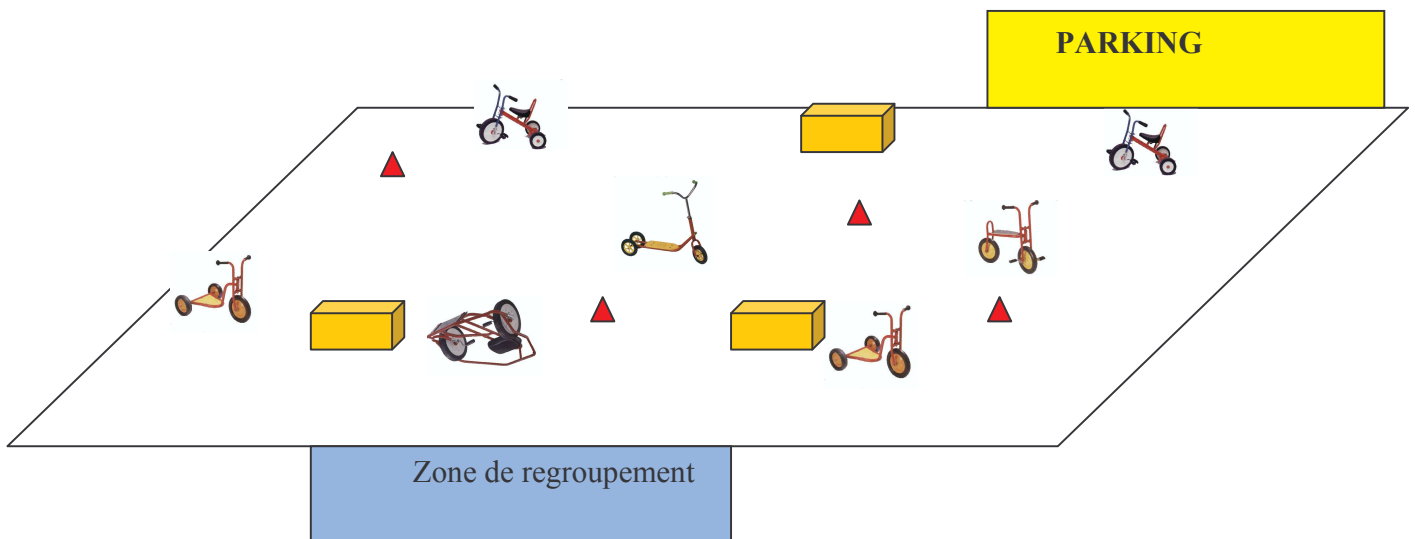


Situation de REFERENCE initiale

"Les doudous dans la forêt"

BUT : Promener son doudou dans la forêt, avec différents engins.

DISPOSITIF : un dispositif du même type que ceux vécus dans les situations d'entrée mais cette fois ci les obstacles (grosses balises, poteaux) représentent les arbres.



CONSIGNES : « Tu prends un engin pour promener ton doudou, quand la maîtresse le dit, tu gares ton engin au parking et tu retournes t'asseoir avec ton doudou. Lorsque tu repars, tu changes d'engin . Attention de ne pas rentrer dans un arbre, ni de percuter un autre vélo cela ferait trop mal au doudou ! »

CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves essaient tous au moins un engin

- Les élèves s'évitent dans les déplacements.

VARIABLES :

- nombre d'obstacles, support musical ou non, mise en scène...
- nombre de parkings, association parking/engin
-

