

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES  
D'ENVIRONNEMENTS ET A DES CONTRAINTES VARIEES

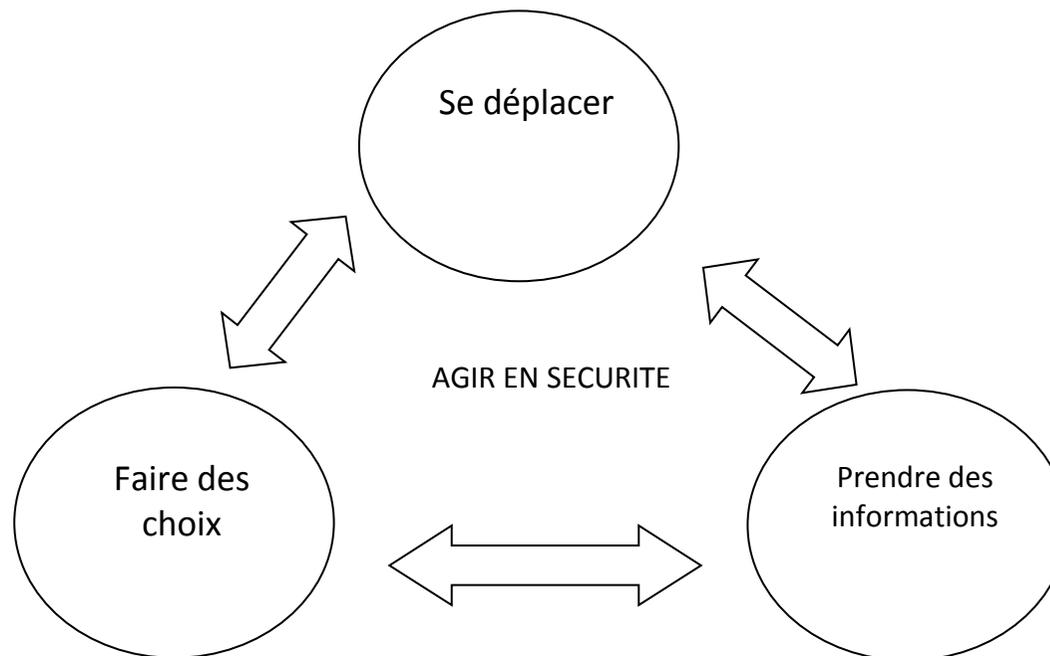
ACTIVITES DE GRIMPE AU CYCLE 1

CPD-EPS du Rhône octobre 2012

Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement et à des contraintes variées

Enjeu de la compétence		Ajuster sa conduite pour développer et mieux connaître ses ressources
<b>Contenus d'enseignement de la compétence</b>	<b>PS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evoluer dans un espace proche et découvrir des actions élémentaires en liaison avec une diversité des substrats, dans des espaces aménagés</li> <li>- Connaître et s'approprier un dispositif simple</li> <li>- Identifier les trajets et les actions réalisés</li> <li>- Oser faire avec l'enseignant, faire sans l'enseignant en restant concentré et en respectant les règles</li> </ul>
	<b>MS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enrichir le Répertoire Moteur de Base (RMB) en reproduisant, en faisant de nouveaux essais, dans une espace familier mais élargi. avec une diversité des substrats</li> <li>- Connaître et comprendre le but et le critère de réussite</li> <li>- Identifier les trajets et actions réalisés et réussis</li> <li>- Faire sans l'enseignant en respectant les règles et en acceptant de regarder et de répéter.</li> </ul>
	<b>GS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enrichir le Répertoire Moteur de Base (RMB) en faisant de nouveaux essais, juxtaposer puis coordonner des actions élémentaires en lien avec une diversité des substrats dans un espace plus complexe, développer les prises d'informations (nature, nombre, instabilité)</li> <li>- Connaître et comprendre le but, mettre en relation mes résultats et les manières de faire.</li> <li>- Choisir un trajet composé d'actions adaptées en fonction de ses propres ressources</li> <li>- Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement en acceptant de répéter, d'essayer, d'ajuster ses réponses.</li> </ul>

On peut résumer ces contenus :



## Compétence : adapter ses déplacements à différents types d'environnement et à des contraintes variées

Dans un système de contraintes, l'enfant va, pour répondre à des exigences, réajuster, modifier, enrichir sa conduite. Par essais et erreurs, en fonction du résultat de son action, il va progressivement adapter ses déplacements en fonction de ses ressources. Cette adaptation nécessite l'acquisition de capacités motrices, de connaissances sur soi et sur l'activité et des attitudes. L'acquisition de cette compétence s'articule avec l'acquisition des compétences langagières et celles du devenir élève.

Les activités de grimpe, par les contraintes dont elles sont porteuses (matérielles et exigences) vont contribuer à l'acquisition de cette compétence.

Les compétences « SE REPERER ET SE DEPLACER DANS L'ESPACE » et « DECRIRE OU REPRESENTER UN PARCOURS SIMPLE » seront enseignées au travers de cette même activité support.

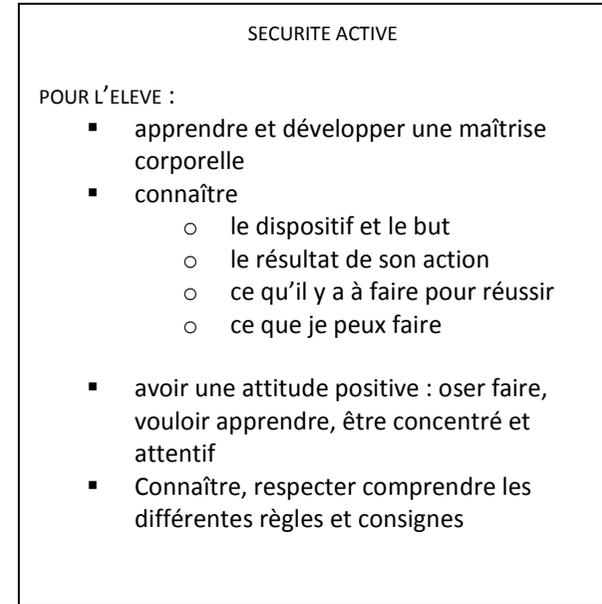
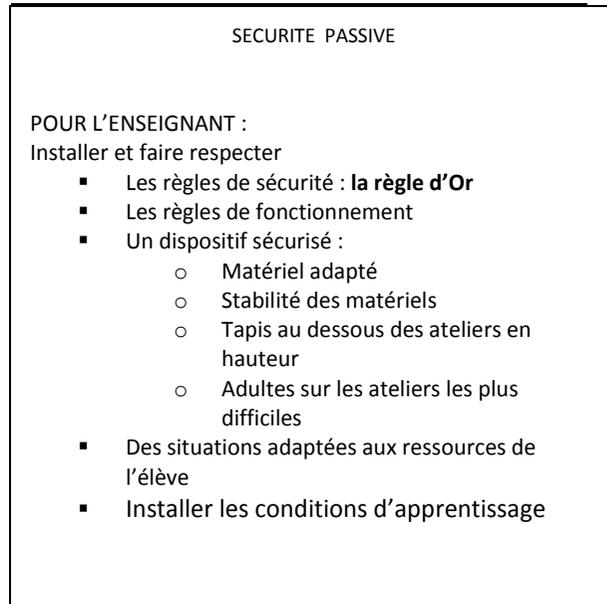
### Construire des conduites nouvelles par rapport :

- À des **contraintes liées à un environnement plus ou moins vertical** qui sollicite le développement d'actions de déplacement à dominante quadrupédique, qui remettent en cause l'équilibre et qui permettent des formes particulières de DEPLACEMENTS, ESSENTIELLEMENT EN QUADRUPEDIE.
- A **des contraintes liées à l'action** : les paramètres de l'action : l'espace de déplacement (haut/bas, latéral, avant/arrière..), les caractéristiques du déplacement (ramper, franchir, à 4 pattes sur les genoux, à 4 pattes sur les pieds) et les conditions de réalisation des actions qui seront contrôlées, équilibrées et qui pourront être isolées, juxtaposées, puis combinées à d'autres.

