

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

Activités de PILOTAGE au cycle 1

Equipe EPS du Rhône 2015

Objectif 2 **ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIEES** ¹

Enjeux essentiels de cet objectif : *Construire de nouvelles formes d'équilibres et de déplacements. S'adapter à différents types d'environnements en prenant des risques mesurés.*

Les différents attendus en fonction des âges	Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les conditions de la réussite
<p>TPS/PS</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles <p>MS</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Fin de GS :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles Construire des déplacements dans des espaces aménagés Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents Construire des espaces orientés Explorer avec plaisir le milieu aquatique 	<ul style="list-style-type: none"> Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant Solliciter les rééquilibrations Susciter les prises de risques Engager le groupe dans un projet d'apprentissage

Investir des espaces aménagés : des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes, en « coins », en « îlots », en « pays », en « étoile », en « parcours

Explorer le milieu aquatique

Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune « terrien »

Une démarche qui privilégie l'aspect ludique

¹ Document d'accompagnement en EPS 2015

PROGRESSIVITE ²

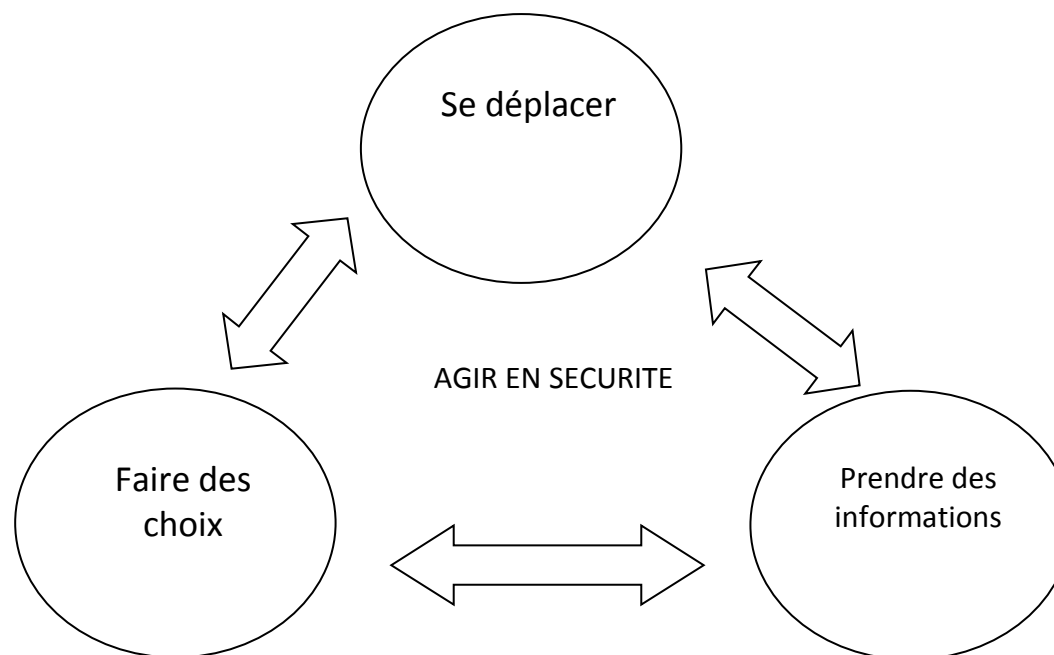
Période 1 (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	Période 2 (autour de 3-4 ans)	Période 3 (autour de 5 ans)
<p>Découvrir différents aménagements et s’y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle :</p> <p>Utiliser différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisienne, tricycles) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...)</p>	<p>Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants :</p> <p>Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes</p>	<p>Expérimenter et choisir des modalités d’action et de déplacement en fonction des obstacles rencontrés ou des contraintes de réalisation :</p> <p>Assurer son équilibre avec des objets ou avec des véhicules inhabituels. Se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire</p>
<p>Prendre plaisir à s’engager dans un espace aménagé et y découvrir ses propres possibilités :</p> <p>Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s’engager seul dans l’action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés</p>	<p>Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l’aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés :</p> <p>Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels, se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire</p>	<p>Construire un projet d’action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché :</p> <p>Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d’allure selon des signaux...</p>

² Document d’accompagnement en EPS 2015

OBJECTIF « ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIES »

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

On peut résumer ces contenus :



OBJECTIF « ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIES »

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 cet objectif s'articule avec l'acquisition des objectifs langagiers et ceux de l'objectif « apprendre ensemble pour vivre ensemble ».

Les activités de pilotage par les contraintes dont elles sont porteuses (matérielles et exigences) vont contribuer à l'acquisition de cet objectif.

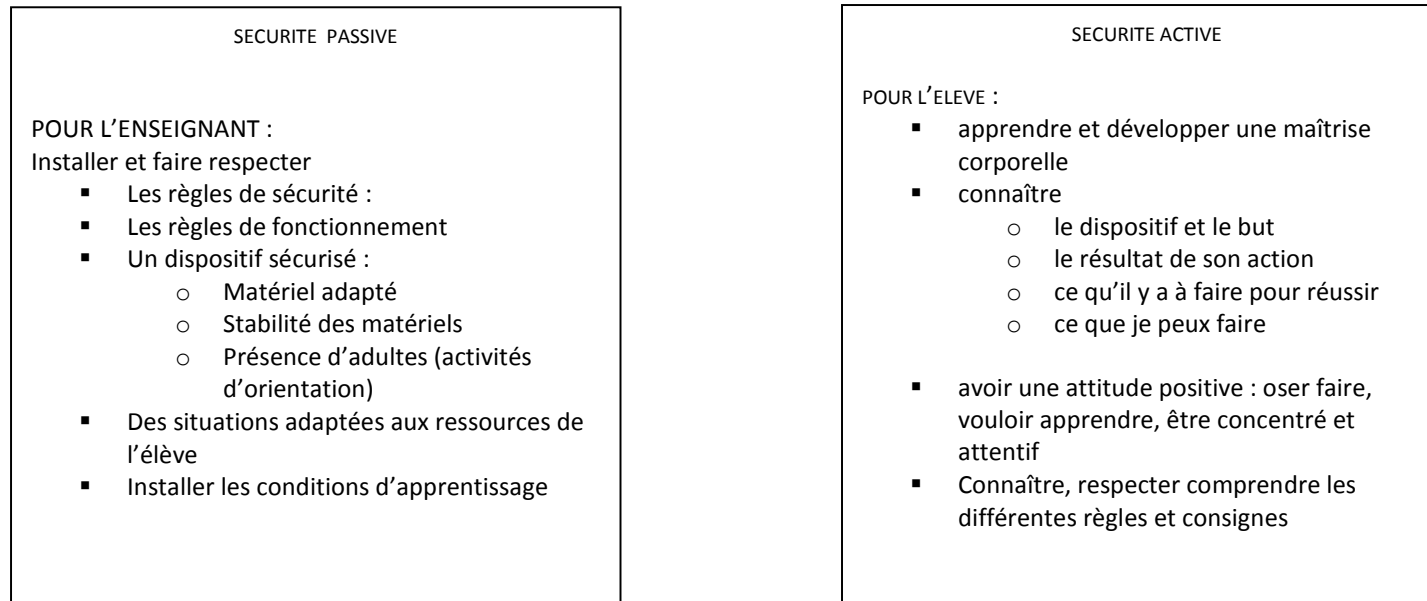
Les objectifs « FAIRE L'EXPERIENCE DE L'ESPACE » et « REPRESENTER L'ESPACE » seront enseignés au travers de cette même activité support.

Construire des conduites nouvelles en pilotage par rapport :

- À des **contraintes liées à :**
 - **un environnement plus ou moins complexe et aménagé**
 - **la prise en compte des autres**
 - **à l'action :** les paramètres de l'action : l'espace de déplacement (avec ou sans obstacles, nature de la surface d'évolution, dimensions), les caractéristiques du déplacement (en ligne droite, avec changement de direction, vite/lent, démarrer/accélérer/ralentir/s'arrêter) et les conditions de réalisation des actions qui seront contrôlées, équilibrées et qui pourront être isolées, juxtaposées, puis combinées à d'autres.

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

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

	PS	MS	GS
Compétence attendue	Réaliser un chemin de A à B (une entrée et une sortie) en respectant le « chacun son tour » et sans se presser	Réaliser un chemin chacun son tour d'un point A à une sortie B, en connaissant sa réussite	Choisir et réaliser un chemin en fonction de la difficulté (adapté à mes ressources).
Engins	Porteurs, tricycles, trottinettes à 3 ou 4 roues	Trottinettes à 2 ou 3 roues, tricycles, draisiennes	Trottinettes, tricycles, draisiennes, vélo
Au niveau Des capacités motrices	Déplacements : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Démarrer ▪ Entretenir sa vitesse de déplacement ▪ Changer de direction ▪ S'arrêter dans une zone large déterminée Prise d'information : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Repérer et suivre un chemin (début, fin de parcours, arrêt) 	Déplacements <ul style="list-style-type: none"> ▪ Démarrer ▪ Changer de direction sans s'arrêter ▪ S'arrêter dans une zone plus limitée ▪ Utiliser un engin de moins en moins stable Prise d'information <ul style="list-style-type: none"> ▪ choisir et suivre un itinéraire comprenant des indications de direction, d'arrêt. 	Déplacements : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Démarrer ▪ Rouler à différentes allures ▪ Enchaîner plusieurs virages (jusqu'au slalom) ▪ S'arrêter avant un repère ▪ S'arrêter au signal ▪ Utiliser un engin à deux roues (draisienne, vélo) Prise d'information <ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir, et réaliser un itinéraire nécessitant de prendre en compte les autres.
Des connaissances	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Savoir quel parcours j'ai réalisé ou non ▪ Savoir que les itinéraires comportent un début et une fin. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître et comprendre le but et le critère de réussite ▪ Connaître et nommer le matériel ▪ Savoir quel parcours j'ai réussi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Choisir son parcours et justifier son choix. ▪ Mesurer ses progrès ▪ Conserver une trace de son parcours, la restituer.
Des attitudes :	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rester concentré jusqu'au bout du parcours. ▪ Respecter les règles : de sécurité et de fonctionnement : respecter le sens de déplacement, les entrées, les sorties et les différents espaces. ▪ Accepter de faire et d'attendre son tour 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respecter et comprendre les règles de sécurité et de fonctionnement. ▪ Respecter les contraintes de la tâche (consignes, aménagements) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement liées à la présence des autres. ▪ Accepter d'essayer de nouveaux engins, chemins, contraintes.

LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES

Une école où les élèves vont apprendre ensemble et vivre ensemble : les enfants apprennent à repérer les rôles des différents adultes, la fonction des différents espaces dans la classe, dans l'école et les règles qui s'y rattachent.

L'école maternelle est un lieu où l'enfant se familiarise progressivement avec une manière d'apprendre spécifique ; celle-ci s'appuie sur des activités, des expériences à sa portée, mais suppose qu'il en tire des connaissances ou des savoir-faire avec l'aide des autres enfants et de l'enseignant. L'enseignant [...] incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il encourage à développer des essais personnels [...].

Se construire comme une personne singulière au sein d'un groupe : [...] l'enfant trouve sa place dans le groupe, se fait reconnaître comme une personne à part entière et éprouve le rôle des autres dans la construction des apprentissages. [...] Au fil du cycle, l'enseignant développe la capacité des enfants à identifier, exprimer verbalement leurs émotions et leurs sentiments. Il est attentif à ce que tous puissent développer leur estime de soi, s'entraider et partager avec les autres

-Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions: s'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis, reformuler pour se faire mieux comprendre, pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue, participer verbalement à la production d'un écrit.

-Explorer le monde : Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres [...], ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue [...], utiliser des marqueurs temporels adaptés [...], situer des objets par rapport à soi [...], par rapport à d'autres [...], dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours [...], élaborer des premiers essais de représentation plane [...], utiliser des marqueurs spatiaux adaptés [...], situer et nommer les principales parties du corps humain sur soi ou sur une représentation, prendre en compte les risques de l'environnement familial proche.

DEUX OBJECTIFS A ENSEIGNER A TRAVERS L'OBJECTIF « ADAPTER SES EQUILIBRES ET SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS ET DES CONTRAINTES VARIES »

○ **Faire l'expérience de 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

○ **Représenter l'espace.**

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 objectifs seront opérationnalisées à travers :

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

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 utilisées 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 :

- Le dispositif est travaillé alternativement en classe et en extérieur : 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

-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 (pilotage : choix de l'engin) (orientation : en fonction de variables).

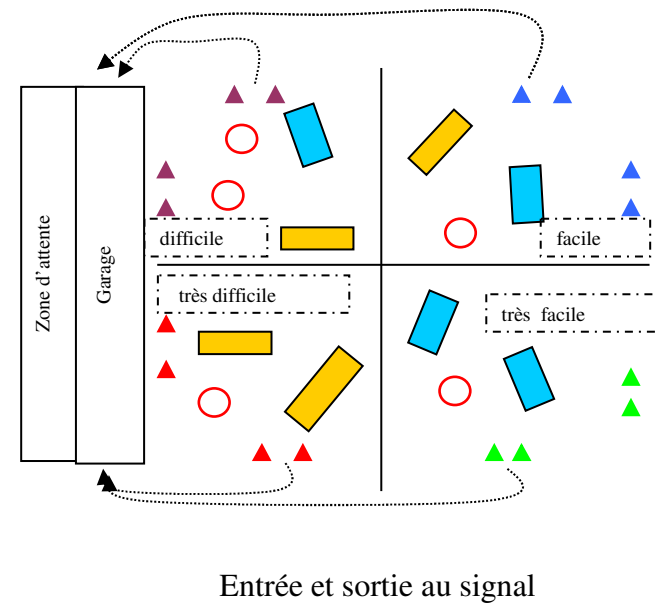
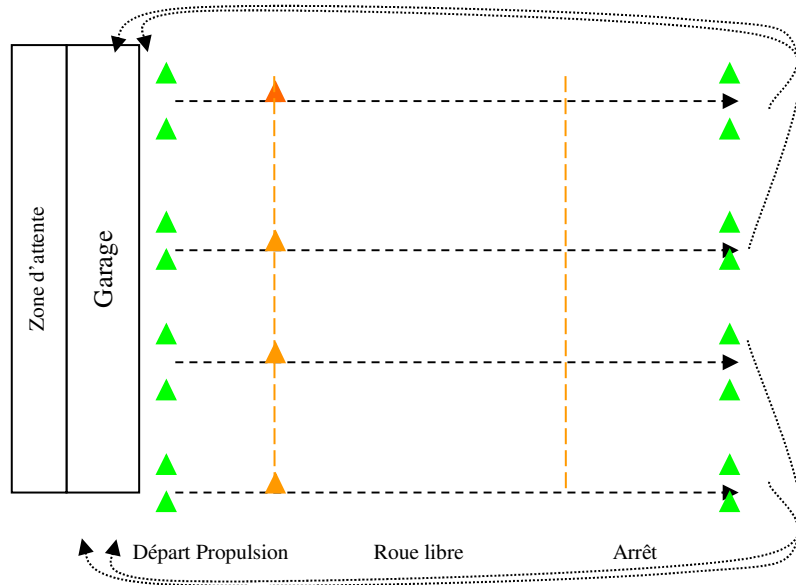
-Les premières séances sont consacrées à la gestion des règles, de la circulation. Les actions à réaliser sont faciles et peu contraintes.

SITUATIONS D'ÉVALUATION DE L'OBJECTIF ET INDICATEURS D'ACQUISITION

	PILOTAGE
Situations de fin de module	<p>4 ou 5 parcours avec des actions différentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Démarrer ▪ Rouler à différentes allures ▪ Enchaîner plusieurs virages (jusqu'au slalom) ▪ S'arrêter avant un repère ▪ S'arrêter au signal ▪ Utiliser un engin à deux roues (draisienne, vélo) <p>- avec une PORTE D'ENTREE où l'élève attend son tour - une PORTE DE SORTIE</p> <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> PS : identifier et réaliser les parcours en respectant les consignes MS : identifier les actions dans les parcours et réaliser au moins un parcours avec toutes les actions réussies GS : choisir et réaliser le parcours le plus difficile qu'il peut réussir 2 à 3 fois en respectant les consignes de réalisation</p>
Critères d'évaluation	<p>Le parcours est réussi si :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ si le parcours est réalisé du début à la fin (PS) ▪ si les actions sont réalisées conformément aux actions attendues (MS, GS) <p>Mais aussi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le début et la fin sont respectés (PS) ▪ Le chacun son tour est respecté (PS) ▪ L'élève connaît les chemins et les actions (PS) ▪ L'élève reste concentré sur l'ensemble du parcours (MS, GS) ▪ Les actions attendues sont respectées (MS, GS) ▪ Le projet est validé s'il correspond au contrat annoncé (MS, GS) ▪ L'élève connaît les actions sur les chemins, ses réussites et est capable de dire et représenter son chemin (MS, GS)

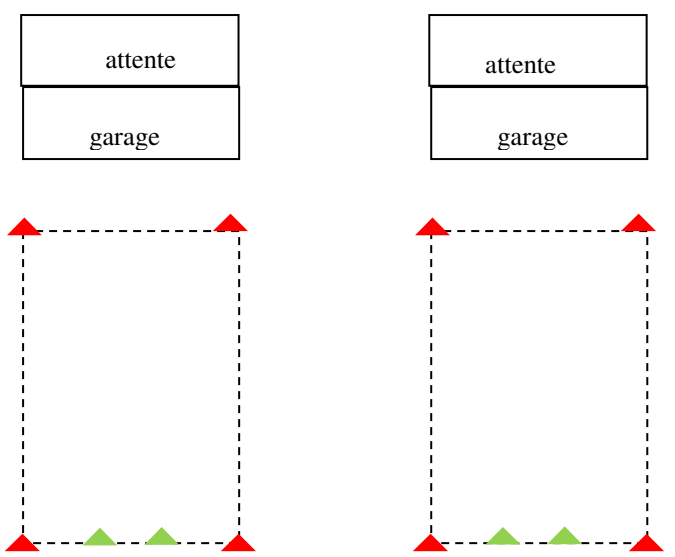
PRINCIPES D'ORGANISATION DES DISPOSITIFS EN PILOTAGE

- une zone d'attente où les élèves attendent leur tour pour prendre un engin
- un garage où sont rangés tous les engins à disposition des élèves (trottinettes à 4 roues, tricycles, draisienne, vélo)
- des entrées et des sorties matérialisées
- un fléchage pour le retour
- plusieurs chemins en parallèles ou des zones juxtaposées ou des espaces dispersés dans la cour
- un aménagement de l'espace si des contraintes sont posées. Ex : plinths, lattes, cerceaux pour éviter les obstacles.