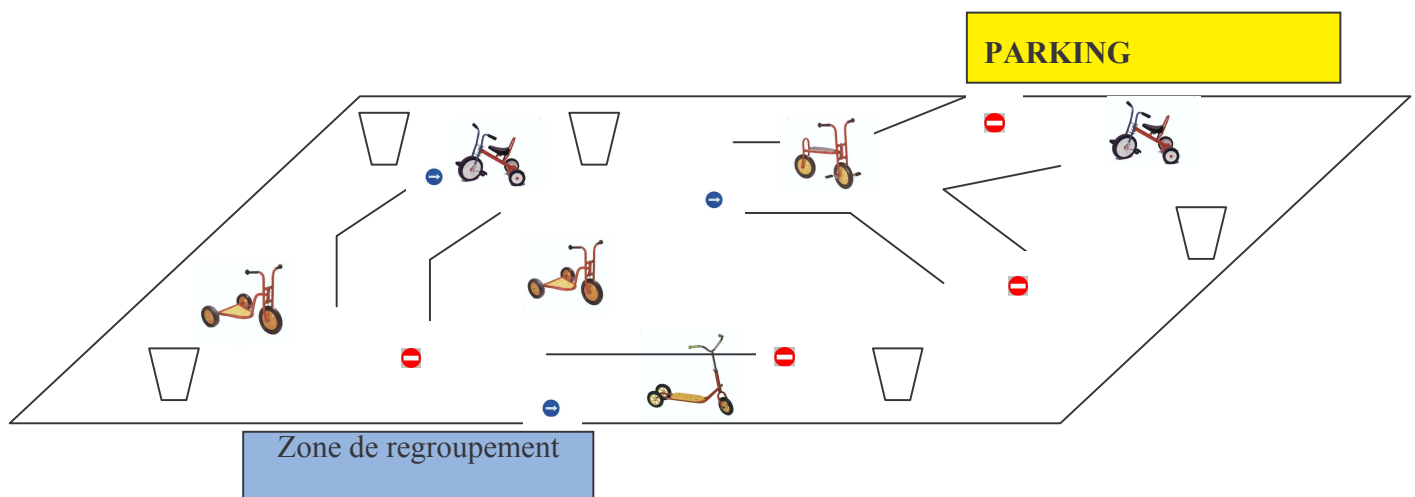
"Promenons-nous dans la ville"

Situation d'APPRENTISSAGE

"respecter un tracé au sol et un code de passage"

BUT : pour les rouleurs : promener son doudou dans la ville en respectant les sens de circulation pour ne pas faire d'accident et en respectant les piétons : pour les piétons, faire son marché dans les magasins.

DISPOSITIF : un engin par élève, des marques au sol délimitant des chemins et un codage du sens autorisé (fléchage ou panneaux au sol : sens interdit – sens obligatoire) – des caisses avec des ingrédients de dînette ou des images d'aliments.



CONSIGNES : **Pour les rouleurs** « Tu promènes ton doudou dans les rues de la ville, attention pour ne pas se percuter il faut respecter les sens de passage. Quand la maîtresse le demande, tu changes d'engin.»
Pour les piétons : « vous faites votre marché avec votre liste en faisant attention aux rouleurs»

CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves respectent les règles données
- Les élèves roulent prudemment sur les espaces partagés
- Les piétons regardent en se déplaçant pour ne pas se faire toucher par les rouleurs

"Le chantier"

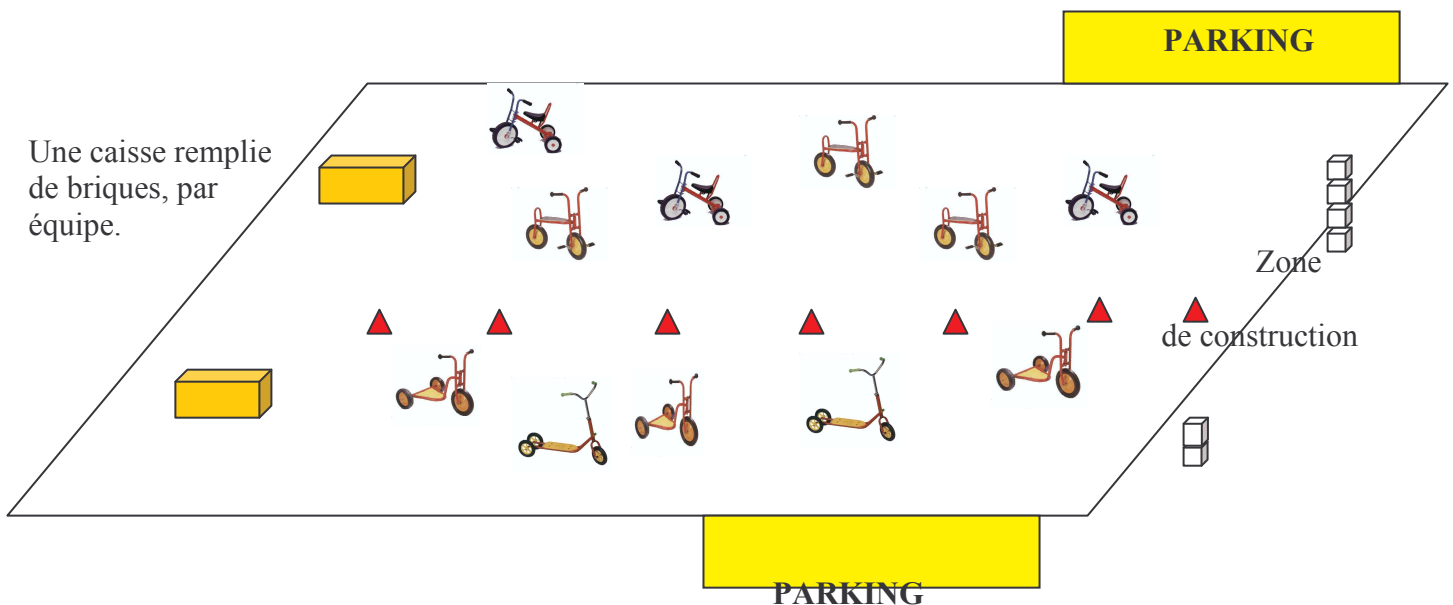
Situation d'APPRENTISSAGE

"piloter le plus rapidement possible en faisant attention aux autres"

BUT : par équipe aller chercher le plus de briques possible pour construire une tour.

DISPOSITIF : constituer deux équipes, tous ont un engin sauf le bâtisseur. Les camionneurs de chaque équipe effectuent des allers retours (**soit à pied soit en roulant**) suivant un parcours où ils doivent croiser leurs coéquipiers afin d'acheminer le plus de briques possibles. Une caisse commune aux deux équipes contient un grand nombre de briques encastrables. La zone de départ 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).



CONSIGNES : - **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.

CRITERES DE REUSSITE :

- Chercher à aller vite, éviter les autres.
- Construire une tour plus haute que l'autre équipe.
- Rouler sur un espace partagé par les piétons sans les heurter

VARIABLES :

- le trajet à effectuer (avec ou sans croisement (deux boucles) etc...)

"Le chantier"

Situation d'APPRENTISSAGE

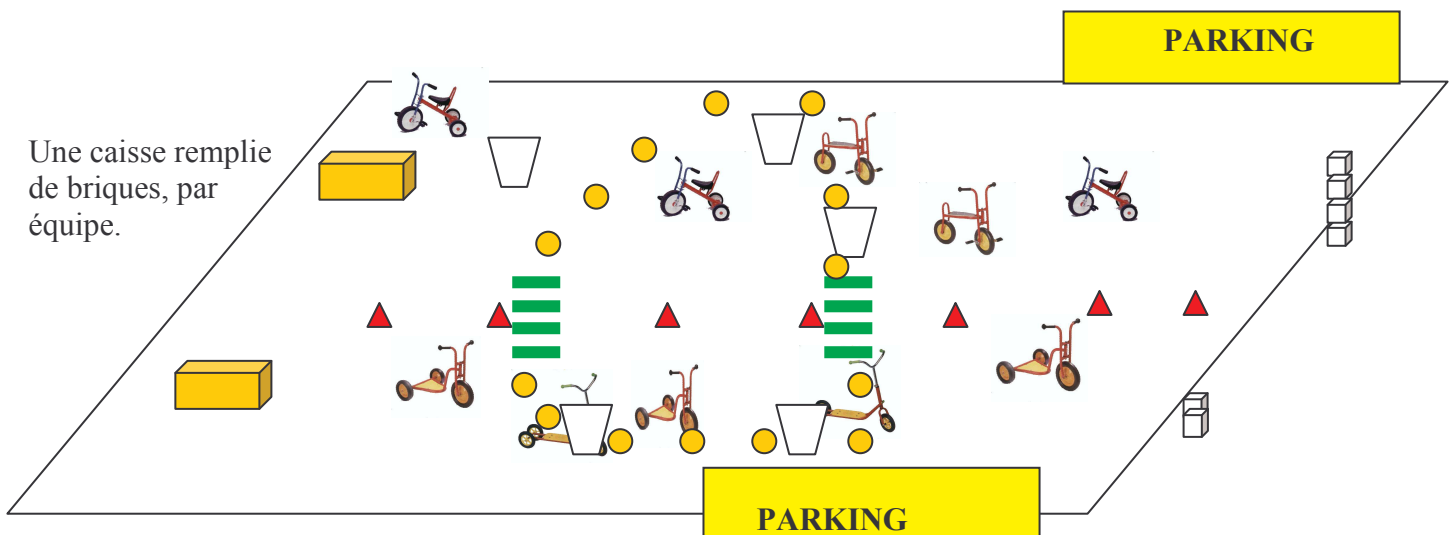
"piloter le plus rapidement possible en faisant attention aux autres"

BUT : par équipe aller chercher le plus de briques possible pour construire une tour. Faire son marché pour les piétons.

