

# LES ENGINS ROULANTS à l'école primaire



**Ce document permet à l'enseignant  
de réaliser une unité d'apprentissage  
en utilisant soit la trottinette, le tricycle,  
le roller ou la bicyclette à l'école primaire.**

# SOMMAIRE

- ❖ *Page 3* : **Les objectifs**
- ❖ *Page 4* : **Les problèmes fondamentaux posés par la pratique**
  - ✘ du roller
  - ✘ du vélo
- ❖ *Page 5* : **Les engins**
- ❖ *Page 6* : **Les règles de fonctionnement**
  - ✘ 4 propositions d'organisation
  - ✘ Le temps de pratique des élèves
  - ✘ La chute en roller
  - ✘ L'échauffement
  - ✘ L'espace : l'aire d'évolution
- ❖ *Page 9* : **Vers la route**
  - ✘ Le rappel des textes de référence
  - ✘ L'APER - l'attestation de première éducation à la route
  - ✘ La fiche de route
- ❖ *Page 9* : **Les croisements entre enseignements**
- ❖ *Page 10* : **Les apprentissages**
  - Les fondamentaux de la démarche**
    - ✘ Les situations de référence
    - ✘ Les situations pédagogiques
- ❖ **Les annexes**
  1. Programmes EPS 2015/2016, du cycle 1 au cycle 3
  2. Compétences générales du socle du cycle 1 au cycle 3
  3. S'échauffer, mieux connaître son corps
  4. Les fiches agréments et recommandations
  5. L'A.P.E.R. l'attestation de première éducation à la route
  6. Bibliographie / Contact

## Les objectifs. *Voir annexes 1 et 2 :*

On abordera l'activité « activité de rouler » en travaillant le champ d'apprentissage 2 (CA2) :

« Adapter ses déplacements à des environnements variés »<sup>1</sup> :

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause **l'équilibre** (rouler, slalomer, s'arrêter...)
- en pilotant des **engins instables** (trottinette, tricycle, bicyclette, roller, patins à roulettes)
- en fournissant des **efforts variés** (vitesse ou durée)
- dans des **milieux divers** (plats, vallonnés, bitume, herbe...)
- en gérant des **règles simples de sécurité** (par rapport à l'équipement et au déplacement).

Les attendus de fin de cycle se construisent en continuité jusqu'au cycle 4 du collège.

### Cycle 1 :

- **Découvrir** différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.
- **Explorer** des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants,
- **Ajuster et enchaîner** ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir.
- **Se déplacer** avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

### Cycle 2 :

- Réaliser un **parcours** en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel ; l'espace est aménagé et sécurisé ;
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

### Cycle 3 :

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un **parcours** dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel,
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement,
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

### Cycle 4 :

- Réaliser un **déplacement planifié** dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu,
- Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un **parcours sécurisé**,
- Assurer la sécurité de son camarade,
- Respecter et faire respecter les règles de sécurité.

Les **activités de rouler** se conçoivent dans les autres champs d'apprentissage par exemple :

- **CA1** : Produire une performance optimale, mesurable..... (courses longues, de vitesse, de relais...)
- **CA3** : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique..... (évolution en groupe, synchronisation des mouvements dans une démarche de création d'un mouvement enchaîné...).
- **CA3** : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. (jeux collectifs sur engins...)

---

<sup>1</sup> Voir annexe 1 : les programmes 2015-2016

## ❖ Les problèmes fondamentaux posés par la pratique.

### ✓ du roller

Les problèmes fondamentaux se créent autour de la mise en œuvre d'une motricité dont les repères sont :

- prise de risques
- maîtrise de la vitesse
- déplacement en orientation arrière

**L'enfant s'organise dans l'activité en suivant des étapes successives, de la remise en cause de la propulsion de marcheur vers la construction d'une propulsion de patineur :**

- prendre une impulsion pour **glisser** sur un ou deux patins,
- **accepter** la glissade, supprimer le réflexe de marche,
- **maîtriser des trajectoires** variées,
- dissocier le train porteur du train supérieur pour d'autres activités (exemple : roller pour les pieds et crosse de hockey pour les bras),
- créer un déplacement arrière spécifique,
- rechercher l'efficacité et la maîtrise.

**L'enfant se crée un mode nouveau de déplacement fondé sur :**

- **de nouvelles coordinations,**
- **un nouvel équilibre.**

### ✓ du vélo

<b>Piloter un vélo,</b> c'est	
<b>Passer d'une locomotion de piéton</b> - sur 2 appuis parallèles (les pieds)  - propulsée et guidée par ces mêmes appuis	<b>à une locomotion</b> - sur 2 appuis en alignement (les 2 roues),  - guidée par les bras et les mains (et propulsée par les jambes)
C'est à dire	
<b>Changer son mode habituel de déplacement, donc établir de nouvelles coordinations motrices sur un nouvel équilibre.</b>	
Et aussi	
<b>Passer d'une possibilité de vitesse de déplacement peu rapide</b> (marche) ou moyenne (course)	<b>à une possibilité de grande vitesse</b>
Soit	
<b>Etre confronté à une prise d'informations (donc à des prises de décision) dans des délais plus courts.</b>	

## ❖ Les engins

<p><b>La draisienne ou le porteur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 ou 4 roues</li> <li>- un guidon</li> <li>- sans pédales</li> <li>- sans freins</li> </ul>		
<p><b>Le tricycle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 roues</li> <li>- un guidon</li> <li>- 2 pédales (avec ou sans chaîne)</li> <li>- sans freins</li> </ul>		
<p><b>La trottinette</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une planche montée sur</li> <li>- 2 ou 3 roues</li> <li>- un guidon</li> </ul>		
<p><b>Le vélo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 roues alignées</li> <li>- un guidon</li> <li>- 2 pédales</li> <li>- avec ou sans freins</li> <li>- transmission directe ou par chaîne</li> </ul>		
<p><b>Le pédalgo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 ou 4 roues</li> <li>- sans guidon</li> <li>- 2 pédales</li> <li>- sans freins</li> </ul>		
<p><b>Les patins à roulettes :</b> 2 fois 2 roues</p> <p><b>Les rollers :</b> 4 roues en ligne</p>		

## ❖ Les règles de fonctionnement

### 4 propositions d'organisation

**1<sup>er</sup> cas** : les élèves exécutent les consignes du maître (situation en grand groupe)

**2<sup>ème</sup> cas** : le parcours (type situation de référence)

**3<sup>ème</sup> cas** : l'atelier (situation d'exercice répété)

**4<sup>ème</sup> cas** : la situation-jeu (les déménageurs, 1, 2,3 soleil, ...)

Chaque proposition peut présenter différentes évolutions : différenciation (variable espace-temps), adaptation aux engins, aux niveaux des élèves, ....

### Le temps de pratique des élèves

**Il doit être privilégié.**

Pour cela :

- éviter les files d'attente (privilégier les dispositifs tels que les parcours avec couloir de retour, les ateliers...)
- donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois
- permettre à l'élève d'être tour à tour cycliste/rouleur et observateur, quand les situations s'y prêtent.

Pour que les élèves soient en sécurité lors des situations de **passation de consignes**, il faut :

- en roller, adopter **la position du chevalier** (1 genou au sol)
- en vélo, poser les mains sur le guidon et les 2 pieds au sol de chaque côté du vélo.

### La chute en roller

**Il est souhaitable à tous les niveaux d'expliquer aux élèves qu'il est moins risqué de chuter vers l'avant en utilisant les protections :**

- Tomber sur les genoux protégés puis sur les mains protégées pour éviter de partir en arrière et de chuter sur le coccyx.

## ✓ L'échauffement.

**Compétences générales du socle** : « apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière : mieux connaître son corps, s'échauffer, s'étirer, du cycle 1 au cycle 3 »

Il va se dérouler en deux temps :

### 1. Avant de s'équiper

*Voir annexe 3. Mieux connaître son corps, s'échauffer, s'étirer.*

*Ensuite, il faut s'équiper. Voir fiche s'équiper (EQ1)*

*Bien penser à faire vérifier son équipement par un adulte.*

### 2. Après s'être équipé :

Le temps de préparation et d'équipement étant différent par groupe d'individus, il est important de penser **l'échauffement de manière autonome** en respectant quelques principes de sécurité :

- matérialiser un circuit simple
- imposer un sens de rotation
- respecter un code de dépassement par la gauche en prévenant oralement
- les meilleurs rouleurs doivent faire attention aux autres
- ne pas s'arrêter sur l'espace de roue

Au fil des séances, on peut amener quelques relances :

- suivre son camarade
- imiter son camarade (lever un bras, se fléchir...)
- par 2, rouler sur dix mètres puis se dépasser
- ...

## ✓ L'espace : l'aire d'évolution

L'activité se pratique en général dans la cour, dans une salle de sport ou dans un parc aménagé.

Pour les élèves de cycle 3, elle peut se dérouler sur la voie publique.

*Voir paragraphe : vers la route*

L'espace de travail doit être aménagé et assez grand pour permettre à l'enfant d'exercer réellement sa motricité et d'évoluer sur des parcours variés.

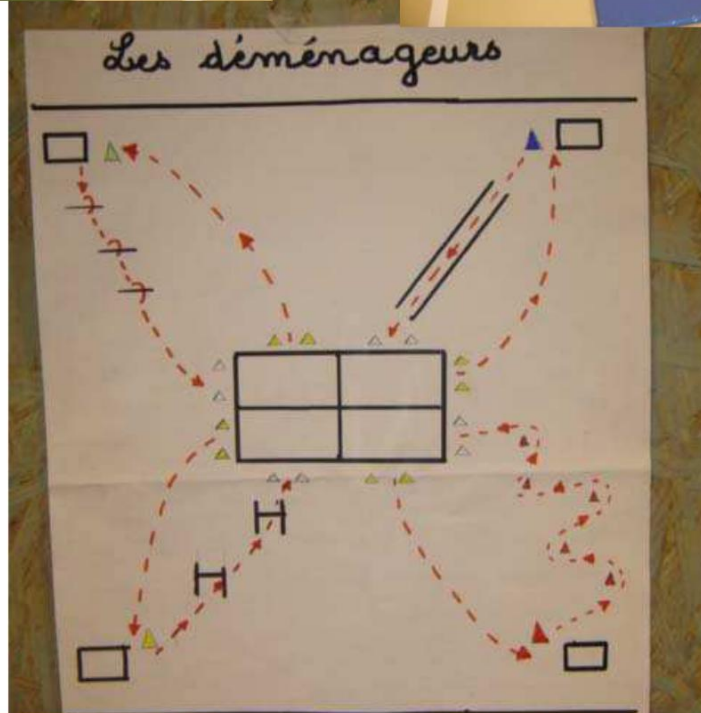
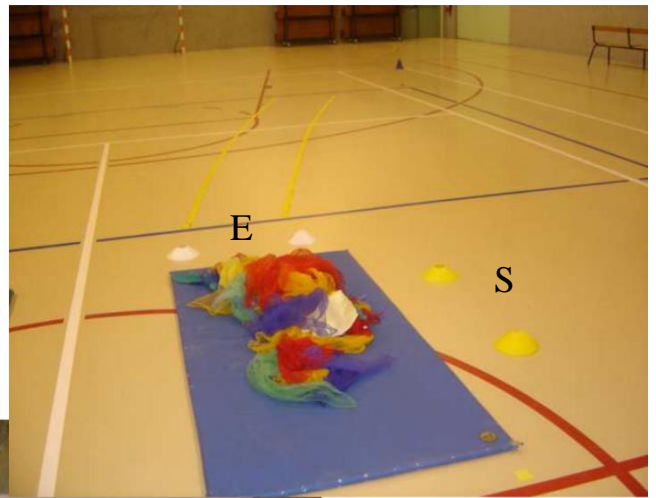
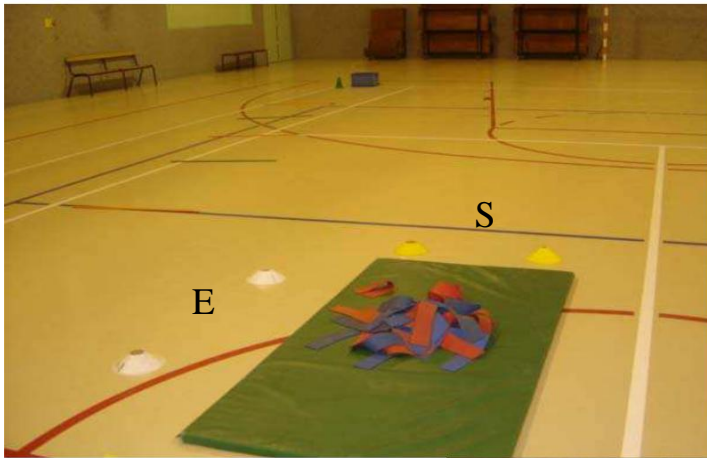
L'aménagement de l'environnement s'obtient à partir d'un matériel fixe (utilisation de traits au sol) ou d'un matériel mobile (lattes, plots...), ce dernier donnant la possibilité de modifier rapidement un parcours.

Selon l'organisation choisie (vagues d'élèves, ateliers...), prévoir un couloir de retour matérialisé avec une porte d'entrée (E) et une porte de sortie (S) afin d'éviter tout croisement.

*Voir fiche : D4 le signal (fonctionnement par vagues)*

**Exemple d'organisation de l'espace pour une classe.  
« Les déménageurs »**

Mis en place dans une classe de section de grands pratiquant le roller.



## ❖ Vers la route

### ✓ Le rappel des textes de référence

*Voir annexe 3 : fiches I-13 / F-33 / F-331*

- **Les sorties sur voies publiques sont autorisées exclusivement au cycle3.**

- Cas particulier des anciennes voies ferrées et le halage :

Ce sont des voies publiques. Elles peuvent néanmoins être empruntées par les élèves de cycle 2 en respectant la règle suivante :

Tous les trajets de liaison et croisements de route doivent être effectués vélo à la main.

**Important : Pour toute sortie sur la voie publique, prendre contact plusieurs semaines à l'avance avec le conseiller pédagogique E.P.S.de circonscription.**

### ✓ L'A.P.E.R. - L'Attestation de Première Education Routière

*Voir annexe 4 : l'APER*

Elle a pour but d'évaluer les comportements de l'enfant et constitue la première étape déterminante vers l'obtention du permis de rouler, en deux roues d'abord, puis en voiture. Elle prend la forme d'une grille d'évaluation que l'on peut intégrer au dossier scolaire de chaque élève. Elle répertorie des savoirs et des savoir-faire acquis du cycle 1 au cycle 3.

Pour vous aider, vous pouvez consulter le site <http://eduscol.education.fr/pid23356/education-a-la-securite-routiere.html> qui propose des situations.

## ❖ Croisement entre enseignements.

**Enseignement moral et civique :** les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

*Voir annexe 5 : Compétences générales de sécurité routière du cycle 1 au cycle 3 : l'A.P.E.R.*

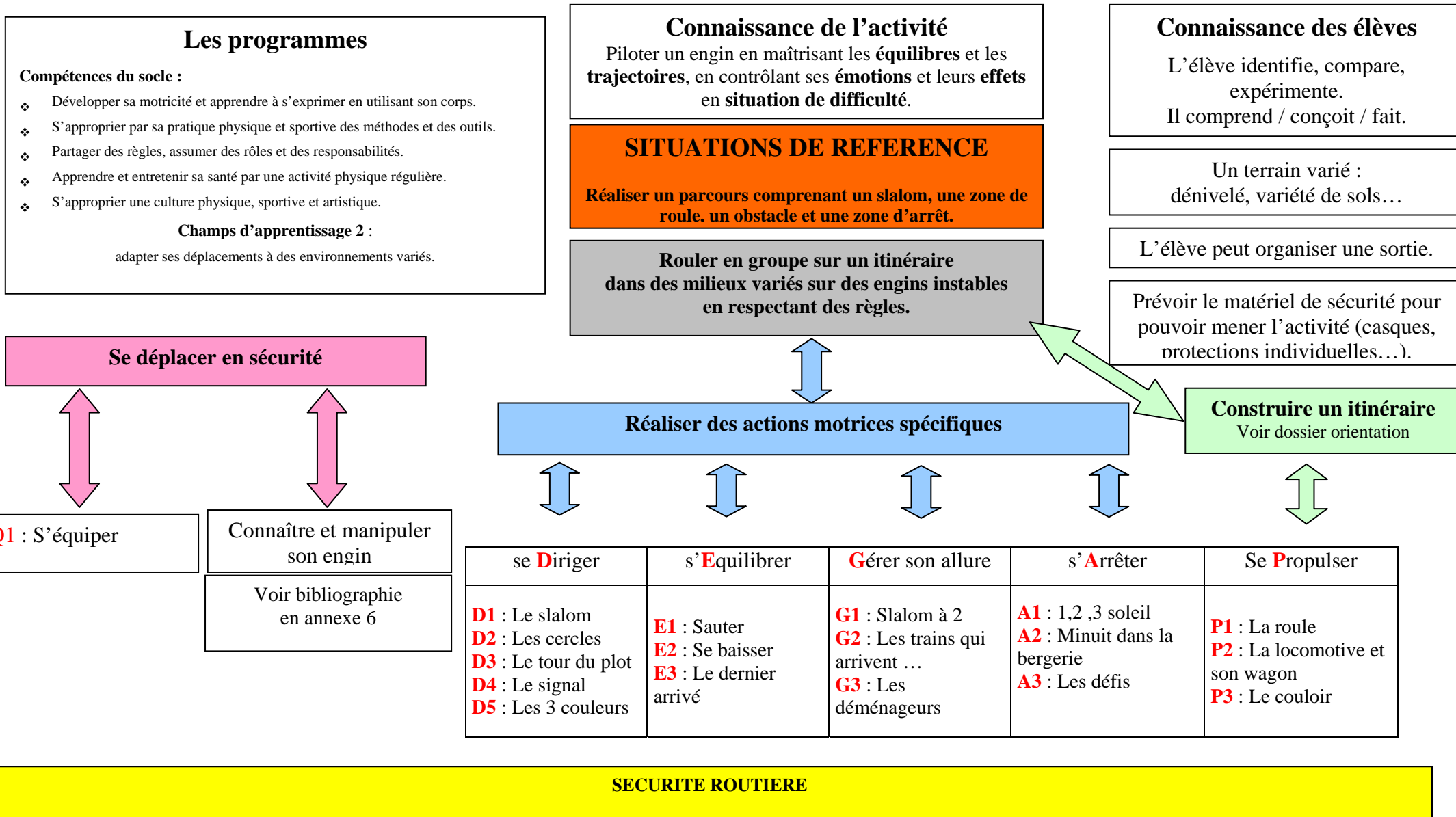
**Sciences et technologie :** en lien avec l'enseignement des sciences, l'EPS participe à l'éducation à la santé (besoin en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations).



