

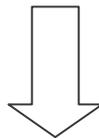
COMPETENCES SPECIFIQUES
*"Adapter ses déplacements à
différents types
d'environnement"*

COMPETENCES TRANSVERSALES
*"S'engager dans l'action"
"Se conduire dans le groupe en
fonction de règles"*

PETITE SECTION

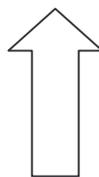
ACTIVITE DE LOCOMOTION

Module n° 1



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *S'essayer dans toutes les actions possibles*
- *Devenir acteur*
- *Respecter les règles*



LANGAGE OUTIL
Dire ce que l'on fait

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

Remarques générales :

- Les chemins restent installés dans la salle pendant la durée du module
- Si l'effectif de la classe est important, on peut dédoubler les chemins dans les secteurs d'attente (chaises, pneus, ...) avec des niveaux de difficulté différents ou bien travailler en demi-classe
- Les chemins proposés ne sont que des exemples aménageables en fonction du matériel disponible. Par souci de disponibilité de l'enseignant, le matériel utilisé ne peut être déplacé par les élèves.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Entrée complexe</p> <p>Le même dispositif, installé complètement dès la 1^o séance, permet aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ de devenir progressivement actifs ➤ de repérer l'espace et de s'orienter ➤ d'apprendre les règles 	<p>"Les 3 chemins"</p> <p>pages 4, 5 et 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les élèves fonctionnent sur ces 3 chemins pendant 10 séances ➤ D'autres entrées en milieu du parcours peuvent permettre aux élèves de choisir une partie du chemin ➤ Pendant les séances dans la salle de jeux, l'enseignant : <ul style="list-style-type: none"> - s'adresse à chacun des élèves en employant des verbes d'action, en nommant le matériel, - au fur et à mesure des séances, amène les élèves à respecter les règles : entrée par le dessin, un élève à la fois, ... - regroupe les élèves dans la zone et propose à un élève de s'essayer sur un chemin, l'enseignant et les autres élèves verbalisent ce qu'il démontre

<p>Situation de référence</p> <p>Permet à l'enseignant d'évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ l'engagement de chaque élève ➤ le respect des règles 	<p>"Les 3 chemins"</p> <p>Exemple de fiche</p>	<p>2 séances sont nécessaires avec le même dispositif.</p> <p>Dans la mesure du possible, la classe est dédoublée, une partie étant en classe pendant l'évaluation.</p> <p>Les élèves fonctionnent comme d'habitude avec l'aide éducateur. L'enseignant évalue seul. Il remplit la fiche lorsque l'élève s'engage sur le parcours</p>		
ELEVES	BOUSCULE	N'ATTEND PAS SON TOUR	NE PASSE PAS PAR LE DESSIN	PASSAGES (R-V-J)

