

Adapter ses déplacements...



...activité de pilotage au cycle1



équipe de cycle maternelle Mourguet
et cpc-EPS Lyon Part-Dieu

PILOTAGE : maternelle MOURGUET

Compétence spécifique 2: Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Être capable de :

- se déplacer avec ou sur des engins présentant un caractère d'instabilité (tricycles, trottinettes, vélos, rollers...);

Mise en œuvre :

- activités *de rouler et de glisse* (pilotage) : chariots, tricycles, vélos, rollers, patins à glace, skis...

Exemples de compétences à atteindre en fin d'école maternelle :

- activités de pilotage : bicyclette (rouler en ligne droite, accélérer, ralentir, faire un virage, monter et descendre une petite pente, s'arrêter sur une zone de quatre mètres) ;

Idées-forces de la compétence sp. 2:

La maîtrise du pilotage de différents engins de déplacement

Et une conscience de cette maîtrise en rapport à un environnement plus ou moins difficile

- construire, enrichir, commencer à coordonner les actions fondamentales:
 - rouler droit, s'arrêter, se diriger, tourner
 - ralentir ou accélérer, franchir un obstacle...
- acquérir des connaissances
 - sur soi : connaître le résultat de ses actions fondamentales (ci-dessus) sur chacun des différents engins
 - en construisant des relations entre **Faire** ↔ **Dire**
 - sur l'activité : les différentes actions liées aux déplacements des notions de sécurité, de trajet, de difficulté relative à l'environnement

Formulation pour l'élève:

"je roule avec tous les engins, sur tous les parcours."

"et je sais dire ce que je réussis"

Démarche d'apprentissage:

- les 2 priorités des Programmes à prendre en compte
liaison à la maîtrise du langage :
DIRE le nom des engins, les déplacements (les actions et les parcours)
liaison au vivre ensemble
respecter et dire les **règles** de sécurité, de conduite sur le parcours
- les compétences transversales à construire :
développer son répertoire moteur, dire les **réussites**, les progrès

Démarche d'enseignement:

Donner un cadre **sécuritaire** (CT4) qui permettra une quantité et une qualité d'actions suffisantes pour passer **du plaisir d'agir** (CT1) à la compréhension du **SENS** de l'activité (maîtriser tous ses déplacements, CT2 et CT3)

Connaissance du Résultat et progressivité des situations

PS	MS	GS
Connaître les ateliers, ceux où l'on est passé	Connaître les ateliers + connaître ses réussites faire le parcours entier entrée → sortie	Réussir en fonction d'un niveau de difficulté choisi (facile, difficile) Reconnaître ses progrès
CR: passer sur les 2 circuits Rouler droit Finir la boucle ?	CR: passer sans tomber 4 ou 5 ateliers sur le parcours 1 point par atelier réussi	CR: passer sans tomber 4 ou 5 ateliers sur le parcours 1 point ou 2 points par atelier

Mise en œuvre

pour l'équipe de cycle et le cpc-EPS:

Inventorier votre matériel à piloter : 10 trottinettes, 18 tricycles

Les accessoires : lattes et cônes ASCO, poteaux des panneaux signalisation, élastiques, caissettes et petits cylindres, essayer de trouver des plans inclinés