Les contraintes porteront sur l'environnement et les paramètres des actions en PS et sur les conditions de l'action en GS.

**CONSTRUIRE UNE CONDUITE ADAPTEE POUR AGIR EN SECURITE**

**2 axes à travailler**



**Les objectifs:**

- Enrichir le répertoire moteur de base de l'élève
- Construire des repères sur soi (passer de repères externes à des repères sur soi, importance des informations visuelles, vestibulaires kinesthésiques) et de repères spatio-temporels.
- Se connaître et connaître ses ressources (cela passe par une connaissance du résultat de son action) dans des mobilisations nouvelles du corps.
- Maîtriser ses émotions
- Avoir une attitude positive par rapport aux règles, aux autres et à son engagement

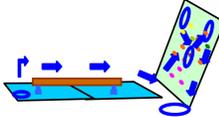
**LA REGLE D'OR :**

**Ne pas grimper en même temps qu'un autre**

**Ne pas dépasser les limites matérialisées**

**Ne pas sauter**

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES AU COURS DES TROIS ANNEES DU CYCLE DANS LES ACTIVITES DE GRIMPE

	PS	MS	GS
Compétence attendue	<p><b>Réaliser un chemin de A à B (une entrée et une sortie) en respectant le « chacun son tour » et sans se presser</b></p> 	<p><b>Réaliser un chemin chacun son tour d'un point A à une sortie B, en connaissant sa réussite</b></p> 	<p><b>Choisir et réaliser un chemin en fonction de la difficulté (adapté à mes ressources).</b></p> 
Au niveau  Des capacités motrices	<p>Déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quadrupédie, sur les pieds ou les genoux sur plan incliné, peu verticaux en montant, en descendant, latéralement.</li> <li>• quadrupédie sur les pieds ou les genoux, sur des échelles inclinées ou verticales (espaliers)</li> <li>• Marche AV, latérale, AR, sur des plans verticaux, inclinés ou horizontaux</li> </ul> <p>Equilibres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacement bipédique équilibré sur un banc incliné.</li> <li>• Déplacement bipédique équilibré sur un banc horizontal, en faisant quelque chose avec ses mains.</li> <li>• Se déplacer en quadrupédie dans un espace subvertical à vertical, s'arrêter, repartir.</li> <li>• Franchir un grimper descendre un pan incliné en ne changeant pas d'orientation</li> </ul> <p>Prises d'informations :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer et suivre un chemin (début, fin)</li> </ul>	<p>Déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacements quadrupédiques sur des plans inclinés, subverticaux à verticaux de nature variée vers le haut, vers le bas, latéralement.</li> <li>• Descendre d'un élément en contre-haut, arrivée équilibrée (saut interdit)</li> </ul> <p>Equilibres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibres quadrupédique sur poutre basse, à plat, en montée en descente.</li> <li>• Equilibres sur des bancs suédois stabilisés (bien accrochés), inclinés.</li> <li>• Equilibre sur trois appuis volontairement tenu en milieu sub vertical (attraper, transporter, déposer un objet)</li> <li>• Franchir des obstacles : grimper descendre en changeant d'orientation en utilisant des prises visibles</li> </ul> <p>Prises d'informations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• choisir et suivre un itinéraire comprenant des repères fins : couleur, prises, début, fin.</li> </ul>	<p>Déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déplacements quadrupédiques sur des plans inclinés, subverticaux à verticaux de nature variée vers le haut, vers le bas, latéralement.</li> <li>• Descendre d'un élément en contre haut arrivée équilibrée (saut interdit)</li> <li>• Déplacement en suspension, (pieds posés ½ pointes sur une caisse), toujours 4 appuis</li> </ul> <p>Equilibres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equilibres sur poutre basse, à plat, inclinée, jusqu'à fortement inclinée (accrochée à un espalier)</li> <li>• Equilibre sur trois deux appuis (P-P-M, P-M-M) volontairement tenu en milieu sub vertical (attraper, transporter, déposer un objet)</li> <li>• Franchir des obstacles : grimper descendre en changeant d'orientation en utilisant des prises cachées</li> </ul> <p>Prises d'informations</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer et suivre un itinéraire choisi en fonction de ses ressources.</li> </ul>
Des connaissances	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir quel parcours j'ai réalisé ou non</li> <li>• Connaître les dispositifs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître et comprendre le but et le critère de réussite de l'atelier</li> <li>• Connaître et nommer le matériel</li> <li>• Savoir quel parcours j'ai réussi</li> <li>• Retracer son parcours</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les différents parcours leurs difficultés et possibilités de réussite.</li> <li>• Connaître et nommer les actions.</li> <li>• S'appuyer sur l'évaluation pour prendre conscience de ses progrès et/ou remédier à ses difficultés.</li> <li>• Mémoriser son parcours et en garder une trace.</li> </ul>
Des attitudes :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rester concentré jusqu'au bout du parcours.</li> <li>• Respecter les règles :</li> </ul> <p><b>de sécurité</b> : ne pas courir dans le parcours, ne pas bousculer un camarade, être seul sur un engin - <b>de fonctionnement</b> : sens de déplacement, entrée, sortie, continuité du parcours, consignes de la maîtresse, dans un groupe) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accepter de faire et d'attendre son tour</li> </ul> </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement (remettre ou signaler un tapis déplacé, accepter de regarder ...)</li> <li>• Accepter de répéter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement</li> <li>• Accepter de répéter, d'essayer, d'ajuster ses réponses</li> </ul>

### Liens avec les autres domaines :

- S'appropriier le langage** : nommer avec exactitude un objet, une personne, une action..., raconter, en se faisant comprendre un épisode vécu, formuler une description, questionner, décrire, expliquer, exprimer son point de vue, expliquer son projet.
- Découvrir l'écrit** : Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.
- Devenir élève** : respecter les autres et respecter les règles de vie commune, éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions, exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires, dire ce qu'il apprend.
- Découvrir le monde** : nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les 5 sens et leur fonction, situer les événements les uns par rapport aux autres, se situer dans l'espace, situer les objets par rapport à soi, comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace.