DISPOSITIF : 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. Une caisse commune aux deux équipes contient un grand nombre de briques encastrables. La zone de départ 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).

Ils croisent des piétons sur une boucle transversale qui font leur marché. Ils doivent respecter le passage piétons.



CONSIGNES : - **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.
- **Aux piétons** : vous faites votre marché dans les magasins avec la liste de courses qu'on vous a donnée.

CRITERES DE REUSSITE :

- *éviter les autres. ; respecter le passage piétons*
- Construire une tour plus haute que l'autre équipe.
- *Regarder avant de traverser. Regarder avant de s'engager*

"Le chantier"

Situation d' APPRENTISSAGE

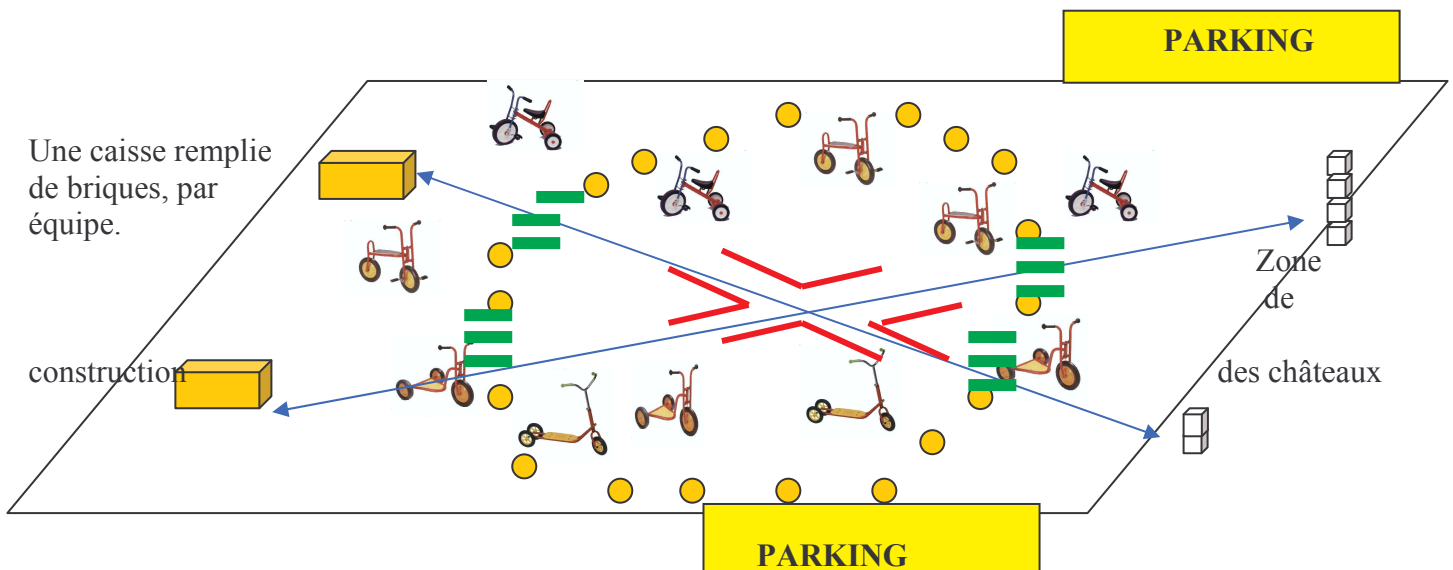
"piloter le plus rapidement possible en faisant attention aux autres"

BUT : par équipe aller chercher le plus de briques possible pour construire une tour.

DISPOSITIF : 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. Une caisse commune aux deux équipes contient un grand nombre de briques encastrables. La zone de départ 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). *Ils croisent des piétons sur une boucle transversale qui font leur marché. Ils doivent respecter le passage piétons.*

Des feux peuvent être installés sur un passage piétons. (cf fiche technique)



CONSIGNES : - **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.
- **Aux piétons :** vous faites votre marché dans les magasins avec la liste de courses qu'on vous a donnée.

CRITERES DE REUSSITE :

- Eviter les autres.
- Construire une tour plus haute que l'autre équipe.
- *Regarder avant de traverser. Regarder avant de s'engager*