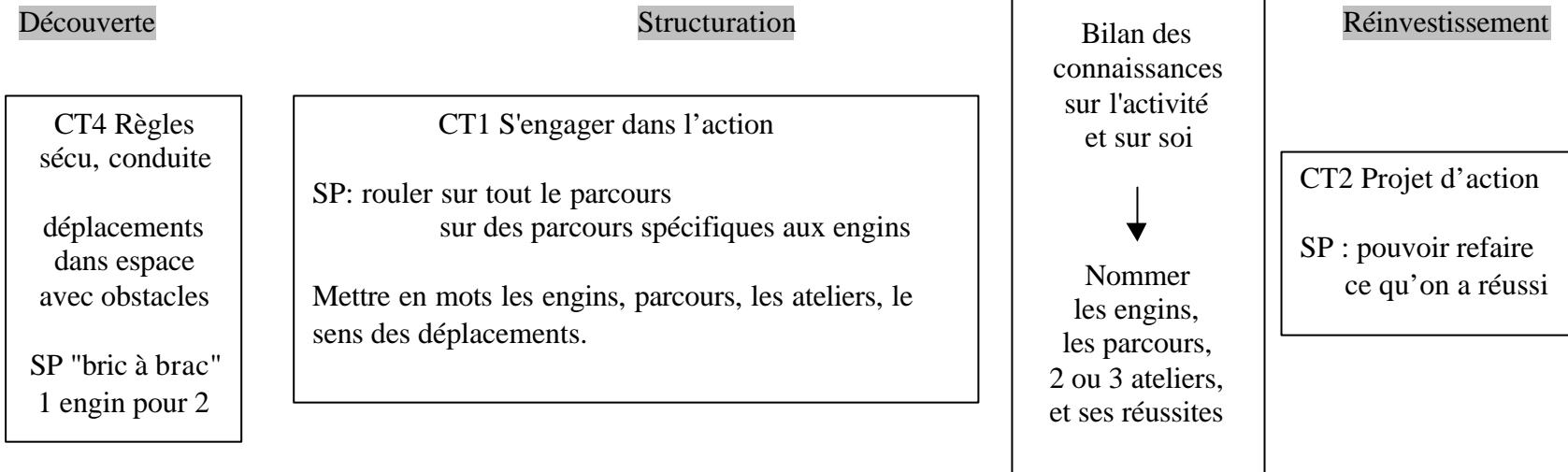
Faire deux boucles de pilotage dans la cour,

trouver 4 à 5 ateliers avec 2 ou 3 niveaux de difficulté sur chaque circuit,

Faire des photos ou dessins comme support pour la mise en mots avant et après la séance

Elaborer des fiches pour l'élève (but, dispositif, critère de réussite)

PS : Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements - en fonction de l'engin
- sur des parcours encombrés d'accessoires



CT4: Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- comprendre et mettre en œuvre des règles (*de sécurité*), des codes (*de conduite*)
- coopérer (*si on utilise un engin pour deux*)

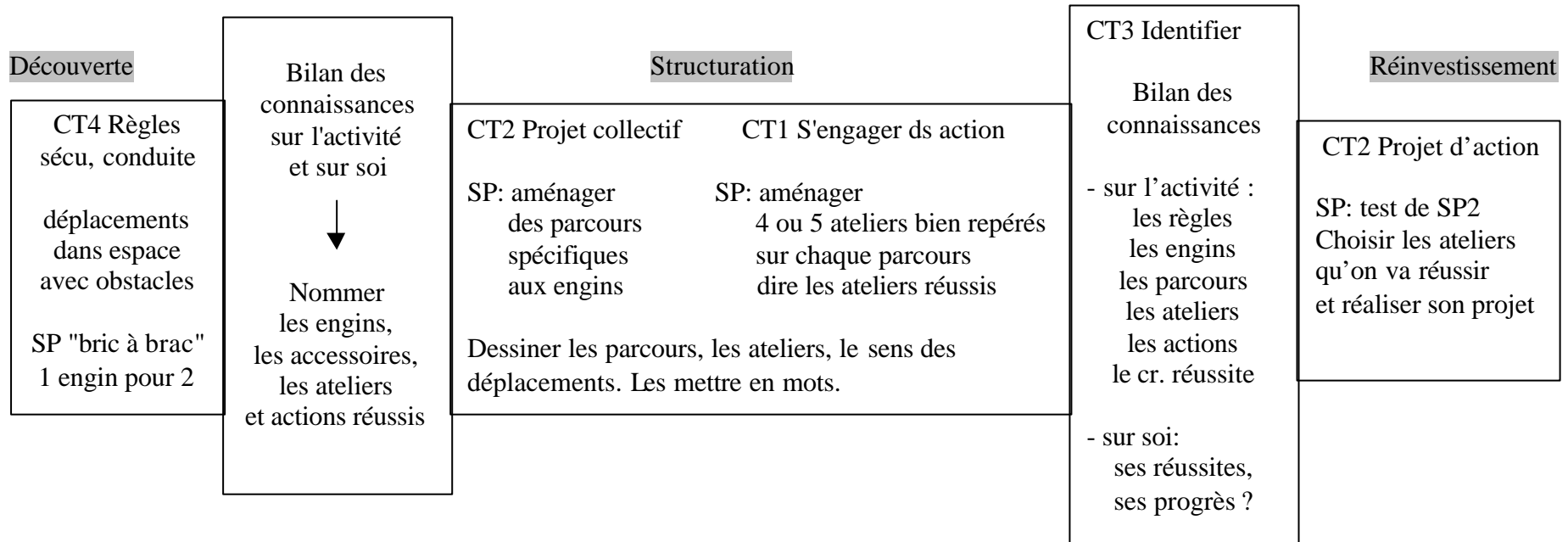
CT1: S'engager dans l'action :