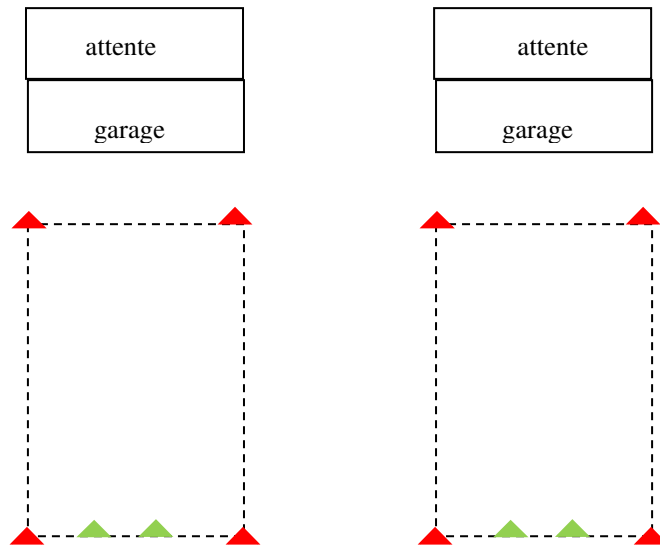


DEROULEMENT DU MODULE D'ENSEIGNEMENT ACTIVITES DE PILOTAGE

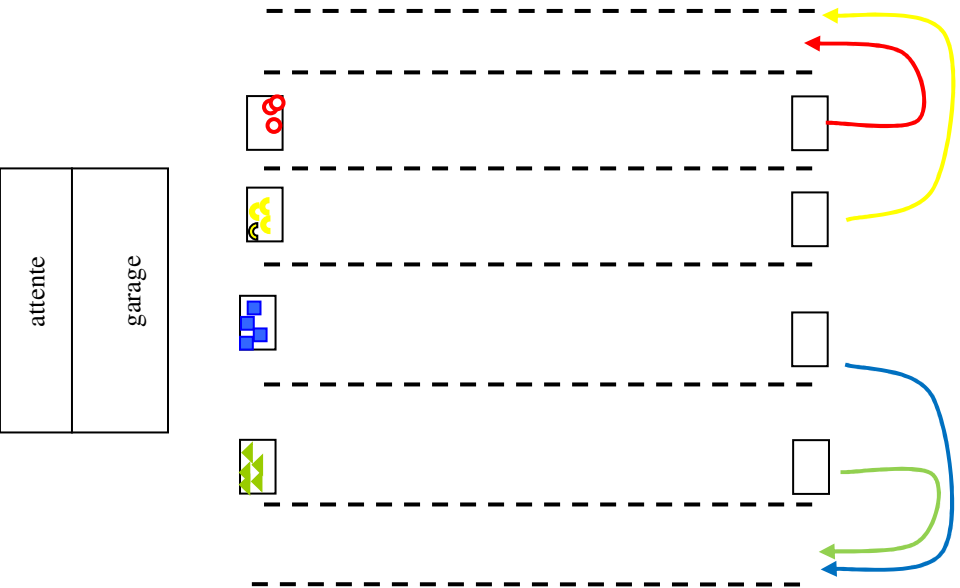
PS	Phase de découverte Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement Favoriser la quantité d'action	Phase de structuration Acquérir des habiletés nouvelles en s'exerçant	Phase de bilan Réutiliser ce que l'on a appris dans une situation nouvelle	Objectifs langagiers (voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)
	Identifier <ul style="list-style-type: none"> • le but • le dispositif • les règles 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> • le but • le dispositif • les règles • le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> • le but • le dispositif • les règles • les critères de réussite 	D'ordre lexical: <ul style="list-style-type: none"> • noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier) • verbes d'actions pour décrire ce que je fais/ai fait ou ce que les autres font /ont fait (albums échos)
En classe	<ul style="list-style-type: none"> • Faire émerger les représentations • Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le dispositif par une visite du dispositif • Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le dispositif bilan • Commenter les tâches attendues : dispositifs, entrées/sorties, actions motrices attendues 	
Dans la cour	Entrer, se propulser, s'arrêter, éviter les obstacles, sortir. <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir de visu le dispositif et les éléments qui le constituent • Découvrir en pratique le dispositif et les règles 	Démarrer, tourner, s'arrêter dans la zone. Rouler dans l'espace de jeu. <ul style="list-style-type: none"> • Démarrer au signal • Mettre en œuvre le but 	Choisir un parcours, rouler sans s'arrêter. Savoir si on a réussi. Le parcours est réussi si le parcours est réalisé du début à la fin Mais aussi : <ul style="list-style-type: none"> • Le début et la fin sont respectés • Le chacun son tour est respecté • L'élève connaît le dispositif et les actions 	D'ordre syntaxique : <ul style="list-style-type: none"> • les pronoms (je/on, il/elle) dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans • les temps de l'action dans le récit des prouesses • les prépositions spatiales dans les commentaires, dans le récit des prouesses • les complexités (pour +infinitif, parce que, qui relatif)
En classe	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) • Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) 	
	4 à 6 séances	10 à 20 séances	2 à 4 séances	

Phase de découverte PS		Situation 1	
En classe/avant	Connaitre les règles de fonctionnement : respecter les espaces et les signaux sonores Connaitre les règles de sécurité : attendre son tour dans la zone d'attente et ne pas se rentrer dedans		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces. Pour l'espace d'attente choisir des plots de couleur identique à celle des équipes. Signal sonore</p> <p>Espace : deux espaces en parallèle pour travailler avec l'aide de l'ATSEM</p> 	<p>Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades.</p> <p>Au signal de l'enseignant descendre de son engin et sortir par la porte.</p>	Respect des signaux de début et de fin
En classe/après	<p>Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...)</p> <p>Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette).</p>		

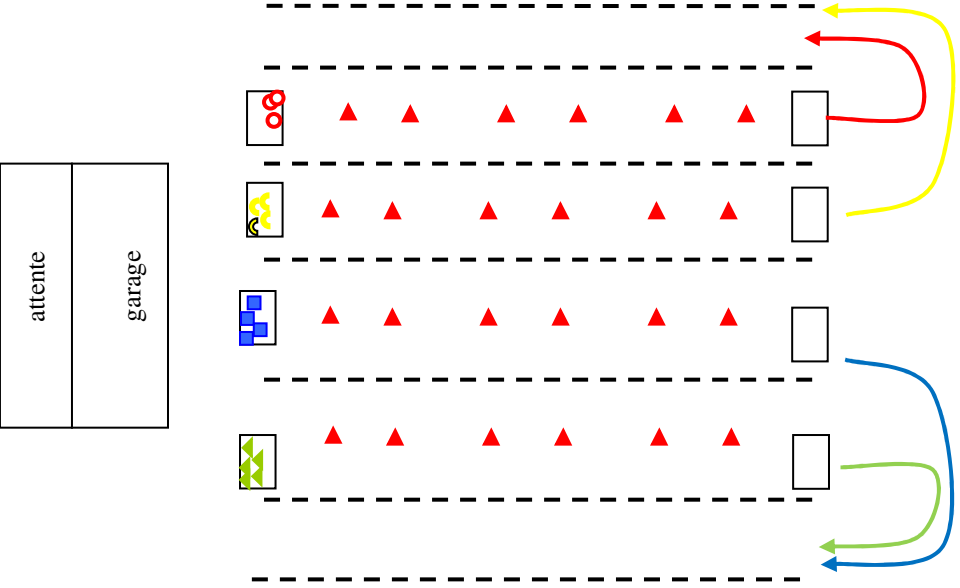
Phase de découverte PS		Situation 2	
En classe/avant	Nommer les éléments du dispositif Lire et comprendre les dispositifs sur une affiche (photo du dispositif)		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu	Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont mis par deux. Un agit l'autre attends dans la zone d'attente Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces des obstacles : caisses, tapis de GV par exemple Signal sonore Espace : deux espaces en parallèle pour travailler avec l'aide de l'ATSEM	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades et en évitant les obstacles. Sortir au signal de l'enseignant	Respect des signaux de début et de fin, éviter les obstacles
		Variables Les enfants n'ont pas le choix du type d'engin : un seul type d'engin par espace Au signal de fin, le retour au garage se fait d'abord à pied en poussant son engin. Quand les règles sont bien installées, un retour au garage sur l'engin est envisageable.	
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte		

