

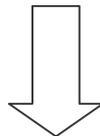
COMPETENCES SPECIFIQUES  
*"Adapter ses déplacements à  
différents types  
d'environnement"*

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

## **PETITE SECTION**

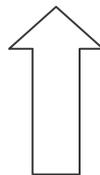
### ***ACTIVITE DE PILOTAGE***

## **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*

**Remarques générales :**

- Nous définissons le pilotage comme l'intégration de l'engin au schéma corporel afin de décentrer son attention pour faire des choix décisionnels .
- Ce module a été écrit pour des enfants de PS1 . L'activité se déroule donc dans la salle d'évolution (surface roulante)et chaque enfant doit disposer d'un engin. Suivant les conditions matérielles (nombre d'engins et taille de la salle d'évolution !) il peut être nécessaire de mettre en place une organisation pédagogique qui permette le travail en demi-groupe (environ 12 enfants).
- Avec des enfants plus âgés (PS2 / M.S.) l'activité peut s'effectuer dans la cour. L'espace étant beaucoup plus grand, les enfants peuvent être plus nombreux et différentes situations peuvent être mêlées (Cf. traitement).
- Avec les enfants de cet âge, les « mises en scène » (utilisation des doudous) peuvent être allégées ! De même, les situations peuvent être vécues avec des engins plus instables . Nous proposons une classification des engins ci-dessous.

Il nous semble que l'on peut classer les engins en **deux grandes familles** :

- ceux qui permettent un **pilotage avec un guidon** ( vélo, tricycle, trotteur, trottinette..)
- ceux que l'on **oriente par transfert de poids** ( skate board, patins à roulettes ...).

**Pour une entrée dans l'activité en petite section, nous préconisons la première famille d'engins,** avec les M.S. nous élargirions l'ensemble des engins pour vivre le même type de module ( s'engager dans l'action, respecter des règles).

D'autres critères caractérisent les différents engins et permettent de les classer du plus stable au plus instable, du plus naturel au plus complexe.

Le nombre d'appuis (roue/pied), le type de direction, le mode de propulsion.

	<b>Indice de stabilité Nombre d'appuis (roue/pied)</b>	<b>Propulsion</b>	<b>Direction</b>
Trotteur	4+2	2 pieds	Bloquée
Trottinette 3 roues	3+1	1 pied	Différenciée de la propulsion
Tricycle	3	Pédale	Différenciée de la propulsion Ou non
Trottinette 2 roues	2+1	1 pied	Différenciée de la propulsion
Draisienne	2+2	2 pieds	Différenciée de la propulsion
Vélo	2	Pédale	Différenciée de la propulsion

Conseil d'achat : il est souhaitable de proposer différents types d'engins mais le tricycle avec entraînement par chaîne est très intéressant car il se rapproche de la position adoptée sur un vélo; il doit donc être représenté en nombre.