- oser s'engager en toute sécurité, (*essayer les engins et les différents parcours*)

CT2: Faire un projet d'action : (à court terme),

- pouvoir faire et refaire, le mettre en mots

MS : Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements - en fonction de l'engin
 - sur des parcours constitués d'ateliers



CT4: Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- participer à des actions collectives,
- comprendre et mettre en œuvre des règles (*de sécurité*), des codes (*de conduite*)
- coopérer

CT2: Faire un projet d'action : (à court terme),

- participer aux tâches suggérées, participer à l'élaboration du projet, (*installer, modifier un parcours*)

CT1: S'engager dans l'action :

- oser s'engager en toute sécurité, (*essayer les engins et les différents parcours*)

CT3: Identifier et apprécier les effets de l'activité

- apprécier ses possibilités ,(réflexion sur l'action et son résultat), mémoriser les résultats, constater ses progrès.

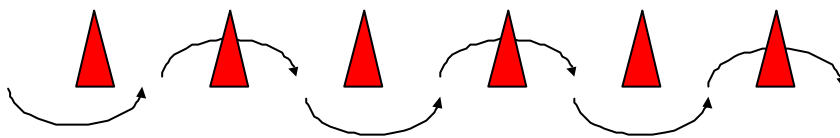
la trottinette

PS et MS

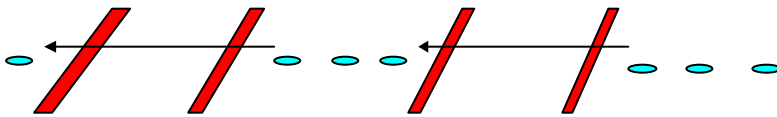
il faut se déplacer



du matériel
pour le parcours,



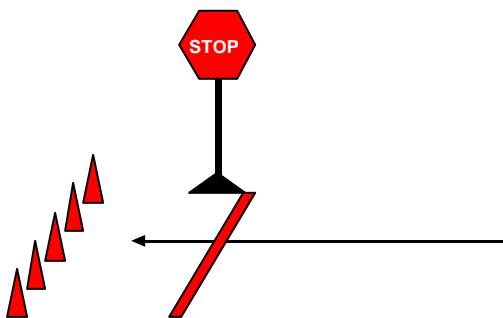
le slalom



la rivière



le tunnel



l'arrêt

c'est réussi si...

je passe (PS)

sans tomber (MS)