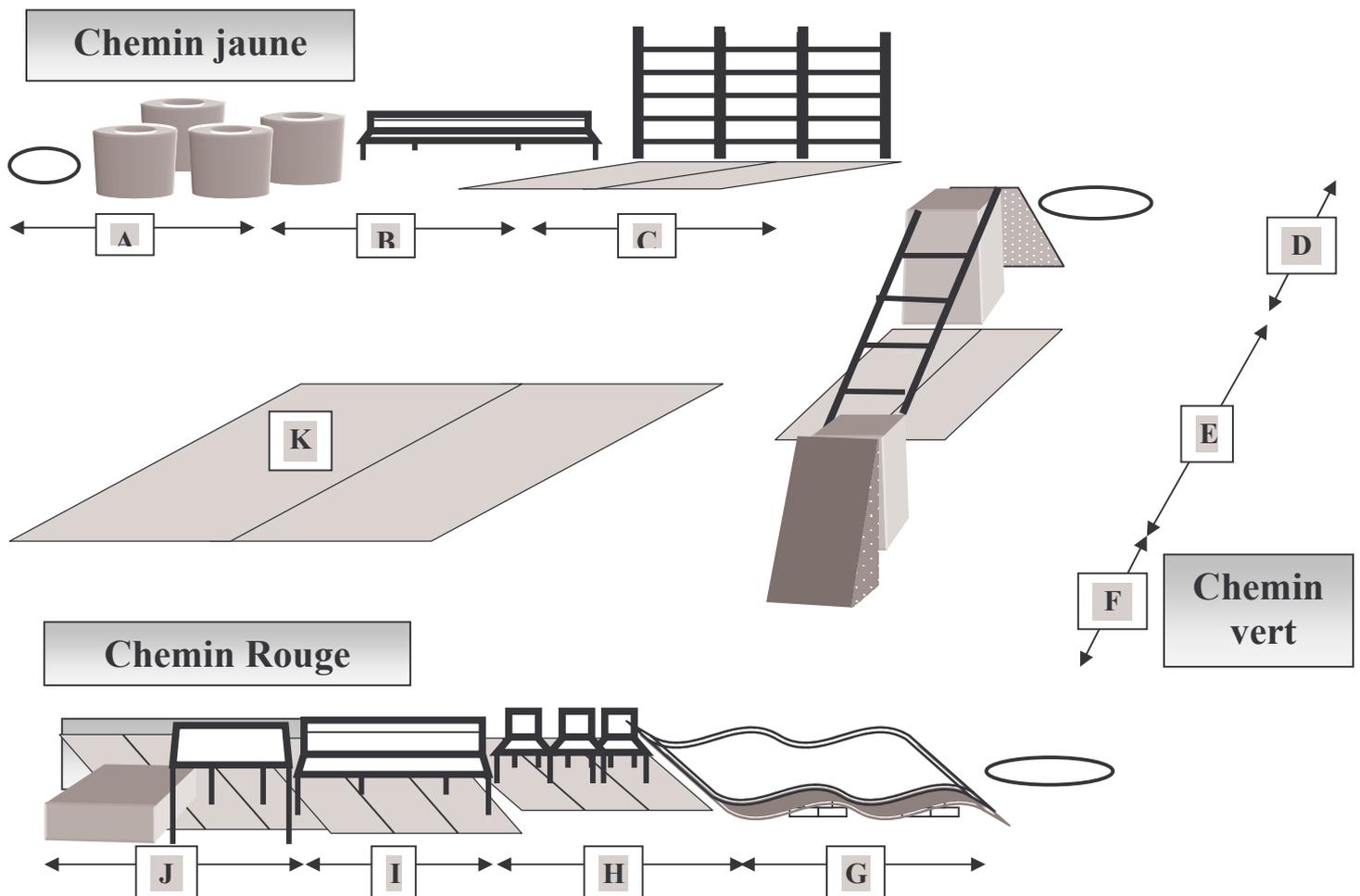
<p style="text-align: center;">Structuration</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ l'engagement de chaque élève sur tous les chemins ➤ d'adapter les actions aux variables 	<p style="text-align: center;">"Les 3 chemins" avec variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur les hauteurs et les espaces - sur les consignes de réalisation - en rajoutant des obstacles 	<p>10 à 12 séances</p> <p>Chaque variable peut être exploitée pendant 3 séances</p> <p>Pendant la séquence dans la salle de jeux, l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adresse à chacun des élèves et offre du langage - regroupe les élèves et l'un d'entre eux montre <p>Après la séquence, en classe, l'enseignant propose en petit ou grand groupe la verbalisation à partir de photos ou de dessins.</p> <p>Ensuite les supports peuvent être utilisés à l'accueil et sur les chemins.</p>
<p style="text-align: center;">Référence finale</p> <p>Cette phase doit permettre une évaluation conjointe de l'enseignant et de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ PS1 : dire ce que l'on préfère ➤ PS2 : nommer les actions et le matériel <p>L'enseignant évalue aussi seul pendant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'engagement et les actions de chaque élève ➤ Le respect des règles 	<p style="text-align: center;">"Les 3 chemins" pages 7, 8 et 9</p>	<p>2 séances</p> <p>La classe est dédoublée. Pendant la séquence, l'enseignant utilise la même fiche que lors de la situation de référence initiale. Il remplit la fiche lorsque l'élève réalise la totalité du parcours. Il peut joindre cette fiche au cahier de suivi.</p> <p>En classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les PS1 : entourer le chemin préféré - pour les PS2 : sur un chemin, nommer les actions réalisées et le matériel utilisé. L'enseignant valide par un écrit. <p>Ces outils peuvent faire partie du portfolio de l'élève</p>

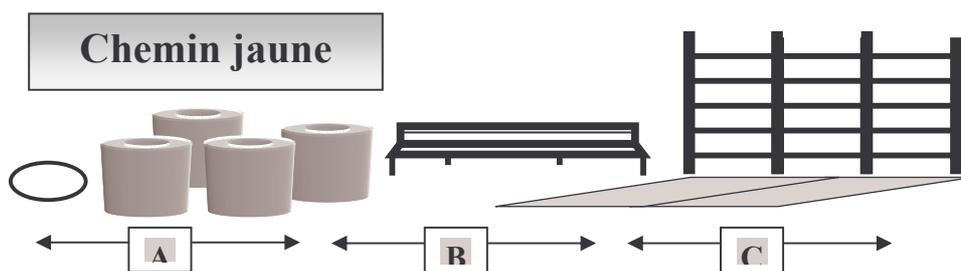
Situation d'ENTREE COMPLEXE

"Les 3 chemins"