*Voir annexe 3. Mieux connaître son corps, s'échauffer, s'étirer.*

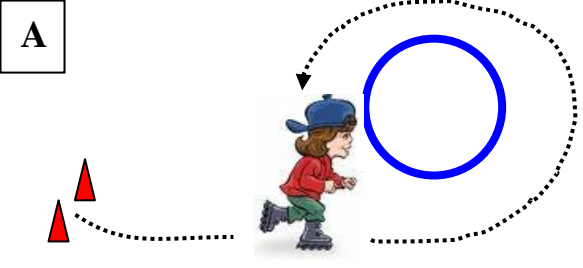


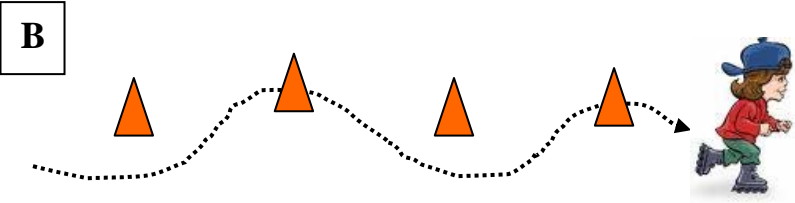


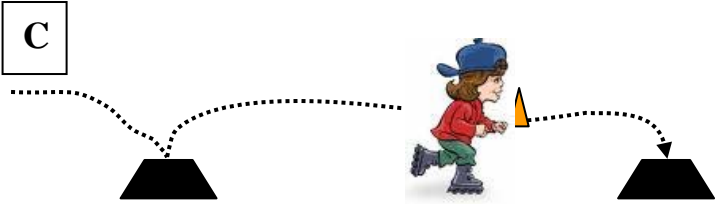


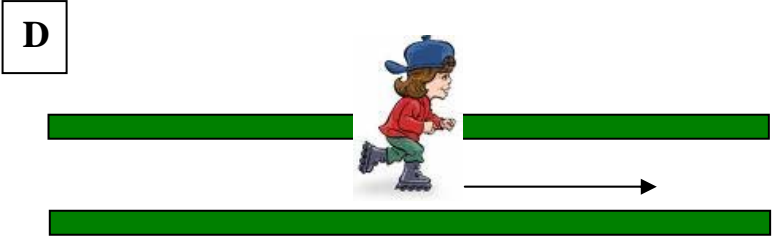


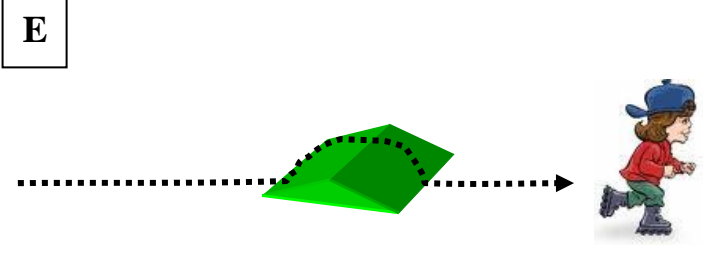


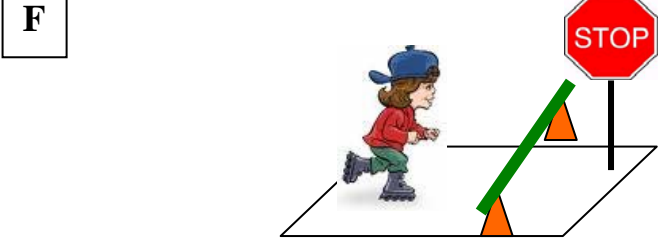


Mais aussi : cyclotechnie, transmission du mouvement...



**Mathématiques :** en articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelles, distances) les élèves peuvent aussi utiliser les différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées. vitesse, moyenne horaire, échelles, distances, calculs de durée, calcul du développement.

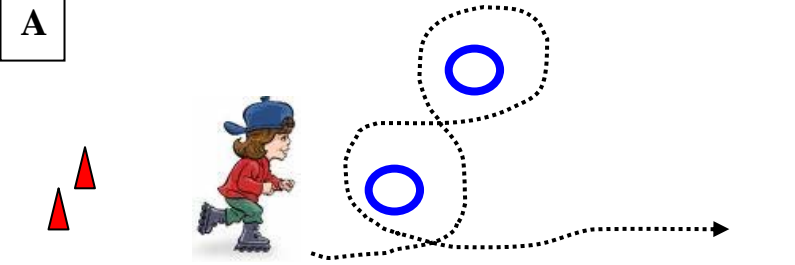


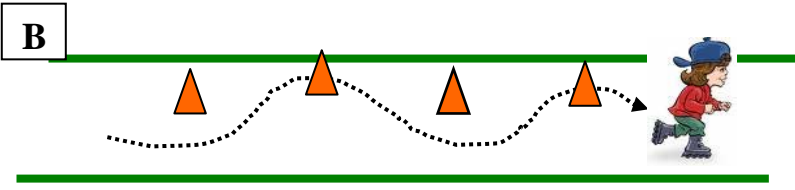




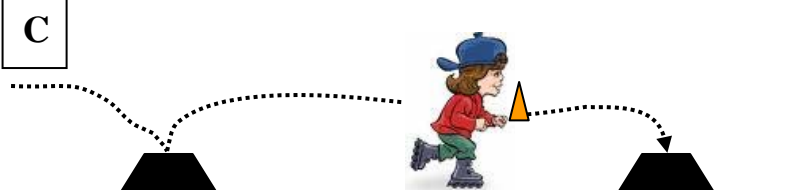




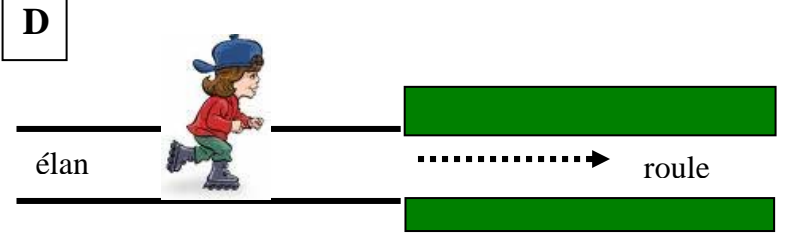




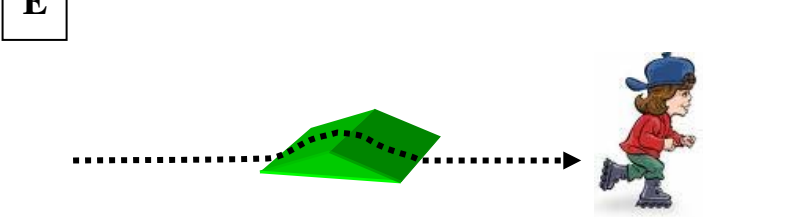


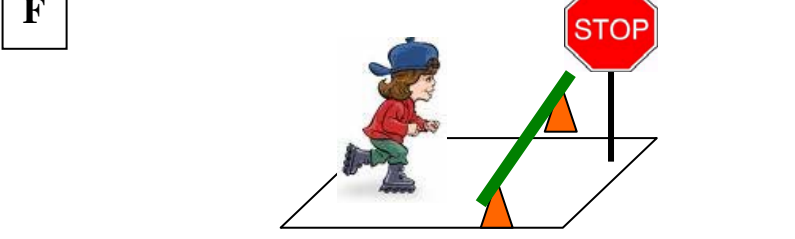


# Les fondamentaux de la démarche pédagogique en engins roulants





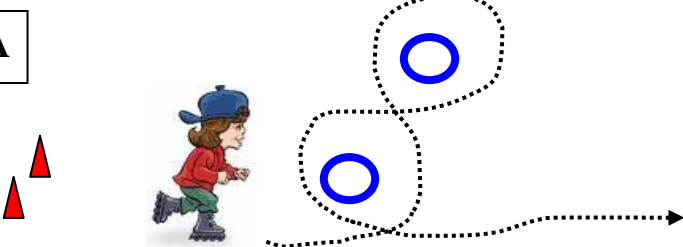


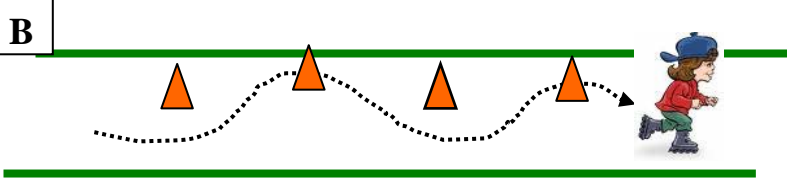




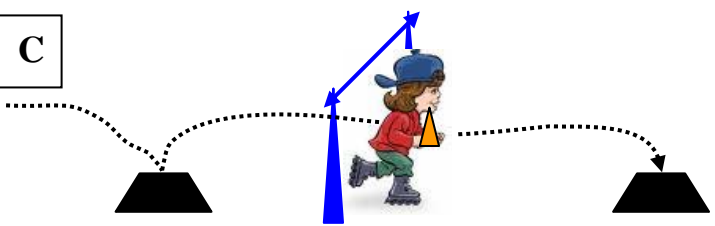




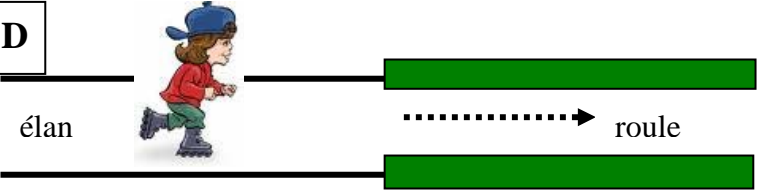


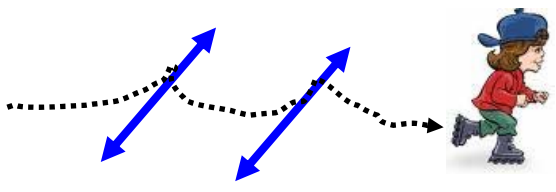




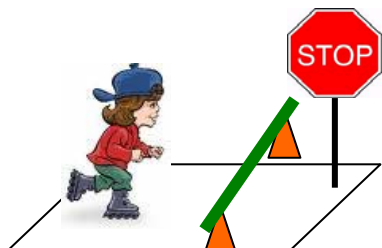




EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 1		Date : .....
 L'observateur ..... <i>J'entoure la tête qui convient.</i>	 Le rouleur ..... <i>Je réalise le circuit proposé.</i>	



<b>A</b> 	<i>Je décris un cercle sans m'arrêter.</i>  
<b>B</b> 	<i>Je slalome sans m'arrêter et sans toucher les cônes.</i>  
<b>C</b> 	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin, sans m'arrêter et sans le faire tomber.</i>  
<b>D</b> 	<i>Je roule en ligne droite sans m'arrêter et sans sortir du couloir.</i>  
<b>E</b> 	<i>Je franchis l'obstacle sans m'arrêter.</i>  
<b>F</b> 	<i>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</i>  

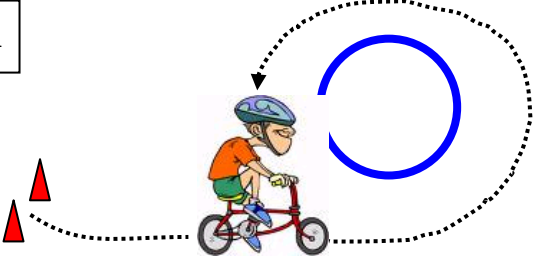


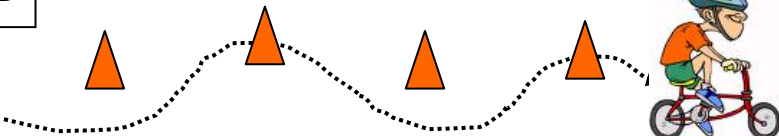


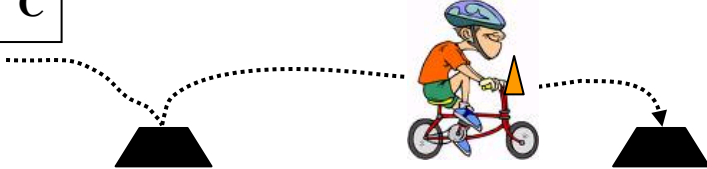


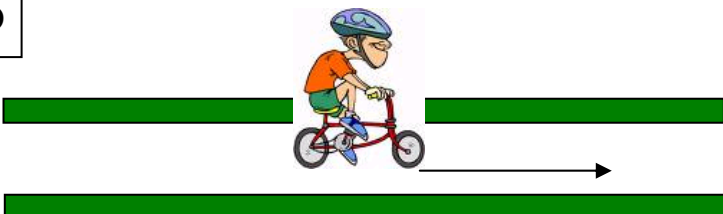


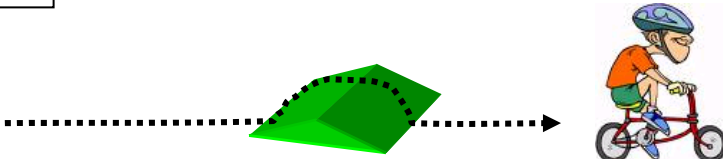


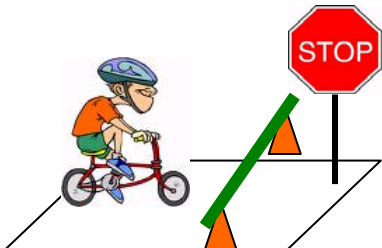


EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 2		Date : .....
 L'observateur ..... <i>J'entoure la tête qui convient.</i>	 Le rouleur ..... <i>Je réalise le circuit proposé.</i>	



<b>A</b> 	<i>Je décris un huit sans m'arrêter.</i>  
<b>B</b> 	<i>Je slalome :</i> - sans m'arrêter   - sans toucher les plots et sans sortir du couloir  
<b>C</b> 	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin :</i> - sans m'arrêter   - sans le faire tomber  
<b>D</b> 	<i>Je prends de l'élan et je me laisse rouler :</i> - sans m'arrêter   - sans sortir du couloir  
<b>E</b> 	<i>Je franchis l'obstacle sans m'arrêter.</i>  
<b>F</b> 	<i>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</i>  

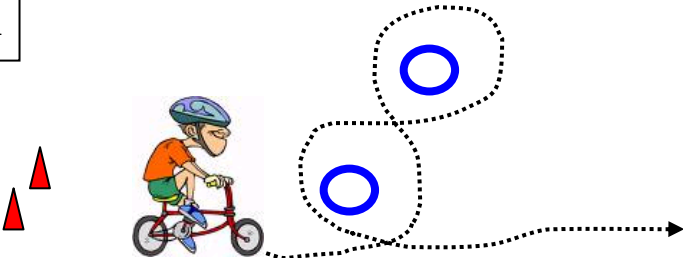


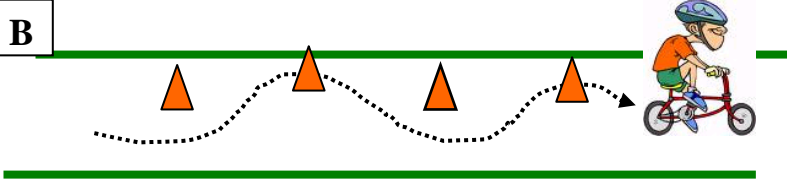









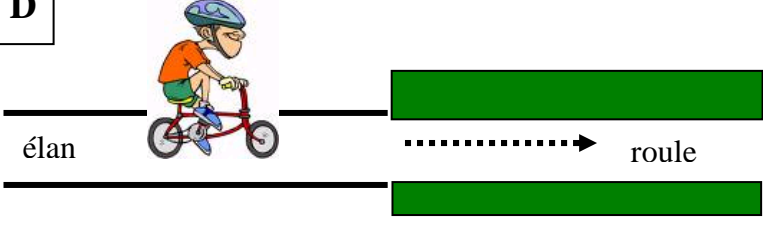




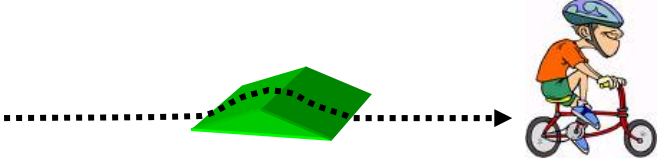


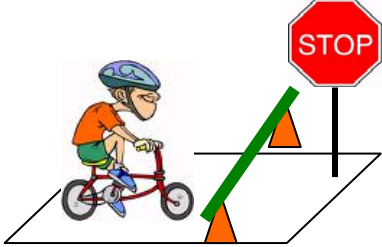


EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 3		Date : .....
 <p>Les observateurs .....</p> <p>.....</p> <p><i>J'entoure la tête qui convient.</i></p>	 <p>Le rouleur .....</p> <p><i>Je réalise le circuit proposé.</i></p>	