TRICYCLES

direction et propulsion liées



TRICYCLE direction et propulsion indépendantes



TROTTINETTE 2 ROUES



TROTTINETTE 3 ROUES



VELOS direction et propulsion liées



DRAISIENNE



VELOS direction  
et propulsion indépendantes



PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;"><b>Entrée complexe</b></p> <p>Le dispositif, peut être plus ou moins complexifié : on y repère clairement une zone de repos ( le parking) . Il permet aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ de devenir progressivement actifs</li> <li>➤ d’essayer différents engins</li> <li>➤ de repérer l'espace et de s'orienter</li> <li>➤ d'apprendre les règles</li> </ul>	<p style="text-align: center;">"La promenade des doudous"</p> <p style="text-align: center;">page 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les élèves promènent leur doudou en leur faisant essayer différents engins pour explorer tout l’espace, une zone de regroupement et un parking sont définis . Des consignes de plus en plus contraignantes sont peu à peu proposées au cours des 7 à 8 séances.</li> <li>➤ Pendant les séances dans la salle de jeux, l'enseignant : - s'adresse à chacun des élèves en employant des verbes d'action, en nommant le matériel.</li> <li>➤ Au fur et à mesure des séances, il amène les élèves à respecter les règles : ne pas faire d’accident, essayer tous les engins, respecter les temps d’activité et d’arrêt ...il 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.</li> <li>➤ En classe l’enseignant utilise les photos ou les codages des différents engins pour vérifier que chaque enfant a utilisé tous les engins.</li> <li>➤ Importance de l’avant et de l’après séance.</li> <li>➤ Une adaptation des engins semblent nécessaire pour permettre le transport d’objets divers. Il est détaillé dans la fiche situation.</li> <li>➤ Avec des PS2, la situation d’entrée vécue dans la cour de récréation, peut être présentée sous formes de plusieurs « maisons » où l’on associera un type d’obstacles et un type d’engins. Les enfants devront passer d’une maison à l’autre (forêt, ville etc..)et ainsi changer d’engins.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Situation de référence initiale</b></p> <p>Permet à l'enseignant d'évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ l'engagement de chaque élève</li> <li>➤ le respect des règles (attention aux autres, aux obstacles et changement d’engins).</li> </ul>	<p style="text-align: center;">"Les doudous dans la forêt"</p> <p style="text-align: center;">pages 7 et 8</p>	<p>2 séances sont nécessaires avec le même dispositif.</p> <p>Les élèves fonctionnent comme d'habitude mais l'enseignant évalue. Il remplit la fiche lorsque l'élève s'engage sur le parcours.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Structuration Apprentissage</b></p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ le progrès moteur de chaque élève</li> <li>➤ l'augmentation de l'engagement de chacun (essai des différents engins, intensité plus élevée)</li> <li>➤ de prendre en compte des contraintes (règles, obstacles fixes et changeants)</li> </ul>	<p>« promenons nous dans la ville » page 9</p> <p>« le chantier » page 10</p> <p>« le doudou gagnant » page 11</p> <p>« promenons-nous dans les bois » page 12</p> <p>« la queue du renard » page 13</p>	<p>10 à 12 séances</p> <p>Les différents jeux permettent de construire la notion de trajet .</p> <p>Pendant la séquence dans la salle de jeux, l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'adresse à chacun des élèves et offre du langage</li> <li>- veille à ce que les enfants utilisent les différents engins .</li> </ul> <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 en salle d'évolution ou dans la cour .</p>
--	--	--

<p style="text-align: center;"><b>Référence finale</b></p> <p>Cette phase doit permettre une évaluation conjointe de l'enseignant et de l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ PS1 : Quel engin on préfère ? A-t-on utilisé différents engins ?</li> <li>➤ PS2 : Nommer les actions et le matériel.</li> </ul> <p>L'enseignant évalue aussi seul pendant la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'engagement et les actions de chaque élève</li> <li>➤ Le respect des règles</li> </ul>	<p>"Des obstacles pour les doudous" page 14</p> <p>Exemple de fiche de suivi page 16</p> <p>Fiche technique page 17</p>	<p>2 séances.</p> <p>La classe est dédoublée.</p> <p>Pendant la séquence, l'enseignant utilise la même fiche que lors de la situation de référence initiale.</p> <p>Il peut reporter les résultats sur le cahier de suivi et/ou compléter une fiche de suivie (un exemple est donné en fin de module).</p> <p>Ces outils peuvent faire partie du portfolio de l'élève</p>
---	---	---