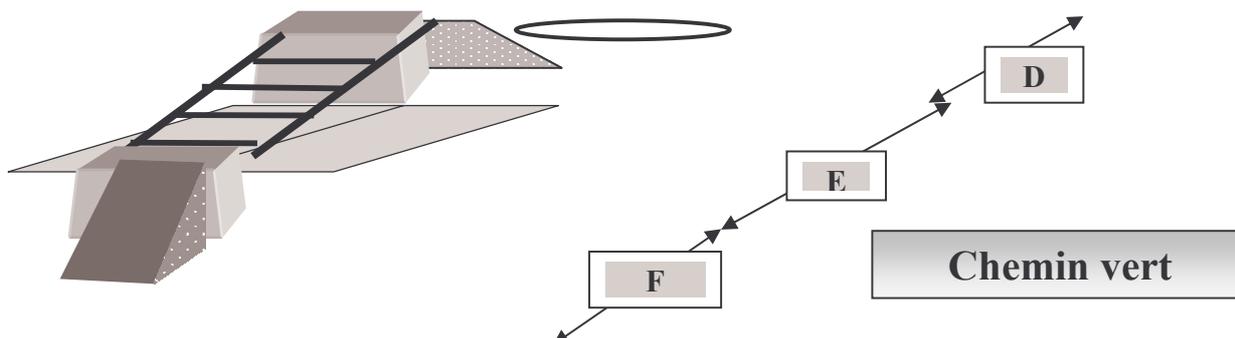
BUT : «On va faire les chemins sans se bousculer,
en attendant son tour,
en entrant toujours par le dessin»

DISPOSITIFS : à installer dans la salle

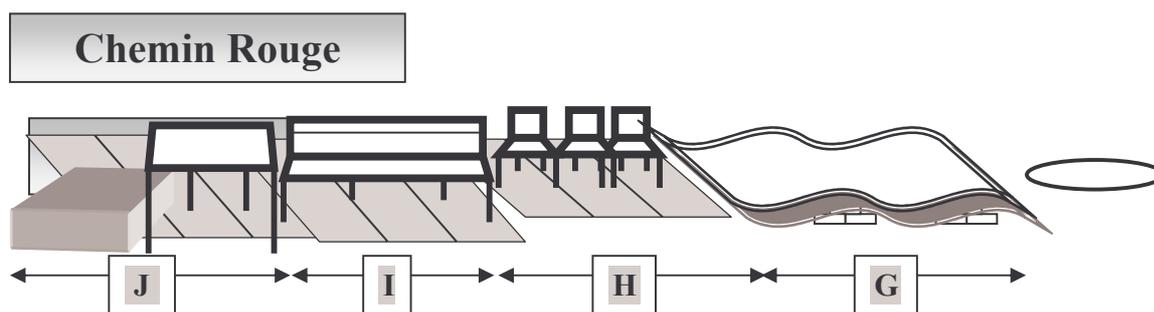




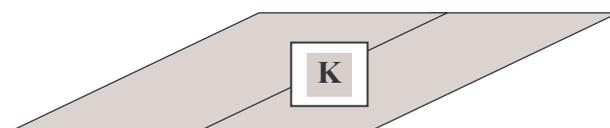
Parties des CHEMINS	MATERIEL	REMARQUES
<u>JAUNE</u> A	Un dessin de nounours scotché devant les pneus Des pneus sans espace entre eux	
B	Un banc assez large près du mur	Le placer à une longueur de bras d'enfant par rapport au mur
C	Une ligne jaune scotchée au pied des espaliers	Dispositif pour ceux qui n'osent pas grimper sur les espaliers



<u>VERT</u> D	Un dessin de pingouin scotché au sol. Un plan incliné	
E	Un plinth d'une hauteur de 60 cm Une échelle à l'horizontale légèrement descendante, fixée dans chacun des plinths Un plinth d'une hauteur de 40 cm Des tapis sous l'échelle et autour des plinths	Les hauteurs et les inclinaisons peuvent être adaptées en fonction du matériel, des élèves, ...
F	Un plan incliné descendant	