<p><b>A</b></p> 	<p><i>Je décris un huit sans toucher les plots.</i></p> <p style="text-align: right;">   </p>	
<p><b>B</b></p> 	<p><i>Je slalome :</i></p> <p>- d'un pied sur l'autre  </p> <p>- sans toucher les plots et sans sortir du couloir  </p>	
<p><b>C</b></p> 	<p><i>Je passe sous un obstacle sans le faire tomber</i>  </p> <p><i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin sans le faire tomber</i>  </p>	
<p><b>D</b></p> 	<p><i>Je prends de l'élan et je me laisse rouler :</i></p> <p>- sur un patin  </p>	
<p><b>E</b></p> 	<p><i>Je franchis les 2 obstacles :</i></p> <p>- appel deux pieds  </p> <p>- sans tomber et sans les toucher  </p>	
<p><b>F</b></p> 	<p><i>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</i></p> <p style="text-align: right;"> </p>	
<p style="text-align: center;"><i>Je réalise tout le parcours sans m'arrêter</i>  </p>		

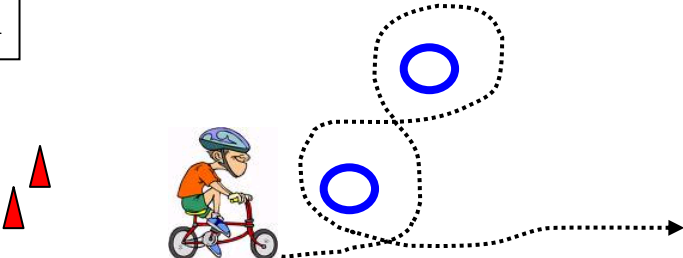


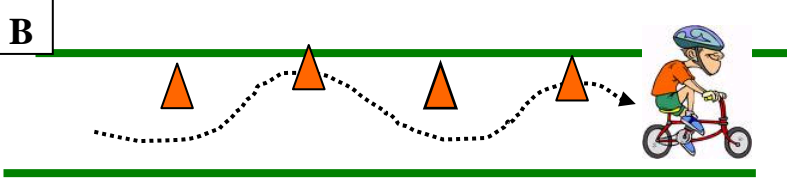




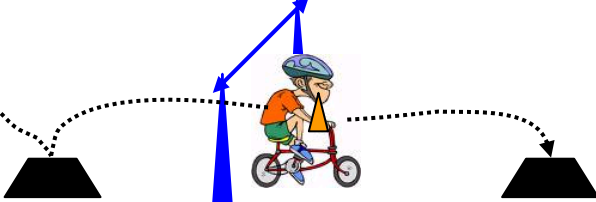




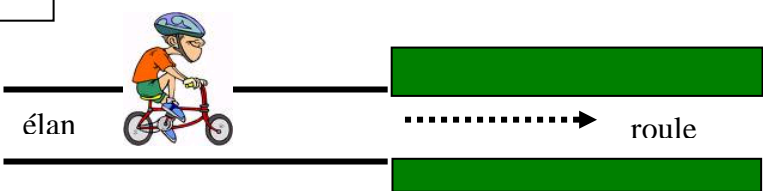




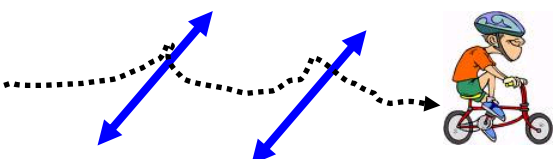




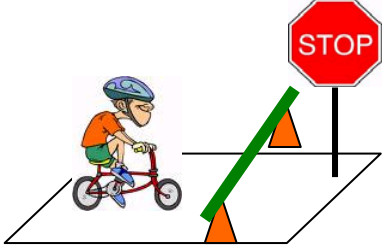


EPS	Le vélo	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 1		Date : .....
 L'observateur ..... J'entoure la tête qui convient.	 Le rouleur ..... Je réalise le circuit proposé.	

<p><b>A</b></p> 	<p>Je décris un cercle sans m'arrêter.</p> <p> </p>
<p><b>B</b></p> 	<p>Je slalome sans m'arrêter et sans toucher les cônes.</p> <p> </p>
<p><b>C</b></p> 	<p>Je ramasse un objet que je dépose plus loin, sans m'arrêter et sans le faire tomber.</p> <p> </p>
<p><b>D</b></p> 	<p>Je roule en ligne droite sans m'arrêter et sans sortir du couloir.</p> <p> </p>
<p><b>E</b></p> 	<p>Je franchis l'obstacle sans m'arrêter.</p> <p> </p>
<p><b>F</b></p> 	<p>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</p> <p> </p>

EPS	Le vélo	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 2		Date : .....
 L'observateur ..... J'entoure la tête qui convient.	 Le rouleur ..... Je réalise le circuit proposé.	

<p><b>A</b></p> 	<p>Je décris un huit sans m'arrêter.</p> <p style="text-align: right;">   </p>
<p><b>B</b></p> 	<p>Je slalome : - sans m'arrêter</p> <p style="text-align: right;">   </p> <p>- sans toucher les plots et sans sortir du couloir</p> <p style="text-align: right;">   </p>
<p><b>C</b></p> 	<p>Je ramasse un objet que je dépose plus loin : - sans m'arrêter</p> <p style="text-align: right;">   </p> <p>- sans le faire tomber</p> <p style="text-align: right;">   </p>
<p><b>D</b></p> 	<p>Je prends de l'élan et je me laisse rouler : - en tenant le guidon à une main</p> <p style="text-align: right;">   </p> <p>- sans m'arrêter et sans sortir du couloir</p> <p style="text-align: right;">   </p>
<p><b>E</b></p> 	<p>Je franchis l'obstacle sans m'arrêter.</p> <p style="text-align: right;">   </p>
<p><b>F</b></p> 	<p>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</p> <p style="text-align: right;">   </p>

EPS	Le vélo	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 3		Date : .....
	L'observateur ..... J'entoure la tête qui convient.	 Le rouleur ..... Je réalise le circuit proposé.

<p><b>A</b></p> 	<p>Je décris un huit sans m'arrêter.</p> <p> </p>
<p><b>B</b></p> 	<p>Je slalome : - sans m'arrêter  </p> <p>- sans toucher les plots et sans sortir du couloir  </p>
<p><b>C</b></p> 	<p>Je ramasse un objet que je dépose plus loin sans m'arrêter et sans le faire tomber  </p> <p>Je passe sous un obstacle sans m'arrêter et sans le faire tomber  </p>
<p><b>D</b></p> 	<p>Je prends de l'élan et je me laisse rouler : - en tenant le guidon d'une main  </p> <p>- sans m'arrêter et sans sortir du couloir  </p>
<p><b>E</b></p> 	<p>Je franchis les 2 obstacles : - sans m'arrêter  </p> <p>- sans les toucher avec la roue avant  </p>
<p><b>F</b></p> 	<p>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.  </p>



# S'ÉQUIPER

## ⇒ Le choix du matériel

Utiliser un matériel réglé à la taille des élèves et en bon état.

Tout engin roulant est utilisable (trottinette, tricycle, porteur...).

Dès que les élèves sont rouleurs, privilégier les vélos :

- à deux freins (avec poignées adaptées aux mains des enfants)
- à roue libre (pas de pignon fixe)
- à réglages faciles et rapides (systèmes à « blocage rapide » au niveau de la hauteur de selle et des roues).

## ⇒ La maintenance

Stocker les engins roulants de façon à :

- favoriser leur rangement par les enfants (facilité d'accès)
- éviter leur détérioration (enchevêtrement pédale de l'un avec roue de l'autre par exemple).

Au cycle 3, amener les élèves à assumer l'entretien des vélos (nettoyage, lubrification, réglages simples, contrôle de l'état des pneus et des freins...).

## ⇒ Avant la première séance :

	<b>Pour les rollers :</b>	<b>Pour le vélo :</b>
Les engins	Régler individuellement les rollers en terme de <b>pointure</b> et de <b>fermeture</b> . Vérifier les <b>roulements</b> : nettoyage, entretien.	Régler la <b>selle</b> Vérifier les <b>freins, les roues</b> (nettoyage, entretien, gonflage...) et la <b>béquille</b> Enlever les <b>antivols et les bidons</b>
La tenue	Essayer et régler le <b>casque</b> est obligatoire. S'équiper de <b>protections</b> (pour le roller) : coudières, genouillères, poignets ( <i>équipement obligatoire, cf BO hors-série N°7 du 23 septembre 99</i> )	Essayer et régler le <b>casque</b> est obligatoire. Contrôler le laçage des chaussures. Éviter les vêtements amples (prise au vent, risque d'accrochage dans le pédalier ou les rayons).

Pour les rollers, **chaque élève** se verra attribuer un lot de matériel (protections et casque), **rangé** dans un **sac individuel** nommément désigné, dont il sera responsable jusqu'à la fin du module.

Il est important de toujours **mettre les protections avant les rollers**.

A la fin, **retirer les rollers puis les protections**.

Ce temps préalable à l'activité est l'occasion également de favoriser l'autonomie des élèves dans l'utilisation du matériel (apprendre à chausser, s'équiper complètement et rapidement).

Cette préparation méthodique peut se faire par petits groupes (2-3 élèves) en amont de la première séance.



**UN CASQUE**



**UNE COUDIERE**



**UNE GENOUILLERE**



**UNE PROTECTION  
POIGNET**

Engins roulants	Tous les cycles	Fiche <b>D1</b>
<h1>LE SLALOM</h1>		
<b>Domaine 2 du socle :</b> Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres.		
<b>Champs d'apprentissage 2 :</b> réaliser un parcours en adaptant ses déplacements.		
<b>Acquisition :</b> Se diriger. <b>D1</b>		
<b>Croisement entre enseignements:</b> comparer plusieurs slaloms ; utiliser différents types de représentations : les élèves construisent les schémas.		
<b>EMC :</b> Tenir le rôle du juge (dans le slalom géant).		
<p style="text-align: center;"><b>Le slalom 1 : les trois slaloms</b></p> <p style="text-align: center;"><b>But :</b> Réussir les 3 slaloms</p> <p style="text-align: center;"><b>Consigne :</b> Je passe dans le couloir indiqué puis je reviens par le couloir de retour</p> <p style="text-align: center;"><b>Critère de réussite :</b> Réaliser le parcours sans s'arrêter et sans toucher les cônes (UE72 p22)</p>	<p><b>Dispositif :</b> « Plateau » partagé en 3 couloirs : 1 slalom fermé (plots alignés régulièrement) 1 slalom large (plots décalés, en largeur et en longueur) 1 slalom varié (plots décalés irrégulièrement) Prévoir un couloir de retour</p> <p><b>Matériel :</b> Plots, flèches</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le slalom de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Le slalom 2 : le huit</b></p> <p style="text-align: center;"><b>But :</b> Enchaîner des rotations</p> <p style="text-align: center;"><b>Consigne :</b> Je fais des huit autour des plots</p> <p style="text-align: center;"><b>Critère de réussite :</b> Ne pas s'arrêter</p>	<p><b>Dispositif :</b> 2 plots séparés d'une certaine distance</p> <p><b>Matériel :</b> Plots</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le slalom de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Le slalom 3 : le slalom géant</b></p> <p style="text-align: center;"><b>But :</b> Franchir le plus grand nombre de portes en 10secondes</p> <p style="text-align: center;"><b>Consignes :</b> <b>Pour le meneur :</b> je siffle toutes les 10secondes <b>Pour le juge :</b> je repère la dernière porte franchie par son coureur au coup de sifflet</p> <p style="text-align: center;"><b>Critère de réussite :</b> Ne pas heurter les portes Partir au coup de sifflet (UE72 p50)</p>	<p><b>Dispositif :</b> « Plateau » partagé en 3 couloirs délimités Plusieurs portes (largeur 1 mètre) décalées Prévoir un couloir de retour</p> <p><b>Matériel :</b> Plots hauts pour faire des portes Chronomètre et sifflet</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves sont par 2 ; un rouleur et un juge. Départ à chaque coup de sifflet, d'un coureur par couloir Inverser les rôles</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Le slalom 4 : Traverser les zones</b></p> <p style="text-align: center;"><b>But :</b> Traverser les zones sans toucher les obstacles mis en place</p> <p style="text-align: center;"><b>Consignes :</b> <b>Pour le juge :</b> je repère le nombre d'obstacles touchés <b>Pour le rouleur :</b> je traverse les zones sans toucher d'obstacles</p> <p style="text-align: center;"><b>Critère de réussite :</b> Ne pas heurter les obstacles Ne pas s'arrêter</p>	<p><b>Lieu :</b> « Plateau » partagé en 3 zones : plots, bancs et cerceaux Prévoir un couloir de retour</p> <p><b>Matériel :</b> Plots, bancs et cerceaux</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves sont par 2 ; un rouleur et un juge. Ils évoluent librement sur les en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur. Inverser les rôles</p>	
<b>Règles pour y parvenir (critères de réalisation)</b>		
- Amener les élèves à adopter des stratégies différentes (4 situations) pour apprendre à changer de direction.		
<p><b>SI ...</b></p> <p>Il ne prend pas de vitesse</p> <p>Il va trop vite dans les virages (inclinaison du cycliste dans les virages)</p>	<p><b>... ALORS</b></p> <p>Imposer la position relevée de la pédale située à l'intérieur du virage</p>	<p><b>Variables</b></p> <p>Varié les distances entre les cônes Réussir le même slalom plusieurs fois Réussir en enchaînant les trois slaloms Faire un relais avec pour chaque équipe le même parcours Varié le matériel pour prendre des trajectoires différentes</p>

# LES CERCLES

**Domaine 2 du socle :** Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger  
**Champs d'apprentissage 2 :** connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

**Acquisition :** *Se diriger* dans une courbe. **D2**

**Croisement entre enseignements:** mesurer et tracer des cercles– construire le schéma des dispositifs.

**EMC :** Tenir le rôle d'installateur et d'observateur.

## Les trois cercles

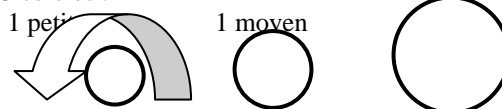
**But :**  
Contourner le cercle.

**Consigne :**  
Je choisis le cercle où je réussis le plus souvent à faire un demi-tour sans élan.

**Critère de réussite :**  
Faire un demi-tour sans reprendre d'élan.

### Dispositif :

3 cercles :



### Gestion de la classe :

L'élève évolue librement sur le cercle de son choix. Il s'élanche seulement lorsque le rouleur précédent est revenu à son point de départ.

## Les cercles identiques

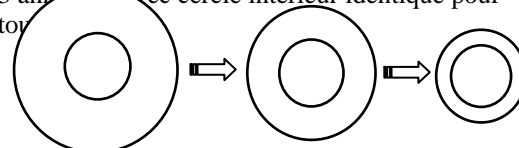
**But :**  
Rouler dans l'anneau.

**Consigne :**  
Je choisis l'anneau où je réussis le plus souvent à faire un tour sans en sortir.

**Critère de réussite :**  
Réaliser le tour complet sans s'arrêter et sans toucher les lignes de l'anneau.

### Dispositif :

3 anneaux avec cercle intérieur identique pour tous



### Gestion de la classe :

L'élève évolue librement sur l'anneau de son choix. Il s'élanche seulement lorsque le rouleur précédent est revenu à son point de départ.

## Les cercles concentriques

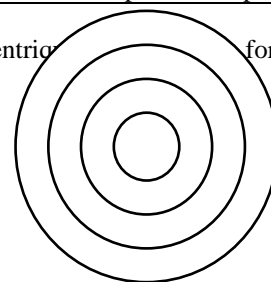
**But :**  
Réagir à un ordre, un signal... tout en roulant.

**Consignes :**  
Je roule dans un couloir sans toucher les lignes.  
Je change de couloir au signal.

**Critère de réussite :**  
Ne pas s'arrêter et rester dans le couloir.

### Dispositif :

4 cercles concentriques formant trois anneaux.



### Gestion de la classe :

8 élèves par groupe.

### Règles pour y parvenir (*critères de réalisation*)

- ✓ Accepter de se pencher dans les virages.