# "La promenade des doudous"

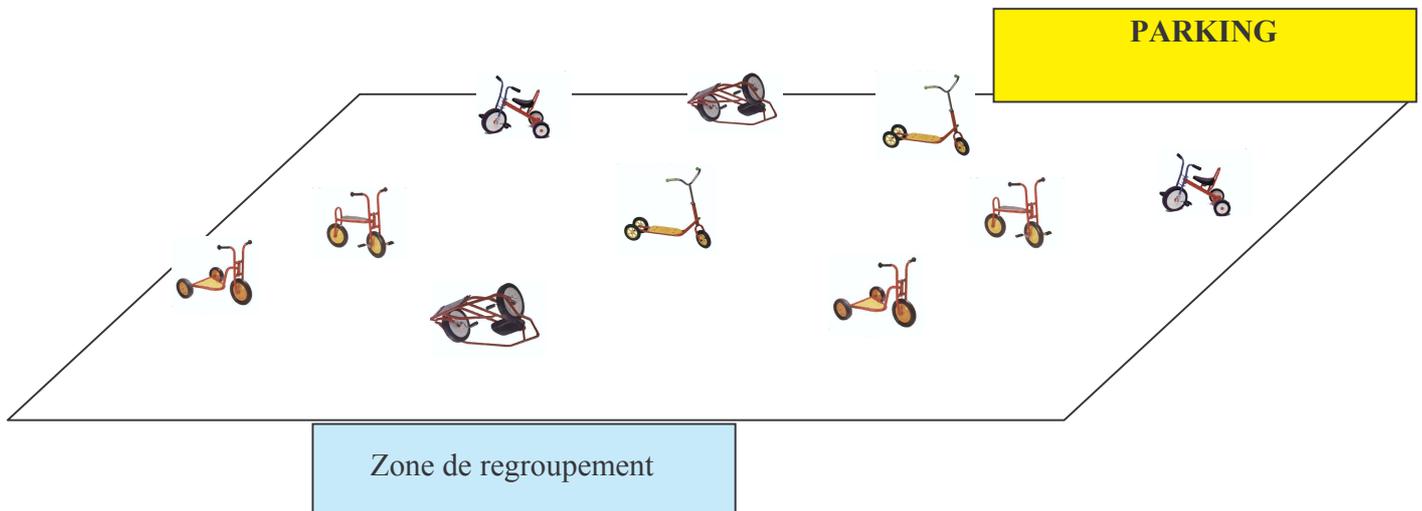
## Situation d'ENTREE COMPLEXE

"Utiliser différents engins"

**BUT :** Promener son doudou dans toute la salle en utilisant différents engins.

**DISPOSITIF :** autant d'engins et de doudous que d'élèves, une zone de regroupement d'où l'on peut observer ses camarades si l'on ne rentre pas tout de suite dans l'activité.

Les doudous (non représentés sur le dessin) sont placés dans des plastiques accrochés au guidon des différents engins ou mis dans des boîtes plastiques fixées au guidon (type barquette à glace).



**CONSIGNES :** « Tu prends un engin pour promener ton doudou, quand la maîtresse donne le signal, tu vas garer ton l'engin au parking et retournes t'asseoir avec ton doudou. Lorsque tu repars, tu changes d'engin ».

### VARIABLES :

- Un support musical peut servir à rythmer l'activité, on peut imaginer différentes mises en scène pour faire vivre l'activité (Premier regroupement, on vient faire boire les doudous, puis on revient pour les faire goûter etc...)
- Nombre de parkings, association parking/type d'engin.
- On ajoute progressivement différents types d'obstacles (plots, bancs, marques au sol ...) sans formuler de consignes spécifiques.

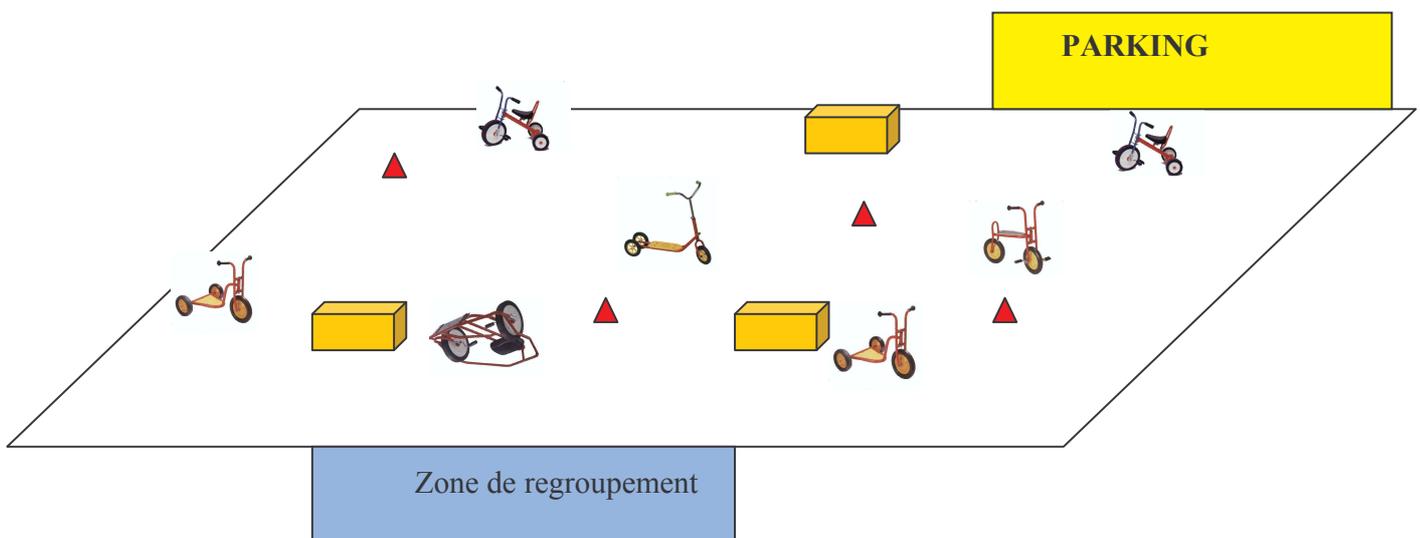
Remarque : les enfants ont du mal à intégrer l'empattement des tricycles ; les obstacles doivent être assez éloignés les uns des autres pour permettre un passage aisé.