## DEUX COMPETENCES A ENSEIGNER A TRAVERS LA COMPETENCE « ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENTS ET A DES CONTRAINTES VARIEES

### ○ **Se repérer et se déplacer dans l'espace**

**Des informations relatives à l'espace et des informations relatives au corps sont nécessaires pour l'élaboration de conduites adaptées.**

Il faut donc permettre aux élèves de prendre des repères sur l'environnement et sur eux même. Un repère c'est une source d'information qui doit être identifiable et identifiée.

L'appréhension de l'espace et la conscience de son corps ne sont pas des fonctions isolées mais sont interdépendantes. Les premiers ajustements moteurs permettent la maîtrise de l'espace topologique (PS). Mais pour passer de cet « espace vécu » à « un espace perçu », puis « représenté », c'est à dire à un espace intégré au niveau cognitif, il faut que soient mises en relation les informations d'origine extérieure et les informations provenant du corps (MS GS). Cette mise en relation passe nécessairement par la mise en jeu de la fonction d'intériorisation.

Il s'agit donc de :

- Structurer l'espace : donner des repères identifiables faisant sens pour l'élève (identifiés) et
- Recentrer l'élève sur les conditions de son action, en lui permettant une mise à distance de son action

### ○ **Décrire ou représenter un parcours simple.**

Elle correspond au recul réflexif nécessaire à l'apprentissage. Elle correspond à une partie de la notion de trace développée par R Michaud. Elle sollicite les fonctions du langage et s'opérationnalise dans la démarche : un **avant, pendant, après la séance** autour des traces conservées et partagées

L'enseignement de ces compétences seront opérationnalisées à travers :

- Les contenus d'enseignement de la compétence « adapter ses déplacement à différents types d'environnement et à des contraintes variées ».
- La démarche d'enseignement mise en place dans les modules, au travers la notion de traces.

## SITUATIONS D'ÉVALUATION DE LA COMPÉTENCE ET INDICATEURS D'ACQUISITION

	<b>CYCLE 1</b>
Situations de fin de module	<p>4 ou 5 parcours avec des actions différentes: MONTER, DESCENDRE, FRANCHIR, SE DEPLACER LATÉRALEMENT, SE DEPLACER EN AVANT, SE DEPLACER EN ARRIÈRE, SE RETOURNER, S'ÉQUILIBRER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avec une PORTE D'ENTRÉE où l'élève attend son tour</li> <li>- une PORTE DE SORTIE où l'élève signifie sa fin de parcours.</li> </ul> <p>Les 4 ou 5 parcours sont de difficulté progressive correspondant à des couleurs (de très facile : tout le monde réussit ce parcours, à difficile)</p> <p><u>L'élève est capable de :</u></p> <p><b>PS</b> : identifier et réaliser les parcours en respectant les consignes</p> <p><b>MS</b> : identifier les actions dans les parcours et réaliser au moins un parcours avec toutes les actions réussies</p> <p><b>GS</b> : choisir et réaliser le parcours le plus difficile qu'il peut réussir 3 fois en respectant les consignes de réalisation</p> <p>Des vignettes, gommettes ou autres bouchons seront accordés par l'enseignant pour valider les parcours</p>
Critères d'évaluation	<p>Le parcours est réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le parcours est réalisé sans poser le pied au sol (PS)</li> <li>▪ Si les actions sont réalisées conformément aux actions attendues et sans poser le pied au sol (MS, GS)</li> </ul> <p>Mais aussi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le début et la fin sont respectés (PS)</li> <li>▪ Le chacun son tour est respecté (PS)</li> <li>▪ L'élève reste concentré sur l'ensemble du parcours (MS, GS)</li> <li>▪ Les actions attendues sont respectées (MS, GS)</li> <li>▪ Le projet est validé s'il correspond au contrat annoncé et que l'élève n'a pas posé le pied au sol</li> <li>▪ L'élève connaît les chemins et les actions (PS)</li> <li>▪ L'élève connaît les actions sur les chemins, ses réussites et est capable de dire et représenter son chemin (MS, GS)</li> </ul>

## CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE A PARTIR D'UN DISPOSITIF EVOLUTIF DE LA PS A LA GS

### UNE DEMARCHE :

- Un module d'apprentissage long d'au moins 12 à 16 séances
- Une séance EPS en trois temps : avant pendant après
- Des tâches qui organisent les apprentissages des élèves avec :
  - Un dispositif clairement identifiable et repéré par les élèves
  - Un but
  - Des critères de réussite simples , observables et connus des élèvesEn GS, la mise en relation entre résultat de l'action et manières de faire utilisée est à travailler
- Construire, conserver des traces et les exploiter en classe (dessins, schémas, résultats...)
- Développer et entretenir le lien entre maîtrise de la langue et EPS, qui structure les apprentissages moteurs et la pensée de l'élève
- Organiser la relation et la communication entre les élèves
- **DONNER DU TEMPS POUR APPRENDRE : de nombreux essais sont nécessaires pour initier, puis stabiliser des apprentissages**

### UNE MISE EN ŒUVRE :

- Un dispositif évolutif de la PS à la GS : les contraintes sont portées par le dispositif en PS, elles sont données par des consignes sur la réalisation en GS : monter en haut du banc incliné à 4 pattes en s'appuyant sur ses pieds en GS, monter en haut du banc incliné en PS
- Le dispositif est travaillé alternativement en classe et en salle : pour les PS on peut commencer par une visite du dispositif, une prise de photos puis une exploitation en classe, en GS on prend connaissance du dispositif en classe, puis on s'y rend.
- Le dispositif est un ESPACE STRUCTURE avec des repères identifiables :
  - Un espace de parole délimité, distinct de l'espace d'évolution
  - Un espace d'évolution délimité par des bandes de couleurs ou des plots (mais ça bouge)
  - Un sens de rotation
  - 4 ou 5 portes d'entrées codées (couleurs, animaux, fleurs etc...) et de sorties repérables (des mains en feutrines sur lesquelles on pose sa main comme une empreinte)
  - Des zones de sorties intermédiaires matérialisées si les chemins sont longs
  - La constitution des équipes est faite en classe et reste si possible stable
  - Deux parcours travaillés à chaque séance, pas plus.

-En PS la phase de découverte, où l'on installe les règles de sécurité et de fonctionnement (portes d'entrées et de sorties, arrêts, espace d'évolution et de parole, équipes) est très longue : de 6 à 8 séances