### SI ...

Le virage ne se déclenche pas (roller)

Vitesse importante dans les virages (inclinaison du cycliste)

### ALORS

Fléchir les genoux latéralement vers l'intérieur du cercle et se propulser avec le pied extérieur.

Imposer la position relevée de la pédale située à l'intérieur du virage.

### Variables

Longueur des cercles.  
Introduction d'obstacles.  
Changements de direction (Sens Aiguilles Montre ou SIAM).  
Diversifier les guidages (phrases, verbes d'action, claquement de mains...)  
Modifier l'ordre du parcours.

# LE TOUR DU PLOT

**Domaine 2 du socle :** Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.

**Champs d'apprentissage 2 :** Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements ; en connaître les règles de sécurité.

**Acquisition :** Se diriger. **D3**

**Croisement entre enseignements:** Construire un schéma et reproduire un tracé mesuré au sol. Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs.

**EMC :** Tenir le rôle d'observateur et donner des conseils.

## Le demi-tour couloir :

**But :**

Contourner le plot.

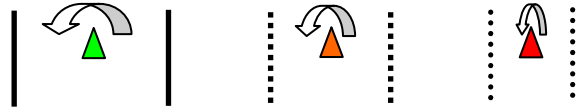
**Consigne :**

Je choisis le parcours où je réussis le plus souvent à contourner le plot.

**Critère de réussite :**

Virer sans s'arrêter, sans renverser les plots et sans sortir du couloir.

**Dispositif :**



Trois plots à l'extrémité de trois couloirs: l'espace pour faire le demi-tour est de plus en plus petit.

**Matériel :**

Plots et assiettes.

**Gestion de la classe :**

L'élève évolue librement sur le parcours de son choix.

Il ne s'élance que lorsque le précédent est revenu à son point de départ.

## Le tour complet :

**But :**

Faire un aller-retour en réalisant un tour complet de plot.

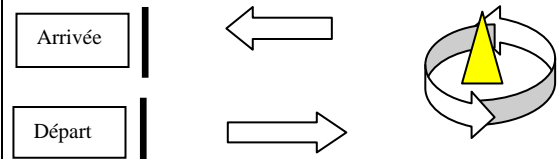
**Consigne :**

Je fais un tour complet autour du plot.

**Critère de réussite :**

Réaliser son parcours au plus près du plot.

**Dispositif :**



*Faire un tour complet du plot*

**Matériel :**

Plots.

**Gestion de la classe :**

L'élève ne s'élance que lorsque le précédent est revenu au point de départ.

Travailler par groupe de deux alternativement

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Accepter de se pencher pour tourner.

Gérer sa vitesse.

**SI ...**

L'élève sort du couloir  
(le demi-tour couloir).

L'élève ne réussit pas à contourner les plots.

**... ALORS**

Diminuer sa vitesse.  
Choisir un couloir plus large.

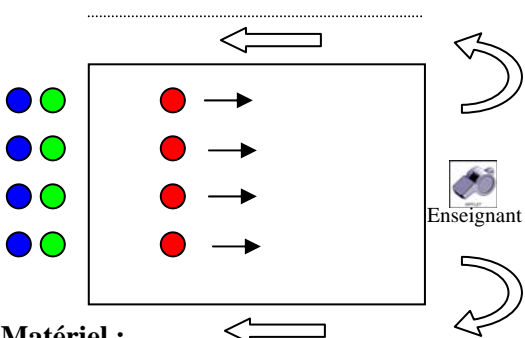
Fléchir les genoux latéralement vers l'intérieur du cercle et se propulser avec le pied extérieur.

**Variables**

Varié les distances entre les plots  
(le tour complet).

Jouer sur la largeur des couloirs  
(le demi-tour couloir).

Inverser le sens de rotation autour des plots.

Engins roulants	Tous les cycles	Fiche <b>D4</b>
<h1>LE SIGNAL</h1>		
<b>Domaine 2 du socle</b> : Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres.		
<b>Champs d'apprentissage 2</b> : réaliser un parcours en adaptant ses déplacements.		
<b>Acquisition</b> : <b>Se diriger</b> dans un parcours. <b>D4</b>		
<b>Croisement entre enseignements</b> : comparer plusieurs slaloms : les élèves construisent les schémas ; utiliser différents types de représentations....		
<b>EMC</b> : Tenir le rôle d'indicateur (dans <b>la flèche</b> ).		
<p><b>Le signal 1 : la flèche</b></p> <p><b>But :</b> Suivre la direction indiquée par la flèche.</p> <p><b>Consignes :</b> <b>Pour le meneur</b> : je présente un panneau lorsque les rouleurs arrivent à l'extrémité du terrain. <b>Pour les rouleurs</b> : je change de direction selon la flèche présentée, je reviens par le couloir correspondant. Je me place en ligne de 3 ou 4 (vague) en respectant une distance suffisante avec la vague de devant.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Faire un demi-tour sans reprendre d'élan.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plateau délimité avec un couloir de retour de chaque côté.</p>  <p><b>Matériel :</b> Deux panneaux portant une flèche (une dans chaque sens) pour le meneur de jeu.</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement par vagues de 3 ou 4 sur le large couloir en respectant une distance suffisante avec la vague de devant. Prévoir deux couloirs de retour.</p>	
<p><b>Le signal 2 : le meneur</b></p> <p><b>But :</b> Suivre les déplacements du meneur.</p> <p><b>Consignes :</b> Pour le meneur : je me déplace librement sur le plateau en contournant les repères. Pour le suiveur : je suis les déplacements du meneur en maintenant un écart constant.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Rester toujours à la même distance du meneur.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plateau délimité avec des repères dispersés (plots ou assiettes).</p> <p><b>Matériel :</b> Plots, assiettes.</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves sont par deux : un meneur un suiveur. Les doublettes sont en dispersion.</p>	
<b>Règles pour y parvenir (critères de réalisation)</b>		
Lever la tête pour prendre des informations.		
Adapter son allure à celle du meneur ( <b>le signal2</b> ).		
<p><b>SI ...</b></p> <p>Les rouleurs n'ont pas le temps de réagir (<b>le signal 1</b>).</p>	<p><b>...ALORS</b></p> <p>Donner le signal plus tôt.</p>	<p><b>Variables</b></p> <p>Ajouter des obstacles (<b>le signal 1</b>) Un panneau sur lequel on laisse le choix aux enfants (<b>le signal 1</b>).</p> <p>Un meneur avec plusieurs suiveurs (<b>le signal 2</b>)</p>

# LES 3 COULEURS

**Domaine 2 du socle :** Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres.

**Champs d'apprentissage 2 :** réaliser un parcours en adaptant ses déplacements.

**Acquisition :** *Se diriger* dans un parcours choisi. **D5**

**Croisement entre enseignements:** Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques (agrandissement de figures, notion d'alignement...): mesurer et tracer des cercles.

**EMC :** S'organiser en équipe de couleur. Un juge d'une autre équipe fait respecter les règles.

**But :**

Adapter sa vitesse et sa trajectoire en fonction de son itinéraire et de ses camarades.

**Consignes:**

Je choisis une couleur de plot.

Je contourne les plots de ma couleur.

Je me déplace de plot en plot sans provoquer de collision.

**Critères de réussite :**

Effectuer un déplacement sans s'arrêter.

Contourner uniquement les plots de ma couleur.

**Dispositif :**

Plots disposés sur un espace de roule.

**Matériel :**

Un engin roulant par élève.

Plots de 3 couleurs différentes.

Dossards pour distinguer les groupes.

**Gestion de la classe :**

Les élèves évoluent par groupe.

Chaque groupe est associé à une couleur de plot.

Elèves en dispersion dans chaque atelier.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Anticiper son changement de direction.

Adapter son allure en fonction des camarades.

**SI ...**

Des rouleurs sont « perdus »

Des rouleurs ne respectent pas les consignes

**... ALORS**

Diminuer le nombre de rouleurs.

Mettre en place des juges.

**Variables**

Ajouter des obstacles.

Varié les distances entre les plots.

Augmenter le nombre de couleurs de plots et donc le nombre de groupes.

Ne pas effectuer deux fois le même parcours.

Changer de couleur pour éviter de faire tout le temps le même parcours.

Engins roulants	Tous les cycles	Fiche <b>E1</b>
<h1>SAUTER</h1>		
<b>Domaine 2 du socle :</b> Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.		
<b>Champs d'apprentissage 2 :</b> réaliser un parcours en adaptant ses déplacements ; en connaître les règles de sécurité.		
<b>Acquisition :</b> S'équilibrer après un saut <b>E1</b> .		
<b>Croisement entre enseignements :</b> Les langages pour penser et communiquer ; utiliser un vocabulaire adapté pour décrire sa motricité ; choisir un numéro de saut parmi les trois proposés et le présenter à ses camarades.		
<p><b>Le saut 1 : le saut d'obstacles.</b></p> <p><b>But :</b> Sauter par dessus tous les obstacles.</p> <p><b>Consigne :</b> Je roule et je saute sans toucher les obstacles.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Ne pas toucher les obstacles. Ne pas s'arrêter.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des obstacles disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance entre les obstacles et la hauteur.</p> <p><b>Matériel :</b> Cordes, bandes de marquage au sol, briques...</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le parcours de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>	
<p><b>Le saut 2 : le saut de rivière.</b></p> <p><b>But :</b> Sauter par dessus la zone.</p> <p><b>Consignes :</b> Je prends de l'élan. Je saute le plus loin possible pour ne pas arriver dans l'eau. Je me réceptionne sur mes deux pieds et je me laisse rouler.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> La rivière est traversée Enchaînement : propulsion/ saut. Pas d'arrêt.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Des rivières de différentes largeurs sont tracées au sol.</p> <p><b>Matériel :</b> Cordes et bandes de marquage au sol.</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le saut de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>	
<p><b>Le saut 3 : la tête</b></p> <p><b>But :</b> Toucher le ballon avec la tête.</p> <p><b>Consignes :</b> Je prends de l'élan. Je saute le plus haut possible pour toucher le ballon. Je me réceptionne sur mes deux pieds et je me laisse rouler.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Le ballon est touché. Enchaînement : propulsion/ saut. Pas d'arrêt.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Ballons placés à différentes hauteurs.</p> <p><b>Matériel :</b> Cordes et bandes de marquage au sol.</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le saut de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>	
<p><b>Règles pour y parvenir (critères de réalisation) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fléchir les jambes pour l'impulsion.</li> <li>- Monter les genoux (<b>le saut d'obstacles</b> ; <b>le saut de rivière</b>).</li> <li>- Fléchir pour retrouver ses appuis et pencher le buste vers l'avant à la réception du saut.</li> </ul>		
<p><b>SI ...</b></p> <p>L'élève touche un obstacle.</p> <p>L'élève atterrit dans la zone tracée (<b>le saut de rivière</b>).</p>	<p><b>... ALORS</b></p> <p>Matérialiser la zone d'impulsion.</p> <p>Choisir une zone plus adaptée. Augmenter la vitesse de propulsion.</p>	<p><b>Variables</b></p> <p>Varié la hauteur des obstacles (bandes, cordes, plots, briques...).</p> <p>Tracer en couleur des zones de différentes largeurs au sol.</p>

Engins roulants	Cycles 1 et 2	Fiche <b>E2</b>		
<h1>SE BAISSER</h1>				
<b>Domaine 2 du socle</b> : Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.				
<b>Champs d'apprentissage 2</b> : réaliser un parcours en adaptant ses déplacements ; en connaître les règles de sécurité.				
<b>Acquisition</b> : S'équilibrer après un saut <b>E2</b> .				
<b>Croisement entre enseignements</b> : Les langages pour penser et communiquer ; utiliser un vocabulaire: écrire une liste d'objets à installer.				
<b>E.M.C.</b> : Participer à l'aménagement de l'atelier ; inventer des parcours en groupe.				
<p><b>Se baisser 1 : Ramasser des objets</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>But :</b> Transporter des objets.</p> <p><b>Consignes :</b> Je roule et je ramasse un objet que je dépose plus loin. Je maintiens ma trajectoire tout en fléchissant les genoux.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaîner successivement les quatre actions suivantes : Propulsion / ramassage d'un objet / propulsion / pose de l'objet.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des objets disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance entre les objets, la hauteur de prise et la taille de l'objet.</p> <p><b>Matériel :</b> cônes, briques, sacs de sable, bandes courtes, etc.....</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le parcours de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p> </td> </tr> </table>			<p><b>But :</b> Transporter des objets.</p> <p><b>Consignes :</b> Je roule et je ramasse un objet que je dépose plus loin. Je maintiens ma trajectoire tout en fléchissant les genoux.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaîner successivement les quatre actions suivantes : Propulsion / ramassage d'un objet / propulsion / pose de l'objet.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des objets disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance entre les objets, la hauteur de prise et la taille de l'objet.</p> <p><b>Matériel :</b> cônes, briques, sacs de sable, bandes courtes, etc.....</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le parcours de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>
<p><b>But :</b> Transporter des objets.</p> <p><b>Consignes :</b> Je roule et je ramasse un objet que je dépose plus loin. Je maintiens ma trajectoire tout en fléchissant les genoux.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaîner successivement les quatre actions suivantes : Propulsion / ramassage d'un objet / propulsion / pose de l'objet.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des objets disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance entre les objets, la hauteur de prise et la taille de l'objet.</p> <p><b>Matériel :</b> cônes, briques, sacs de sable, bandes courtes, etc.....</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le parcours de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>			
<p><b>Se baisser 2 : Sous des ponts</b></p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>But :</b> Passer sous les portiques.</p> <p><b>Consignes :</b> Je prends de l'élan. Je me laisse rouler pour passer sous l'obstacle. Je reprends ma propulsion.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaînement : propulsion/ roule dans l'élan sans toucher la barre et propulsion.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des portiques disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance et la hauteur entre les portiques.</p> <p><b>Matériel :</b> Portiques, supports divers ...</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le couloir de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p> </td> </tr> </table>			<p><b>But :</b> Passer sous les portiques.</p> <p><b>Consignes :</b> Je prends de l'élan. Je me laisse rouler pour passer sous l'obstacle. Je reprends ma propulsion.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaînement : propulsion/ roule dans l'élan sans toucher la barre et propulsion.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des portiques disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance et la hauteur entre les portiques.</p> <p><b>Matériel :</b> Portiques, supports divers ...</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le couloir de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>
<p><b>But :</b> Passer sous les portiques.</p> <p><b>Consignes :</b> Je prends de l'élan. Je me laisse rouler pour passer sous l'obstacle. Je reprends ma propulsion.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Enchaînement : propulsion/ roule dans l'élan sans toucher la barre et propulsion.</p>	<p><b>Dispositif :</b> Plusieurs parcours avec des portiques disposés en ligne. D'un parcours à l'autre, faire varier la distance et la hauteur entre les portiques.</p> <p><b>Matériel :</b> Portiques, supports divers ...</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Les élèves évoluent librement sur le couloir de leur choix en respectant une distance suffisante entre chaque rouleur.</p>			
<p><b>Règles pour y parvenir (critères de réalisation) :</b> - Anticiper en prenant de l'élan, se laisser rouler sur une distance de plus en plus grande</p>				
<p><b>SI ...</b></p> <p>L'élève n'attrape pas bien les objets</p> <p>L'élève ne se laisse pas rouler</p>	<p><b>... ALORS</b></p> <p>Lui proposer des prises plus faciles.</p> <p>Lui délimiter des zones de prises d'objets</p>	<p><b>Variables</b></p> <p>Chercher des objets plus ou moins difficiles à attraper ; Prendre l'objet de différentes façons (main droite, gauche, entre les jambes...) ;</p> <p>Accumuler les objets dans des zones.</p>		

# LE DERNIER ARRIVE

**Domaine 2 du socle :** Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

**Champs d'apprentissage 2 :** Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé.

**Acquisition :** S'équilibrer. E3

**Croisement entre enseignements:** Echanger après le parcours pour parler des difficultés rencontrées pour garder son équilibre.

**E.M.C. :** Tenir le rôle d'observateur en utilisant des outils numériques pour évaluer et modifier ses actions.

**But :**

Arriver le dernier derrière la ligne d'arrivée, sans poser le pied à terre.

**Consignes :**

*Pour le rouleur :* Au signal, je démarre et roule jusqu'à l'arrivée en allant le plus lentement possible.

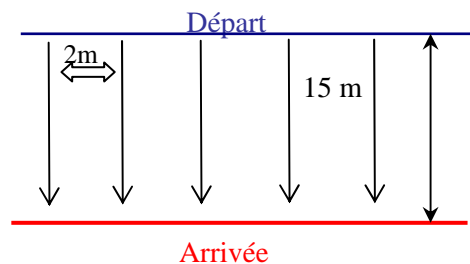
*Pour l'observateur :* je compte le nombre de fois où le pied touche le sol.

**Critère de réussite :**

Poser le pied le moins de fois possible au sol.

**Dispositif :**

Les rollers ou les vélos sont, les uns à côtés des autres, espacés de 2 m, face à la ligne de départ. L'observateur est derrière la ligne d'arrivée, face au rouleur.



**Matériel :** plots

**Gestion de la classe :**

Un rouleur, un observateur.

Faire plusieurs essais, pour améliorer la performance.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation) :**

- S'équilibrer en étant en appui sur le guidon et les pédales : quitter la position assise sur la selle pour mieux s'équilibrer à vitesse lente.
- Appuyer sur les deux pédales en même temps.
- Utiliser des freins.