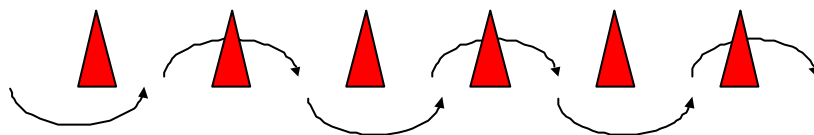
le tricycle

PS et MS

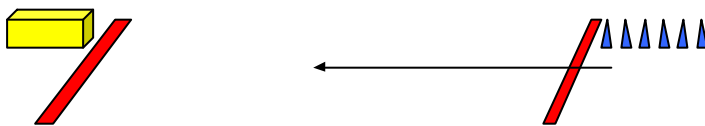
il faut se déplacer



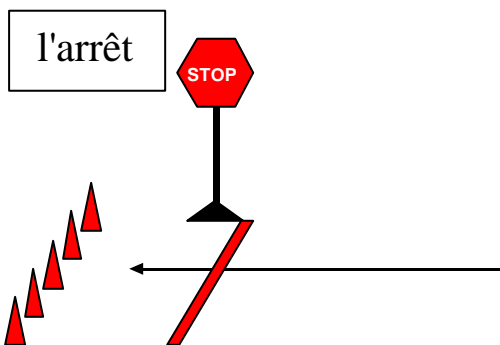
du matériel
pour le parcours



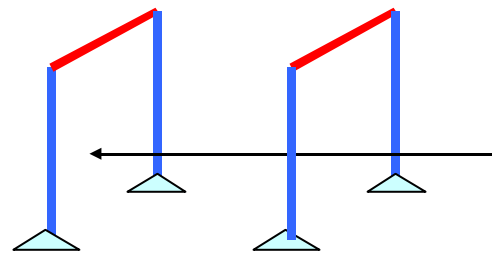
le slalom



le déménageur



l'arrêt



le tunnel



le pont




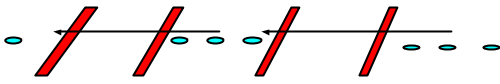


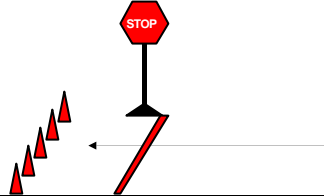




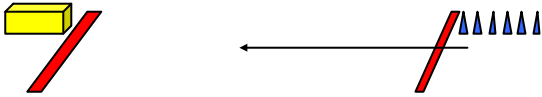

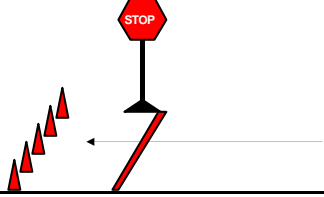

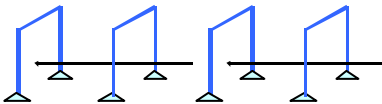

c'est réussi si...

je passe (PS)

