsion alternative

variant es

- En défi avec un camarade qui est sur un autre couloir : peut permettre de faire comprendre l'efficacité de la poussée alternative.

Chat-vélo

But :

Ne pas se faire toucher par le chat et éviter les autres cyclistes

Aménagement :

½ classe dans un espace délimité

Matériel

Les engins
Plots ou lignes pour délimiter
Des chouchous

Consignes :

L'enseignant est le chat. Il doit toucher les cyclistes qui évoluent dans espace restreint mais libre.

Il est interdit de toucher deux fois de suite le même cycliste.

Chaque cycliste a trois chouchous autour du poignet. Quand, il est touché, il en enlève un. Quand il n'en a plus, il rentre au garage.

Critères de réussite :

- Ne pas être touché : garder un ou plusieurs chouchous à la fin du temps imparti.
- Ne pas heurter les autres.

Etapes 2 et 3

Piloter

Savoirs à construire :

- maîtriser la trajectoire
- gérer les multiples informations (chat, autres cyclistes)



Comportements attendus

S'éloigner du chat tout en maîtrisant sa trajectoire dans un espace restreint

variantes

Espace plus ou moins restreint

Le nombre d'élèves

Les engins

Si un élève heurte un camarade, il lui donne un de ses chouchous

Désigner un chat qui doit toucher les autres

Donner un nombre de chouchous différents en fonction des compétences

Suiveur-suivi

But :

Suivre son partenaire

Aménagement :

Un espace dégagé

Matériel

Un engin par personne

Consignes :

Suivre son partenaire
L'élève suivi doit vérifier que son partenaire le suit et s'adapter si besoin.

Critères de réussite :

Suivre son partenaire en évitant les autres cyclistes

Etapes 2 et 3

Piloter

Savoirs à construire :

Maîtriser la trajectoire
S'équilibrer à faible allure



Comportements attendus

L'élève suiveur est capable de prendre des informations sur son partenaire et sur les autres

variantes

L'engin peut être différent (pour gérer l'hétérogénéité)

Variation de la taille de l'espace et le nombre d'élèves dans l'espace

En étape 3 : les 2 partenaires sont sur des vélos. La consigne évolue : il s'agit de suivre le partenaire en réalisant les mêmes actions (ex lever un bras...)

Le plus loin

But :

Aller le plus loin sans appui

Aménagement :

Un espace avec des zones matérialisées

Matériel

- ✓ Draisienne vélo ou trottinette
- ✓ Plots
- ✓ Tracés au sol

Consignes :

Se propulser dans la zone d'élan, et à partir du premier plot, se laisser rouler pour aller le plus loin possible (aucun appui autorisé)

Peut se réaliser par 2. L'observateur pose le plot où son partenaire a posé un pied.

Critères de réussite :

Réussir à atteindre la zone la plus éloignée ; celle où je pose le pied

Etapes 2 et 3

Piloter

Savoirs à construire :

Se propulser



Comportements attendus

Pousser fort sur les pieds lors de la propulsion

Variantes

- Jouer sur la largeur du couloir si on veut travailler la maîtrise de la trajectoire
- Jouer sur la longueur de la zone d'élan (plus elle est courte, plus l'enfant sera obligé de pousser fort pour aller loin)
- Avec le vélo : pour faciliter le démarrage, partir d'une légère pente
- Avec le vélo, pour travailler le démarrage, et en particulier la coordination entre le pied d'appui et le pied de propulsion, on peut n'autoriser qu'un seul coup de pédale (à compléter par un travail en classe avec les photos des positions de la pédale et des pieds au départ)

Les couleurs

But :

Effectuer un trajet de la couleur demandée

Aménagement :

Espace aménagé assez large
avec de nombreuses marques
de couleurs
Par 2, un observateur et un
cycliste

Matériel

Un engin pour 2
Marques de couleurs
(disques plats, craies
...)