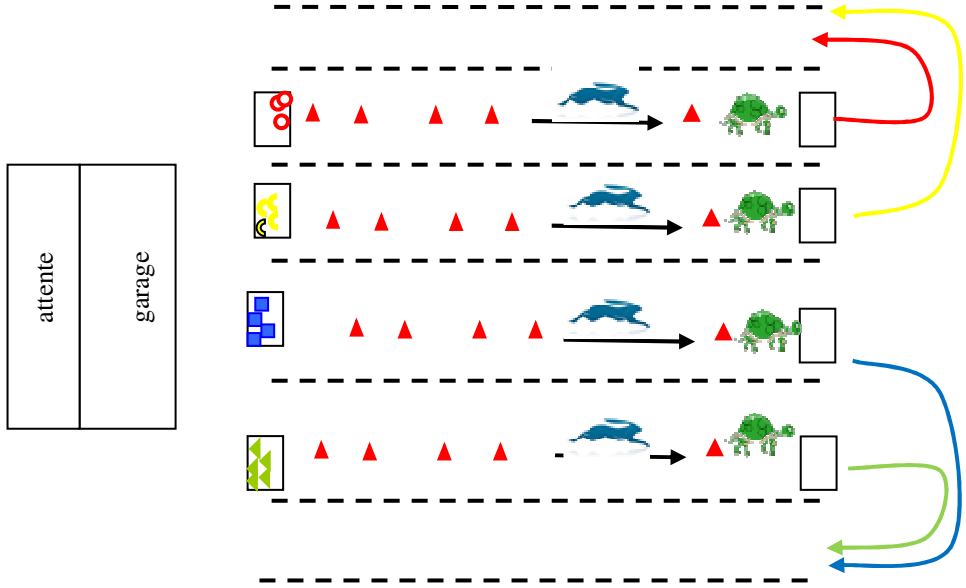


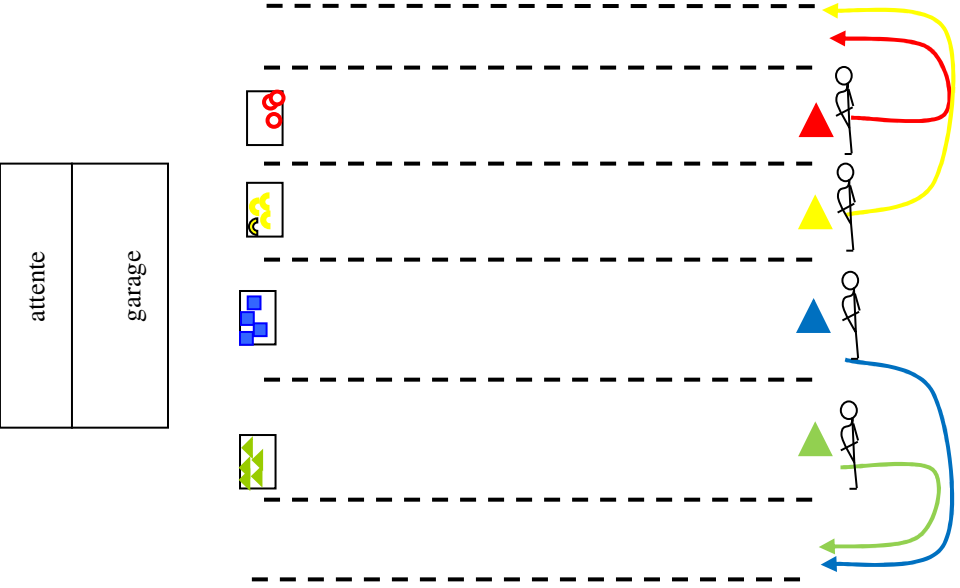
Phase de structuration PS		situation 1	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont mis par deux. Un agit l'autre met les objets que l'autre lui ramène dans la boîte. Chaque binôme est chargé de ramener une catégorie d'objets dispersés sur l'espace de jeu (forme, couleur, type d'objet...)</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantité suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace : deux espaces en parallèle pour travailler avec l'aide de l'ATSEM</p>	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois et en évitant les obstacles. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à ramasser	Respect des signaux de début et de fin, éviter les obstacles
		<p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nombre d'objets dispersés dans l'espace • Le droit de n'en ramener qu'un seul ou plusieurs à la fois • Les catégories d'objets • Le nombre d'élèves à la fois en action • La taille de l'espace • Les objets faciles à trouver ou plus ou moins cachés • La destination de l'objet ramené : <ul style="list-style-type: none"> ○ à quelqu'un de son équipe ○ dans une caisse propre au type d'objets ○ dans une caisse marquée au nom de l'équipe 	
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

Phase de structuration PS		situation 2	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début de jeu et les consignes	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont par équipes.</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisienne Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantités suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace : un seul espace avec des parcours en parallèle et un couloir pour le retour de chaque côté.</p> 	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à transporter.	Respect des signaux de début et de fin, rester dans le couloir, rentrer par le couloir de retour
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

Phase de structuration PS		situation 3	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début de jeu et les consignes	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont par équipes.</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantité suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace un seul espace avec des parcours en parallèle et un couloir pour le retour de chaque côté.</p>	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois en évitant les obstacles. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à transporter	Respect des signaux de début et de fin, éviter les obstacles et rester dans le couloir. Rentrer par le couloir de retour
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

Phase de structuration PS		situation 4	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début de jeu et les consignes	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont par équipes.</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantité suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace un seul espace avec des parcours en parallèle et un couloir pour le retour de chaque côté.</p> 	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois en slalomant entre les obstacles. Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à transporter	Respect des signaux de début et de fin, éviter les obstacles et rester dans le couloir. Rentrer par le couloir de retour
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

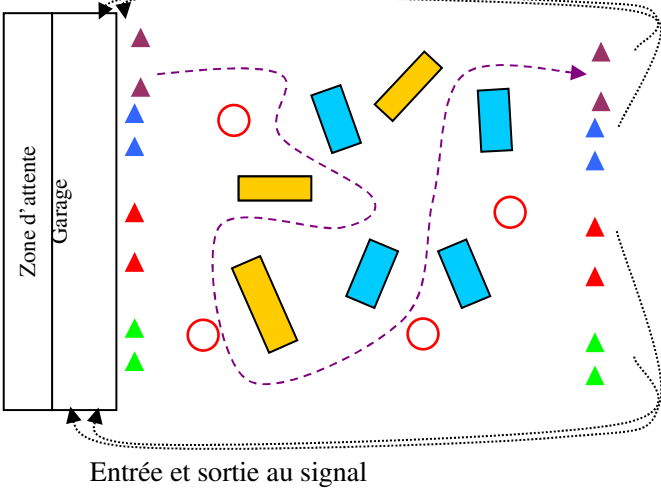
Phase de structuration PS		situation 5	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début de jeu et les consignes	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont par équipes de 4. L'équipe qui ne joue pas attend son tour.</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisienne Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantité suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace un seul espace avec des parcours en parallèle et un couloir pour le retour de chaque côté.</p> 	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades, ramener à son coéquipier un objet à la fois en slalomant entre les obstacles. Respecter les zones d'accélération et freinage Le jeu se termine quand il n'y a plus d'objets à transporter	Respect des signaux de début et de fin, éviter les obstacles et rester dans le couloir. Respecter les zones d'accélération et freinage. Rentrer par le couloir de retour
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

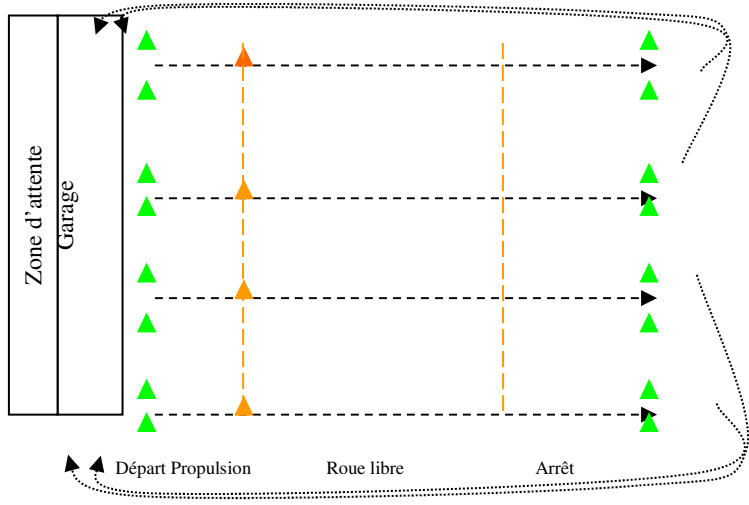
Phase de structuration PS		situation 6	
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début de jeu et les consignes	<p>Humain : Attente dans la zone derrière le garage Les élèves sont par équipes.</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots pour délimiter les espaces Des objets en quantité suffisante pour permettre à chaque joueur de faire entre 6 et 8 voyages</p> <p>Espace un seul espace avec des parcours en parallèle et un couloir pour le retour de chaque côté.</p> 	Choisir un engin, entrer au signal dans l'espace de jeu, s'y déplacer sans toucher ses camarades. Un coéquipier relayeur est placé au bout du dispositif. Lui donner l'objet et lui transmettre l'engin. Le relayeur ramène l'engin au départ en passant par le couloir de retour	Respect des signaux de début et de fin et rester dans le couloir. Rentrer par le couloir de retour.
		<p>Variables</p> <p>Les variables sont les mêmes que pour le dispositif précédent. Elles nécessitent la même progressivité:</p> <ul style="list-style-type: none"> • éviter les obstacles • slalomer • slalomer puis accélérer/ralentir 	
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Reprendre l'affiche en classe, et échanger sur les différents éléments de la tâche		

Phase de bilan PS			
En classe/avant	Découvrir le dispositif bilan Commenter les tâches attendues : dispositifs, entrées/sorties, itinéraires, actions motrices attendues		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Réaliser le parcours. Savoir si on a réussi ou non.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Tapis, plinths, cerceaux Signal sonore</p> <p>Espace :</p>	<p>Choisir un engin Entrer par une porte et sortir par la porte correspondante. Rouler sans toucher les obstacles.</p>	<p>Le parcours est réussi si le parcours est réalisé du début à la fin Mais aussi :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le début et la fin sont respectés ▪ Le chacun son tour est respecté ▪ L'élève connaît le dispositif et les actions
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...)		