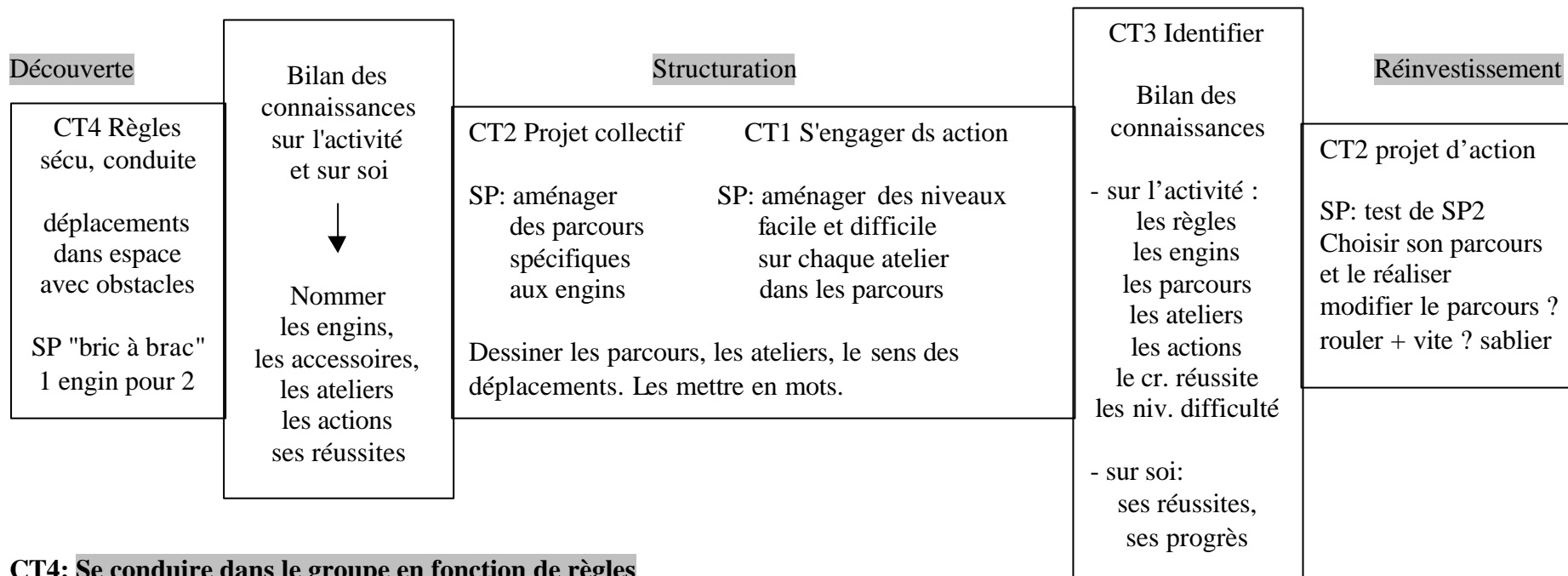
sans tomber (MS)

nom:

MS Mourguet : identifier ses réussites, ... ses progrès

parcours	ateliers	Réussi
		
		
		
		
		
		
		
		
		

GS : Module d'apprentissage SP2 : Adapter ses déplacements - en fonction de l'engin
 - sur des parcours constitués d'ateliers de difficulté croissante



CT4: Se conduire dans le groupe en fonction de règles

- participer à des actions collectives,
- comprendre et mettre en œuvre des règles (*de sécurité*), des codes (*de conduite*)
- coopérer

CT2: Faire un projet d'action : (à court terme),

- participer aux tâches suggérées, participer à l'élaboration du projet, (*installer, modifier un parcours*)

CT1: S'engager dans l'action :

- oser s'engager en toute sécurité, (*essayer les engins et les différents parcours*)

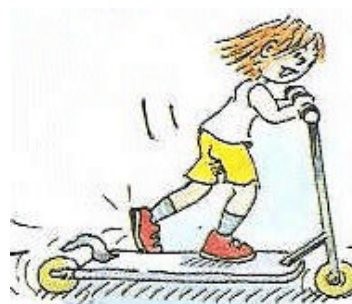
CT3: Identifier et apprécier les effets de l'activité

- apprécier ses possibilités ,(réflexion sur l'action et son résultat), mémoriser les résultats, constater ses progrès.