Consignes :

Les élèves sont répartis autour de l'espace
L'observateur annonce une couleur à son partenaire qui doit
réaliser un parcours en passant par les marques de la couleur
annoncée.
L'observateur doit vérifier que le cycliste réalise un bon
parcours

Critères de réussite :

Réaliser un itinéraire en roulant sur les marques de couleur
Circuler sans toucher les autres cyclistes et sans rouler sur
les autres marques

Etape 3 Piloter

Savoirs à construire :

Maîtriser la trajectoire



Comportements attendus

Le cycliste regarde où il doit aller

variantes

Variation de l'espace d'évolution
Variation du nombre de coupelles

Dans un temps imparti (1min) rouler sur un maximum de marques de la couleur demandée

La cible

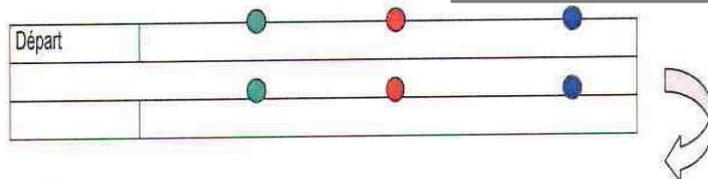
But :

S'arrêter en posant le pied dans un cerceau

Aménagement :

Matériel

3 cerceaux par couloir
scotch, lattes, craies pour matérialiser la zone d'élan



Plusieurs couloirs en parallèle avec une zone d'élan.

Prévoir une zone retour pour chaque couloir

Consignes :

Au signal se propulser puis arrêter de pédaler au marquage. Se laisser rouler jusqu'au premier cerceau, s'arrêter en mettant le pied dans le cerceau.

Même chose sur les cerceaux suivants.

A la fin du parcours, revenir au point de départ dans la zone dédiée.

Critères de réussite :

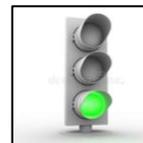
Mettre 3 fois le pied dans un cerceau.

Etape 3

Piloter

Savoirs à construire :

- maîtriser l'arrêt
- démarrer sans élan
- construire la propulsion
-



Comportements attendus

Obtenir une immobilité et une posture équilibrée avec un pied dans le cerceau.

variantes

Le nombre de cerceaux

L'espacement entre les cerceaux

La longueur de la zone d'élan

Le faire en course avec un adversaire : but s'arrêter avant l'autre

Le stop

But :

S'arrêter à l'intérieur de la zone de freinage

Aménagement :



Plusieurs couloirs en parallèle avec une zone de freinage.

Départ	Zone de freinage

Consignes :

Les élèves prennent de l'élan, roulent et doivent s'arrêter dans la zone de freinage, sans faire tomber la barre posée sur les deux plots.

Critères de réussite :

S'arrêter dans la zone de freinage, sans faire tomber la barre.

Matériel

Matériel de marquage pour le départ et la zone de freinage.
1 barre sur deux plots à positionner dans la zone de freinage

Etape 3

Piloter

Savoirs à construire :

- maîtriser l'arrêt
- construire la propulsion
- savoir utiliser les freins



Comportements attendus

Ne pas faire déraiper la roue arrière
Eviter de bloquer la roue avant
Privilégier l'utilisation des deux freins
Garder le vélo dans l'axe lors du freinage

Variantes

La taille de la zone de freinage
Proposer une course pour augmenter la vitesse et gérer son arrêt

Les déménageurs

But :

Déménager les objets de son équipe le plus vite possible

Aménagement :

Maximum 4 élèves par équipe
Autant de couloirs que d'équipes



Matériel

- ✓ Tout engin
- ✓ Plots
- ✓ Tables
- ✓ Foulards (ou autres objets à déplacer)
- ✓ Caisses (une par équipe)

Consignes :

Au signal, les enfants (départ en file indienne) partent prendre un objet (posé sur la table) et le ramènent dans leur caisse
Un objet tombé est remis sur la table

Critères de réussite :

L'équipe qui a ramené tous ses objets la première a gagné

Etape 3

Piloter

Savoirs à construire :

Se propulser (varier les allures)
S'équilibrer
Maîtriser la trajectoire



Comportements attendus

Savoir prendre et lâcher son objet sans poser le pied à terre ou sans s'arrêter (tenir le guidon d'une main)

variantes

- les objets (plus ou moins difficile à transporter ; exemples balles qui obligent à conduire à une seule main.
- Distance du parcours
- Obstacles sur le parcours