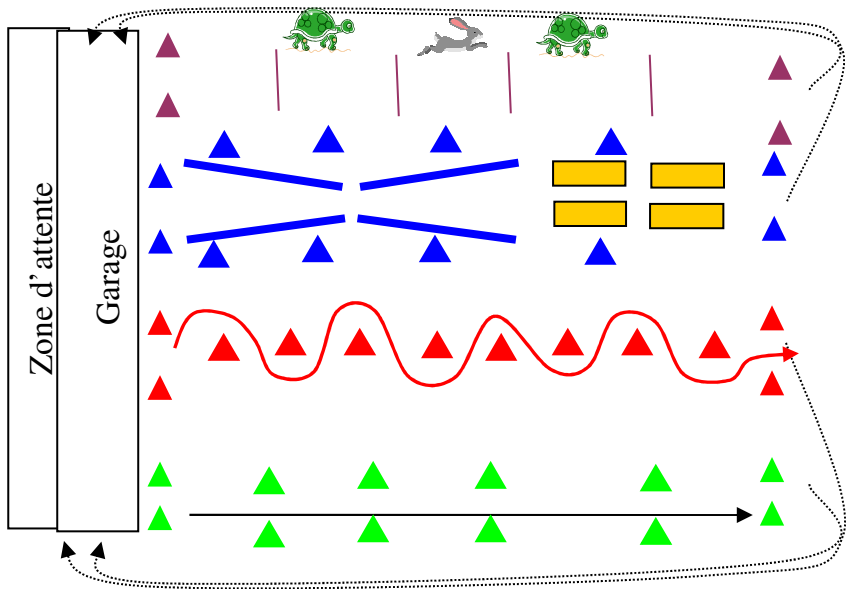
MS	Phase de découverte Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement Favoriser la quantité d'action	Phase de référence Se connaître	Phase de structuration Acquérir des habiletés nouvelles en s'exerçant	Phase de bilan Mesurer ses progrès	Objectifs langagiers (voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)
	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite les manières de faire 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles les critères de réussite 	D'ordre lexical: <ul style="list-style-type: none"> noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier) verbes d'actions pour décrire la tâche à réaliser/ réalisée par moi ou les autres (albums échos)
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Faire émerger les représentations Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les éléments du dispositif Lire et analyser les affiches : but dispositifs, critères de réussite, règles de fonctionnement 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les affiches des actions motrices à travailler 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le dispositif bilan et les quatre parcours possibles Commenter les tâches attendues : dispositifs, entrées/sorties, itinéraires, actions motrices attendues Choisir le contrat (niveau du parcours) en fonction des réussites précédentes 	D'ordre syntaxique : <ul style="list-style-type: none"> les pronoms (je/on, il/elle) dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans les temps de l'action dans le récit des prouesses les prépositions spatiales dans les commentaires, dans le récit des prouesses les complexités (parce que/comme, pour + infinitif/pour que, quand)
Dans la cour	Entrer, se propulser, s'arrêter, éviter les obstacles, sortir. <ul style="list-style-type: none"> Découvrir de visu le dispositif et les éléments qui le constituent Découvrir en pratique le dispositif et les règles 	Réaliser le parcours en évitant les obstacles, sortir au signal sonore. Savoir si on a réussi. <ul style="list-style-type: none"> Mettre en relation les affiches avec le dispositif réel, S'approprier les dispositifs en s'exerçant sur les différents niveaux. Valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...) 	Rouler en respectant les indications des panneaux. Rouler en prenant en compte les autres « rouleurs ». Rouler en suivant le tracé du parcours, selon les allures définies. <ul style="list-style-type: none"> Essayer les ateliers, s'entraîner sur les différents niveaux. 	Choisir un parcours, rouler sans s'arrêter. Savoir si on a réussi. <ul style="list-style-type: none"> Réaliser le contrat (niveau du parcours) Valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...) 	
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Représenter les parcours 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter l'identification et la nomination des différents éléments du dispositif. Trier et coller les gommettes sur la fiche individuelle de résultats 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser les manières de faire : reprise des affiches en classe 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer ses progrès : bilans individuels des contrats 	
	3 à 4 séances	1 à 2 séances	8 à 10 séances	1 à 2 séances	

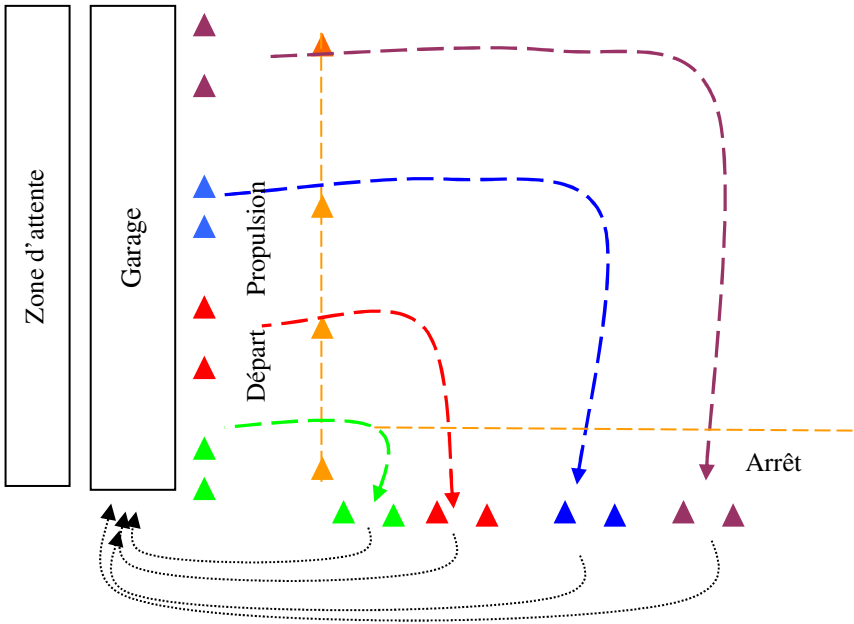
GS	Phase de découverte Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement Favoriser la quantité d'action	Phase de référence Se connaître	Phase de structuration Acquérir des habiletés nouvelles en s'exerçant	Phase de bilan Mesurer ses progrès	Objectifs langagiers (voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)
	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles le critère de réussite les manières de faire la mise en relation entre manière de faire et résultat de l'action 	Identifier <ul style="list-style-type: none"> le but le dispositif les règles les critères de réussite 	<p>D'ordre lexical:</p> <ul style="list-style-type: none"> noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs (imagier) verbes d'actions pour décrire la tâche à réaliser/ réalisée par moi ou les autres (albums échos) <p>D'ordre syntaxique :</p> <ul style="list-style-type: none"> les pronoms (je/on/il/elle/nous) dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans les temps de l'action dans le récit des prouesses, dans la formulation du contrat les prépositions spatiales dans les commentaires, dans le récit des prouesses les complexités (pour que, quand, comme, si conditionnel, où relatif, que relatif)
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Faire émerger les représentations Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette) 	<ul style="list-style-type: none"> Nommer les éléments du dispositif Lire et analyser les affiches : but dispositifs, critères de réussite, règles de fonctionnement 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'affiche des actions motrices à travailler 	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le dispositif bilan et les quatre parcours possibles Choisir le contrat (niveau du parcours) en fonction des réussites précédentes 	
Dans la cour	<p>Entrer, se propulser, s'arrêter, éviter les obstacles, sortir.</p> <ul style="list-style-type: none"> Découvrir de visu le dispositif et les éléments qui le constituent Découvrir en pratique le dispositif et les règles 	<p>Réaliser le parcours en évitant les obstacles, sortir au signal sonore. Savoir si on a réussi.</p> <ul style="list-style-type: none"> faire participer les élèves à l'installation des dispositifs : tableaux, affiches, éléments simples reprendre les affiches et les mettre en relation avec le dispositif réel s'approprier les dispositifs en s'exerçant sur les différents niveaux. valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...) 	<p>Rouler en respectant les indications des panneaux. Rouler en prenant en compte les autres « rouleurs ».</p> <p>Rouler en suivant le tracé du parcours, selon les allures définies.</p> <ul style="list-style-type: none"> Essayer les ateliers, s'entraîner sur les différents niveaux. 	<p>Choisir un parcours, rouler sans s'arrêter. Savoir si on a réussi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Réaliser le contrat (niveau du parcours) Valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...) 	
En classe	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Représenter les parcours 	<ul style="list-style-type: none"> Compléter l'identification et la nomination des différents éléments du dispositif. Trier et coller les gommettes sur la fiche individuelle de résultats 	<ul style="list-style-type: none"> Verbaliser les manières de faire : reprise des affiches en classe Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche 	<ul style="list-style-type: none"> Repérer ses progrès : bilans individuels des contrats 	
	3 à 4 séances	1 à 2 séances	8 à 10 séances	1 à 2 séances	

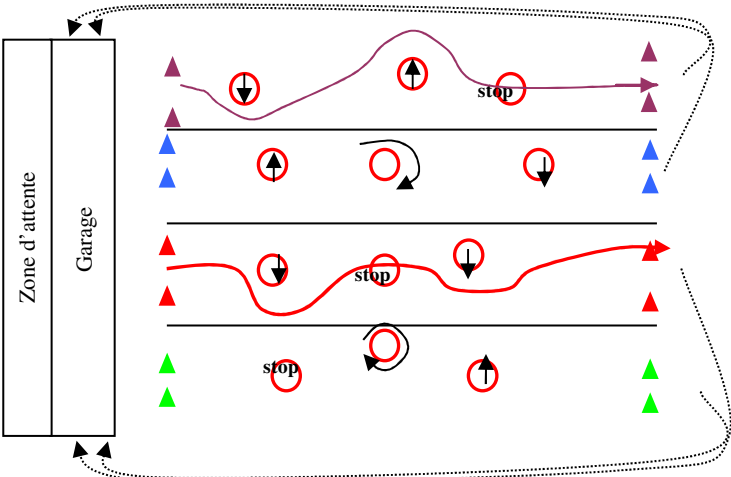
Phase de découverte MS – GS			
En classe/ avant	Faire émerger les représentations Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette)		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Réaliser le parcours. Savoir si on a réussi ou non.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Tapis, plinths, cerceaux Signal sonore</p> <p>Espace :</p> 	<p>Choisir un engin Rouler sans toucher les obstacles Sortir au signal</p>	<p>Entrer par une porte, se déplacer sans s'arrêter, ni toucher les obstacles, sortir au signal par la porte correspondante</p>
En classe/après	<p>Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Représenter le dispositif, se représenter en train d'agir Compléter l'identification et la nomination des différents éléments du dispositif</p>		