**SI ...**

Le rouleur pose beaucoup le pied à terre

Le rouleur va trop vite

Les rouleurs réussissent

**... ALORS**

Accélérer légèrement.  
Ne pas se mettre en position assise.

Ne pas faire le tour de pédale complet pour ne pas trop accélérer.  
Utiliser les freins.

Augmenter la distance.

**Variables**

La distance.

Mettre un handicap sur la distance.



# SLALOM A DEUX

**Domaine 2 du socle :** Apprendre par l'action, l'observation, analyse de son activité et celle des autres

**Champs d'apprentissage 2 :** réaliser un parcours en adaptant ses déplacements.

**Acquisition :** **Gérer** son allure. **G1**

**Croisement des enseignements :** utiliser un vocabulaire adapté pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes.

**EMC :** créer les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres.

**But :**

Adapter sa vitesse à son partenaire.

**Consignes :**

Je pars au signal.

J'adapte ma vitesse pour arriver en même temps que mon partenaire.

**Critère de réussite :**

Arriver en même temps que son camarade.

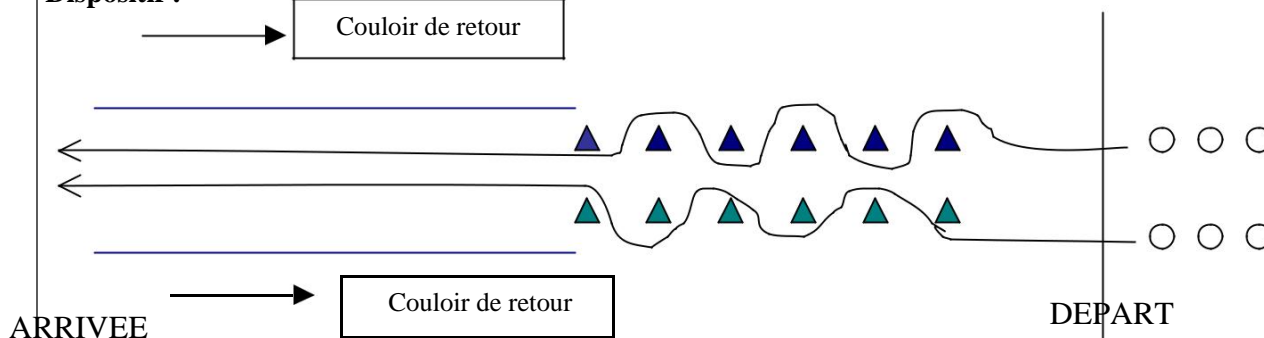
**Matériel:**

Plots, cordes...

**Gestion de la classe :**

Deux groupes au point de départ, en file indienne.

**Dispositif :**



**Règles pour y parvenir ( critères de réalisation )**

S'arrêter dans la zone d'arrêt.

Arriver en même temps que mon partenaire.

**SI ...**

Ils ne restent pas alignés  
Si ils font tomber les  
plots

**ALORS**

Faire tenir une corde entre les deux (roller)  
Augmenter la distance entre les plots.  
Vélo :travailler la position des pédales.  
(fiche P1)

**Variables**

Distance entre les plots.  
Vitesse.



# LES TRAINS QUI ARRIVENT

**Domaine 3 du socle :** assumer de rôles sociaux spécifiques.

**Champs d'apprentissage 2 :** réaliser seul et à plusieurs un parcours.

**Acquisition :** Adapter et maintenir son allure, seul ou en groupe. **Gérer G2**

**Croisement des enseignements :** utiliser un vocabulaire adapté pour organiser son activité et celle d'un camarade.

**EMC :** créer les conditions d'apprentissage d'un comportement citoyen pour respecter les autres.

## Les trains qui arrivent à l'heure (1)

**But :** Passer devant chaque gare au coup de sifflet .

### Consignes :

*Pour le rouleur :*

Vous partez d'une gare.

Chaque fois que vous entendez le signal vous devez être au niveau d'une gare.

*Pour l'observateur :*

Vous tracez une croix si le rouleur se trouve devant la gare au coup de sifflet. Sinon vous tracez un rond.

### Critère de réussite :

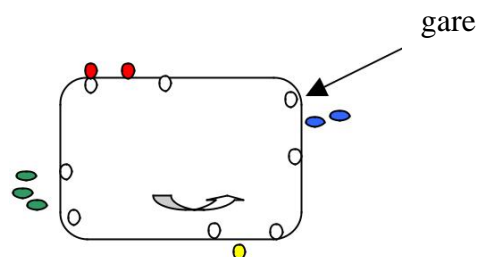
Je passe au niveau de la gare quand le coup de sifflet retentit.

### Variantes :

Rouler par deux ou par trois sur le parcours, les uns derrière les autres.

Idem, en changeant de meneur à chaque tour.

**Dispositif :** 1 circuit de minimum 80 m avec des « gares » tous les 20 m.



### Gestion de la classe :

Pas plus de trois élèves par gare de départ.

Binômes : un rouleur associé à un observateur.

**Matériel :** plots, sifflet, chronomètre, fiche-élève G2 bis.

### Durée:

Durée nécessaire pour faire 5 tours. Le maître définit la durée entre les coups de sifflet.

## Les trains qui arrivent à l'heure (2)

**But :** A chaque tour, arriver aux gares en même temps que le train-chef.

### Consignes :

*Pour les rouleurs :*

Vous partez d'une gare en groupe de trois ou quatre.

Vous devez arriver aux gares en même temps que le train-chef désigné.

*Pour l'observateur :*

Vous tracez une croix si le rouleur se trouve devant la gare au coup de sifflet. Sinon vous tracez un rond.

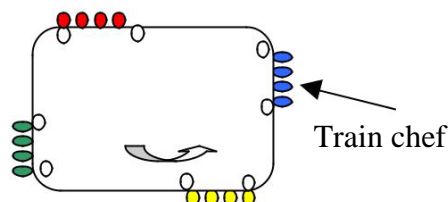
### Critère de réussite :

Le dernier rouleur du train arrive avant que le premier rouleur du train-chef ne sorte de la gare.

### Variantes :

Un seul rouleur à chaque gare de départ.

**Dispositif :** 1 circuit de minimum 80 m avec des « gares » tous les 20 m.



### Gestion de la classe :

Pas plus de quatre élèves par gare de départ.

Binômes : un rouleur associé à un observateur.

**Matériel :** plots, fiche-élève G2 bis.

### Durée:

Durée nécessaire pour faire 5 tours.

### Règles pour y parvenir (critères de réalisation)

1) Fixer son allure après le premier tour réalisé.

2) Détacher le regard de sa zone de rouler afin d'observer la position du(des) rouleur(s) de référence.

Rester groupés (dans le cas de trains à plusieurs).

### SI

Le rouleur arrive toujours en avance ou en retard...

### ALORS

Etablir des groupes de niveau.  
Adapter la distance entre deux plots ou la durée entre les coups de sifflets.

### Variables

La durée.  
Le parcours.  
L'homogénéité des groupes.





# 1,2,3 SOLEIL

**Domaine 1 du socle :** mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente.

**Acquisition :** maîtriser son allure pour pouvoir **s'arrêter A1**

**Croisement des enseignements :** utiliser un vocabulaire adapté pour décrire les actions réalisées par un camarade.

**But:**

S'arrêter lorsque le meneur crie « soleil » afin de pouvoir rejoindre le mur.

**Consignes :**

*Pour le meneur :*

Face au mur, j'énonce la comptine « un, deux, trois, soleil » tout en battant le rythme sur le mur avec ma main.

Après avoir dit « soleil », je me retourne et je désigne les joueurs que je vois bouger.

Puis je recommence jusqu'à ce qu'un joueur vienne taper sur le mur.

*Pour les autres joueurs :*

« J'avance progressivement vers le mur en m'arrêtant lorsque le meneur se retourne. Lorsque le meneur m'indique qu'il m'a vu bouger, je retourne au départ. Si je suis le premier joueur à toucher le mur, je remplace le meneur. »

**Critères de réussite :**

Ne pas se faire désigner par le meneur.

**Lieu :**

Salle, cour, plateau

**Matériel :**

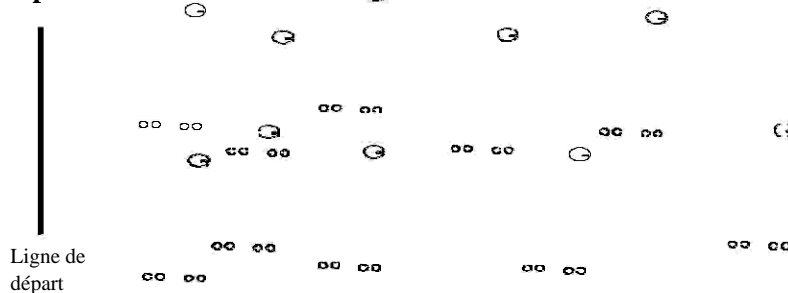
Aucun

**Gestion de la classe :**

- rôle spécifique pour 1 élève (alterne les situations dos tourné au groupe-classe et les volte-face)
- le reste du groupe-classe

**Durée :** 3-5 mn

**Dispositif :**



**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Ecouter attentivement le meneur et progresser en fonction de lui.

Utiliser les freins à bon escient. Pour les rollers :

a) Freiner avec le frein tampon : jambes fléchies, bras en avant, avancer le pied du tampon vers l'avant, puis l'incliner pour frotter le tampon sur le sol.

b) Freiner en chasse-neige : écarter largement les jambes et faire obliquer les pointes des pieds légèrement vers l'intérieur en poussant les talons vers l'extérieur, en résistant pour que les pieds ne se rapprochent pas.

**SI ...**

- L'élève n'ose pas avancer.
- L'élève n'est jamais arrêté lorsque le meneur se retourne.

**ALORS...**

- Demander au meneur de dire la comptine plus lentement.
- Rappeler et/ou faire travailler les « techniques » d'arrêt : le « citron », utilisation des freins...
- Demander à l'élève d'être moins « gourmand » en termes de progression.

**Variables**

- La vitesse de diction de la comptine.
- La distance entre le mur et le point de départ des joueurs.



# MINUIT DANS LA BERGERIE

**Compétence 4 du socle :** adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

**Champs d'apprentissage 2 :** lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.

**Acquisition :** rejoindre un endroit le plus vite possible et **s'arrêter A2**

**Croisement des enseignements :** créer les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres.

**But :**

Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.  
Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

**Consignes :**

Le loup :

« Quand j'ai donné le signal établi, j'essaie d'attraper le plus de moutons possible. » Les moutons :

« Au signal établi, je rejoins la bergerie sans me faire attraper par le loup. »

**Critère de réussite :**

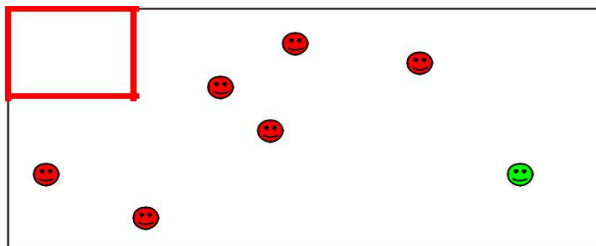
Arriver sain et sauf dans la bergerie.

**Variante :**

Les moutons doivent aller chercher des objets dans un panier.

**Dispositif :**

Les enfants « moutons » se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant « Loup ». Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond « minuit », il s'élance pour attraper les moutons, qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie.



**Matériel :** un espace délimité par des plots pour la bergerie.

**Fin d'une partie:** Compter le nombre de moutons attrapés par le loup après x passages.

**Gestion de la classe :**

Deux demi-classes sur deux terrains.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Observer le loup tout en se déplaçant avec son engin, écouter l'annonce du loup, s'orienter pour accéder plus facilement à la bergerie.

**SI ...**

Le loup n'attrape pas beaucoup de moutons.

Les moutons se font attraper rapidement.

Certains moutons s'arrêtent en s'accrochant à leurs camarades.

**ALORS**


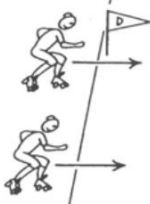
- Placer une zone neutre devant la bergerie, au-delà de laquelle les moutons doivent sortir.
- Augmenter le nombre de loups.
- Installer deux bergeries. Les moutons doivent changer de bergerie après chaque passage.
- On change de loup à chaque passage (on peut compter le nombre de moutons attrapés par chaque loup).
- Encombrer l'espace d'évolution (cartons...).

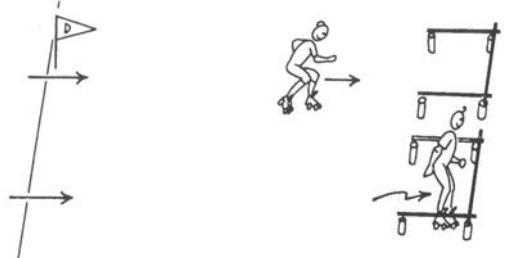
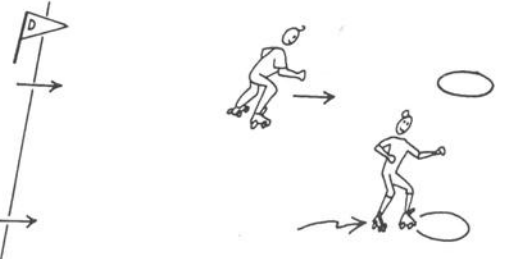
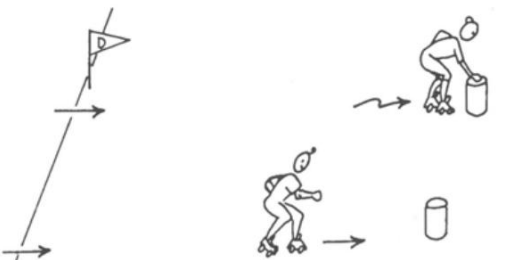
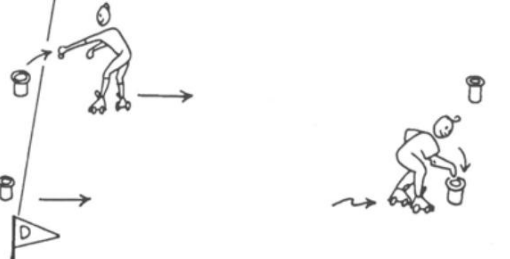
- Le loup doit attraper les moutons en leur prenant leur foulard attaché à la ceinture.
- Les moutons ont plusieurs vies (élastiques accrochés au poignet).

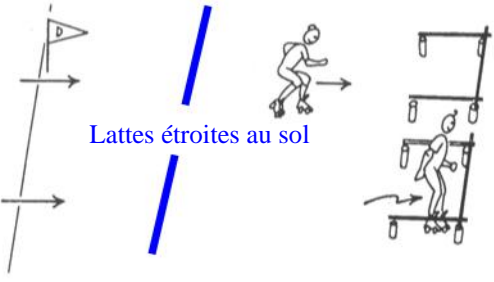

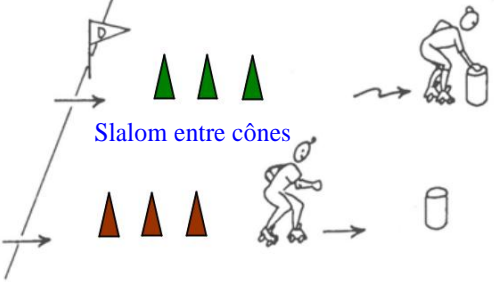

- Installer des bergeries individuelles (cerceaux) pour amener les moutons à s'arrêter seuls.
- Rappeler et/ou faire travailler les « techniques » d'arrêt : le « citron », utilisation des freins...

**Variables**

- L'espace.
- Le nombre de loups.
- Le nombre et la taille des bergeries.
- Le matériel.