## 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

### VARIABLES :

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

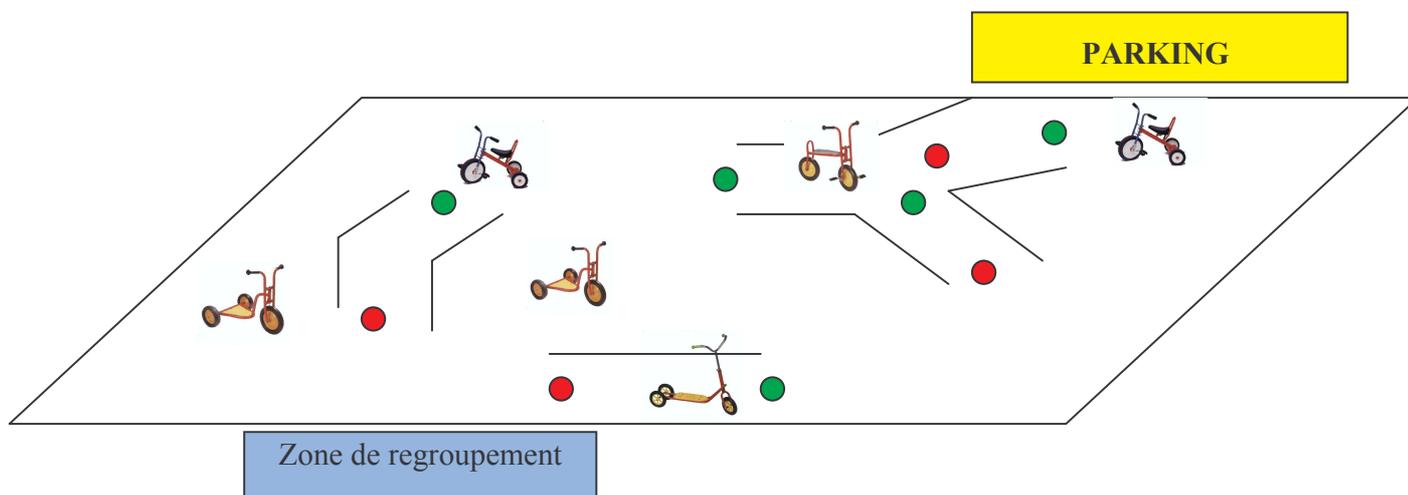


# "Promenons-nous dans la ville"

**Situation d'APPRENTISSAGE**  
*"respecter un tracé au sol et un code de passage"*

**BUT :** promener son doudou dans la ville en respectant les sens de circulation pour ne pas faire d'accident.

**DISPOSITIF :** un engin par élève, des marques au sol délimitant des chemins et un codage du sens autorisé ( fléchage ou panneau au sol : panneau vert, passage permis ; panneau rouge, passage interdit)



**CONSIGNES :** « 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.»

## CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves respectent les règles données

## VARIABLES :

- Le codage des sens peut être varié (panneau vert vertical, flèche verticale ou au sol...)
- La largeur des voies.
- Le passage ou non au Parking...