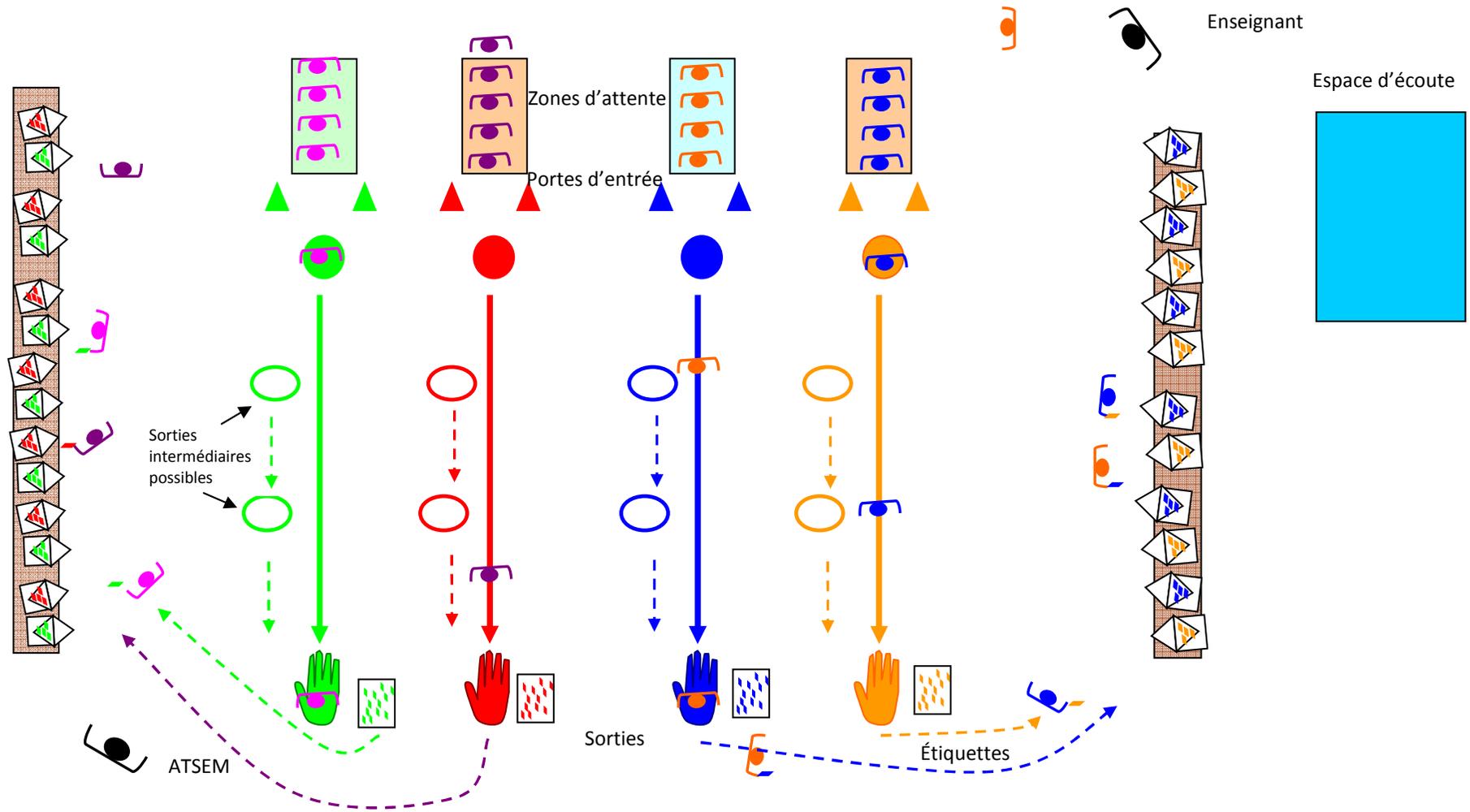
-En GS la phase de découverte dure 2 à 3 séances puis on peut redonner des consignes sur chaque chemin pour complexifier les actions)

-Il faut toujours essayer de maintenir au moins deux manières de faire différentes (une facile, une plus difficile) sur chaque chemin afin que la difficulté et l'attention soient maintenues pour tous

-Les premières séances sont consacrées à la gestion des règles, de la circulation, construction de la notion d'équipe. Les actions à réaliser sont faciles et peu contraintes

PRINCIPES D'ORGANISATION DES DISPOSITIFS :

*Des chemins dans un espace structuré par des repères lisibles*



Avant la séance, en classe	Dans la salle : Agir, comprendre, conserver une trace des actions réalisées 4 phases différentes qui mettent une focale sur ce qu'il y a à apprendre				Après la séance, en classe
<p>A partir du dispositif Visité (PS), représenté par des photos (PS, MS), des dessins (MS, GS), un plan en perspective cavalière (GS)</p> <p>Le maître (en interactions avec les élèves)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>explique les règles de sécurité</b></li> <li>- <b>construit progressivement les règles de fonctionnement :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• distinguer et situer l'espace d'écoute de l'espace d'évolution</li> <li>• les espaces interdits</li> <li>• les règles d'or</li> <li>• le sens de circulation</li> </ul> </li> <li>- <b>présente et explique :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ le dispositif (PS)</li> <li>○ le but (PS, MS)</li> <li>○ les critères de réussite (MS, GS)</li> <li>○ les consignes de réalisation, de contraintes (ms, GS)</li> <li>○ les manières de conserver les traces de son résultat</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Constitue les groupes : notion d'équipe</b></p> <p><b>Peut donner une observation précise à faire pour les MS GS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-conformité de l'action réalisée avec l'action attendue</li> <li>-nouvelle manière de faire</li> </ul> <p>Reprend le bilan et met en perspective pour apprendre</p>		<p><b>Référence :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-savoir les chemins que l'on a fait</li> <li>-garder une trace des chemins que l'on a fait : se connaître</li> </ul>	<p><b>Structuration :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-s'exercer, apprendre pour progresser, se mettre en projet, conserver une trace</li> </ul>	<p><b>Bilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'élève doit savoir ce qu'il a fait (PS), ce qu'il a réussi (GS)</li> </ul>	<p>A partir des représentations du dispositif, des fiches, des traces recueillies</p> <p>Le maître crée les conditions pour que les élèves décrivent (PS, MS), expliquent (GS)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les règles</li> <li>• le dispositif</li> <li>• le but</li> <li>• les résultats</li> <li>• les manières de faire</li> <li>• les progrès</li> </ul> <p><b>Crée les conditions pour que les élèves racontent :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-A partir d'une histoire imaginée autour des actions effectuées, autour de personnages qui grimpent</li> </ul> <p>Crée les conditions pour que les élèves échangent sur des éléments de culture : films, images d'escalade</p>
	<p><b>Doivent être clairement identifiés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-le but</li> <li>-le dispositif</li> <li>-les règles</li> </ul>	<p><b>Doivent être clairement identifiés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-le but</li> <li>-le dispositif</li> <li>-les règles</li> <li>-le critère de réussite (progressivement en PS)</li> </ul>	<p><b>Doivent être clairement identifiés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>le but</li> <li>-le dispositif</li> <li>-les règles</li> <li>-le critère de réussite (PS)</li> <li>-les manières de faire (MS, GS)</li> <li>-la mise en relation entre manière de faire et résultat de l'action (GS)</li> </ul>	<p><b>Doivent être clairement identifiés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>le but</li> <li>-le dispositif</li> <li>-les règles</li> <li>-les critères de réussite</li> </ul>	
	<p><b>1 dispositif : 4 ou 5 chemins avec une action identifiée par chemin</b></p> <p><b>Des chemins faciles que tous peuvent réussir</b></p> <p>Avec des actions à dominante quadrupédique propres à l'activité de grimpe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Monter/descendre.</li> <li>- Franchir.</li> <li>- Se déplacer latéralement.</li> <li>- Se déplacer en avant.</li> <li>- Se déplacer en arrière.</li> </ul>	<p><b>4 ou 5 chemins avec une action identifiée par chemin</b></p> <p>Noter les chemins (MS) et les actions (GS) réussies</p>	<p><b>4 ou 5 chemins qui complexifient les actions</b></p> <p>Proposer des chemins qui offrent des choix en termes de difficultés (même action plus ou moins facile)</p> <p><b>S'exercer pour progresser</b></p>	<p><b>4 ou 5 chemins de difficultés croissantes mêlant les 5 actions</b></p> <p>S'exercer pour progresser</p>	
	4 à 6 séances		8 à 10 séances		4 séances
<p>PS : 6 séances</p> <p>MS GS : 3 séances de découverte+ 3 séances sur le même dispositif avec des contraintes progressives sur les actions</p>	<p>PS : des contraintes portées par le dispositif</p> <p>MS GS des contraintes de réalisations</p> <p>But faire le chemin de l'entrée à la sortie</p>		<p>2 séances pour s'essayer et choisir son parcours+ 2 séances de bilan</p> <p>PS</p>		