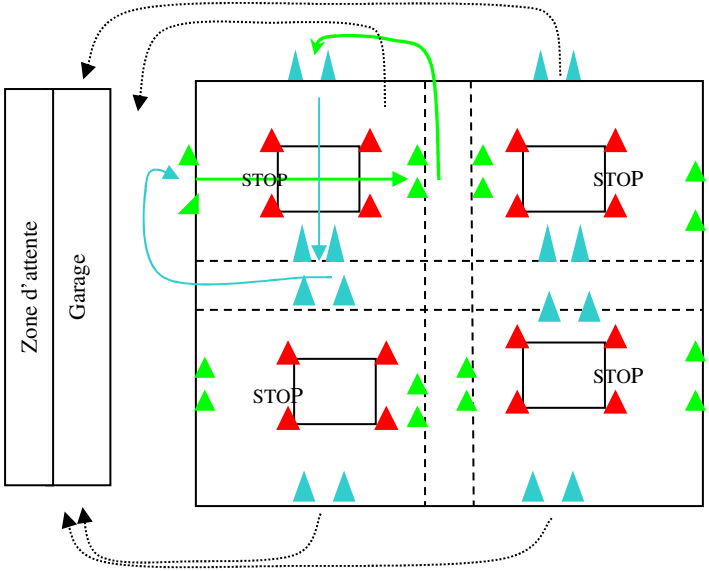
Phase de découverte MS - GS			
En classe/ avant	Lire et analyser les affiches : but, dispositifs, critères de réussite, règle de fonctionnement		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Entrer, se propulser, rouler, s'arrêter, sortir.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisienne</p> <p>Plots entrées/sorties</p> <p>Espace :</p> 	Choisir un engin Entrer, rouler, s'arrêter dans les zones indiquées	Respecter l'entrée et la sortie ainsi que les actions
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Représenter les parcours		

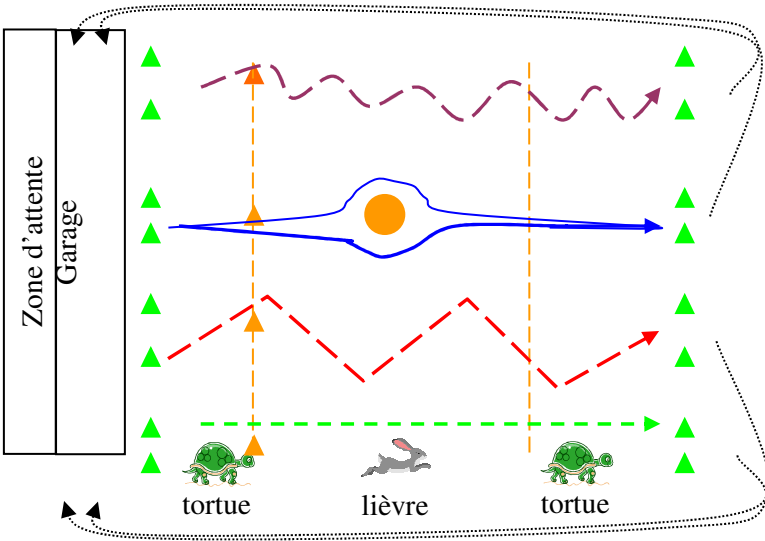
Phase de découverte MS - GS			
En classe/ avant	Lire et analyser les affiches : but, dispositifs, critères de réussite, règle de fonctionnement		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Entrer, se propulser, rouler, éviter les obstacles bas, sortir.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes</p> <p>Plots entrées/sorties, briques, cerceaux</p> <p>Espace :</p>	Choisir un engin Entrer, rouler en évitant les obstacles, s'arrêter dans la zone	Respecter l'entrée et la sortie Ne pas toucher les obstacles
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Représenter les parcours		

Phase de référence MS-GS			
En classe/ avant	Découvrir l'affiche des parcours à réaliser		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Rouler entre les « balises »	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Cordes, lattes, plinths, craies (pour tracer une ligne)</p> <p>Espace :</p> 	<p>Choisir un engin Rouler entre les balises</p> <p><u>Parcours vert</u> : traverser en roulant à l'intérieur de la bande étroite (50 cm de large environ) (MS), sans s'arrêter (GS)</p> <p><u>Parcours rouge</u> : suivre le parcours sans renverser de plots (MS), sans s'arrêter et sans faire tomber de plots (GS)</p> <p><u>Parcours bleu</u> : Passer dans l'entonnoir puis entre les caisses, sans rien toucher (MS), sans rien toucher et sans s'arrêter (GS)</p> <p><u>Parcours violet</u> : rouler très lentement puis très vite puis très lentement en restant en équilibre (MS) en restant en équilibre et sans s'arrêter (GS)</p>	<p>Pour les parcours vert/rouge/bleu:</p> <p><u>MS</u> : Rouler sans toucher les objets <u>GS</u> : rouler sans toucher les objets et sans s'arrêter</p> <p>Pour le parcours violet : Respecter les actions</p>
En classe/après	<p>Verbaliser les manières de faire : reprise de l'affiche en classe (MS, GS) Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>		

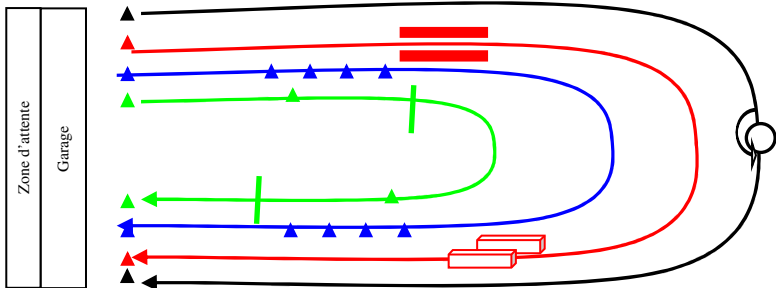
Phase de structuration MS			
En classe/ avant	Découvrir l'affiche des parcours à réaliser		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Démarrer, tourner sans s'arrêter et s'arrêter dans la zone.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes</p> <p>Plots entrées/sorties</p> <p>Espace :</p> 	Choisir un engin Rouler et tourner sans s'arrêter	Tourner sans s'arrêter S'arrêter dans la zone
En classe/après	Verbaliser les manières de faire : reprise de l'affiche en classe		

Phase de structuration MS - GS			
En classe/ avant	Découvrir l'affiche des parcours à réaliser		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Rouler en respectant les indications des panneaux.	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Cerceaux, panneaux de direction (ou affichettes)</p> <p>Espace :</p>  <p>The diagram shows a driving circuit. On the left, there is a vertical rectangular area divided into two sections: 'Zone d'attente' (waiting zone) and 'Garage'. From the 'Garage', three paths emerge: a purple path at the top, a red path in the middle, and a green path at the bottom. Each path is marked with various traffic signs: red triangles (warning), blue triangles (priority), red circles with black arrows (prohibitory or mandatory), and red circles with the word 'stop'. The paths are enclosed by a dotted line, and arrows indicate the direction of travel.</p>	Choisir un engin Rouler en suivant les indications : tourner, contourner, s'arrêter 3' au STOP	Respecter les indications des panneaux
En classe/après	<p>Verbaliser les manières de faire : reprise de l'affiche en classe (MS, GS)</p> <p>Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>		

Phase de structuration MS - GS			
En classe/ avant	Découvrir l'affiche des parcours à réaliser		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Rouler en prenant en compte les autres « rouleurs »	<p>Humain : 2 élèves par zone qui vont se croiser Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Cerceaux, panneaux de direction (ou affichettes)</p> <p>Espace : 4 zones, avec 2 entrées contigües chacune des panneaux STOP uniquement dans le sens de circulation du chemin VERT !</p> 	<p>Le rouleur VERT se déplace en tenant compte du déplacement du rouleur BLEU</p> <p>Choisir un engin</p> <p>BLEU et VERT partent ensemble Au stop, VERT s'arrête ⇒ Si BLEU est dans la zone, VERT attend ⇒ Si BLEU est sorti, VERT repart</p> <p>NB : Inverser les rôles pour que chaque élève vive les deux rôles</p>	<p>S'arrêter au STOP. Redémarrer quand la zone est libre.</p>
En classe/après	<p>Verbaliser les manières de faire : reprise des affiches en classe (MS, GS) Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche (GS)</p>		

Phase de structuration GS			
En classe/ avant	Découvrir l'affiche des parcours à réaliser		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Rouler en suivant le tracé du parcours et selon des allures définies	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Cerceaux, plots, affichettes lièvre/tortue</p> <p>Espace :</p> 	<p>Choisir un engin. Rouler sur le chemin et aux allures indiquées.</p> <p><u>Parcours violet</u> : petit slalom : suivre le parcours sans s'arrêter et sans faire tomber de plots</p> <p><u>Parcours bleu</u> : Contourner le rond-point sans s'arrêter</p> <p><u>Parcours rouge</u> : grand slalom : suivre le parcours sans s'arrêter et sans faire tomber de plots</p> <p><u>Parcours vert</u> : rouler très lentement puis très vite puis très lentement en restant en équilibre et sans s'arrêter</p> <p>Variable : Appliquer la contrainte des allures à chacun des parcours</p>	<p>Selon les parcours : Rester dans le chemin de l'entrée à la sortie Rouler à l'allure indiquée Ne pas s'arrêter Eviter les obstacles</p>
En classe/après	<p>Verbaliser les manières de faire : reprise de l'affiche en classe Observer les manières de faire qui permettent de réussir la tâche</p>		