**Remarque :** les parcours codés peuvent être réalisés à pied afin de prendre conscience du code.

# "Le chantier"

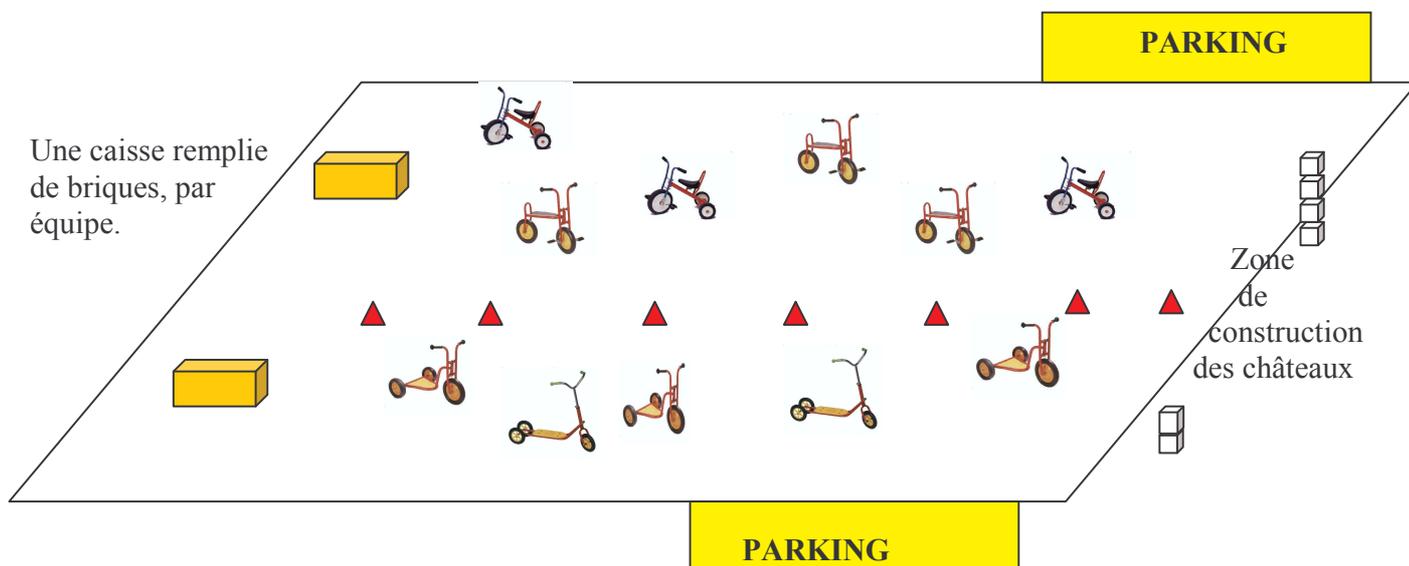
## Situation d'APPRENTISSAGE

*"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).



**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.

### VARIABLES :

- les zones de départ et d'arrivée
- le trajet à effectuer (avec ou sans croisement (deux boucles) etc...)

la présence d'obstacles ou non, le type d'engin imposé etc...

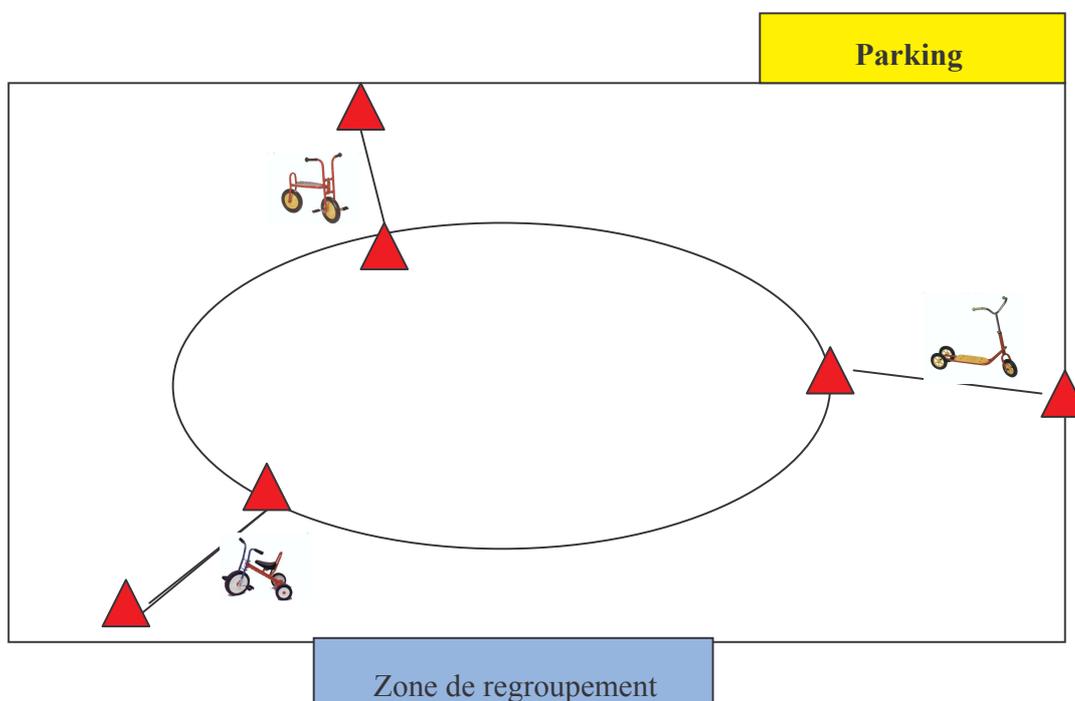
# "Le doudou gagnant"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Piloter le plus vite possible pour rattraper un camarade sur un circuit tracé »