Engins Roulants	Cycles 2 et 3	Fiche <b>A3</b>
 <h1 style="text-align: center; color: red;">LES DEFIS</h1>		
<p><b>Compétence 2 du socle</b> : apprendre l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres.</p>		
<p><b>Champs d'apprentissage 2</b> : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</p>		
<p><b>Acquisition</b> : maîtriser son allure pour pouvoir <b>s'arrêter A3</b></p>		
<p><b>Croisement des enseignements</b> : créer les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres.</p>		
<p><b>But:</b> Arriver avant son adversaire.</p> <p><b>Consignes :</b> Je réalise le parcours proposé plus rapidement que mon adversaire.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> J'ai réussi l'enchaînement proposé. Je suis arrivé le premier.</p>	<p><b>Lieu :</b> Salle, cour, plateau.</p> <p><b>Matériel :</b> Cerceaux, plots ou cônes, baguettes, barils, ballons, craie... (<i>↳ voir fiches-élèves</i>)</p> <p><b>Gestion de la classe :</b> Ateliers (binômes ou trinômes au sein de l'atelier)</p> <p><b>Durée :</b> 5 min</p> <p><b>Répétition :</b> plusieurs passages</p>	
<p><b>Aménagement initial</b> commun aux différentes situations proposées</p>		
		
<p><u>Règles pour y parvenir</u> (<i>critères de réalisation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prendre un bon départ, s'équilibrer, décrire une trajectoire directe, anticiper son arrêt.</li> <li>- Utiliser les freins à bon escient. Pour les rollers : <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Freiner avec le frein tampon : jambes fléchies, bras en avant, avancer le pied du tampon vers l'avant, puis l'incliner pour frotter le tampon sur le sol.</li> <li>b) Freiner en chasse-neige : écarter largement les jambes et faire obliquer les pointes des pieds légèrement vers l'intérieur en poussant les talons vers l'extérieur, en résistant pour que les pieds ne se rapprochent pas.</li> </ul> </li> </ul>		
<p><b>SI ...</b></p> <p>-je dépasse la zone indiquée</p>	<p><b>ALORS</b></p> <p>-rollers : faire un travail sur les appuis (appuyer les mains sur les genoux, ...)</p> <p>-vélo : s'entraîner à utiliser les freins...</p>	<p><b>Variables</b></p> <p>- dimensions (aire) de la zone d'arrêt</p>

EPS	Les engins roulants	Les défis								
La fiche de l'élève cycle 2		Date : .....								
Le rouleur A .....	Le rouleur B .....	Le rouleur C.....								
<p>Situation 1 :</p> 	<p><b>Matériel :</b> 2 lignes, 8 petits supports (cônes, pots de yaourt...), 6 baguettes</p> <p><b>Organisation :</b> Trinômes (2 concurrents/1 arbitre)</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes</p> <p><b>Consigne :</b> S'élancer au signal et s'arrêter à l'intérieur de la zone délimitée par les baguettes</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Arriver le premier <b>sans faire tomber les baguettes</b></p>	<p>Le 3<sup>e</sup> joueur arbitre et complète le tableau,</p> <table border="1" data-bbox="1260 481 1476 761"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>puis entoure le nom du gagnant de chaque défi</p>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 2 :</p> 	<p><b>Matériel :</b> 1 ligne, 2 cercles tracés à la craie (ou 2 cerceaux)</p> <p><b>Organisation :</b> Trinômes (2 concurrents/1 arbitre)</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes</p> <p><b>Consigne :</b> S'élancer au signal et s'arrêter à l'intérieur du cercle (ou du cerceau)</p> <p><b>Critères de réussite :</b> S'immobiliser le premier à l'intérieur du cercle (ou du cerceau -&gt; <b>sans le déplacer</b>)</p>	<table border="1" data-bbox="1260 896 1476 1176"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 3 :</p> 	<p><b>Matériel :</b> 1 ligne, 2 barils, 2 ballons</p> <p><b>Organisation :</b> Trinômes (2 concurrents/1 arbitre)</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes</p> <p><b>Consigne :</b> S'élancer au signal, aller poser son ballon sur le baril et le lâcher (finir bras levés)</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Immobiliser le premier son ballon sur le baril</p>	<table border="1" data-bbox="1260 1332 1476 1612"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 4 :</p> 	<p><b>Matériel :</b> 1 ligne, 4 seaux, 3 petits objets dans chaque pot situé derrière la ligne de départ</p> <p><b>Organisation :</b> Trinômes (2 concurrents/1 arbitre)</p> <p><b>Déroulement :</b> Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes</p> <p><b>Consigne :</b> Vider son seau, objet par objet, pour remplir l'autre seau</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Finir le premier</p>	<table border="1" data-bbox="1260 1713 1476 1993"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										

EPS	Les engins roulants	Les défis								
<p>La fiche de l'élève cycle 3 Mêmes situations qu'au cycle 2, en introduisant des obstacles à franchir (barres, portes, slaloms) entre la ligne de départ et la zone d'arrivée → nécessité, comme au cycle 2, d'enchaîner sauts et arrêts maîtrisés</p>		<p>Date : .....</p>								
Le rouleur A .....	Le rouleur B .....	Le rouleur C .....								
<p>Situation 1 :</p>  <p>Lattes étroites au sol</p>	<p>Matériel : 2 lignes, 8 petits supports (cônes, pots de yaourt...), 6 baguettes Organisation : Trinômes (2 concurrents/1 arbitre) Déroulement : Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes Consigne : S'élancer au signal et s'arrêter à l'intérieur de la zone délimitée par les baguettes Critères de réussite : Arriver le premier sans faire tomber les baguettes</p>	<p>Le 3è joueur arbitre et complète le tableau,</p> <table border="1" data-bbox="1248 593 1460 862"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>puis entoure le nom du gagnant de chaque défi</p>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 2 :</p>  <p>« portes » à franchir en se baissant</p>	<p>Matériel : 1 ligne, 2 cercles tracés à la craie (ou 2 cerceaux) Organisation : Trinômes (2 concurrents/1 arbitre) Déroulement : Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes Consigne : S'élancer au signal et s'arrêter à l'intérieur du cercle (ou du cerceau) Critères de réussite : S'immobiliser le premier à l'intérieur du cercle (ou du cerceau -&gt; sans le déplacer)</p>	<table border="1" data-bbox="1248 974 1460 1243"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 3 :</p>  <p>Slalom entre cônes</p>	<p>Matériel : 1 ligne, 2 barils, 2 ballons Organisation : Trinômes (2 concurrents/1 arbitre) Déroulement : Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes Consigne : S'élancer au signal, aller poser son ballon sur le baril et le lâcher (finir bras levés) Critères de réussite : Immobiliser le premier son ballon sur le baril</p>	<table border="1" data-bbox="1248 1344 1460 1612"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										
<p>Situation 4 :</p>  <p>Lattes plus larges ou plus hautes au sol</p>	<p>Matériel : 1 ligne, 4 seaux, 3 petits objets dans chaque pot situé derrière la ligne de départ Organisation : Trinômes (2 concurrents/1 arbitre) Déroulement : Chaque joueur affronte à tour de rôle ses adversaires en 2 manches gagnantes Consigne : Vider son seau, objet par objet, pour remplir l'autre seau Critères de réussite : Finir le premier</p>	<table border="1" data-bbox="1248 1724 1460 1993"> <thead> <tr> <th>Défi</th> <th>Score</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A±B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>A±C</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B±C</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Défi	Score	A±B		A±C		B±C	
Défi	Score									
A±B										
A±C										
B±C										



# LA ROULE

**Compétence du socle** : acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

**Champs d'apprentissage 2** : ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

**Acquisition** : Enchaîner propulsion et roule. **Se propulser P1**

**Croisement des enseignements** : éducation à la santé (fonctionnement des muscles et des articulations).

**But** : Se laisser rouler dans une zone définie.

**Consignes :**

Quand je me trouve devant un plot bleu, je prends de l'élan.

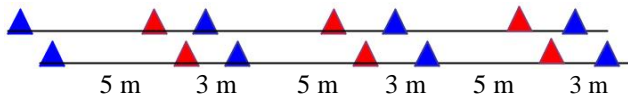
Quand je me trouve devant un plot rouge, je me laisse rouler sur deux rollers (patins) jusqu'au plot bleu suivant.

**Critère de réussite :**

Faire le parcours en allant du plot rouge au plot bleu en se laissant rouler.

**Variante** : Rouler sur un roller dans la zone de roule.

**Dispositif :**



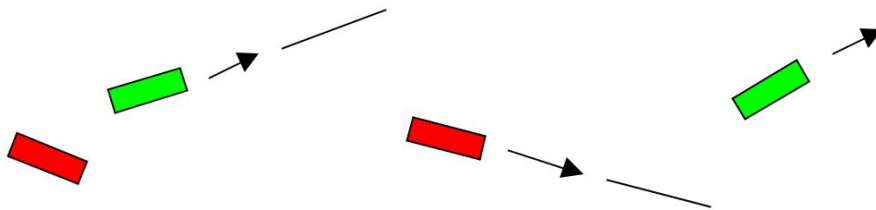
**Gestion de la classe :**

Par ateliers.

**Matériel** : un couloir délimité par des plots de deux couleurs.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Pour la propulsion : Pousser sur la jambe d'appui, transférer le poids du corps sur le roller qui roule. En fin de mouvement, enchaîner avec l'autre jambe.



Pour la glisse : Ramener les épaules vers l'avant, mains vers l'avant (visibles par le rouleur), jambes légèrement fléchies. Garder les rollers parallèles.

**SI**

Le rouleur ne parvient pas à se laisser rouler sur toute la zone.

Le rouleur ne prend pas suffisamment d'élan.

**ALORS**

Réduire la zone de roule.  
Garder les rollers parallèles à l'axe de direction.  
Prendre davantage d'élan.

Faire prendre conscience du mouvement à adopter pour se propulser.  
Mettre en place un exercice spécifique sur la propulsion à l'aide de portes à franchir.

**Variables**

Les distances.



# LA LOCOMOTIVE ET SON WAGON

**Compétence 2 du socle** : assurer sa sécurité et celles d'autrui dans des situations variées.

**Champs d'apprentissage 2** : s'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Aider l'autre.

**Acquisition** : Gérer son allure. **Se propulser P1**

**Croisement des enseignements** : créer les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres.

**But :**

Tirer un camarade à l'aide d'un engin (à l'intérieur d'un cerceau, corde passée autour de la taille, bâton tenu à deux mains).

**Consignes :**

Je roule en me laissant tirer par mon camarade.

**Critère de réussite :**

Arriver au bout du parcours sans lâcher le cerceau.

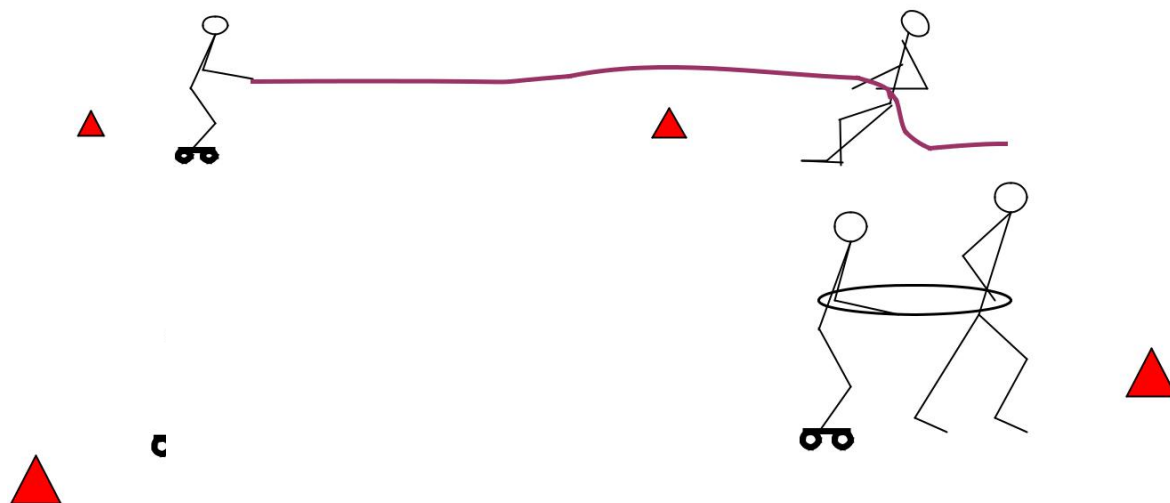
**Dispositif** : 1 ligne de départ, 1 ligne d'arrivée

**Gestion de la classe :**

Groupe de deux, on inverse les rôles.

Départ par vagues de 3 ou 4 groupes bien séparés les uns des autres.

**Matériel** : cerceaux, cordes ou bâtons, plots pour définir départ et arrivée.



**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Fléchir les jambes, baisser le centre de gravité.

Garder les rollers en ligne.

Se pencher légèrement vers l'avant.

**SI**

L'élève tracté ne tient pas l'équilibre

**ALORS**

Choisir un autre mode de transmission (corde, latte...).  
Faire observer la posture du « tracté ».  
Faire observer le « tracteur » (régularité...).

**Variables**

Le tracteur est fixe, il tire à l'aide d'une corde d'escalade.

L'engin utilisé.



# LE COULOIR

**Compétence 2 du socle** : répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.

**Champs d'apprentissage 2** : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.

**Acquisition** : Gérer son allure, réagir aux obstacles rencontrés. **Se propulser P3**

**Croisement des enseignements** : regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

**But :**

Rouler dans le couloir sans faire tomber les plots.

**Consignes :**

Je roule, sans sortir du couloir et sans faire tomber de plot.

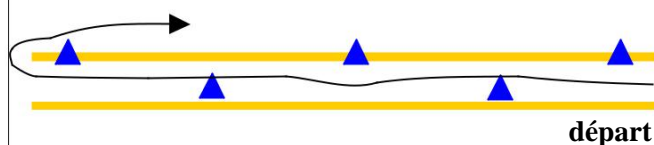
**Critère de réussite :**

Je ne touche aucun plot et je ne sors pas du couloir.

**Dispositif :**

1 couloir de 30 cm de largeur et de 20 mètres de longueur.

6 plots de 30cm de hauteur répartis à l'intérieur de la zone.



**Matériel** : plots, bandes pour délimiter le parcours.

**Gestion de la classe :**

En binôme : un observateur et un rouleur.

Le rouleur ne s'engage que quand les plots sont tous en place.

**Règles pour y parvenir (critères de réalisation)**

Coordonner la position de ses pédales avec le passage des plots. La pédale doit être en position haute du côté du plot rencontré.

Pour garder la vitesse, pédaler à nouveau aussitôt le plot passé.

**SI**

Les plots sont tombés à chaque passage.

Il y a réussite systématique.

**ALORS**

Modifier la position des pédales au passage de plot.  
Diminuer la vitesse.

Augmenter la vitesse, la distance entre les plots.

**Variables**

Nombre de plots.

Longueur du parcours.

Chronométrer le passage .

## Education physique et sportive

### Expérience motrice de type aléatoire

L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu.

Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.

L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive. L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire **cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles** :

- « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. »
- « S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. »
- « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. »
- « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. »
- « S'approprier une culture sportive et artistique. »

Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de **quatre champs d'apprentissage complémentaires** :

- « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée. »
- « Adapter ses déplacements à des environnements variés. »<sup>1</sup>
- « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique. »
- « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (A.P.S.A.) diversifiées.

Chaque cycle des programmes (cycle1, 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage.

À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un **parcours de formation équilibré et progressif**, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

---

<sup>1</sup> Les mentions en vert soulignent l'expérience motrice de type aléatoire qui engage l'élève à construire et adapter ses déplacements dans un environnement comportant de l'inconnu et susceptible de changement ce qui est le cas pour les engins roulants.

## Spécificités du cycle 1 - maternelle

### Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

## Spécificités du cycle 2

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS. Une attention particulière est portée au savoir nager.

## Spécificités du cycle 3

Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent ses ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré. Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité. En complément de l'EPS, l'association sportive du collège constitue une occasion, pour tous les élèves volontaires, de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, de vivre de nouvelles expériences et de prendre en charge des responsabilités. À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.

## Compétences du socle commun travaillées :

### Domaine du socle : 1

#### Développer sa motricité et construire un langage du corps.

- « Adapter sa motricité à des situations variées »
- « Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité »
- « Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. »

### Domaine du socle : 2

#### S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.

- « Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres »
- « Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace »
- « Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions ».

### Domaine du socle : 3

#### Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

- « Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) »
- « Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements »
- « Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées »
- « S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. »

### Domaine du socle : 4

#### Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

- « Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école »
- « Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie »
- « Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. »

### Domaine du socle : 5

#### S'approprier une culture physique sportive et artistique

- « Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine »
- « Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. »

## Education physique et sportive

### Cycle 1 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle :

- ✓ Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- ✓ Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (*escalader, se suspendre, ramper...*), à développer de nouveaux équilibres (*se renverser, rouler, se laisser flotter...*), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (*piscine, patinoire, parc, forêt...*).

Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de matériels sollicitant l'équilibre (*patins, échasses...*), permettant de nouveaux modes de déplacement (*tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...*). Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

### Cycle 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés

*Attendus de fin de cycle :*

- ✓ « Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. »
- ✓ « Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent ».
- ✓ « Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion. »

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, activités et ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.</li> <li>✓ S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</li> <li>✓ Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</li> <li>✓ Respecter les règles essentielles de sécurité.</li> <li>✓ Reconnaître une situation à risque.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Natation,  <b>Activités de roule et de glisse,</b>            Activités nautiques,            Equitation,            parcours d'orientation,            parcours d'escalade,            etc.</p>

Repères de progressivité

En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les bras à une propulsion essentiellement basée sur les jambes.

Tout au long du cycle les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques.

Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.

### Cycle 3 : Adapter ses déplacements à des environnements variés

#### Attendus de fin de cycle :

- ✓ « Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel, »
- ✓ « Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement, »
- ✓ « Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. »
- ✓ « Valider l'attestation scolaire de savoir nager (A.S.S.N.), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015) ».

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, activités et ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité,</li> <li>✓ Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, terrain, végétation, etc...),</li> <li>✓ Adapter son déplacement aux différents milieux. Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</li> <li>✓ Aider l'autre.</li> </ul>	<p><b>Activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager.</b></p>

#### Repères de progressivité :

La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle. Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement.

Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.

## Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser son activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (*par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu*).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (*échelle, distance, ...*). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations, ...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière, ...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle acrobatique...

## ROLLER ou VELO : Adapter ses déplacements à des d'environnements variés.

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...)
- dans des milieux (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, eau vive, neige) et/ou sur des engins instables (bicyclette, VTT, roller, ski, canoë-kayak...)  
de plus en plus diversifiés, dans des environnements de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, montagne, rivière, mer...).
- en fournissant des efforts de types variés (par ex : marcher longtemps, rouler vite...)