Phase de bilan MS			
En classe/ avant	Découvrir le dispositif bilan et les quatre espaces de roue possibles Choisir le contrat (niveau du parcours) en fonction des réussites précédentes		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Choisir un parcours, rouler dans le parcours, sans s'arrêter (MS) Savoir si l'on a réussi	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Tapis, plinths, cerceaux Cerceaux, panneaux de direction (ou affichettes) Signal sonore</p> <p>Espace : Aménagement de + en + dense en fonction de la difficulté. NB : Pour faciliter la lecture, les panneaux de direction ne sont pas dessinés sur le schéma ci-dessous.</p>	<p>Choisir un engin Choisir un espace où l'on peut rouler sans toucher les obstacles Suivre les indications de direction Sortir au signal</p>	<p>Rouler dans l'espace sans s'arrêter (sauf indication d'un panneau) jusqu'au retentissement du signal Respecter les indications des panneaux Eviter les obstacles Sortir au signal</p> <p>Le projet est validé s'il correspond au contrat annoncé</p>
	<p>Le schéma illustre un dispositif de parcours divisé en quatre quadrants par une ligne verticale et une ligne horizontale. À gauche, il y a une 'Zone d'attente' et un 'Garage'. Des flèches pointillées indiquent des chemins de roue qui partent du garage, traversent les quadrants, et reviennent au garage. Les quadrants sont étiquetés : 'difficile' (haut-gauche), 'facile' (haut-droite), 'très difficile' (bas-gauche) et 'très facile' (bas-droite). Les obstacles sont représentés par des formes géométriques colorées : triangles (rouges, bleus, verts), cercles (rouges) et rectangles (bleus, jaunes). Une entrée et une sortie au signal sont indiquées en bas.</p>		
En classe/après	Réaliser le contrat (niveau du parcours) Valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...)		

Phase de bilan GS			
En classe/ avant	Découvrir le dispositif bilan et les quatre parcours possibles Choisir le contrat (niveau du parcours) en fonction des réussites précédentes		
Tâche	Dispositif	Consignes	Critères de réussite
Choisir un parcours, rouler dans le parcours, sans s'arrêter Savoir si l'on a réussi	<p>Humain : 1 élève par chemin Attente dans la zone derrière le garage</p> <p>Matériel : Porteurs, trottinettes à 4 roues, tricycles, draisiennes Plots entrées/sorties Lattes, plinths, cerceaux Cerceaux, panneaux de direction (ou affichettes) Signal sonore</p> <p>Espace :</p> 	<p>Choisir un engin</p> <p>Choisir un parcours en fonction des contraintes :</p> <p><u>Parcours vert</u> : accélérer/s'arrêter</p> <p><u>Parcours bleu</u> : réaliser 2 slaloms</p> <p><u>Parcours rouge</u> : passer entre deux lattes et deux plinths</p> <p><u>Parcours noir</u> : réaliser un virage et un tour complet</p> <p>Réaliser le parcours 3 fois.</p>	<p>Réaliser les actions propres au parcours choisi.</p> <p>Le projet est validé s'il correspond au contrat annoncé (MS, GS) Le réussir 3 fois</p>
En classe/après	Réaliser le contrat (niveau du parcours) Valider les réussites à l'aide d'un système de codage (gommettes, perles, etc...)		

Objectifs langagiers liés au module Petite Section

(voir « Enseigner la langue orale en maternelle », P.Boisseau, Ed. Scéren/Retz)

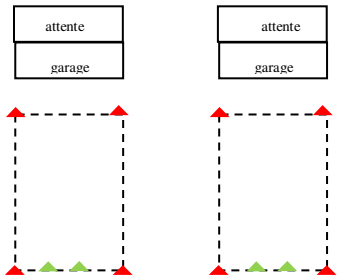
D'ordre lexical:

- **noms, formes, couleurs pour nommer et décrire les éléments des dispositifs** (imagier)
- **verbes d'actions pour décrire ce que je fais/ai fait ou ce que les autres font /ont fait** (albums échos)

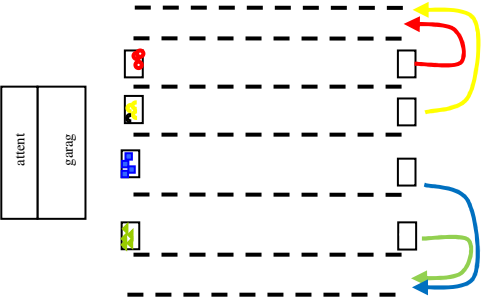
D'ordre syntaxique :

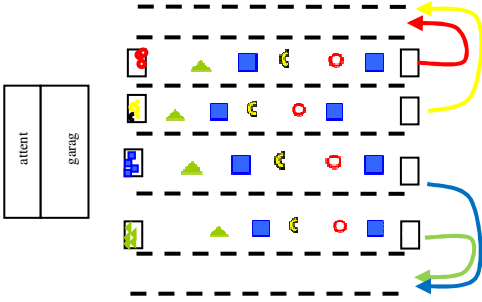
- **les pronoms (je/on, il/elle)** dans les commentaires de l'adulte, les commentaires par l'enfant de l'action de ses camarades, les commentaires de ses propres actions, dans les bilans
- **les temps de l'action** dans le récit des prouesses
- **les prépositions spatiales** dans les commentaires, dans le récit des prouesses
- **les complexités** (pour +infinitif, parce que, qui relatif)

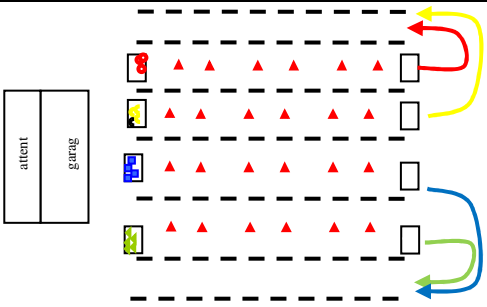
Phase de découverte PS		Situation 1
En classe/avant	<p>Connaitre les règles de fonctionnement : respecter les espaces et les signaux sonores</p> <p>Connaitre les règles de sécurité : attendre son tour dans la zone d'attente et ne pas se rentrer dedans</p>	<p>Langage</p> <p>Faire émerger les représentations : Qu'est-ce que c'est ? Qui sait faire du vélo ? de la trottinette ? Aimes-tu faire du vélo ? de la trottinette ? Où fais-tu du vélo, avec qui ?</p>
Tâche	Dispositif	
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu		<p>Enoncer les règles : Je/on rentre quand la cloche sonne. Je/on m'/s'arrête quand j'entends la cloche. On se rentre pas dedans. Je/on sors/sort par la porte.</p> <p>Nommer le matériel et les espaces: Engins – plots – garage – zone d'attente</p>
En classe/après	<p>Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...)</p> <p>Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette).</p>	<p>Raconter ce qu'on a fait : J'ai fait du vélo/de la trottinette. J'ai roulé dans l'espace de jeu.</p>

Phase de découverte PS		Situation 2
En classe/avant	Nommer les éléments du dispositif Lire et comprendre les dispositifs sur une affiche (photo du dispositif)	<p style="text-align: center;">Langage</p> <p>Evoquer la séance précédente : On a fait ... Il fallait...</p> <p>Enoncer les règles : Je/on rentre quand la cloche sonne. Je/on m'/s'arrête quand j'entends/on entend la cloche. On se rentre pas dedans. Je/on sors/sort par la porte. Je/on pousse l'engin pour rentrer au garage. Je/on pose l'engin doucement.</p> <p>Nommer le matériel et les espaces: Engins – plots – garage – zone d'attente</p> <p>Raconter ce qu'on a fait : J'ai fait du vélo/de la trottinette. J'ai roulé dans l'espace de jeu.</p>
Tâche	Dispositif	
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu		
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	

Phase de structuration PS		Situation 1
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Langage Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu		Reformuler les consignes : Je ramasse un objet. Je prends un seul objet. Je rapporte l'objet dans la caisse/à mon copain.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Formuler les critères de réussite : Je réussis si je touche pas les obstacles. Nommer le matériel et les espaces: Caisse – objets : anneaux, palets, bâtons, cubes. Raconter ce qu'on a fait : J'ai ramassé des objets. Je les ai mis/rapportés dans la caisse/à mon copain.

Phase de structuration PS		situation 2
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Langage Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes		Reformuler les consignes : Je roule dans le couloir Je rentre au garage en poussant mon vélo. Je rentre au garage par le chemin. Il faut pas toucher les plots.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Formuler les critères de réussite : Je réussis si je reste dans le chemin/le couloir. Nommer le matériel et les espaces: Couloir - caisse – objets : anneaux, palets, bâtons, cubes. Raconter ce qu'on a fait : J'ai roulé sur le chemin/dans le couloir.

Phase de structuration PS		situation 3
		Langage
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes	 <p>The diagram shows a game device layout. On the left, there is a vertical rectangle divided into two sections labeled 'attente' (waiting) and 'garage' (garage). To the right, a path is defined by dashed lines, starting from the 'attente' area and ending at the 'garage' area. The path contains several obstacles: a red car, a green triangle, a blue square, a yellow circle, a red circle, and a blue square. A red arrow indicates a path starting from the top right, moving left, then down, then left again. A yellow arrow indicates a path starting from the top right, moving left, then down, then left again. A blue arrow indicates a path starting from the bottom right, moving left, then up, then left again. A green arrow indicates a path starting from the bottom right, moving left, then up, then left again.</p>	Reformuler les consignes : Il faut pas toucher les plots. Il faut éviter les obstacles.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Formuler les critères de réussite : Je réussis si je touche pas les obstacles. Nommer le matériel et les espaces: Obstacles Raconter ce qu'on a fait : J'ai roulé sur le chemin/dans le couloir. J'ai évité les obstacles.

