|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Entrée dans l’activité** | **Situation de référence** | **Objectifs d’apprentissage** | | **Situations d’apprentissage** | **évaluation** |
| Dispositif plus ou moins complexifié : permet aux élèves  - de devenir progressivement actif  - d’essayer différents engins  - de repérer l’espace et de s’orienter  - d’apprendre les règles | Permet à l’enseignant d’évaluer  - l’engagement de chaque élève  - le respect des règles | Doit permettre :  -les progrès moteur de chaque élève  - l’augmentation de l’engagement de chacun (intensité plus élevée, essai de différents engins)  - de prendre en compte les contraintes (règles, obstacles) | | | Doit permettre une évaluation :  De l’enseignant :  -de l’engagement et des actions de chaque élève  - du respect des règles  De l’élève :  - quel engin je préfère  - quelles actions je sais faire |
| **Se déplacer en respectant les règles**  Le camp ruiné  Suivez le guide | **Se déplacer en évitant les obstacles et en respectant les règles**  Le parcours de maniabilité | Maîtrise de l’engin | **Manipuler un engin roulant** | Le chantier  Parcours adroit | **Se déplacer en évitant les obstacles et en respectant les règles**  Le parcours de maniabilité |
| **Se propulser**  **Accélérer, ralentir, freiner** | Le serveur  Les zones |
| **S’équilibrer** | Coffre à jouets  Jacques a dit  Les déménageurs |
| Maitrise des déplacements | **Piloter** | Les milles obstacles  Attention aux flèches  Les 3 couleurs |
| **Maîtriser sa vitesse** | Parcours propulsion  Pas de collision |
| **Circuler en coopération** | Le foulard rouge |

Module d’apprentissage « engins roulants » cycle 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Le camp ruiné**  **But :**  **Matériel et dispositif :**  - un Plateau délimité  - Un vélo par élève  - Des objets (soucoupes, foulards, quilles…), en nombre plus important que le nombre d’équipiers, pour composer le trésor  Trois camps équidistants  Un camp matérialisé par équipe  Un trésor situé dans chaque camp (posé sur une table basse par exemple)  **Organisation de la classe :**  3 équipes : une dans chaque camp  **Consigne : Être l’équipe qui réussit à vider son camp la première**  Chaque équipier transporte un par un les objets de son camp vers le camp adverse de son choix.  Tout joueur,  - posant le pied au sol,  - heurtant un autre joueur, doit reposer son objet dans son camp et en prendre un autre.  **Variables**  - Varier la quantité, la taille des objets à transporter.  - Augmenter la taille du terrain.  - Limiter le temps de jeu.  - Imposer un mode de transport (main droite, main gauche).  - Introduire un gardien par équipe, ayant prise sur les adversaires (prise de foulard accroché au col).    **Parcours de maniabilité**  **But :** Piloter son engin roulant et respecter les différentes consignes tout au long d’un parcours.    **Consignes**  « Vous allez au parking chercher votre engin puis vous vous engagez sur le parcours en respectant les différentes consignes.  - Atelier 1 : Slalomer entre des plots (alignés ou non alignés, plus ou moins serrés).  - Atelier 2 : Sortir par le bout de l’entonnoir sans sortir du couloir.  - Atelier 3 : Suivre un couloir (plus ou moins sinueux voir en Z selon le niveau des élèves) qui devient de plus en plus étroit.  - Atelier 4 : Emprunter la bonne route: celle pour les trottinettes et celle pour les vélos par exemple.  - Atelier 5 : Suivre un couloir avec un virage prononcé (Varier la complexité du virage en fonction du niveau des élèves).  - Atelier 6 : Franchir (vélos) ou éviter (trottinettes) des obstacles (des planches de hauteurs différentes en fonction du niveau des élèves)  - Atelier 7 : Ralentir dans la zone orange pour s’arrêter dans la zone rouge. Descendre de son engin et le ranger au parking.  **Parcours adroit**  **Descriptif et aménagements pour simplifier ou complexifier :**  Atelier 1 : Sortir de son parking sans percuter les autres élèves, s’engager dans l’entonnoir sans sortir du couloir. (Aménagements : couloir plus ou moins large)  Atelier 2 : Suivre un couloir sinueux sans en sortir. (Aménagements : largeur du couloir, couloir plus ou moins sinueux voir couloir en Z)  Atelier 2 : A chaque panneau STOP, s’arrêter, poser un pied au sol et repartir.  Atelier 3 : Traverser la forêt sans toucher aux différents obstacles. (Aménagements : Nombre et écarts entre les obstacles)  Atelier 4 : Slalomer entre des plots. (Aménagements : plots plus ou moins espacés)  Atelier 5 : A chaque panneau STOP, s’arrêter faire le tour de son vélo et repartir (Aménagements pour complexifier : remonter sur son vélo de l’autre côté)  **Consignes pour les rouleurs :** « Vous allez au parking chercher votre engin roulant puis vous vous engagez sur le parcours en essayant de ne pas poser les pieds au sol en dehors des arrêts. Vous empruntez le couloir de retour pour venir garer votre engin roulant dans le parking. Vous devez faire attention aux autres car il ne faut pas se percuter. »  Eventuellement, les élèves peuvent repartir en choisissant un autre engin roulant (trottinette/planche à roulettes, skate, …)  **Rôle de l'enseignant :** faire respecter et rappeler si besoin les consignes tout au long du parcours ; donner le signal de changement d’engin, faire respecter les consignes de sécurité (ne pas se percuter).  **Critère de réussite :**  Les engins roulants ne tombent pas, ne se percutent pas, ne touchent aucun obstacle lors de la traversée de la forêt ou lors du slalom  **Le serveur**  **But :** augmenter la maîtrise de l’engin : rouler droit  **Matériel et dispositif :**  - un engin par élève (avec support pour mettre objet)  - différents objets (gobelets, cubes, …) posés sur un banc (ou plinthe)  - bandes rectilignes matérialisées au sol (craie, ficelle, …)  Classe partagée en deux groupes (les rouleurs et les observateurs)    **Consigne :**  Les rouleurs : vous prenez un objet sur le banc et sans sortir du couloir et sans poser les pieds à terre, vous allez le donner à votre copain qui est au bout du parcours  Les observateurs : vous vérifiez que votre partenaire ne sort pas du couloir, vous récupérez l’objet et vous allez le reposer.  **Variables :**  - largeur des couloirs  - imposer un engin pour chaque parcours  - zone de repos (où l’on a le droit de poser un pied à terre)  - tenue de l’objet dans la main  **Le coffre à jouets**  **But :** circuler parmi des obstacles mobiles  **Matériel et dispositif:**  - Un engin roulant par cycliste  - De nombreux objets divers : les « jouets » de quatre catégories différentes  - 4 caisses (une par catégorie de « jouets »)  - Plateau carré délimité :  - Zone centrale avec de nombreux objets  - Une caisse à chaque coin du carré  **Organisation de la classe :**  Élèves en dispersion  Possibilité de multiplier les ateliers  **Consigne :**  Vous devez transporter tous les « jouets » de la zone centrale dans la caisse correspondante  Vous ne pouvez transporter qu’un objet à la fois.  Si le jouet tombe, vous le rapportez dans la zone centrale.  En cas de collision, vous ramenez le jouet dans la zone centrale, et vous en prenez un autre.  **Variables :**  -Introduire un ou plusieurs piétons pour rapporter les objets perdus.  - Ramener le plus de jouets possible en un temps donné.  - Introduire des piétons promeneurs.  **Les mille et un obstacles**  **But :** découvrir différents types d’obstacles, adapter sa motricité aux différents obstacles  **Matériel et dispositif :**  - autant d’engins que d’élèves  - différents obstacles : planche pour bascule,  - plots ; flèches  - 4 zones de circuit, une zone de regroupement    **Consigne :**  Vous choisissez un engin et vous faites le parcours en respectant le sens des flèches et les autres. Vous essayez de franchir les obstacles plusieurs fois. Au signal vous retournez au parking  **Variables :**  - nombre d’obstacles par zone  - obligation de prendre tous les engins pour chaque parcours  - temps limité  **Attention aux flèches**  **But**: respecter le sens des flèches  **Matériel et dispositif :**  - Autant d’engins que d’élèves  - une zone de regroupement  - différents panneaux : sens interdits, flèches posées sur le sol ou dessinées    **Consigne :**  Vous roulez sans vous arrêter sur le parcours en respectant les autres, et les sens interdits. Au signal vous retourner au parking.  **Variables** :  - le nombre de panneaux sens interdits  - le marquage des flèches : vertical pour GS /CP  **Parcours propulsion**  **But :** adapter sa vitesse à la situation  **Matériel et dispositif :**  - un engin roulant par élève  - mise en place d’un parcours qui oblige l'élève à ralentir, à accélérer, à freiner, à s'arrêter. Dans l'idéal, ce parcours traversera différents revêtements (bitume, gazon, terre…). On adaptera le nombre d'élèves qui roulent en même temps à la taille du parcours.    **Consignes**  **pour les rouleurs :** « vous devez réaliser ce parcours en allant ni trop vite ni trop lentement. A certains moments, il faudra ralentir, à d'autres moments vous pourrez accélérer, c'est à vous de trouver la bonne vitesse durant ce parcours. »  **Variables :**  - virages plus ou moins prononcés  - chronométrer les élèves  - mettre des panneaux pour indiquer l'action à réaliser avant chaque zone (accélérer, ralentir, s'arrêter)  **Le foulard rouge**  **But :** circuler avec les autres, en coopération  **Matériel et dispositif :**  - Un engin roulant par élève  - Un foulard rouge attaché à la poignée gauche du guidon  - Un ou plusieurs couloirs larges, de formes diverses tracés au sol  **Organisation de la classe :**  Classe partagée en deux groupes : un groupe circule dans un sens, l’autre groupe dans l’autre sens.  **Consigne :**  Vous circulez dans les couloirs et vous vous croisez du côté du foulard**.**  **Variables :**  - Ajouter un foulard bleu à la poignée droite de chaque engin.  Au signal du maître changer de côté de croisement : « par le côté rouge… par le côté bleu, ».  - Parcours avec panneaux.  - Ajout de piétons ou obstacles | **Suivez le guide**  **But :** adapter sa vitesse et sa trajectoire  **Matériel et dispositif :**  - Plateau délimité avec des repères dispersés  (plots, coupelles)  - Un engin roulant par élève  **Organisation de la classe :**  Elèves par doublette : un meneur / un suiveur  Doublettes en dispersion    **Consigne :**  Pour le meneur : se déplacer librement sur le plateau en contournant les repères  Pour le suiveur : suivre les déplacements du meneur en maintenant l’écart  Changer régulièrement les rôles  **Variables :**  - Un meneur avec plusieurs suiveurs.  - Inverser les rôles au passage dans une zone indiquée.  - Varier les vitesses au signal du meneur (signal visuel, signal sonore).  - Varier les obstacles (couloirs, cerceaux…).  **Le chantier**  **But : par** équipe aller chercher le plus de briques possible pour construire une tour.  **Matériel et dispositif :**   * Une caisse commune aux deux équipes contient un grand nombre de briques encastrables. * Une zone de départ qui est aussi l’endroit de la construction.   Remarque : il est particulièrement pratique que les engins soient équipés d’un système pour mettre des objets (boîte à glace par exemple).   * Constituer deux équipes, tous ont un engin sauf le bâtisseur. Les camionneurs de chaque équipe effectuent des allers retours suivant un parcours où ils doivent croiser leurs coéquipiers afin d’acheminer le plus de briques possibles.     **Consigne :**  **- aux camionneurs :** rapporter le maximum de briques au bâtisseur sans gêner ses partenaires. Prendre une seule brique à la fois.  **- aux bâtisseurs :** empiler les briques que vous apportent les camionneurs pour faire la tour la plus haute possible.  **Critères de réussite**  - Chercher à aller vite, éviter les autres.  - Construire une tour plus haute que l’autre équipe.  **Variables**   * Les zones de départ et d’arrivée * Le trajet à effectuer (avec ou sans croisement (deux boucles) etc…) * Équipe     **Les zones**  **But :** maitriser et contrôler sa vitesse  **Matériel et dispositif :**  - Un engin roulant par élève  - Lattes rouges : zone d’arrêt  - Cônes orange : zone de ralentissement  Un parcours en circuit, comportant plusieurs zones balisées :  - cônes (ou lattes) orange délimitant des zones de ralentissement  - cônes (ou lattes) rouges délimitant des zones d’arrêt  Classe entière répartie sur tout le parcours  **Consigne :**  Vous devez réaliser le parcours : vous ralentissez entre les cônes orange et vous devez vous arrêter entre les lattes rouges puis repartir.  **Variables :**  Varier les longueurs des zones d’arrêt et de ralentissement.  Hors des zones, rouler de plus en plus vite.  Faire une course avec des slaloms identiques  **Jacques a dit**  **But :** rester en équilibre le plus longtemps  **Matériel et dispositif :**  - un plateau délimité  - un engin roulant par élève  **Organisation de la classe :**  Classe entière en dispersion  **Consignes**  Vous circulez en obéissant aux ordres du meneur, quand ils sont précédés de la formule : « Jacques a dit ».  Exemples d’ordre : lâcher une main, lever les fesses, lever un pied, lâcher une main et lever un pied…  Vous ne devez pas obéir aux ordres non précédés de la formule  **Variables**  - Imposer des équilibres différents en traversant des zones délimitées.  (Exemple : Jacques a dit : « Traverser la zone entre les plots rouges en tenant son guidon de la main droite »).  - Évoluer vers un jeu d’imitation. Par 2, l’un imite les positions prises par l’autre. Inverser les rôles  **Les 3 couleurs**  **But :** adapter sa vitesse et sa trajectoire  **Matériel et dispositif :**  - Plateau comprenant trois ateliers identiques  - Un engin roulant par élève  - Plots de 3 couleurs différentes par atelier  - Foulards ou dossards pour distinguer les groupes  **Organisation de la classe :**  Elèves répartis équitablement dans chaque atelier.  Dans chaque atelier, faire 3 groupes.  Chaque groupe est associé à une couleur de plots.  Élèves en dispersion dans chaque atelier.    **Consigne :**  Vous vous déplacez de plot en plot sans provoquer de collision  Vous ne devez passer que par les plots de la couleur correspondant à votre groupe  **Variables :**  - Varier les distances entre les plots.  - Effectuer les déplacements sans s’arrêter.  - Ne pas effectuer deux fois le même parcours.  - Changer de couleur après un certain temps ou au signal du meneur  **Les déménageurs**  **But :** savoir rester en équilibre longtemps  **Matériel et dispositif:**  Un engin roulant par élève  Plusieurs chaises  Divers objets de formes et de tailles différentes  Plateau délimité. Des chaises en dispersion dans l’espace. Deux ou trois objets divers déposés sur chaque chaise.  Classe en dispersion dans l’espace    **Consigne :**  Vous devez déménager un objet de votre choix d’une chaise à une autre, sans poser le pied à terre.  Vous ne pouvez prendre qu’un seul objet à déménager à la fois  **Variables :**  - Prendre l’objet avec une main, le déposer avec l’autre.  - Associer les objets avec les chaises (les objets bleus sur les chaises bleues…).  - Imposer un lieu de dépôt commun (sur une table).  -Imposer un parcours (chaises en cercle numérotées, par exemple) avec autorisation de dépassement.  **Pas de collision**  **But :** circuler parmi des obstacles mobiles  **Matériel et dispositif:**  - Un engin roulant par élève  - Plots, panneaux (stop, flèche directionnelle, balise)  - Plateau délimité, parsemé d’obstacles dont un tracé de carrefour  **Organisation de la classe :**  Classe entière en dispersion    **Consigne :**  Vous devez circuler sans collision : vous évitez les obstacles.  Dans le carrefour, vous devez respecter les indications des panneaux  **Variables :**  - Ajouter le maître piéton.  - Ajouter d’autres élèves piétons.  - Varier la nature des panneaux du carrefour. |