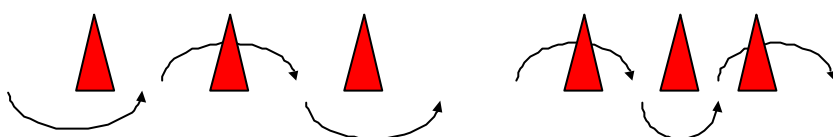
la trottinette

GS

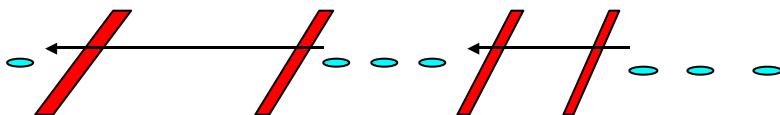
il faut se déplacer
en équilibre,



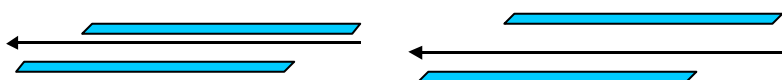
du matériel pour le parcours,



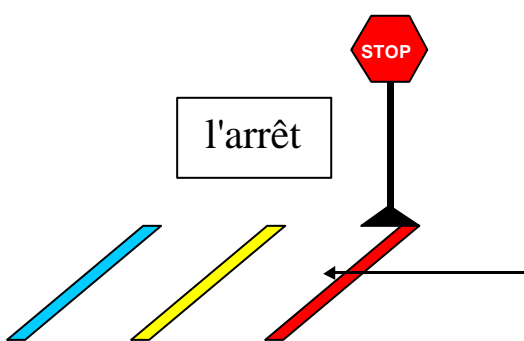
les slaloms



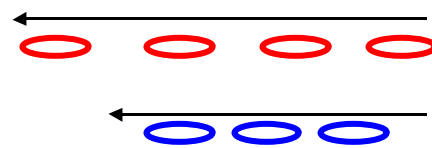
les rivières



les tunnels



l'arrêt



les nids

des gommettes pour les ateliers,
c'est réussi si...

● ou ● ●

je passe, sans tomber

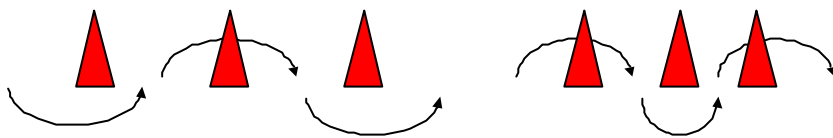
le tricycle

GS

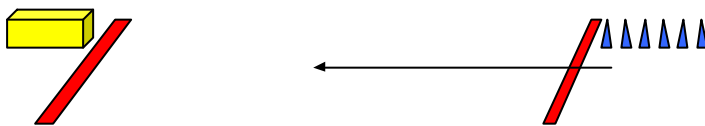
il faut se déplacer
en équilibre



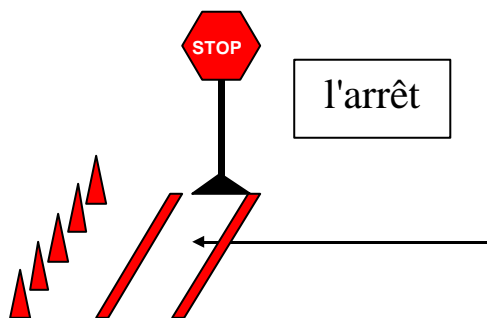
du matériel pour le parcours,



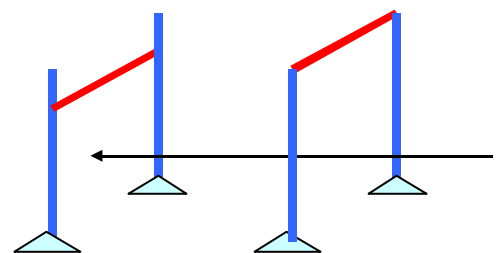
les slaloms



le déménageur



l'arrêt



les tunnels






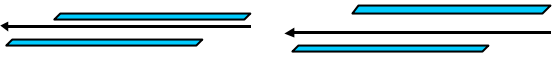
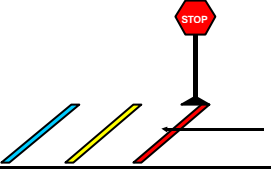