Phase de structuration PS		situation 4
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Langage Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes	 <p>The diagram shows a game area with a signpost on the left labeled 'attente' (waiting) and 'garage' (garage). To the right, there are four lanes defined by dashed lines. Each lane contains a row of red triangles representing obstacles. On the right side of each lane, there is a small white box representing a goal or end point. Colored arrows indicate movement paths: a red arrow curves from the top lane, a yellow arrow from the second lane, a blue arrow from the third lane, and a green arrow from the bottom lane, all pointing towards the goals.</p>	Reformuler les consignes : Je dois faire des virages. Je dois slalomer.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Nommer le matériel et les espaces: Obstacles Formuler les critères de réussite : Je réussis si je touche pas les obstacles. Catégoriser les engins : 2 roues/ 3 roues, stables/pas stables, debout/assis Catégoriser les actions : pédaler/patiner/pousser avec ses pieds Nommer les différents engins : tricycles, trottinettes, draisiennes, vélo. Raconter ce qu'on a fait : J'ai fait des virages. J'ai slalomé entre les plots.

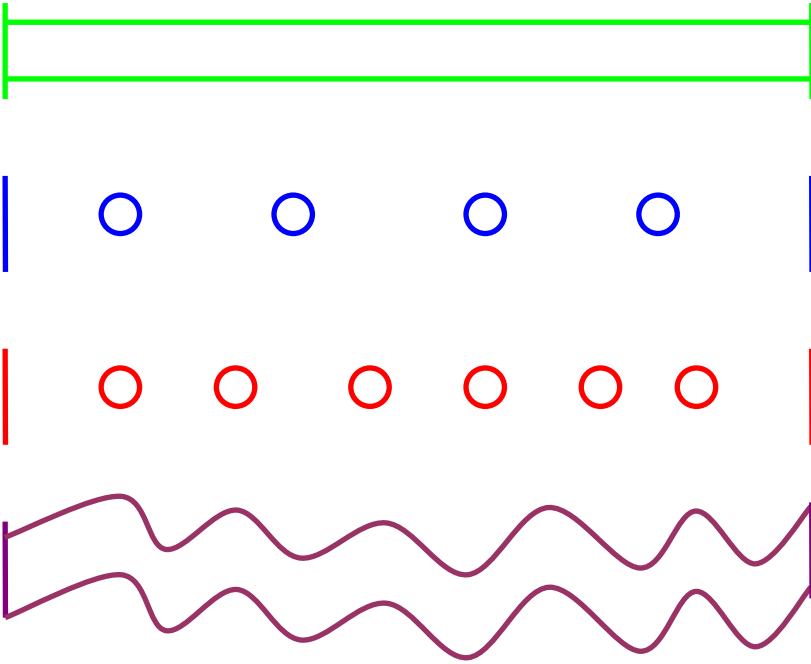
Phase de structuration PS		situation 5
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Langage Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes		Reformuler les consignes : Je vais vite/j'accélère après les plots. Je freine/je ralentis après le cône.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Formuler les critères de réussite : Je réussis si je m'arrête avant l'arrivée. Nommer le matériel et les espaces: Zone d'accélération/de freinage Raconter ce qu'on a fait : J'ai roulé sur le chemin/dans le couloir. J'ai évité les obstacles. J'ai fait des virages. J'ai slalomé entre les plots.

Phase de structuration PS		situation 6
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Langage Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes		Reformuler les consignes : Je donne l'objet à mon copain/au relayeur. J'attends debout/en position de relayeur.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Nommer le matériel et les espaces: Relais - relayeur Raconter ce qu'on a fait : J'ai donné l'objet à mon copain/au relayeur.

Phase de bilan PS		Langage
En classe/avant	Découvrir le dispositif par une visite du dispositif Décrire les situations (dispositif, but, critères de réussite) à partir des photos	Evoquer la séance précédente.
Tâche	Dispositif	Enoncer les règles.
Se déplacer dans l'espace de jeu. Respecter les signaux de début et fin de jeu et les consignes		Reformuler les consignes : J'entre par la porte. Je sors par la porte de la même couleur. Je sors quand j'entends la cloche. J'évite les obstacles.
En classe/après	Verbaliser le vécu corporel et en garder une trace (dictée à l'adulte, dessin, photos...) Identifier et nommer les différents éléments du dispositif (à partir des photos, du dessin, éventuellement d'une maquette). Représenter les dispositifs et se représenter dans l'espace en train d'agir + dictée à l'adulte	Formuler les critères de réussite : Je réussis si je touche pas/j'évite les obstacles.
		Nommer le matériel et les espaces. Raconter ce qu'on a fait : Qu'est-ce qu'on a appris ?

Exemples de tracés de cour pour des activités de PILOTAGE

Proposition1 : des chemins parallèles de difficultés variables



Proposition2 : des chemins parallèles rectilignes identiques mais de couleurs différentes



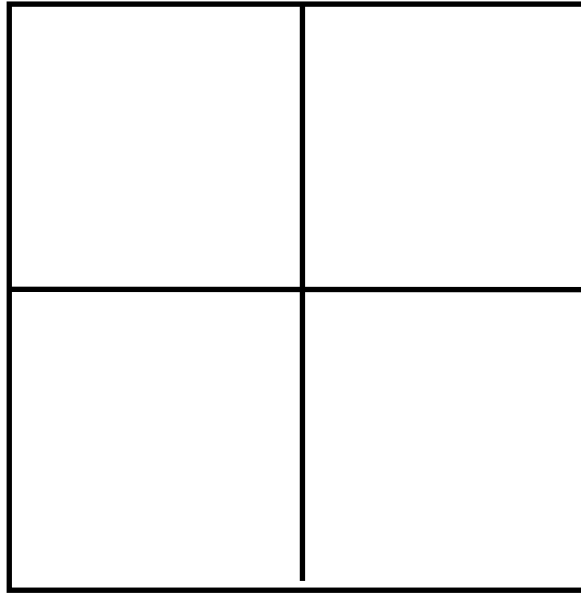
Proposition3 : des chemins parallèles rectilignes mais de couleurs et largeurs différentes



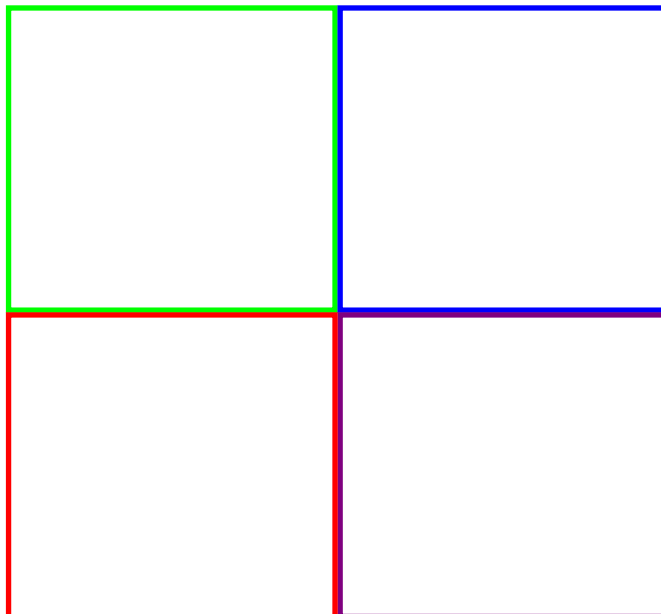
Proposition4 : des chemins parallèles rectilignes mais de couleurs différentes *pleins*



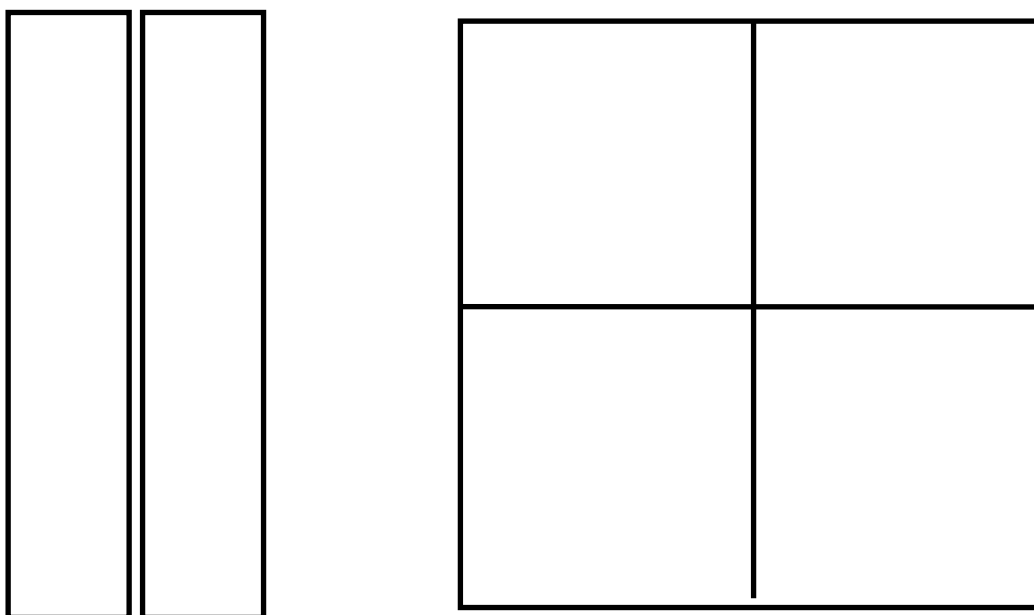
Proposition5 : des zones juxtaposées



Proposition6 : des zones juxtaposées avec couleurs



Proposition7 : des zones juxtaposées avec zones d'attente et de garage



Proposition8 : un circuit courbe (intéressant car difficile à mettre en place avec le matériel classique de l'école mais peut-être moins exploitable en pilotage).