ROUGE G	Un dessin de girafe, scotché au sol Des briques installées sous des tapis de gym peu épais	Les hauteurs et le nombre sont à moduler en fonction du matériel disponible
H	Les plateaux des chaises se touchent Disposer des tapis de chaque côté	Prendre de petites chaises stables Les dossiers peuvent être soit du même côté, soit en quinconce On peut dédoubler l'atelier en ajoutant un autre chemin de chaises en face
I	Un banc avec dossier et tapis	On peut rajouter un autre banc Sans espace avec les chaises d'un côté et la table de l'autre
J	Une table basse et stable, suivie d'un tapis de réception	



K	Des tapis ou des bancs pour matérialiser le lieu de rassemblement	Les élèves qui ne sont pas en activité physique peuvent regarder les autres de cet endroit
----------	---	--

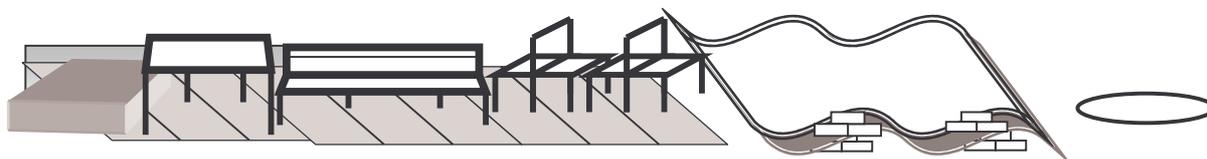
Situation d'APPRENTISSAGE
"S'engager sur tous les chemins"

BUT : «On va faire les chemins sans se bousculer,
 en attendant son tour,
 en entrant toujours par le dessin
 en sortant par le dessin au bout du chemin»

DISPOSITIFS :

Les chemins jaunes et verts restent identiques à la situation précédente

Le chemin rouge est transformé



G	Des hauteurs de briques plus hautes
H	Les chaises peuvent être écartées ou se toucher par les dossiers
I	Un banc sans dossier, avec un espace avec la dernière chaise
J	Eventuellement une table plus haute

CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves respectent les règles données

VARIABLES :

Dans les séances suivantes, on peut modifier un 2° chemin, puis le 3°

Situation d'APPRENTISSAGE

"S'engager sur tous les chemins"

BUT : «On va faire les chemins sans se bousculer,
en attendant son tour,
en entrant toujours par le dessin
en sortant par le dessin au bout du chemin»

DISPOSITIFS :

Les chemins sont installés comme dans la situation d'entrée ou avec les variables précédentes.
L'enseignant doit pouvoir être disponible

CONSIGNES :

- L'enseignant construit avec les élèves des consignes de réalisation, en aller-retour entre la salle de jeux et la classe
- Pendant la séance, un élève montre comment il traverse l'échelle du chemin vert. La classe verbalise, l'enseignant prend une photo. En classe, il peut proposer un travail sur l'oral à base d'une ou de plusieurs photos.
- La séance suivante, la ou les photos sont affichées à proximité du matériel et l'enseignant propose à chaque élève de s'essayer sur cette réalisation particulière.

CRITERES DE REUSSITE :

Les élèves essaient de faire comme sur la photo

VARIABLES :

Le nombre de photos et la diversité de leurs emplacements

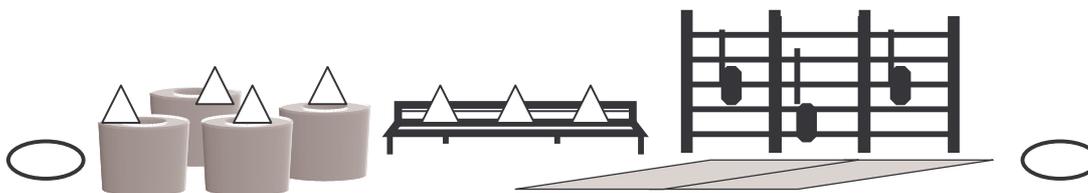
Situation d' APPRENTISSAGE
"S'engager sur tous les chemins"

BUT : «On va faire les chemins sans se bousculer,
 en attendant son tour,
 en entrant toujours par le dessin
 en sortant par le dessin au bout du chemin»

DISPOSITIFS :

Les chemins rouges et verts restent identiques

Le chemin jaune est transformé



A	Un dessin de nounours scotché sur le sol. Des cônes sont rajoutés sur les bords des pneus
B	Des cônes ou des briques sont posés sur le banc
C	Des échasses sont suspendues aux espaliers

CRITERES DE REUSSITE :

Les élèves respectent les règles données

VARIABLES :

Dans les séances suivantes, on peut modifier un 2° chemin, puis le 3° chemin