**BUT** : Attraper la queue du coureur qui est devant moi en respectant le circuit.

**DISPOSITIF** : Un circuit constitué d'une voie en boucle assez large, avec trois zones de départ matérialisées. Un engin par coureur . Chaque coureur a un foulard assez long qui est coincé dans son dos au niveau du col.



**CONSIGNES** : « Chaque coureur démarre en même temps et essaie d'attraper la queue du coureur qui est devant. »

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves respectent les règles données

### VARIABLES :

- Nombre et espacement des zones de départ.
- Engins utilisés.
- Constitution des groupes.
- Durée limitée du temps de course.

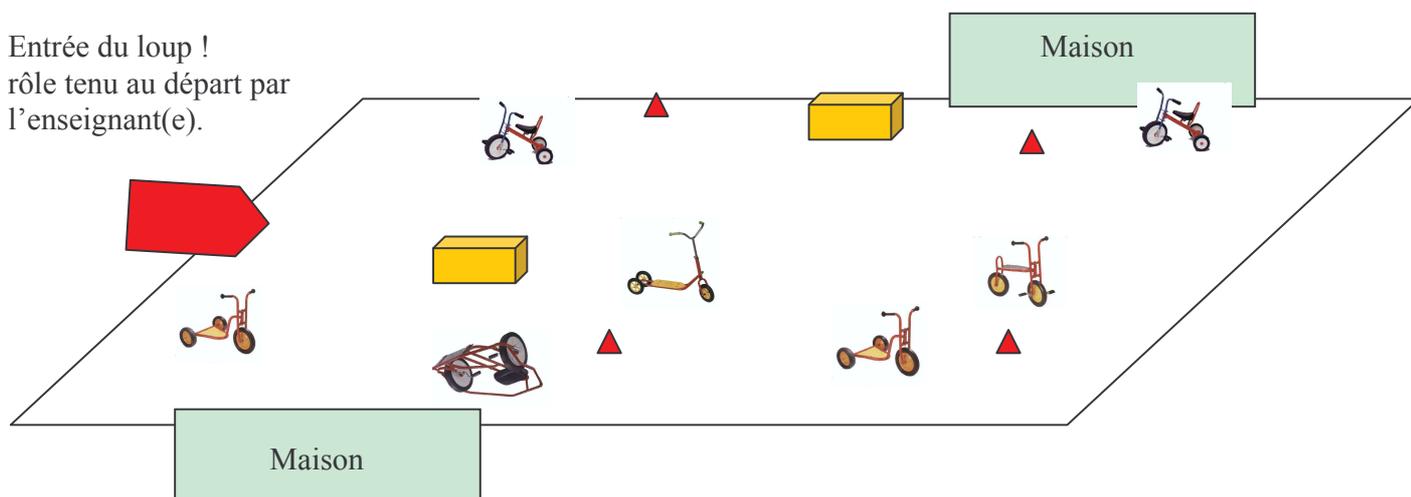
# "Promenons-nous dans les bois"

**Situation d'APPRENTISSAGE**  
*"Piloter en étant poursuivi"*

**BUT :** Promener son doudou dans la forêt, sans que le loup (l'enseignant) l'attrape.

**DISPOSITIF :** Une forêt représentée par un espace délimité et des obstacles (les arbres). Un engin par élève.

L'entrée du loup est matérialisée. Deux zones représentent des maisons où l'on est à l'abri.



**CONSIGNES :** « tu promènes ton doudou dans le bois en chantant, et tu questionnes le loup pour savoir s'il va sortir !

Dès qu'il sort tu vas vite te cacher en restant sur ton vélo! »

**CRITERES DE REUSSITE :**

- L'activité des élèves est augmentée, la gestion de la peur est contenue.