But : faire le chemin de l'entrée à la sortie  
 CR : respecter les actions

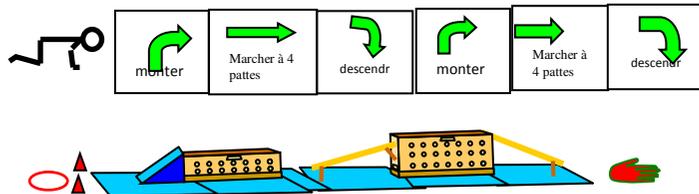
Cr respecter les actions (PS ) et les contraintes de réalisation MS GS

But : faire tous les chemins  
 Cr savoir quel chemins j'ai fait  
 MS GS  
 But : réussir son contrat. réaliser 3 fois le chemin le plus difficile que l'on sait faire et le réussir

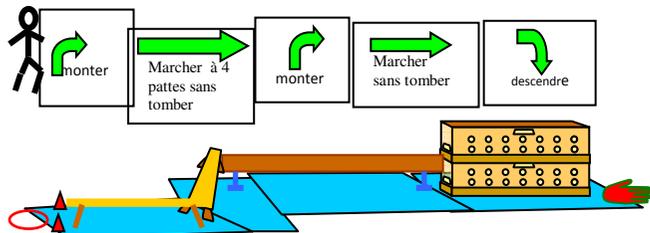
DES EXEMPLES DE CHEMINS POUR DECOUVRIR ET ENTRER DANS L'ACTIVITE

DES EXEMPLES DE CHEMINS A DIFFICULTES PROGRESSIVES

Chemin : monter descendre à 4 pattes

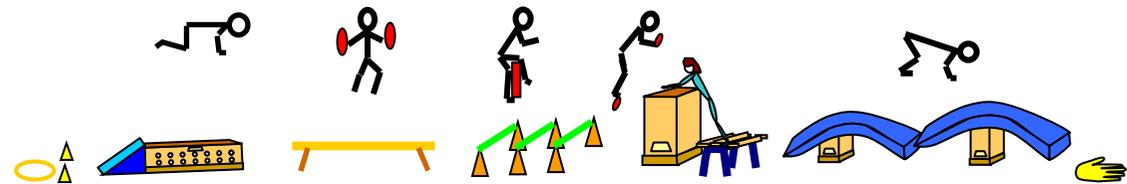


Chemin « se déplacer en avant en arrière » :



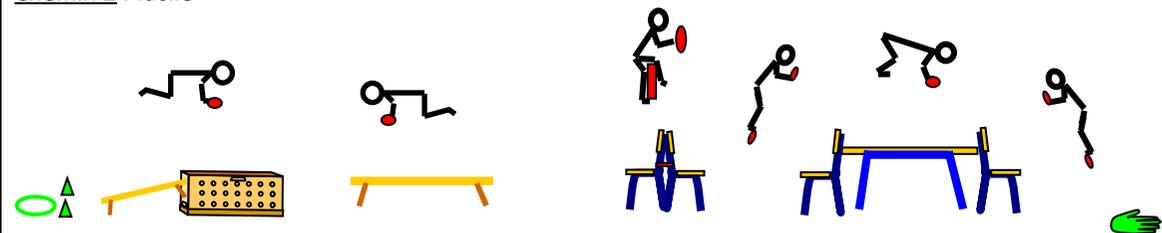
Chemin franchir :

Chemin 1 : très facile : chacun doit pouvoir réussir au moins un chemin



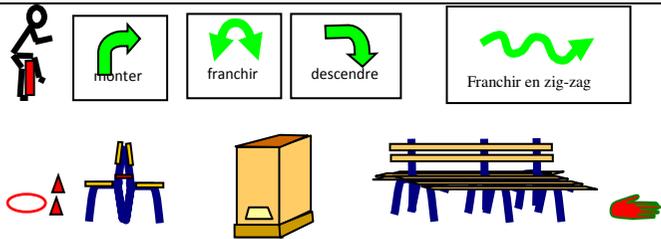
Critère de réussite : PS réaliser toutes les actions demandées, sans se presser  
 Critère de réussite : MS,GS : réaliser toutes les actions sans tomber (MS) et sans s'arrêter mais sans se presser(GS)

Chemin 2 : facile

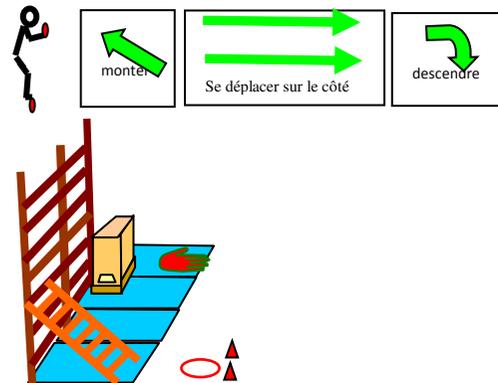


Critère de réussite : PS réaliser toutes les actions demandées, sans se presser  
 Critère de réussite : MS,GS : réaliser toutes les actions sans tomber (MS) et sans s'arrêter mais sans se presser(GS)

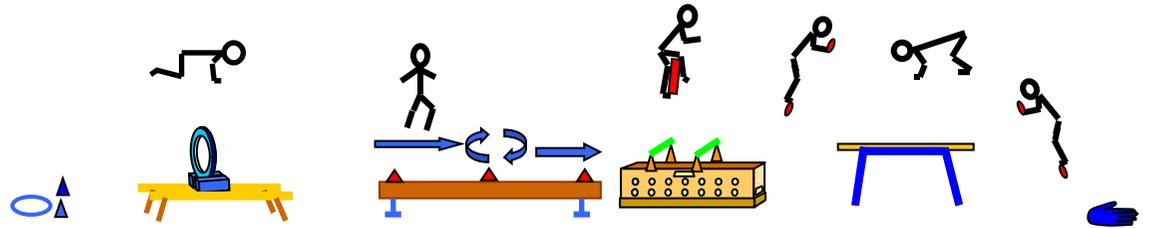
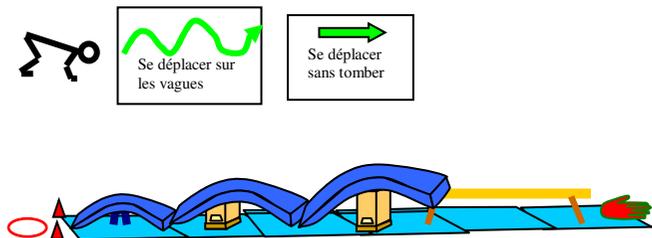
Chemin 3 de difficulté moyenne