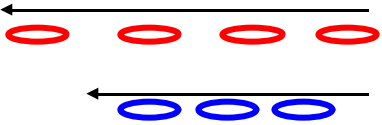


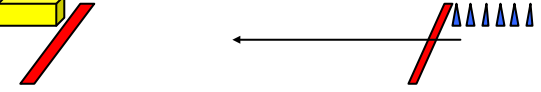

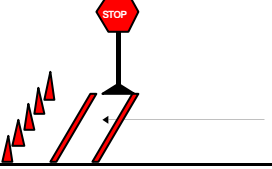

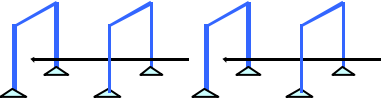




le pont

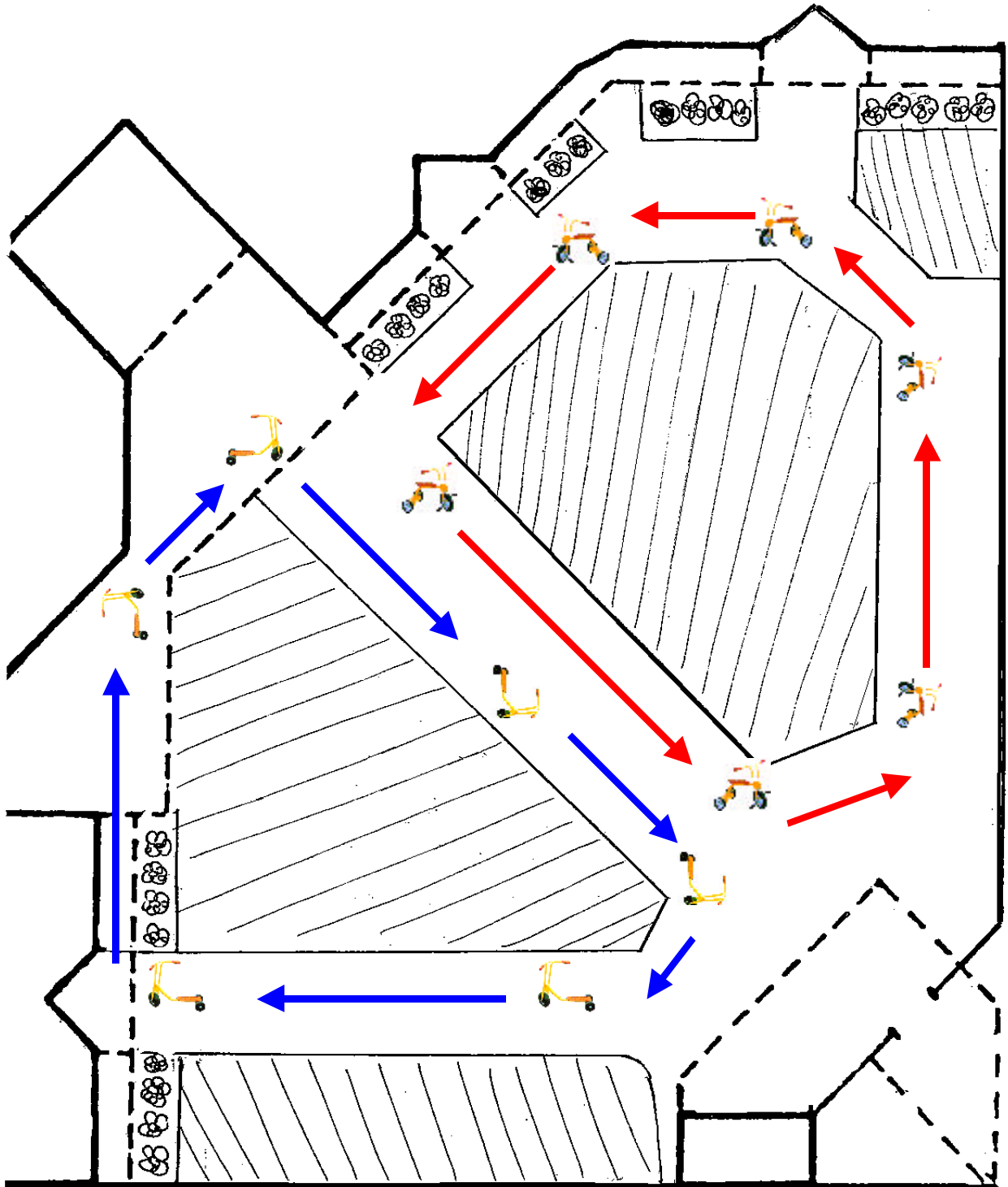
des gommettes pour les ateliers, ● ou ● ●
c'est réussi si... je passe, sans tomber.