En **construisant les compétences du socle**, par la pratique des différentes activités, les élèves acquièrent des connaissances et des comportements :

### Développer sa motricité et construire un langage du corps :

- des connaissances sur soi (à partir des sensations, émotions ressenties au cours de la pratique)

### S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils :

- un répertoire qui s'enrichit au fur et à mesure des expériences dans les différentes activités,
- des modalités de réalisation (actions spécifiques, techniques et tactiques, principes de jeu, stratégies...)

### Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités:

- des façons de se conduire dans un groupe (attitudes, modes de relation...)

### Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :

- mieux connaître son corps, s'échauffer, s'étirer

### S'approprier une culture physique et artistique :

- des informations (conditions de l'activité physique, règles de fonctionnement (espaces, matériels...), rôles à tenir, " histoire " de l'activité, etc...).

#### 1. S'engager lucidement dans l'action :

##### • Oser s'engager dans les activités :

- choisir les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées en fonction du milieu dans laquelle elle se déroule.
- anticiper sur les actions à réaliser
- contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées.
- gérer ses efforts avec efficacité et sécurité.
- connaître le matériel de sécurité et l'usage qu'il faut en faire.

##### • Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons.

*Il s'agit de rendre les enfants de plus en plus conscients des caractéristiques de la situation qu'ils sont en train de vivre et des ressources (affectives, cognitives, motrices) qu'ils peuvent utiliser pour mener à bien ces actions.*

##### En roller et en vélo :

- coordonner vitesse et déséquilibre
- accélérations et freinage
- Se déplacer de plus en plus vite sur un engin roulant.

#### 2. Construire de façon autonome un projet d'action :

##### • Formuler, mettre en œuvre des projets d'action ou d'apprentissage et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement :

- pour viser une meilleure performance
- pour inventer des formes d'action diversifiées
- pour acquérir des savoirs nouveaux sur et autour de l'activité.

##### En roller :

- Je vais rouler pendant X tours
- Proposer des épreuves à passer pour obtenir un « diplôme » : **le brevet de rouleur.**

##### En vélo :

- Rouler en groupe sur un itinéraire routier, dans des chemins balisés en campagne ou en forêt pendant au moins une heure.
- Proposer des épreuves à passer pour obtenir un « diplôme » : **le brevet du cycliste.**

##### • Croisements entre enseignements :

*Ces compétences doivent pouvoir faire l'objet d'un travail d'expression (oralement et/ou par écrit), sous la forme de fiches techniques, de récits, de textes " libres " et/ou de dessins, d'expositions (affiches, peintures, fresques...) de montages vidéo et informatique.*

<p><b>3. Mesurer et apprécier les effets de l'activité :</b></p>	<p><b>4. Appliquer et construire des principes de vie collective:</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes</li> <li>• Mettre en relation des notions d'espace et de temps</li> <li>• Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance : <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour réaliser des actions précises,</li> <li>- pour s'engager dans un type d'effort particulier</li> <li>- pour s'engager dans une situation de risque mesuré</li> </ul> </li> <li>• Évaluer, juger ses actions, mesurer ses performances et celles des autres avec des critères objectifs (y compris des valeurs expressives et/ou esthétiques dans le cas de vélos acrobates) . - Les critères d'appréciation peuvent être utilisés dans des rôles différents : Spectateur, organisateur, contrôleur, juge</li> <li>• Identifier et décrire différentes actions, différents types d'effort et leurs effets sur l'organisme et la santé.</li> </ul> <p><b>En roller :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements...<i>accélérations et freinage</i></li> <li>• faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper... « Avec mes rollers : Je vais slalomer sans m'arrêter entre ces 10 plots »</li> </ul> <p><b>En vélo :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre des indices (obstacles, panneaux, autres cyclistes...) sur un parcours protégé, sans s'arrêter de rouler.</li> <li>• Proposer des épreuves à passer sous forme de contrats.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres.</li> <li>• Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</li> <li>• Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités</li> </ul> <p><b>En roller et en vélo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Règles de vie collective : par ex ranger ensemble le matériel</li> <li>• Règles de jeu ou d'action : par ex. règles d'or ; les positions de sécurité, le matériel obligatoire</li> <li>• Règles simples de sécurité (y compris la sécurité routière), de respect de l'environnement, d'hygiène, de prise en compte de sa santé et de celle des autres...</li> </ul> <p>Les projets peuvent être de nature diverse (actions à faire, stratégie à élaborer, sortie à préparer, spectacle..) et peuvent amener les enfants à s'aider mutuellement, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aider un camarade à réaliser son projet en lui donnant des idées, des conseils</li> <li>- Organiser la circulation dans un parcours rouleur, piéton, contrôleur, gendarme, juge, etc....</li> </ul>
<p><b>Croisements entre enseignements :</b> Ces compétences peuvent faire l'objet d'un travail à l'oral de questionnement, individuel et collectif, pouvant aboutir à la production d'écrits divers réalisés en classe (fiches techniques, récits, conseils, règles d'actions, conseils pour réussir, fiches d'évaluation...)</p> <p><b>Types de questionnements :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment faire pour faire pour tourner sur place avec des patins à roulettes ?</li> <li>- Comment faire du sur place avec un vélo ?</li> <li>- Comment s'organiser pour maintenir une moyenne sur plusieurs tours d'un circuit ?</li> <li>- Comment rouler autant qu'un cycliste de Paris-Roubaix ?(en relai endurance où toute la classe participe)</li> </ul> <p><i>C'est la notion de citoyenneté en actes qu'il s'agit de faire construire aux enfants, en les confrontant à des situations où l'on n'agit pas seul, mais dans un groupe et une société ayant ses règles et ses valeurs.</i></p>	

## S'échauffer : A quoi sert l'échauffement ?

- Faire entrer, physiquement et mentalement, les élèves dans l'activité traitée, mais aussi, en cycle 3, à découvrir les principes de mise en activité de son corps.
- Augmenter la température du corps, pour un meilleur rendement musculaire
- Adapter le système cardio-circulatoire pour transporter au mieux l'oxygène
- Préparer les articulations, les « huiler »
- Réveiller les récepteurs proprioceptifs pour qu'ils envoient au cerveau et à la moelle épinière les informations nécessaires aux réglages fins des mouvements spécifiques

Pour les enfants des tranches d'âges de l'école primaire, l'échauffement, avant une activité physique, *n'est pas physiologiquement indispensable* : ils peuvent alterner les temps d'activité physique et de repos sans conséquence pour leur santé. L'objectif de l'échauffement est donc plutôt de les faire entrer dans l'activité, progressivement.

**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :**

**S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils :**

**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :**

s'échauffer, c'est donner de bonnes habitudes aux élèves.

### Echauffement et autonomie des élèves :

- L'échauffement se fait avec toute la classe.
- Pendant les deux premières séances, il est proposé par l'enseignant.
- A partir de la 3ème séance, quelques exercices peuvent être proposés par les élèves.
- Le vocabulaire imagé est facilitant, ainsi qu'un enchaînement d'actions qui ne changent pas.
- A la fin de la séance, la récupération avec un temps silencieux où l'on peut ressentir les effets de l'activité du corps (augmentation des battements cardiaques, de la respiration...). Il est important de se regrouper pour clore la séance ; la pratique des étirements peut trouver sa place dans ce moment.

### Proposition de progression des activités d'échauffement du cycle 1 au cycle 3 :

Tout ou partie de l'échauffement aura une relation avec les activités proposées pendant la séance. Pour le roller, bien insister sur l'échauffement du dos (*rotation, gainage, dos rond/plat...*)

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<p><b>Déplacements variés en augmentant progressivement la vitesse et l'intensité (de la marche vers la course) :</b></p> <p>➤ En marchant : (on peut le faire sur une musique/jouer sur les comparaisons (<i>ramper comme un serpent...</i>))</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vers l'avant, vers l'arrière,</li> <li>- sur la pointe des pieds, sur les talons,</li> <li>- jambes pliées, (<i>le plafond nous descend sur la tête</i>)</li> <li>- sur le côté, en croisant ou en ramenant un pied contre l'autre et en écartant (<i>on marche en faisant le crabe</i>),</li> <li>- en levant une jambe pliée ou tendue (<i>on marche en faisant le pantin de bois</i>),</li> <li>- en mobilisant les bras (<i>on fait l'oiseau ou le moulin</i>) (petits et grands cercles),</li> </ul> <p>➤ En sautant : sauter sur un pied, sur les deux pieds (<i>on fait le kangourou</i>),</p> <p>➤ En courant (<i>on court partout sans cogner les autres</i>)</p>			

<p><b>Déplacements variés en position debout, puis dans des positions au sol :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En rampant, en roulant sur le côté (<i>on avance dans un tunnel</i>)</li> <li>➤ En position accroupie : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poser les mains au sol et ramener les pieds entre les mains (<i>saut de lapin</i>)</li> <li>- La brouette sur tapis : Par 2, l'un pose les mains au sol, l'autre porte ses pieds. Les 2 se déplacent ensemble.</li> </ul> </li> </ul>			
<p><b>Sollicitation articulaire et étirements, sur place, debout :</b> Les pieds sont placés à l'écartement de la largeur du bassin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mobilisation de la nuque : pencher la tête vers l'avant, vers l'arrière, sur le côté (<i>on fait «oui » et « non » avec la tête</i>).</li> <li>➤ Mobilisation des épaules : <ul style="list-style-type: none"> <li>- monter et descendre les épaules, ensemble et alternativement (<i>on fait « bof » avec les épaules</i>)</li> <li>- ramener les épaules vers l'avant et vers l'arrière, ensemble et alternativement</li> <li>- rotation des épaules vers l'avant et vers l'arrière, ensemble et alternativement</li> <li>- petits cercles de bras, que l'on agrandit pour faire de grands cercles de bras, vers l'avant et vers l'arrière (<i>on fait l'oiseau ou le moulin avec les bras</i>)</li> </ul> </li> <li>➤ Etirement du buste : Bras le long des oreilles, s'étirer pour aller toucher le plafond</li> <li>➤ Mobilisation des jambes : Equilibration en position accroupi : descendre accroupi, tenir la position sans tomber et se relever</li> </ul>			
<p><b>Sollicitation articulaire et étirements, sur place, au sol, sur des tapis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pour enrouler la colonne vertébrale <ul style="list-style-type: none"> <li>• A 4 pattes, faire le dos rond, le dos plat et le dos creux (<i>le chat qui s'étire</i>)</li> <li>• culbuto (en boule, jambes pliées, dos rond, les mains aux tibias) : partir en arrière et revenir assis sans lâcher les mains) (<i>la petite boule qui roule</i>)</li> <li>• De la position assise, enrouler la colonne vertébrale pour aller poser ses pieds derrière la tête et revenir assis (<i>la grande boule qui roule</i>).</li> <li>• même situation mais revenir accroupi</li> </ul> </li> <li>➤ Etirement des jambes : assis jambes serrées et tendues, enrouler et dérouler la colonne vertébrale, idem jambes écartées. (<i>l'escargot qui rentre dans sa boîte</i>)</li> <li>➤ Sollicitation des extrémités : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Assis, faire tourner les coudes, poignets, et chevilles.</li> <li>• Mobilisation des poignets en variant les déplacements en position 4 pattes (jambes pliées, genoux au sol) et quadrupédie (jambes tendues, pieds au sol)</li> </ul> </li> </ul> <p>✓ Les situations de gainage permettent de ressentir la tonicité nécessaire pour les activités gymniques.</p>			

Quelques idées de jeux peuvent servir d'appui à l'échauffement			
Jacques a dit...			Simon says...
1,2,3 soleil			
Les jeux de chats			
<p><b>Jeu du miroir</b> : Les enfants sont assis face à l'enseignant. Celui-ci fait des gestes lents et calmes que les enfants doivent reproduire comme s'ils se regardaient dans un miroir. (peut aussi se pratiquer deux par deux.)</p>			
<p><b>Sous la douche</b> : les élèves placés en cercle suivent l'enseignant(e) qui mime et verbalise les gestes qu'il/elle fait. « On frotte les mains, fort.....doucement.....on frotte les avant-bras, doucement..... on tapote sur les épaules..... ». Evolution possible : faire verbaliser les gestes que fait le maître/attribuer une double tâche de verbalisation et d'action <u>Autres situations basées sur le même schéma</u> : « je me lève le matin » (de la position allongée à la position debout, étirements), « je vais à l'école » (marcher, courir, s'arrêter)</p>			
<p><b>Médor et son os</b> Placer au centre du cercle de joueurs un enfant, lui bander les yeux. Il est agenouillé les mains à terre. On place entre ses genoux et ses mains l'os. (par exemple : un foulard avec un nœud) Au signal sonore du meneur de jeu, un joueur désigné part de sa place et sans bruit essaie de s'emparer de l'os. Le joueur aveugle, "le chien", dès qu'il entend un bruit, tend le bras dans la direction du bruit. Si cela correspond à la position du "voleur", celui-ci retourne à sa place, sinon il peut continuer. On donne trois chances ou plus au "chien". Celui qui arrive à voler l'os devient "le chien".</p>			
<p><b>Le roi du silence</b> Un enfant (un roi ou une princesse) est assis sur une chaise, les pieds attachés avec un foulard. Un dragon, qui a les yeux bandés, est chargé d'empêcher quiconque de délivrer le roi ou la princesse prisonnière. On désigne un enfant qui doit aller le/la délivrer sans faire de bruit. Celui qui a les yeux bandés(le dragon) doit trouver où se trouve celui qui vient chercher l'objet ; les autres doivent faire un silence absolu.</p>			
<p><b>Le chef d'orchestre</b> Les joueurs sont assis en cercle. Un volontaire sort de la pièce. Les autres choisissent un chef d'orchestre qui reste à sa place Le chef d'orchestre mime successivement différents instruments de musique et ses gestes sont imités aussitôt par les autres joueurs qui le regardent discrètement. Le volontaire est appelé et vient au milieu de ce cercle. Il observe et doit découvrir grâce aux changements de gestes qui est le chef d'orchestre. On lui accorde plusieurs essais. Le chef d'orchestre sort à son tour quand on l'a désigné et l'on nomme alors un nouveau chef d'orchestre.</p>			

 Cycle concerné

**Demande d'agrément pour un intervenant extérieur bénévole en EPS**

Année scolaire :

<b>Circonscription : (entourez)</b>	<b>Laval Agglo/Adj</b>	<b>MSE</b>	<b>MNO</b>	<b>MNE</b>	<b>MSO</b>
<b>École</b>	<b>Nom de l'école</b>				
	<b>Direction assurée par</b>				
	<b>Commune</b>				

**Domaine d'activité :**

- Natation scolaire       Escalade       Activités nautiques  
 Activité vélo                       Autre :

A RENSEIGNER LISIBLEMENT EN MAJUSCULES ET EN NOIR		Intervenant(e)		
Informations indispensables pour la vérification FIJAISV	<b>NOM – Prénoms (tous les prénoms)</b>	<input type="checkbox"/> Madame	<input type="checkbox"/> Monsieur	
	<b>NOM de jeune fille</b>		<b>Date de naissance</b>	
	<b>Ville de naissance</b>		<b>département de naissance</b>	
	<b>Pays de naissance</b>			
	<b>Pour les personnes de nationalité étrangère</b>	<b>nationalité</b>		
		<b>Nom et prénom du père</b>		
<b>Nom et prénom de la mère</b>				
<b>Adresse complète</b>				

Je m'engage à inscrire mon intervention, qui devra avoir reçu l'autorisation du directeur de l'école, dans le cadre du projet pédagogique et du règlement intérieur de l'école. Je suis informé(e) que ma demande d'agrément ne pourra être validée qu'après la vérification de mon honorabilité par consultation du FIJAISV (Fichier Judiciaire Automatisé des Auteurs d'Infractions Sexuelles et Violentes - circulaire n°2017-116 du 6 octobre 2017)

Signature de l'intervenant(e)

À ..... le .....

**Décision de l'IA DASEN**

<input type="checkbox"/> <b>Vérification FIJAISV :</b> signature DAPIC.	<input type="checkbox"/> <b>Agrément accordé</b> <b>À</b> ..... <b>Le</b> ..... L'agrément est valable 1 an en Mayenne et peut être renouvelé pendant 5 ans à la demande du directeur et sous réserve de la vérification annuelle de l'honorabilité de l'intervenant.	<b>Pour l'IA DASEN</b> <b>Signature de l'IEN</b>
<input type="checkbox"/> <b>Aptitudes techniques</b> Vu CPC		

## Validation des compétences techniques pour l'encadrement de l'activité vélo.

Ecole publique :

commune de :

Communauté de communes :

Le directeur/la directrice de l'école demande l'agrément des personnes suivantes pour encadrer l'activité vélo.

Ces bénévoles recevront une formation par le CPC EPS ou tout autre personne reconnue. Fiche **EPS53-D21**.

Ils auront complété et signé la fiche **EPS53-D** (honorabilité) envoyée par le directeur/la directrice au secrétariat de la circonscription.

Ils auront pris connaissance des recommandations de la **fiche EPS53-D22** sur le rôle des intervenants bénévoles pour les sorties vélo. (Fiche fournie lors de la formation).