Chemin « se déplacer latéralement »

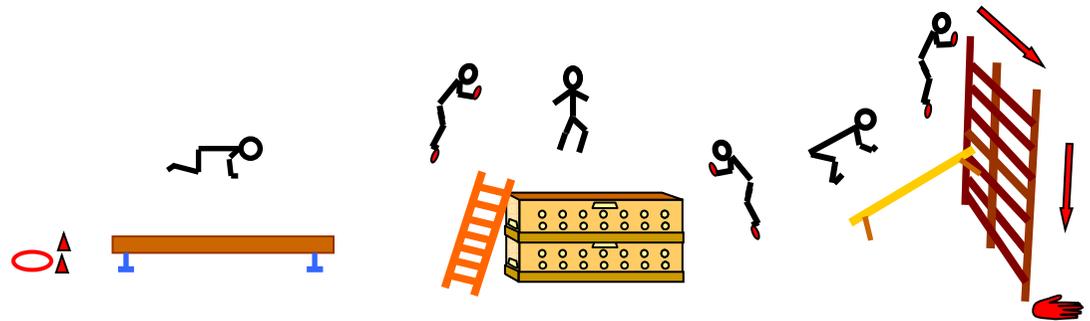


Chemin : se déplacer à 4 pattes en avant :



Critère de réussite : PS réaliser toutes les actions demandées, sans se presser  
 Critère de réussite : MS,GS : réaliser toutes les actions sans tomber (MS) et sans s'arrêter mais sans se presser(GS)

Chemin 4 : difficile



Critère de réussite : PS réaliser toutes les actions demandées, sans se presser  
 Critère de réussite : MS,GS : réaliser toutes les actions sans tomber (MS) et sans s'arrêter mais sans se presser(GS)

PHASE DE DECOUVERTE : VARIABLES POSSIBLES D'UTILISATION DES DISPOSITIFS

	Mises en œuvre au sein du dispositif <b>en phase de découverte</b>
PS	<p><b>monter sur...</b>  <u>Dispositif</u> : le dispositif « découverte ». On ne considère que les éléments et pas les parcours            Jeu de chat perché : inciter les élèves à monter et à redescendre des différents éléments du dispositif. Les élèves restent sur l'élément de leur choix le temps du tambourin (5 coups)  <b>monter , se déplacer à quatre pattes, redescendre :</b>  <u>Dispositif</u> : Après avoir constitué des groupes de 3 à 4 élèves en classe (un signe d'appartenance au groupe est donné par une correspondance entre une photo et un symbole : tampon d'animal ou de fleur par exemple), organiser dans la salle le sens de la rotation en visitant le parcours en s'arrêtant à chaque atelier.            En respectant les règles de : « chacun son tour » et « un seul à la fois sur le parcours », monter sur le dispositif, se déplacer à 4 pattes, puis redescendre. On tourne au signal de l'enseignant.  <b>monter se déplacer selon une contrainte et redescendre :</b>  <u>Dispositif</u> :            En respectant les règles de : « chacun son tour » et « un seul à la fois sur le parcours », réaliser les itinéraires qui débutent sur un disque vert (pieds sur le disque) et qui se terminent en posant sa main sur la main en feutrine. les élèves montent sur le dispositif, se déplacent selon une contrainte (comme l'ours, comme le chat etc...)et redescendent. Les adultes</p>
MS	<p><b>monter sur...</b>  <u>Dispositif</u> : le dispositif « découverte ». On ne considère que les éléments et pas les parcours            Jeu de chat perché : inciter les élèves à monter et à redescendre des différents éléments du dispositif. Les élèves restent sur l'élément de leur choix le temps du tambourin (5 coups)  <b>monter se déplacer en hauteur selon une contrainte, et redescendre :</b>            On peut utiliser les espaliers et le mur (si on en a) en ayant bien révisé les règles d'or.            En respectant les règles de : « chacun son tour » et « un seul à la fois sur le parcours », réaliser les itinéraires qui débutent sur un disque vert (pieds sur le disque) et qui se terminent en posant sa main sur la main en feutrine. les élèves montent sur le dispositif, se déplacent selon une contrainte (voir les affiches) et redescendent.  <b>essayer, oser, agir ensemble.</b>  <u>Le petit train</u> : Par groupe de 4. Sur tout le dispositif un élève invente un parcours : Les trois autres le suivent en reproduisant le plus fidèlement ce qu'il fait. Chacun invente son parcours et le fait vivre à ses 3 camarades.   <u>Le relais perché</u> : par 4, puis 8, puis 12 puis toute la classe : plusieurs réserves d'objets sont disposées dans la salle. Chaque groupe de 4 se voit attribué une réserve de départ et une caisse vide d'arrivée. les élèves imaginent un itinéraire, où, perchés en hauteur, ils doivent transporter un objet jusque dans leur caisse</p>
MS	

	<p><u>Ne casse pas le fil</u> : En utilisant les 8 parcours, en respectant les règles de : « chacun son tour » et la règle d'or, deux élèves sont rattachés par un morceau de laine (longueur 1m50 à 2m), les élèves doivent réaliser le parcours sans casser le fil.</p>
GS	<p><b><u>monter sur...</u></b>  <u>Dispositif</u> : le dispositif « découverte ». On ne considère que les éléments et pas les parcours  Jeu de chat perché : inciter les élèves à monter et à redescendre des différents éléments du dispositif. Les élèves restent sur l'élément de leur choix le temps du tambourin (5 coups). L'enseignant regroupe les élèves autour de lui et propose de jouer à chat perché en y introduisant des manières de faire : perché sur une jambe, en ne se tenant que d'une main, le plus renversé possible, en moins de 10 coups de tambourin, puis de 8, puis de 6, en respectant les limites de hauteur,, être le plus perché le plus haut possible (pour soi), le plus immobile possible...)</p> <p><b><u>monter se déplacer en hauteur et redescendre :</u></b>  Utiliser les parcours du dispositif  En respectant les règles de : « chacun son tour » et « un seul à la fois sur le parcours », réaliser les itinéraires qui débutent sur un disque vert (pieds sur le disque) et qui se terminent en posant sa main sur le disque rouge. les élèves montent sur le dispositif, se déplacent selon les contraintes proposées (affiches) et redescendent. Les adultes sont positionnés aux ateliers les plus difficiles et l'enseignant se positionne pour pouvoir porter un regard sur l'ensemble de la salle.</p> <p><b><u>essayer, oser , agir ensemble. (1 à 2 jeux par séance)</u></b>  <u>Le petit train</u> : Par groupe de 4. Sur tout le dispositif un élève invente un parcours : Les trois autres le suivent en reproduisant le plus fidèlement ce qu'il fait. Chacun invente son parcours et le fait vivre à ses 3 camarades.</p> <p><u>Le fil électrique</u> : par 2 par 4 puis par 6, les élèves montent, se déplacent et redescendent des éléments de dispositifs en gardant toujours un contact corporel entre eux</p> <p><u>Les déménageurs en hauteur</u> : par 8, puis 4,: plusieurs réserves d'objets sont disposées d'un coté de la salle. Chaque groupe de 4 se voit attribué une réserve de départ et une caisse vide d'arrivée. les élèves imaginent un itinéraire, où, perchés en hauteur, ils doivent transporter les objets jusque dans leur caisse On recommence dans l'autre sens. Puis on peut échanger de parcours</p> <p><u>Ne casse pas le fil</u> : En utilisant tous les parcours, en respectant les règles de : « chacun son tour » et la règle d'or, deux élèves sont rattachés par un morceau de laine (longueur 1m50 à 2m), les élèves doivent réaliser le parcours sans casser le fil.</p>