**VARIABLES :**

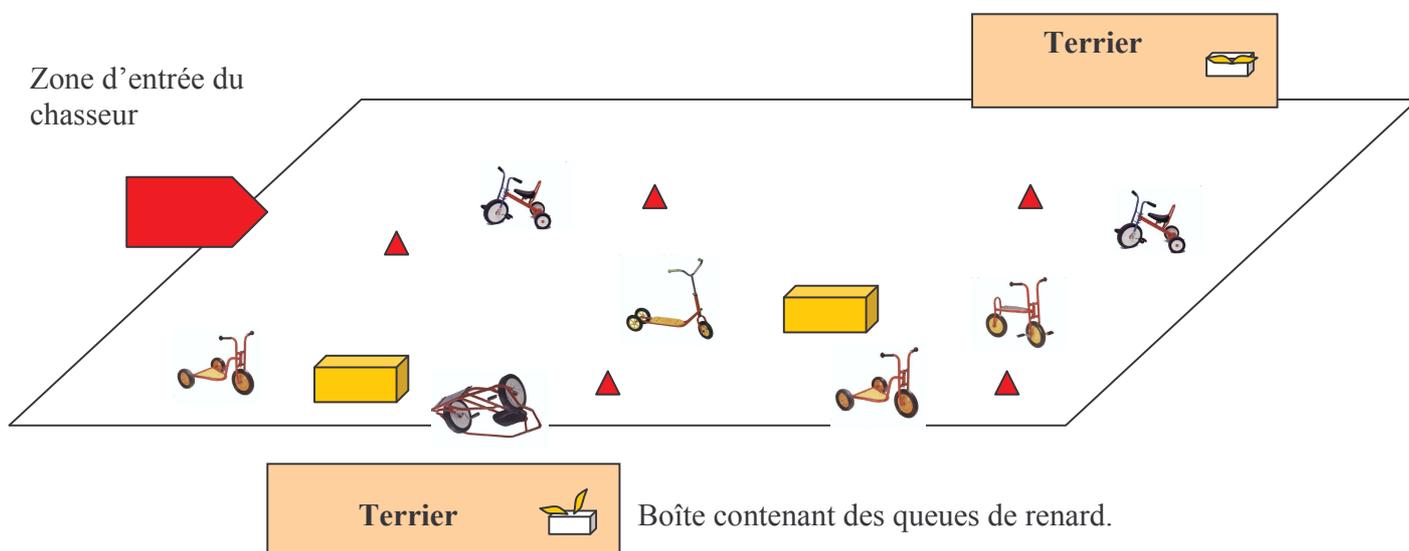
- Les doudous ont été posés dans la forêt, les enfants doivent vite les récupérer avant que le loup ne les prennent !
- Le nombre d'obstacles.

# "La queue du renard"

**Situation  
d'APPRENTISSAGE**  
« Piloter pour attraper quelqu'un »

**BUT :** Attraper la queue du renard.

**DISPOSITIF :** Une forêt représentée par un espace délimité, et des obstacles (les arbres). Un engin par enfant. Des rubans matérialisant la queue des renards sont placés dans le dos des enfants .  
Deux terriers correspondant aux maisons de la situation précédente.



**CONSIGNES :** « Un chasseur (pilotant un engin) doit attraper la queue des renards qui se promènent dans le bois ; le renard qui a perdu sa queue va en chercher une autre dans son terrier !

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Les élèves respectent les règles données

**VARIABLES :**

- le nombre d'obstacles
- le nombre de chasseurs et les zones d'entrée.
- La possibilité de retourner se reposer dans son terrier ou non.

**Remarque :** celui qui joue le rôle du chasseur doit être parmi les plus habiles.

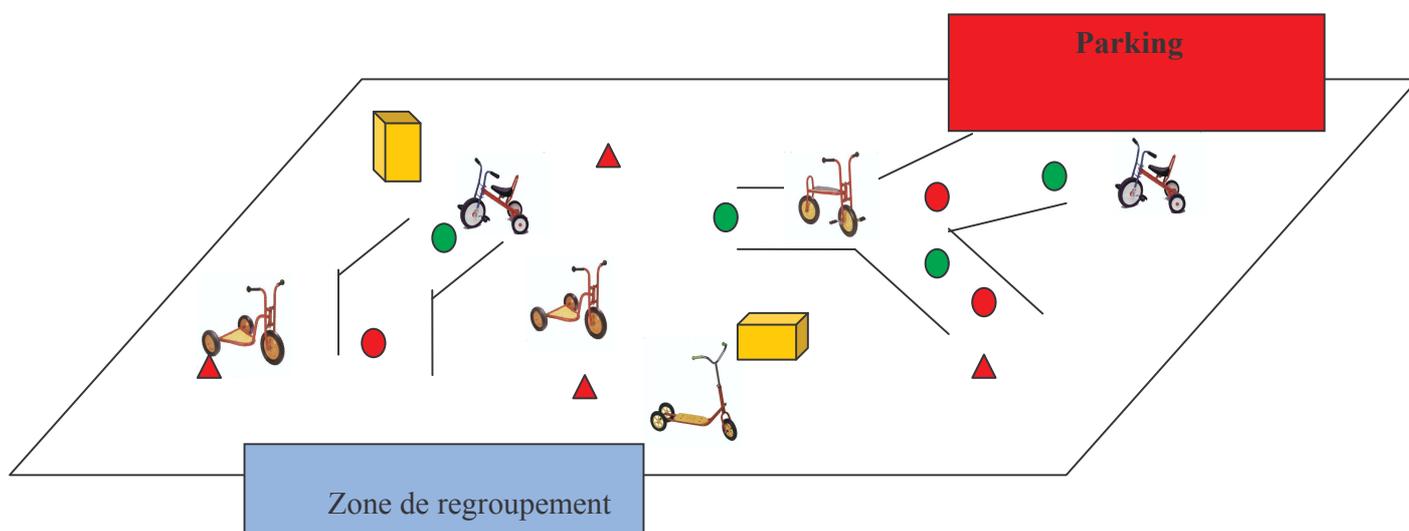
## Situation de Référence Finale

### "Des obstacles pour doudous"

**BUT :** Promener son doudou avec différents engins, en respectant les différents obstacles (sens imposé) et les autres enfants.

**DISPOSITIF :** même dispositif que dans les situations d'entrée mais tous les types d'obstacles sont présents : obstacles à contourner, chemin à suivre, sens à respecter.

Un engin par enfant.



**CONSIGNES :** « tu prends un engin pour promener ton doudou, quand la maîtresse le dit, tu gares ton engin et tu retournes t'asseoir avec ton doudou. Lorsque que tu repars, tu changes d'engin. Attention ne percute pas les obstacles, respecte les sens de passage et les autres enfants ».

#### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves essaient plusieurs les engins
- Ils réinvestissent les règles définies en situation d'apprentissage .

#### VARIABLES :

- Nombre d'obstacles
- Support musical ou non
- Variété des engins

## EVALUATION SITUATION DE REFERENCE FINALE

### Récapitulatif Situation de Référence initiale (partie grisée).

Date SR i :	<b>NOMS</b>																
Date SR f :																	
<b>S'ENGAGER DANS L'ACTION</b>	<b>Pilote actif (OUI/NON) SR initiale</b>																
	<b>Pilote actif (OUI/NON) SR Finale</b>																
<b>RESPECTER DES REGLES</b>	<b>Accepte de changer d'engins (OUI/NON) SR initiale</b>																
	<b>Accepte de changer d'engins (OUI/NON) SR Finale</b>																
	<b>Fais attention aux autres (OUI/NON)</b>																
<b>ADAPTER SES DEPLACEMENTS</b>	<b>Ne percute pas les obstacles (OUI/NON) SR initiale</b>																
	<b>Ne percute pas les obstacles (OUI/NON) SR Finale</b>																
	<b>Maîtrise différents engins (1,2,3...) SR Finale</b>																

Exemple de fiche de suivie.

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

Compétences transversales : S'engager dans l'action /Se conduire dans le groupe en fonction de règles.

**NOM :**

**Prénom :**

**Date :**



**Nous avons roulé dans la ville.**

**J'ai essayé divers engins. Je peux vous dire celui que je préfère.**



## Fiche technique

Fixer un système permettant le transport d'objets sur engins de pilotage.

**Matériel :** des barquettes type barquette de glace.  
du fil électrique

**Outils :** pince coupante  
Perceuse.

**Percer des trous permettant de passer le fil électrique à travers les barquettes de glace.  
Fixer la barquette à l'avant du vélo à l'aide des fils électriques.**



*Remarque : les objets peuvent être transportés dans un sac plastique accroché au guidon, mais celui-ci ne doit pas être trop grand pour ne pas frotter contre la roue.*

*Si l'engin n'offre pas la possibilité d'accrocher un quelconque contenant, cas des porteurs ; les enfants peuvent transporter les objets dans leur poche ou sous leur pull !*