### Liste des personnes à agréer :

N°	NOM	PRENOM	QUALITE	Fiche D (honorabilité) déjà remplie et envoyée Oui/non	Renouvel- lement  Oui/non	Cadre réservé au CPC*		
						EPS53-D	EPS53-D21	Validation CPC
1			Parent bénévole					
2			Parent bénévole					
3			Parent bénévole					
4								
5								
6								
7								
8								

\*Compétences techniques validées par retour des fiches **EPS53-D** (honorabilité) et **EPS53-D21** (formation compétences techniques).

Ces intervenants seront agréés par le DASEN, après vérification des compétences techniques et de leur honorabilité.

Formation assurée par :

date de la formation :

Le directeur/la directrice
Le :
signature

Le directeur académique
Le :
signature

**Recommandations pour les bénévoles encadrant l'activité vélo****Etre capable de :**

- rouler 20 km sans s'arrêter sur un terrain vallonné
- lire un itinéraire sur une carte
- vérifier, sur un vélo, les points suivants : réglage selle, guidon, freins
- changer une roue, une chambre à air
- Réparer une crevaison

**Connaître les règles essentielles du code de la route**

- stop, priorité
- ronds-points
- tourner à gauche

**Savoir gérer un groupe de 6 élèves**

- rouler en file indienne
- se placer devant ou derrière le groupe selon la configuration du terrain
- savoir anticiper le comportement des autres usagers
- faire respecter l'espace entre les groupes
- être capable de mener le groupe de tête
- définir les consignes verbales et gestuelles à l'intérieur du groupe  
(Exemple : lever le bras ou pour avertir d'un danger)

**-ne jamais laisser un élève décrocher**

**-ne jamais laisser un élève seul**

**Voiture balai**

- mettre une banderole avec les indications sur le nombre de groupes
- rouler à bonne distance
- allumer les feux de détresse

**Autres recommandations**

- le port du casque est OBLIGATOIRE pour les enfants et vivement recommandé pour les accompagnateurs.
- le port d'un gilet de sécurité est fortement recommandé pour tous les participants.
  
- pour l'organisation générale se reporter à la fiche **EPS53-D23**
- tous les intervenants doivent être agréés par le directeur académique des services de l'éducation nationale et assurés.

*Ces recommandations ont été élaborées par l'équipe EPS53 avec le concours de l'USEP et des présidents des comités départementaux de cyclisme et cyclotourisme.*

## Organisation générale pour l'activité cyclisme sur voies publiques

### Procédures obligatoires

<b>Textes de référence</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La circulaire n°99-136 du 21 septembre 1999 relative à l'organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires,</li> <li>▪ La circulaire n°2016-153 du 12 octobre 2016 relative à la mise en œuvre du dispositif de l'attestation de première éducation à la route (A.P.E.R.),</li> <li>▪ L'arrêté du 09 novembre 2015 relatif aux programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4).</li> <li>▪ Le décret n°2015 -372- du 31-03-2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture - J.O. du 02-04-2015</li> <li>▪ La circulaire interministérielle n°2017-116 du 6-10-2017 relative à l'agrément des intervenants extérieurs aux activités physiques et sportives-encadrement des activités physiques et sportives dans les écoles maternelles et élémentaires publiques-décret n°2017-706 du 4-5-2017-JO du 6-5-2017</li> </ul>
<b>Autorisations</b>	<p>Du directeur d'école.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Des propriétaires, si passage sur des terrains privés.</li> </ul>
<b>Information</b>	<p>Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées (cf. <i>fiche I-13</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Activité inscrite obligatoirement dans le cadre du projet d'école.</li> <li>· Information de l'IEN.</li> </ul>
<b>Assurances</b>	<p>Prévoir l'assurance des accompagnateurs, lors d'une sortie régulière.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Prévoir l'assurance des accompagnateurs et des élèves, lors de sorties facultatives.</li> <li>· Cas particulier de la bicyclette utilisée comme moyen de déplacement pour se rendre sur un lieu d'activité.</li> <li>- autorisé exclusivement au cycle 3.</li> <li>- assurance spécifique obligatoire pour les élèves (I.A.C.).</li> </ul>
<b>Encadrement</b>	<p>A l'école élémentaire, l'encadrement pour pratiquer la bicyclette en randonnée sur la voie publique (et sentier) est de 2 adultes au moins, quelle que soit la taille du groupe.</p> <p>Au-delà de 12 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 6 en plus.</p>
<b>Qualification</b>	<p>Le maître peut enseigner cette activité qui se déroule sous sa responsabilité et peut à sa demande être assisté par un intervenant extérieur <b>dûment agréé par leur directeur académique des services de l'éducation nationale</b> et autorisé par le directeur d'école.</p> <p><b>Intervenants rémunérés : (cf. fiche EPS53-B ex A-152)</b></p> <p>B.E. spécifique (cyclisme, VTT) ou B.E.E.S. ACTIVITÉS DU CYCLISME.  BAPAAT dans l'activité sous la responsabilité d'un B.E.  E.T.A.P.S. pouvant justifier d'une compétence dans l'activité.  BESAAPT (sauf VVT) pouvant justifier d'une compétence dans l'activité.</p> <p><b>Intervenants bénévoles : fiches EPS53-D (honorabilité)+EPS53-D21 (aptitudes techniques) +EPS53-D22 (recommandations pour les accompagnateurs bénévoles)</b></p>
<b>Sécurité</b>	<p>Port d'un casque protecteur conforme aux normes en vigueur, obligatoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Vélo conforme aux normes en vigueur du code de la route.</li> <li>· Le port d'un gilet de sécurité est fortement recommandé pour tous les participants.</li> </ul>

## Recommandations pédagogiques

<b>Lieux d'activité</b>	<p>Les sorties sur voies publiques sont autorisées exclusivement au cycle 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cas particulier des anciennes voies ferrées et le halage : ce sont des voies publiques. Elles peuvent néanmoins être empruntées par les élèves de cycle 2 en respectant la règle suivante : Tous les trajets de liaison et croisements de route doivent être effectués vélo à la main.</li> <li>· Les parcours doivent être adaptés au niveau de pratique des enfants (éviter les terrains trop accidentés).</li> </ul> <p>L'activité VTT sur terrain accidenté possède une réglementation particulière.</p>
<b>Conditions matérielles</b>	<p>Vélos en bon état (pneus, freins...) et adaptés à la taille des enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1 trousse de réparation.</li> <li>· Tenue vestimentaire adaptée à l'activité et aux conditions climatiques - gants recommandés.</li> <li>· Prévoir boissons et aliments énergétiques.</li> </ul>
<b>Sécurité</b>	<p>Reconnaître l'itinéraire peu de temps avant la sortie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Prévoir un itinéraire de substitution.</li> <li>· Exclure les routes dangereuses.</li> <li>· Prévoir un accès facile à des points de secours et d'alerte.</li> <li>· Prévoir les numéros de téléphone d'urgence et de l'école (carte téléphonique, pièces de monnaie, téléphone portable...).</li> <li>· Se renseigner sur les prévisions météorologiques (annulation possible).</li> <li>· La distance à respecter entre chaque groupe d'élèves doit être suffisante, pour permettre à un véhicule de s'intercaler entre chaque groupe.</li> <li>· Prévoir 1 trousse de secours.</li> <li>· Prévoir un véhicule accompagnateur avec feux de détresse allumés, placé derrière les groupes.</li> </ul>
<b>Proposition d'organisation pédagogique</b>	<p>Organiser des groupes de 6 élèves maximum, avec un adulte à l'arrière ou remontant le groupe selon les circonstances (liste des élèves avec coordonnées).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Placer un élève à l'avant capable d'imprimer un rythme moyen adapté au niveau de pratique du groupe.</li> <li>· Prévoir des intervalles réguliers de l'ordre de 3 m sur le plat et plus en descente entre chaque cycliste.</li> <li>· Prévoir des regroupements réguliers de l'ensemble des groupes à des endroits reconnus le permettant.</li> </ul>
<b>Remarques</b>	<p>Cette activité nécessite une préparation particulière :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· étude de la carte avec les élèves, choix d'itinéraires.</li> <li>· signalisation routière (panneaux, feux, marquages).</li> <li>· circulation routière (respect des priorités, regroupements aux feux, aux stops...).</li> <li>· préparation du matériel (cyclotechnie).</li> <li>· organisation de groupes homogènes.</li> </ul> <p><b>Passage de tests de maniabilité :</b>  Avant la sortie, s'assurer de la compétence des enfants (parcours maniabilité joint).</p>
<b>Documentation pédagogique</b>	<p>Revue E.P.S.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Revue E.P.S.1.</li> <li>· Document USEP</li> <li>· Essai de réponses : « <b>La bicyclette à l'école</b> ».</li> <li>· « Quelques repères pour enseigner la sécurité routière du cycle 1 au cycle 3 » - EDUSCOL</li> <li>· Dossier « <b>Engins roulants</b> » en ligne sur le site de la D.S.D.E.N.</li> </ul>
<b>Personnes ressources</b>	<p><b>Pour toute sortie sur la voie publique, prendre contact plusieurs semaines à l'avance avec le conseiller pédagogique de circonscription.</b></p>



# A.P.E.R. « Attestation de première éducation à la route »

Elève : ..... Date de naissance : ... / ... / ...




## Document de suivi « Attestation de première éducation à la route »

Quand je suis piéton ...						
	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
	Elève	Maitre	Elève	Maitre	Elève	Maitre
<b>Je me déplace sur le trottoir</b>						
Dans la rue, je sais regarder						
Dans la rue, je sais écouter						
Je reconnais et je nomme les différents espaces, les véhicules et les usagers						
Je sais marcher sur le trottoir accompagné(e) - non accompagné(e)						
<b>Je traverse une chaussée</b>						
Je sais que je ne dois pas traverser une chaussée seul(e)						
Je sais traverser à un carrefour						
Je sais traverser à un rond-point						
Je sais faire traverser une personne						
<b>Je vis dans un espace complexe</b>						
Dans un environnement proche :						
- Je sais identifier les dangers						
- Je reconnais les espaces de jeu et les espaces de circulation						
- Je sais me déplacer à pied dans mon quartier ou mon village						
Dans un environnement non familier :						
- Je sais identifier les dangers						
- Je sais organiser mon trajet						
- Je sais utiliser un plan, une carte						
- Je connais les règles du code de la route						
- Je sais donner l'alerte en cas d'accident						
- Je connais les principes simples de secourisme						

Je sais utiliser ma ceinture de sécurité						
Je connais et je respecte le code du passager du véhicule particulier						
Je connais et je respecte le code du passager deux roues						
Je respecte les consignes de l'adulte dans un transport scolaire						
Je connais et je respecte le code du passager de transport en commun						
J'adopte l'attitude qui convient sur une zone d'attente						

Quand je roule ...						
	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
	Elève	Maitre	Elève	Maitre	Elève	Maitre
<b>Je saisis rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons.</b>						
Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise.						
Je contrôle ma vitesse, mon équilibre, ma trajectoire.						
Je sais rouler en tenant compte des autres.						
Je sais rouler en groupe.						
Je demande et j'utilise les équipements de protection.						
Je vérifie et j'utilise les équipements.						
Je vérifie les organes de sécurité de l'engin.						
<b>Je connais les règles du code de la route :</b>						
Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler.						
Je sais rouler à droite.						
Je connais la signification de la signalisation (feux et panneaux).						
Je connais l'ordre de passage aux intersections.						
Je signale à temps mes intentions de changement de direction.						
Je respecte ces règles du code de la route.						

Quand je suis passager ...						
	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
	Elève	Maitre	Elève	Maitre	Elève	Maitre
<b>Je sais monter et descendre d'un véhicule</b>						
Je ne gêne pas le conducteur						
Je sais pourquoi je dois être retenu(e) (ceinture, siège)						



ANNÉE SCOLAIRE 20..... - 20.....

**ATTESTATION DE PREMIERE EDUCATION A LA ROUTE**

*Circulaire n° 2002-229 du 25 octobre 2002*

L'attestation «A.P.E.R.» est délivrée en fonction des compétences acquises figurant dans la grille d'évaluation à

Nom : .....

Date de naissance : ..... / ..... / .....

Fait à : .....

Visa du directeur d'école :

Prénom : .....

Département : .....

Le : ..... / ..... / .....

Cachet de l'école

<p>Document PDF <b>Engins roulants</b> Tous les cycles de l'école primaire <b>DSDEN72</b></p>	<p>Des tricycles pour les plus petits aux déplacements sur route à bicyclette au cycle 3, les engins roulants doivent avoir leur place à l'École. Leur utilisation peut contribuer à la réalisation de nombreux objectifs. Des objectifs spécifiques à l'E.P.S. liés à la maîtrise de l'engin et à la gestion de l'effort, mais aussi des objectifs généraux par l'intégration de règles de vie collective et d'attitudes indispensables à un comportement citoyen. Cette activité peut être une base active pour l'enseignement de la sécurité routière ainsi que pour la mise en place de projets interdisciplinaires.</p>	<p><a href="http://www.ia72.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/education-physique-et-sportive/">http://www.ia72.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/education-physique-et-sportive/</a> EPS 1er degré de la Sarthe Livrets en format P.D.F.</p>
<p>Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire <b>« A l'école de l'éducation physique »</b> Editions CANOPE</p>	<p><b>Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire.</b> Ce guide complet pour l'enseignement de l'EPS de la petite section au CM2 propose 200 fiches d'enseignement présentant des situations précises d'activité avec toutes les variables didactiques, les règles, ce qui est apprendre par l'élève, des conseils de mise en œuvre... À l'école de l'éducation physique couvre avec 14 APSA tous les domaines de l'activité motrice de l'élève : gymnastique, course, lancer, orientation, vélo, lutte, jeux de raquettes, jeux collectifs, danse... À l'école de l'éducation physique présente une méthode pour l'enseignant ; c'est un guide pratique pour construire une programmation cohérente, il organise la progressivité des apprentissages des élèves dans le cadre des programmes de 2008 et du BO du 5 janvier 2012. À l'école de l'éducation physique est utilisable immédiatement et favorise la mise en œuvre d'une pédagogie de l'EPS respectueuse de la diversité des élèves et au service de leurs apprentissages.</p>	<p><a href="https://www.reseau-canope.fr/ecole-elementaire/education-physique-et-sportive.html">https://www.reseau-canope.fr/ecole-elementaire/education-physique-et-sportive.html</a> Page 169 du manuel Vélo : les acquisitions</p>
<p><b>EDUSCOL</b> Sciences et technologie</p>	<p><b>Le vélo</b> Ce projet repose sur l'étude progressive de l'objet technique « vélo ». L'objectif principal est de faire évoluer les représentations des élèves sur les objets techniques qu'ils utilisent au quotidien. L'enseignant s'appuiera sur ces représentations pour permettre aux élèves d'acquérir les compétences et connaissances du thème « matériaux et objet technique ».</p>	<p><a href="http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Materiaux_et_objets_techniques/26/3/RA16_C3_SCTE_sequence_velo_635263.pdf">http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Materiaux_et_objets_techniques/26/3/RA16_C3_SCTE_sequence_velo_635263.pdf</a></p>
<p>Document PDF <b>La sécurité routière à l'école primaire</b> Tous les cycles Site EDUSCOL</p>	<p><i>Le livret « La sécurité routière à l'école primaire » est réalisé par le ministère chargé de l'Éducation nationale, en partenariat avec le ministère chargé de l'Équipement et avec le soutien de l'association Prévention MAIF. C'est un outil pédagogique à destination des enseignants des écoles maternelles et élémentaires qui illustre des séances de travail permettant aux élèves de construire progressivement les connaissances, les savoir-faire et les comportements attendus au titre de l'attestation de première éducation à la route.</i></p> <p>Ce livret présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des informations générales sur l'insécurité routière, la réglementation, les partenaires de l'école ;</li> <li>• des fiches pédagogiques</li> </ul>	<p><a href="http://eduscol.education.fr/cid45635/l-education-a-la-securite-routiere-du-cycle-1-au-cycle-3.html">http://eduscol.education.fr/cid45635/l-education-a-la-securite-routiere-du-cycle-1-au-cycle-3.html</a>  <a href="#">Site EDUSCOL</a></p>
<p><b>Savoir rouler à vélo</b></p>	<p>« Le Savoir Rouler à Vélo » permet aux enfants de bénéficier des apprentissages nécessaires à une réelle autonomie à vélo pour l'entrée au collège.</p>	<p><a href="http://www.sports.gouv.fr/savoirrouleravélo/">http://www.sports.gouv.fr/savoirrouleravélo/</a></p>
<p>Partenaires associatifs <b>Prévention M.A.I.F. 53</b></p>	<p>Dans chaque antenne départementale, les bénévoles de l'association Prévention MAIF donnent de leur temps et de leur énergie pour vous aider à lutter contre l'insécurité, qu'elle soit routière ou domestique. Ils vous proposent des solutions pédagogiques, adaptées au contenu des programmes scolaires de la maternelle au lycée, aux projets éducatifs menés en direction du milieu associatif.</p>	<p><a href="https://www.prevention-maif.fr/">https://www.prevention-maif.fr/</a>  Antenne Laval (53) Technopolis Bât D - rue Louis de Broglie - 53810 - CHANGE  <a href="mailto:prevention.maif.53@maif.fr">prevention.maif.53@maif.fr</a>  06.22.92.40.10</p>