	Mises en œuvre possibles <b>en phase de référence</b>
PS	<p><b>Séance 1 et 2 :</b> Essayer au moins trois éléments, savoir si on a réussi ou non.</p> <p><b>Séance 3</b> Choisir deux éléments sur deux parcours de couleur différente et les réussir trois fois</p>
MS	<p><b>Séance 1 et 2 :</b> Essayer les différents éléments des parcours, garder une trace de ses essais et de ses réussites.</p> <p><b>Séance 3</b> Choisir 1parcours de couleur et le réussir trois fois</p>
GS	<p><b>Séance 1 et 2 :</b> Essayer les différents parcours, garder une trace de ses essais et de ses réussites La non réussite d'un élément permet quand même la poursuite du parcours. Une gommette de couleur est récupérée par l'élève au sommet (à la fin) du dernier élément de chaque parcours)</p> <p><b>Séance 3</b> Choisir deux parcours de couleur différente et les réussir trois fois</p>

	Mises en œuvre possibles <b>en phase de structuration</b> : deux options possibles en MS et GS
PS	4 ou 5 parcours contenant les l'ensemble des différentes actions, de difficulté croissante.
MS	Deux options possibles : Un module long avec des parcours portant un seul thème à chaque séance : exemple : franchir, se déplacer en quadrupédie, s'équilibrer monter/descendre
GS	Un module plus court avec des parcours de difficulté croissante contenant toutes les actions  Essayer les différents parcours, garder une trace de ses essais et de ses réussites La non réussite d'un élément permet quand même la poursuite du parcours. Une gommette de couleur est récupérée par l'élève au sommet (à la fin) du dernier élément de chaque parcours)

	Mises en œuvre en phase de bilan
PS	<p><b><u>Séances 1 et 2 : essayer les différents chemins</u></b>  Au pied de chaque dispositif, un bac d'étiquettes correspondant au dispositif (couleur , forme). Chaque fois que le parcours est réussi (réalisé sans poser le pied au sol) l'élève le met dans son enveloppe personnelle. De retour en classe , les étiquettes sont collées sur une fiche permettant de savoir ce qui à été réussi. les élèves essaient tous les parcours sur le temps des deux séances</p> <p><b><u>Séances 3 et 4 : réussir son contrat</u></b>  l'enseignant à repéré sur la fiche de chaque élève 1 parcours « éléments » et 1 parcours « mur ».afin de bien réguler les flux sur les parcours. Les élèves munis de leur fiche se présentent devant le dispositif. pour l'essayer. En cas de réussite ils prennent une étiquette qu'ils collent sur la fiche. Le contrat est réussi si pour chaque élément on peut dénombrer 3 réussites.</p>
MS	Idem PS, les parcours sont complets (élément+mur), au bout des deux premières séances l'élève choisit 1 parcours à réussir 3 fois.
GS	Idem PS MS , la différence vient de la gradation des difficultés : l'élève doit choisir et réussir 2 parcours de difficulté croissante parmi les 8 choix proposés. Les critères de réussites sont identiques.

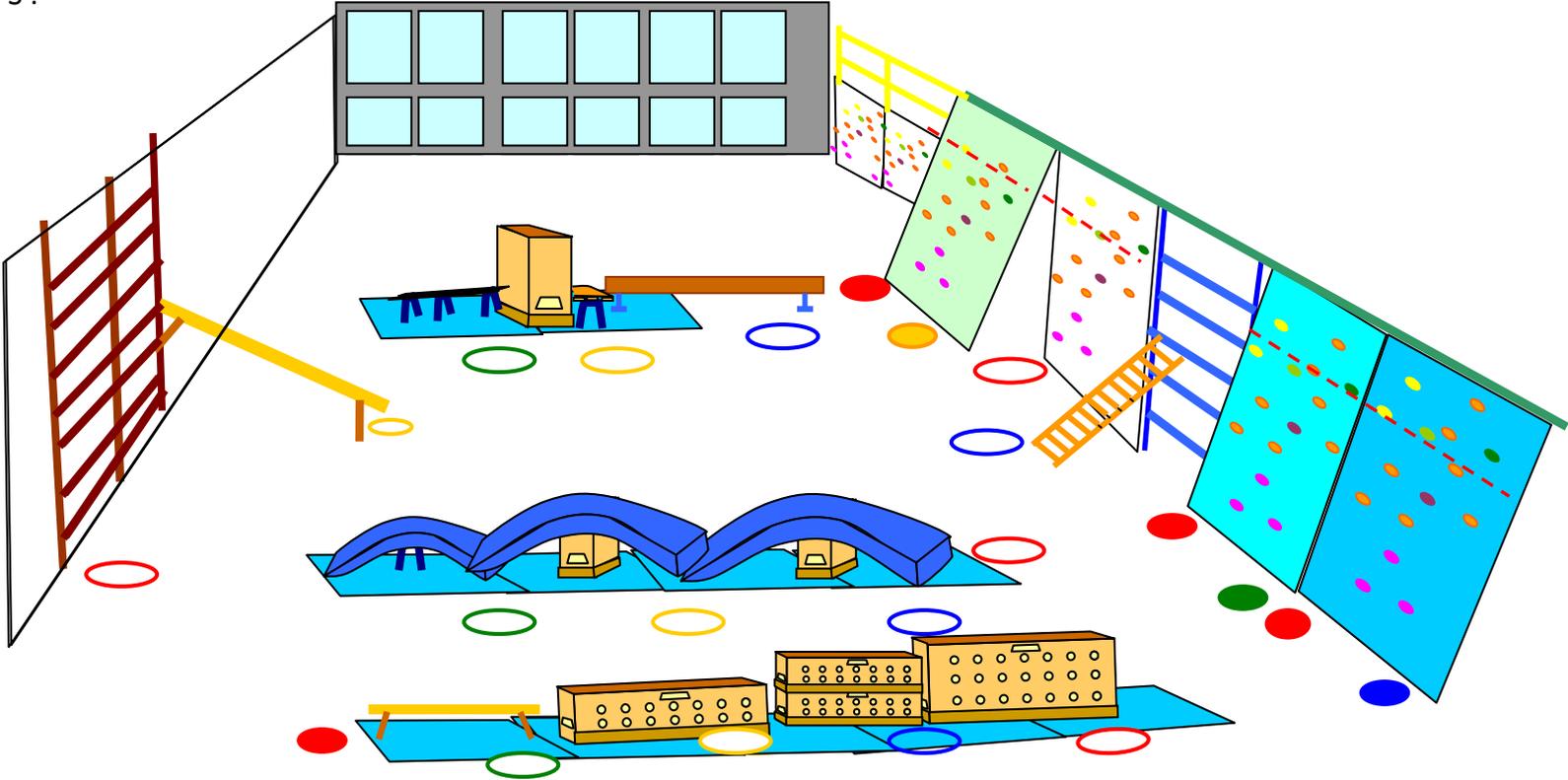
Exemples de dispositifs : (école max Barrel à Vénissieux)

Dispositif en découverte : MS GS



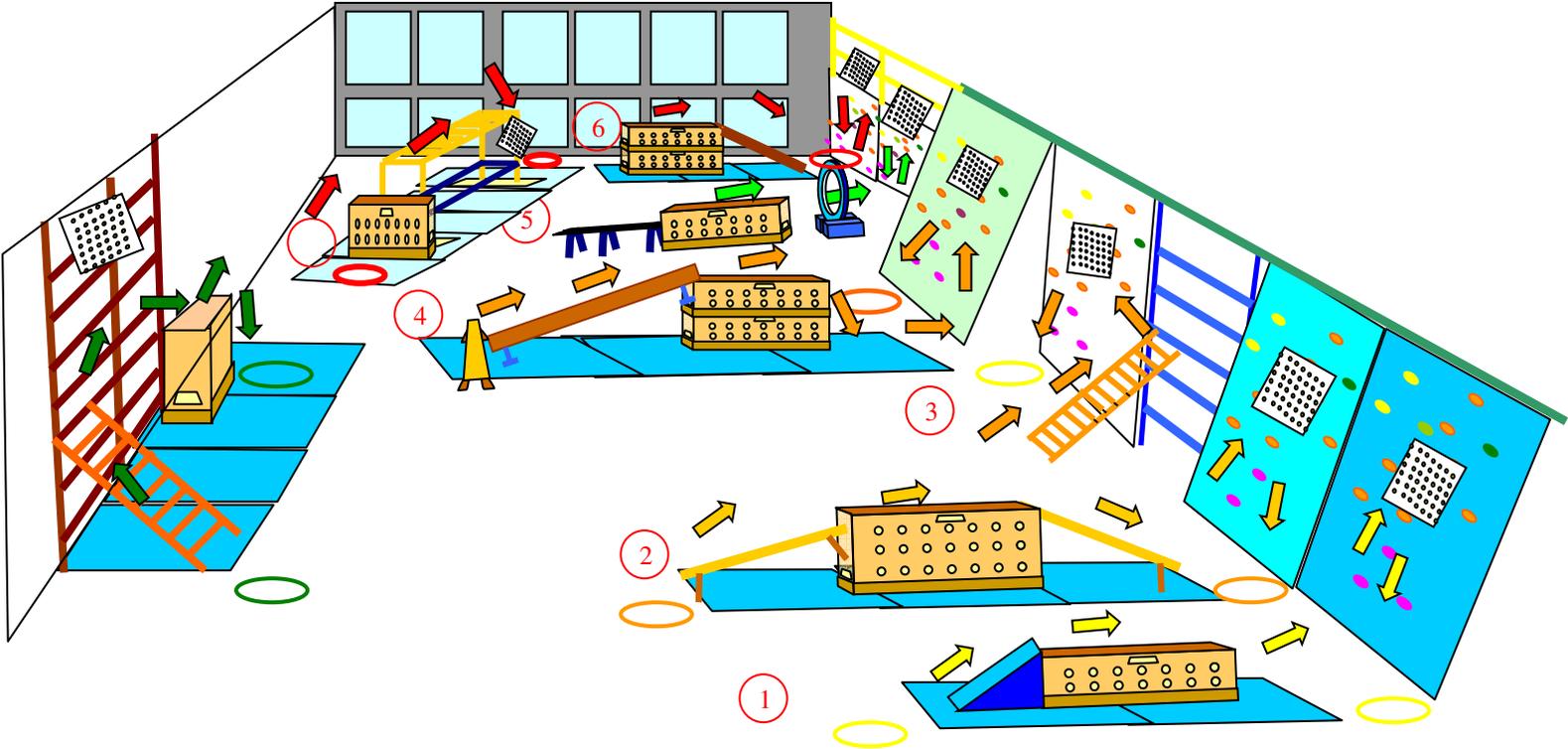
Dispositif en référence

PS :



En structuration

En bilan (GS)



LES PRISES D'INFORMATIONS

- DES REPERES VISUELS : d'abord centrés sur les mains , il doivent s'élargir vers le bas (les pieds), le haut, et vers l'espace plus large
- DES REPERES TACTILES : de préhensions à pleine main vers des préhensions plus différenciées (réglettes, trous, appuis horizontaux, plus verticaux, voir inversés
- DES REPERES KINESTHESIQUES : centrés sur les appuis majoritaires sur les pieds ou sur les mains à des transferts d'appuis

LES COORDINATIONS D' ACTIONS :

- d'actions isolées, à juxtaposées puis enchainées
- d'actions quadrupédiques sur un support horizontal à des supports inclinés , puis subverticaux à verticaux
- nature et nombre des actions à enchaîner

LES MODES DE DEPLACEMENTS

SUPPORTS HORIZONTAUX OU INCLINES

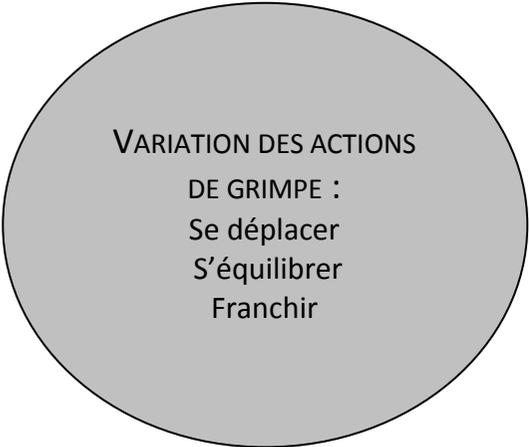
Formes quadrupédiques attendues : quadrupédie à genoux  
 Quadrupédie sur les pieds (comme l'ours)

SUPPORTS SUBVERTICAUX A VERTICAUX

Quadrupédie où l'on va rechercher le maintien d'appuis majoritairement pedestres

SUPPORTS DEVERSANTS A RENVERSES

déplacements en suspension avec un maintien obligatoire d'appuis possibles sur les pointes de pieds sauts interdits



LA DUREE

Apprendre à prendre son temps  
 Pas de recherche de vitesse  
 Augmentation des durées de déplacements  
 Augmentations de la durée des enchainements d'action

ESPACES ET AMENAGEMENT DU MILIEU

Avec ou sans pan de mur d'escalade  
 Hauteur (inférieure à 2m50)  
 Inclinaison des supports  
 Nature des prises, densité des prises  
 Zones d'attente, entrées, sorties intermédiaires  
 sorties, espace de jeu, espace de regroupement

EQUILIBRES

- Équilibres majoritairement quadrupédiques
- équilibres les ou moins pedestres, plus ou moins manuels
- équilibre recherchant un élargissement du cylindre de sustentation
- équilibres sur 4, 3, 2 appuis (toujours main/pied)