nom:

GS Mourguet : identifier ses réussites, ... ses progrès

parcours	ateliers	Réussi
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

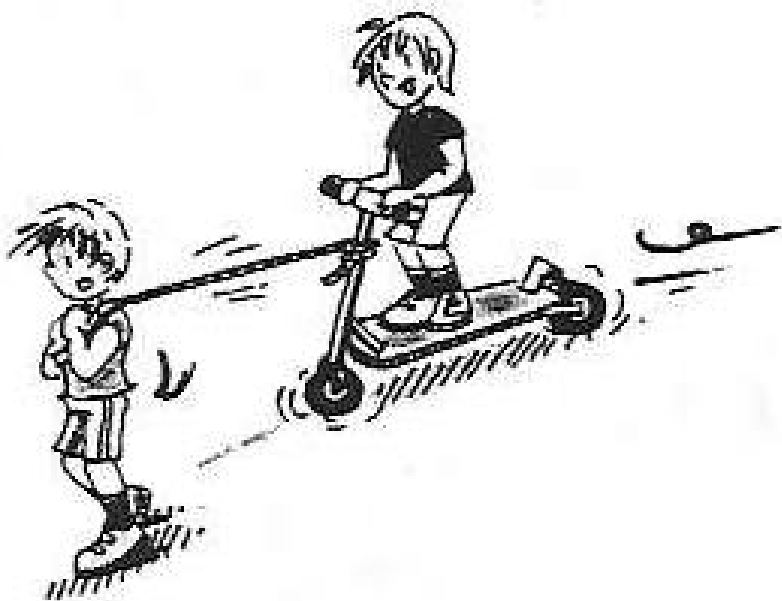
Les parcours de pilotage dans la cour Mourguet



D'autres jeux...

- *tirer la trottinette:*

"le tracteur"



- *pousser le tricycle:*

s'il est muni d'une barre à l'arrière

Exemple de PROGRAMMATION DES ACTIVITES en MODULES D'APPRENTISSAGE

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

30 à 45 mn / jour → des modules d'activité de 5 à 6 séances minimum, programmés par % à 1 compétence spécifique

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES: <i>activités physiques, sportives et artistiques</i>	réaliser une action que l'on peut mesurer : <i>athlétisme</i>	adapter ses déplacements à différents types d'environnements : <i>gymnastique, orientation, roule/glisse, natation GS, escalade, équitation,</i>	coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement: <i>lutte, jeux collectifs (traditionnels, avec ou sans balles)</i>	réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive : <i>danse, mime, gym rythm, rondes et jeux dansés, gym artistique, cirque,</i>
1 ^{er} trimestre		Pilotage (cg4+1+2)	Lutte (cg1+4)	Rondes/jeux dansés (cg4)
		Gymnastique (cg4+1+3)	Lutte (cg4+1)	Rondes/jeux dansés (cg3)
2 ^{ème} trimestre		Escalade (cg1+2)		Mime et/ou cirque (cg1+2)
		Natation (cg4+1)	Jeux traditionnels (cg4)	Grs / acro-gym (cg1+2)
3 ^{ème} trimestre	Natation (cg2+3)		Jeux de balles (cg4)	Danse (cg4+3)
	Athlétisme (cg3)	Orientation (cg1+2)		Danse (cg2)

COMPÉTENCES GÉNÉRALES des situations pour

- 1- **s'engager** dans l'action ;
- 2- faire un **projet** d'action ;
- 3- identifier et **apprécier les effets** de l'activité ;
- 4- se conduire dans le groupe en fonction de **règles**

ET CONNAISSANCES

- **sur soi:** des savoirs pratiques sur la manière de réaliser différentes actions, sur les façons de se conduire dans le groupe classe.
- **sur les activités** elles-mêmes: sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent