

COMPETENCES SPECIFIQUES

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

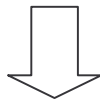
COMPETENCES TRANSVERSALES

*"S'engager dans l'action"  
"Faire un projet d'action"*

**Moyenne et Grande section Cycle 1**

**ACTIVITE DE PILOTAGE**

**- Module 2 -**



**OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- *Maîtriser son engin sur terrain plat*
- *Respecter les règles*
- *Connaître les différents codages de sens*



**LANGAGE OUTIL**

- *Savoir à quoi sert un panneau*
- *Participer à un échange collectif*

**INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE**

### Remarques générales

- Ce module a été écrit pour des enfants de Moyenne Section . L'activité se déroule dans la cour, celle-ci ne présente pas de zone particulièrement dangereuse (forte pente), la surface est goudronnée et permet des marquages au sol, provisoires. Chaque enfant doit disposer d'un engin. Suivant les conditions matérielles (nombre d'engins ), il peut être nécessaire de mettre en place une organisation pédagogique qui permette le travail en demi-groupe (environ 12 enfants) ou l'on alterne des temps de pratique et d'observation.
- Ce module peut être adapté pour des élèves de grande section en suivant les variables qui sont notées tout au long du module.
- Pour réaliser ce module il nous semble qu'il est nécessaire de disposer de tricycles, de draisiennes et de vélos. Le passage au vélo s'accompagne de l'utilisation de casques.



TRICYCLE direction et propulsion indépendantes



DRAISIENNE



VELO direction  
et propulsion indépendantes

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p><b>Phase d'ENTREE</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>1 - "Découverte de la ville page 5</p> <p>2 - « Attention aux flèches » page 6</p> <p>3 - « Les mille et un obstacles » page 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ tous les élèves ne peuvent disposer d'un engin. On fonctionne en demi groupe : soit l'autre demi groupe observe, soit il est pris en charge sur un atelier différent (pas forcément en EPS) par l'ATSEM.</li> </ul>
<p><b>Situation de REFERENCE 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>"La ville et ses obstacles"  pages 8 et 9</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><b>Phase de STRUCTURATION</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>1 - « Les flèches» pages 10 et 12</p> <p>2 - « Les 3 ponts » pages 11 et 12</p> <p>3 - « L'équilibriste » pages 13 et 14</p> <p>4 - « Le serveur » page 15</p> <p>5 - « Le chantier» page 16</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><b>Situation de REFERENCE 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>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>

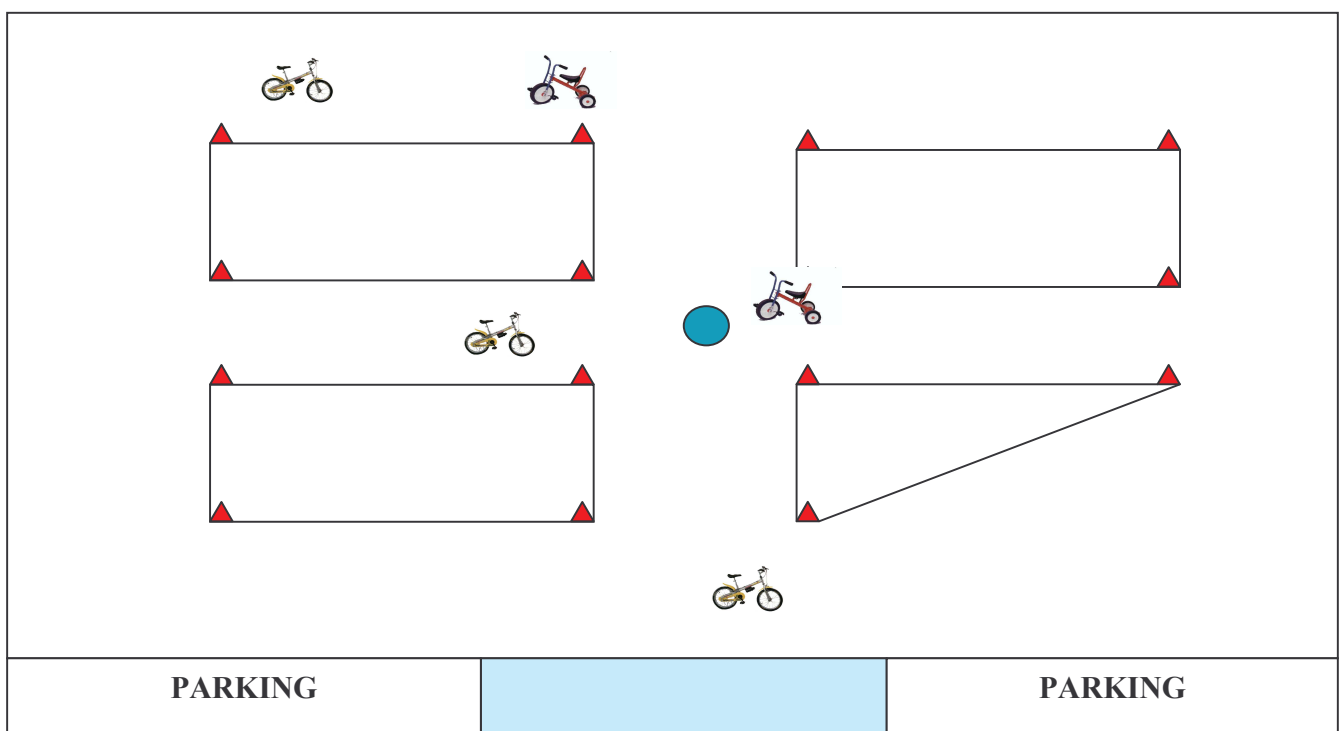
# "Découverte de la ville"

## Situation d'ENTREE

« Utiliser différents engins -  
Respect des règles »

**BUT :** Se promener dans les allées sans gêner ses camarades.

**DISPOSITIF :** 1 ou 2 engins de plus que d'élèves, une zone de regroupement d'où l'on peut observer ses camarades, deux zones de parking.



Zone d'observation

### CONSIGNES :

- « Tu roules dans le parcours sans t'arrêter. Tu ne renverses pas les plots et tu fais attention aux autres. Tu peux changer d'engins aux parkings ».

### VARIABLES :

- Associer à chaque parking un type d'engin.
- Pour les grandes sections : ne pas utiliser de tricycle.

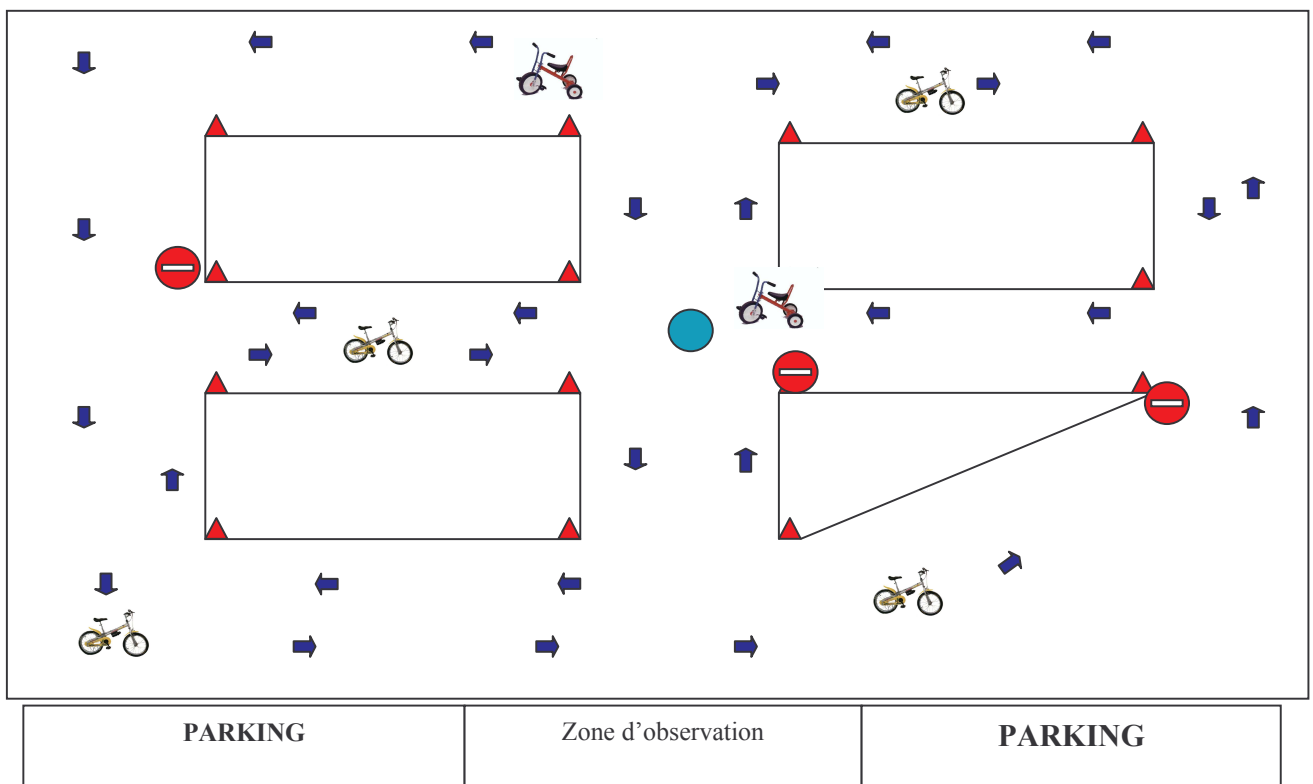
# "Attention aux flèches"

## Situation d'ENTREE

« Utiliser différents engins  
Respect des règles »

**BUT** : Respecter le sens des flèches.

**DISPOSITIF** : autant d'engins que d'élèves, une zone de regroupement d'où l'on peut observer ses camarades.  
Le même parcours que la première séance mais avec des sens interdits et des flèches au sol.



### CONSIGNES :

- « Tu roules sans t'arrêter dans le parcours, en respectant les autres et les sens interdits. Au signal, tu retournes dans un parking ».

### VARIABLES :

- Faire varier l'emplacement des sens interdits d'une séance à une autre, voire dans la séance en le signifiant bien aux élèves.
- G.S. : le marquage est vertical.

**REMARQUE** : seuls les sens interdits et le sens de circulation sont à respecter, pas le fait de rouler à droite !

# "Les milles et un obstacles"

## Situation d'ENTREE

« Adapter sa motricité aux obstacles »

**BUT :** Découvrir les différents types d'obstacles.

**DISPOSITIF :** Autant d'engins que d'élèves, travail en demi groupe classe. Une zone de regroupement d'où l'on peut observer ses camarades.

Zone A : passage rétréci

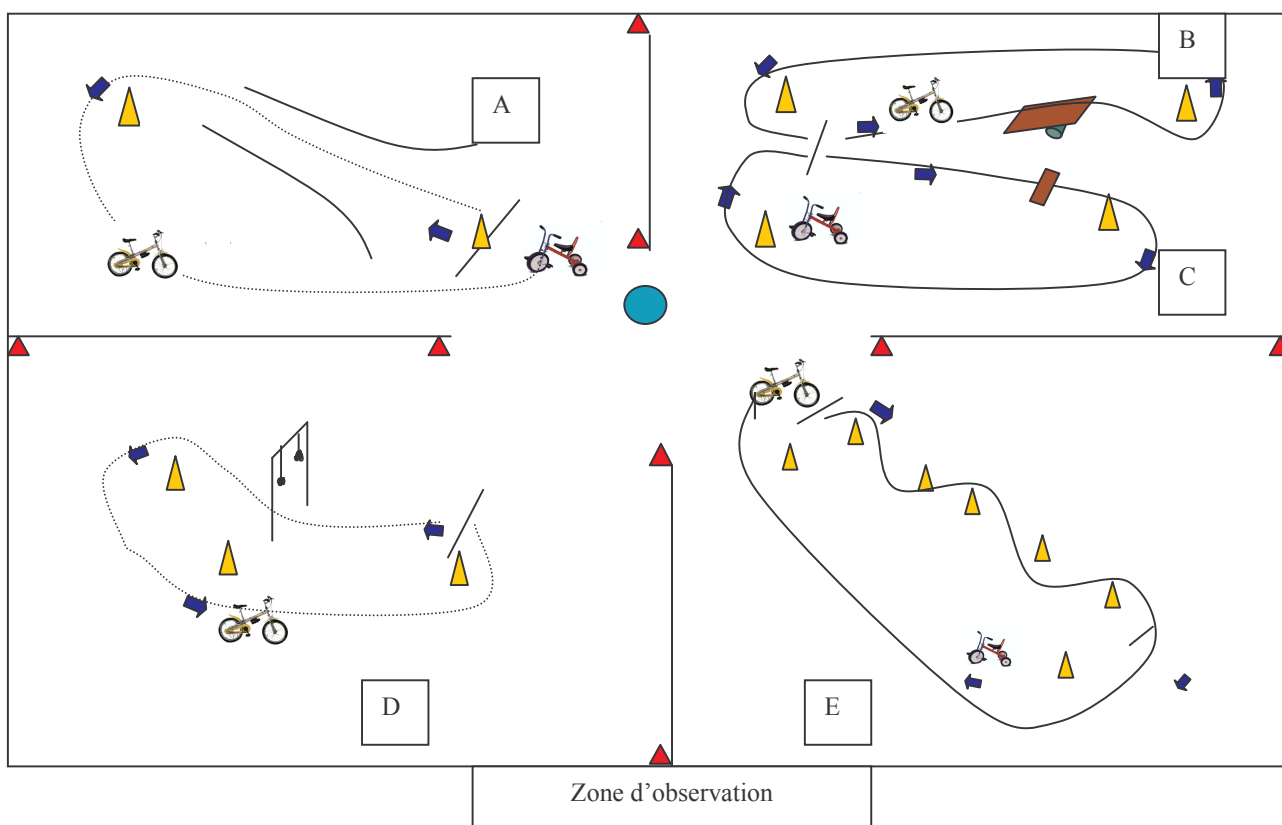
Zone B : Bascule

Zone C : planche à franchir

Zone D : touchez les clochettes

Zone E : Slalom

Les plots jaunes sont à contourner



### CONSIGNES :

- « Quand tu es dans une zone tu essaies plusieurs fois de franchir les obstacles. Tu ne peux changer de zones qu'au signal. Laisse ton engin vers la ligne de départ de la zone ».

### VARIABLES :

- Difficulté des zones.

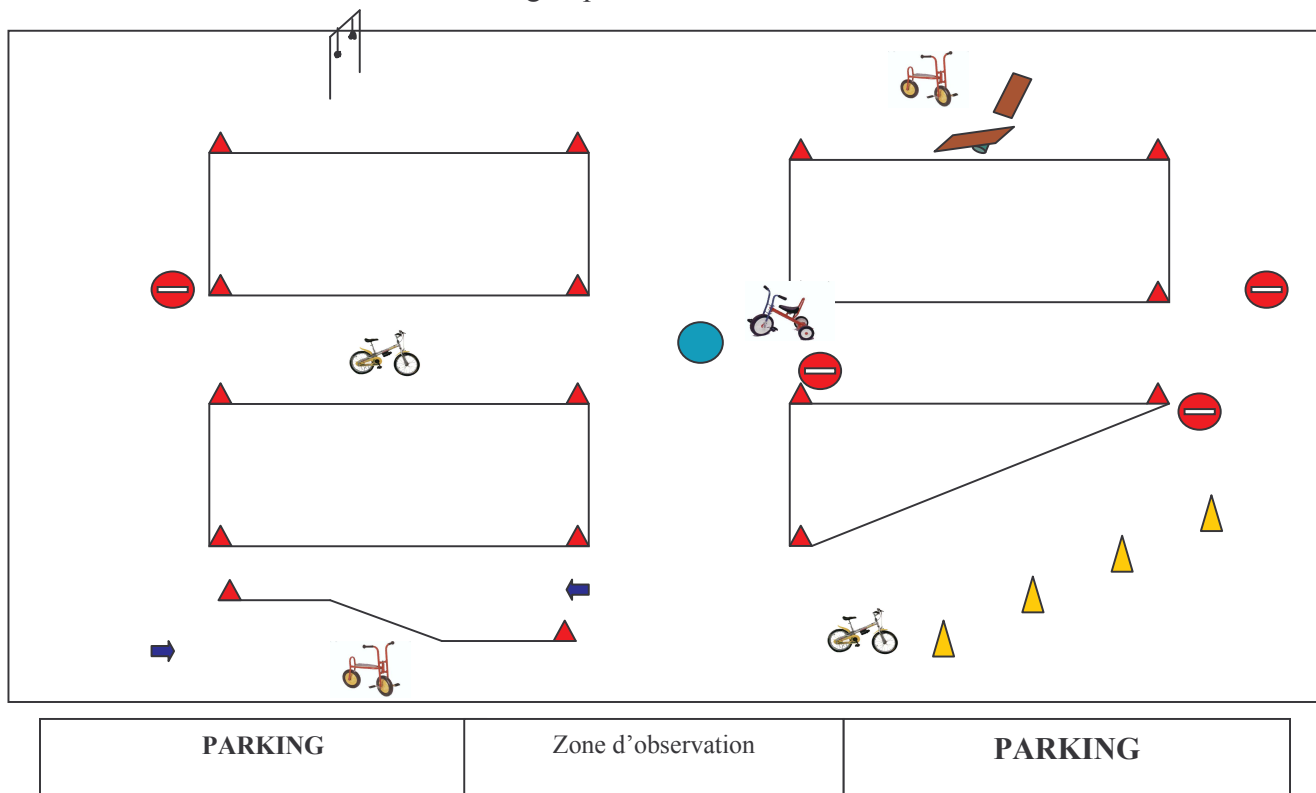
**REMARQUE :** la bascule peut se fabriquer suivant la fiche technique en fin de module.

## Situation de REFERENCE INITIALE

« La ville et ses obstacles »

**BUT :** Effectuer l'ensemble du parcours à plusieurs reprises en respectant les règles..

**DISPOSITIF :** Les zones techniques sont réparties sur un circuit où le sens de circulation est réglementé par des panneaux. Possibilité de choisir le tricycle, la draisiennne ou le vélo. Un engin par enfant. La classe fonctionne en demi-groupe. Le maître observe.



### CONSIGNES :

- « tu choisis un engin et tu roules dans tout le circuit. Tu respectes le sens de circulation et les autres. Tu essaies de franchir tous les obstacles plusieurs fois . Au signal, tu rejoins un parking. »

### CRITERES DE REUSSITE :

- Voir fiche d'observation.

### VARIABLES :

- Essayer avec différents engins
- Adapter les difficultés des zones
- Les G.S. doivent utiliser si possible les vélos.



<b>EVALUATION SITUATION DE REFERENCE INITIALE</b>												
Date :	NOMS											
<b>S'ENGAGER DANS L'ACTION</b>	Ne s'arrête pas sur le circuit											
<b>FAIRE UN PROJET D'ACTION</b>	Choisit un engin qui lui permet de tout faire : 1: tricycle 2 : draisienne 3: vélo											
<b>RESPECTER DES REGLES</b>	Respecte les sens interdits											
	Force le passage											
<b>ADAPTER SES DEPLACEMENTS</b>	Passe sur la bascule											
	Effectue le slalom											
	Touche les clochettes											
	Franchit le passage étroit											

# "Les flèches"

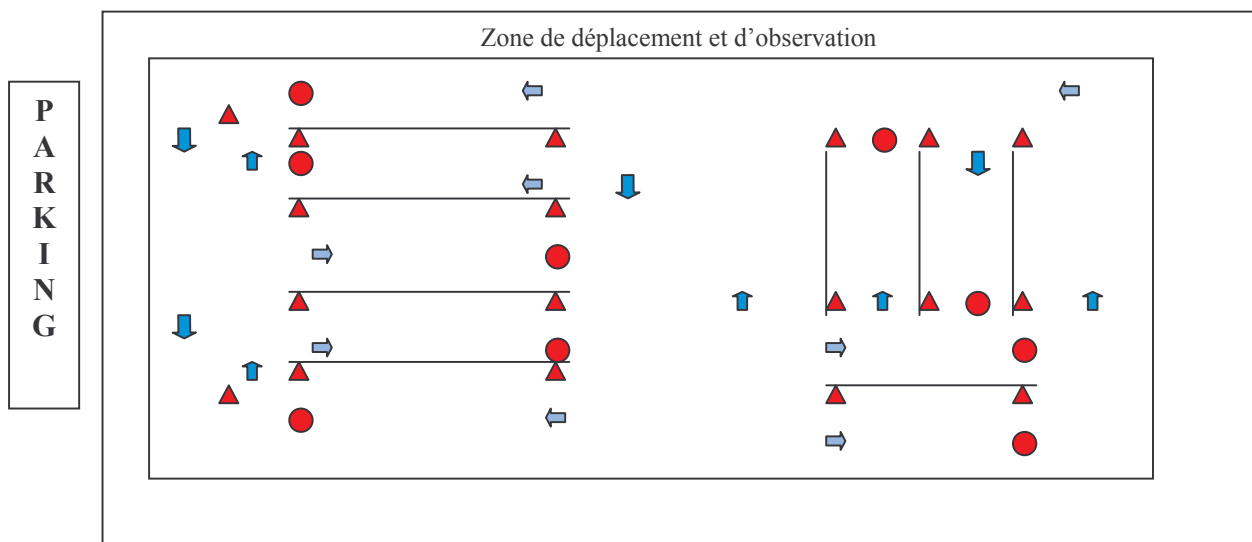
## Situation d'APPRENTISSAGE

"respecter le sens des flèches"

**BUT :** Effectuer correctement les trajets.

**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux : un pilote est associé à un observateur . Chaque pilote dispose d'un engin. Rotation des différents groupes toutes les 5 minutes  
des cônes, de la rubalise (ruban, ficelle...), des flèches à poser au sol, des panneaux de sens interdit.

Exemple de circuit.



### CONSIGNES :

- Aux PILOTES : « Tu vas choisir un engin et tu effectues des parcours en respectant les flèches et panneaux.»
- Aux OBSERVATEURS : « Tu choisies un partenaire dans le premier groupe que tu observes. Notes ses erreurs sur une fiche, voir page 12 ».

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves ne roulent pas dans l'eau sur les ponts qu'ils ont choisis.

### VARIABLES :

- Etablir un marquage vertical.

# "Les 3 ponts"

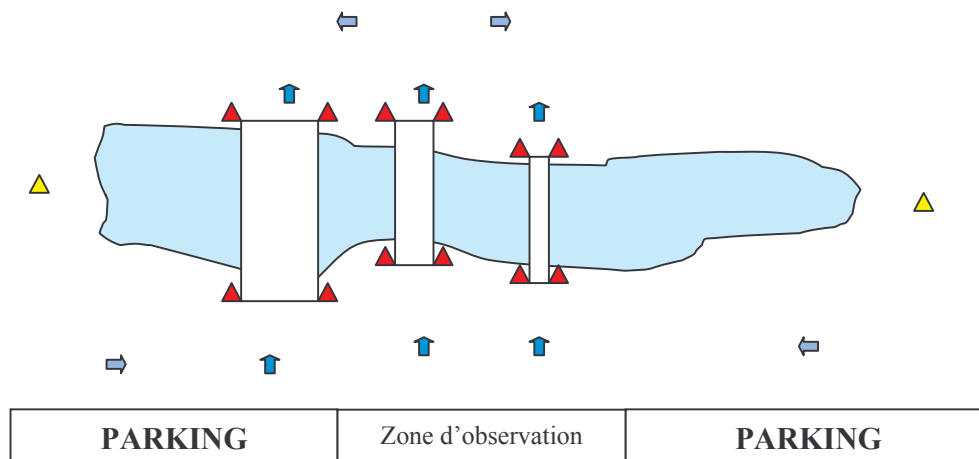
## Situation d'APPRENTISSAGE

"Augmenter la maîtrise de l'engin : rouler droit"

**BUT :** Rouler droit pour franchir les ponts sans mordre les lignes au sol .

Remarque : cette situation pose des problèmes de nature différente suivant les engins utilisés aussi pour les élèves qui utilisent des tricycles la fiche suivante où l'on n'observe que la roue avant vise met tous les enfants sur le même type de problème.

**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux : un pilote est associé à un observateur . Chaque pilote dispose d'un engin. Des marques au sol délimitent des ponts.



### CONSIGNES :

- Aux PILOTES : « Tu traverses les ponts sans que tes roues ne touchent l'eau. Repères les ponts que tu es capable de franchir à tous les coups..»
- Aux OBSERVATEURS : « Tu suis des yeux ton partenaire et met un croix dans la case correspondante chaque fois que le passage est réussi ».

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves ne roulent pas dans l'eau sur les ponts qu'ils ont choisis.


### VARIABLES :

- La largeur des voies en fonctions des engins disponibles dans l'école.
- Demander aux enfants de faire tomber un objet posé à côté du couloir et à hauteur de main.
- Elargir les ponts et mettre des crocodiles !!!

**FICHE D'OBSERVATION : « LES FLECHES »**

Nom de l'observateur : .....

Nom du pilote : .....

	1	2	3	4	5	6	7
							
							

« Je mets une croix dans la case correspondante chaque fois que le pilote fait une erreur ».

**FICHE D'OBSERVATION : « LES TROIS PONTS »**

Nom de l'observateur : .....

Nom du pilote : .....

	Grand pont	Moyen pont	Petit pont
1° séance			
2° séance			
3° séance			
4° séance			

« Je mets une croix dans la case correspondante chaque fois que le pilote réussi à franchir le pont sans toucher l'eau ! »

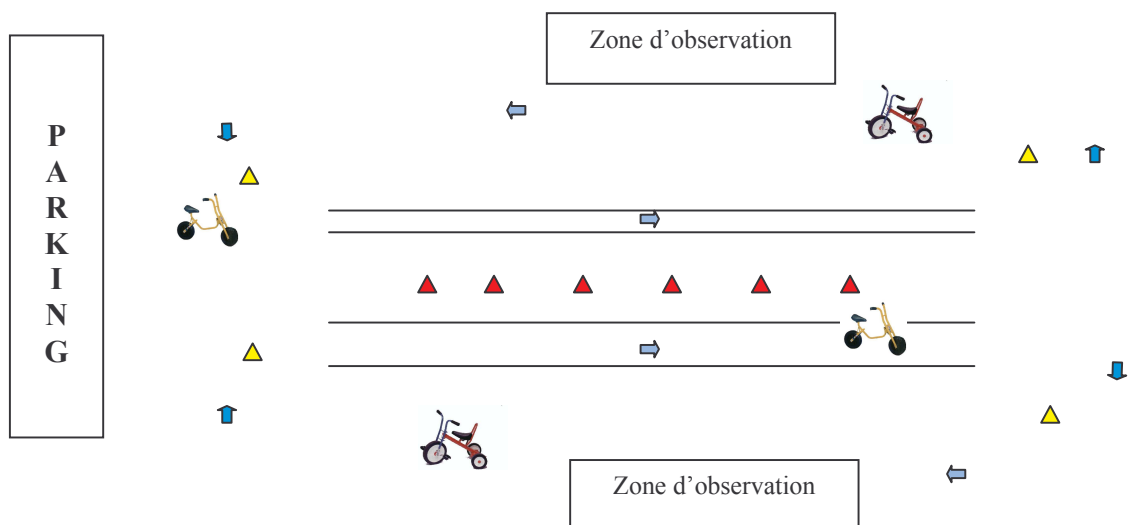
# "L'équilibriste"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Augmenter la maîtrise de l'engin : rouler droit"

**BUT :** Suivre une bande étroite avec sa roue avant .

**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux : un pilote est associé à un observateur . Chaque pilote dispose d'un engin. Des bandes rectilignes, relativement étroites (10, 20, 30 cm) sont matérialisées au sol (craies, cordes tendues...)



### CONSIGNES :

- Aux PILOTES : « Tu essaies d'aller le plus loin possible sur le « trait », ta roue avant doit toujours y être dessus. Repères les passages que tu es capable de franchir entièrement.»
- Aux OBSERVATEURS : « Tu suis des yeux ton partenaire et met un croix dans la case correspondante chaque fois que le passage est réussi ».

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves réussissent sur le parcours choisi.

### VARIABLES :

- Utiliser qu'une largeur de trait et mette en place un système de point correspondant à la longueur franchie sans sortir du trait. (Cf. cônes rouges)
- Imposer un type d'engin.

**FICHE D'OBSERVATION : « L'EQUILIBRISTE »**

Nom de l'observateur : .....

Nom du pilote : .....

	Trait large	Trait moyen	Trait étroit
1° séance			
2° séance			
3° séance			
4° séance			

« Je mets une croix dans la case correspondante chaque fois que le pilote réussi à franchir le trait « sans tomber ! ».

Variante avec point.

**FICHE D'OBSERVATION : « L'EQUILIBRISTE »**

Nom de l'observateur : .....

Nom du pilote : .....

	1 pt	2 pt	3 pt	4 pt	5 pt	6 pt	7 pt
1° séance							
2° séance							
3° séance							
4° séance							

« A chaque essai, je mets une croix dans la case correspondante ».

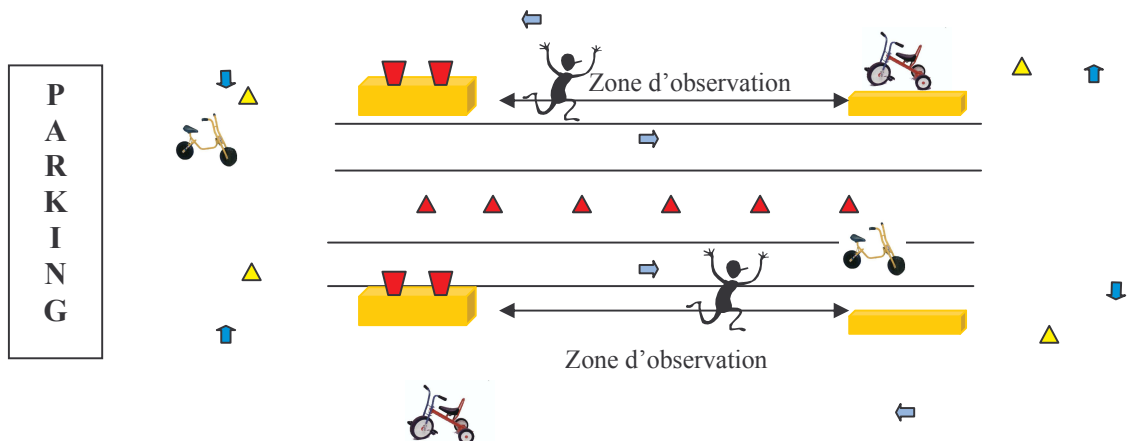
# "Le serveur"

## Situation d'APPRENTISSAGE

« Augmenter la maîtrise de l'engin : rouler droit »

**BUT :** Maîtriser l'engin que d'une main .

**DISPOSITIF :** La classe est partagée en deux : un pilote est associé à un observateur . Chaque pilote dispose d'un engin. Des bandes rectilignes, relativement étroites (environ 30 cm) sont matérialisées au sol (craies, cordes tendues...). Des objets (gobelets, cubes...) sont posés sur des plinths, ou des tables au début du parcours. Les observateurs circulent le long de la bande.



### CONSIGNES :

- Aux PILOTES : « Tu prends un objet sur le plinth et sans sortir du couloir tu vas le donner à ton copain qui est au bout du parcours. »
- Aux OBSERVATEURS : « Tu vérifies que ton partenaire ne sort pas du couloir, tu récupères l'objet et retourne le reposer».

### CRITERES DE REUSSITE :

- Les élèves réussissent au moins un parcours avec l'engin de leur choix.

### VARIABLES :

- Imposer un type d'engin.

# "Le chantier"

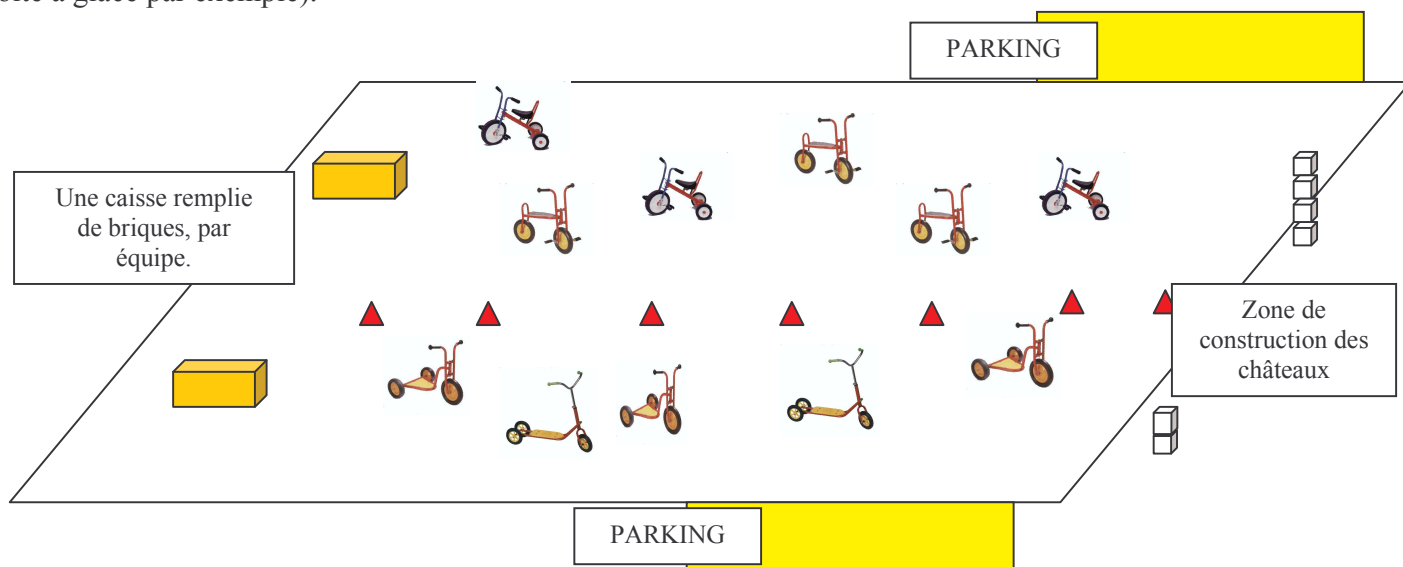
## Situation d'APPRENTISSAGE

« 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 CAMIONEURS : « Rapporter le maximum de briques au bâtisseur sans gêner ses partenaires. Prendre une seule brique à la fois »
- Aux BATISSEURS : « 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...



## Fiche technique

### « Fabrication d'une bascule »

Matériel :

- Une planche de contre-plaqué de plus de 20 mn d'épaisseur.  
Dimensions minimales 80 cm par 120.
- Un rondin coupé en deux de la largeur de la planche.
- Deux charnières.
- Des vis.

Outils :

- Une visseuse.

Fixer les deux charnières sur les côtés de la planche et du rondin en veillant de ne pas