

COMPETENCE VISEE : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
Compétence spécifique à l'activité : être capable de
- se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre (sauter, grimper, rouler, se balancer, se déplacer à quatre pattes, se renverser ...)

Compétence à atteindre en fin d'Unité d'Apprentissage :
- enchaîner plusieurs actions simples sur un parcours avec du matériel varié.

ACTIVITÉ SUPPORT : Les activités gymniques

1. *Essence*

Activité de production de formes corporelles inhabituelles avec possibilité de prise de risques.

2. *Enjeux* :

A partir de la gymnastique, favoriser le développement de l'enfant dans les différents domaines.

3. *Problèmes fondamentaux*

Passer d'un équilibre de terrien à la construction de nouveaux équilibres de plus en plus aériens et renversés, ce qui sous-entend de résoudre les problèmes suivants :

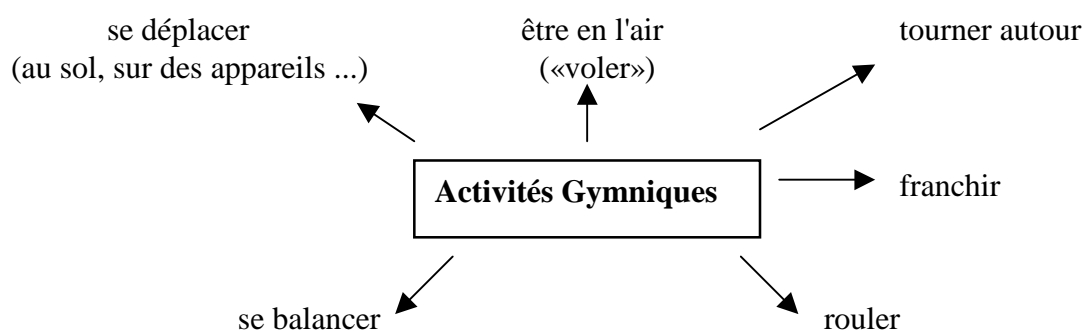
- la remise en cause de l'équilibre vertical,
- la prise de risque qui l'accompagne,
- la complexification des actions motrices,
- la prise d'informations (extérieures et intérieures),
- le contrôle de ses émotions.

4. *Ressources mobilisées*

- au niveau moteur :
 - coordination et dissociation segmentaires
 - équilibre et sa maîtrise
- au niveau informationnel :
 - perceptions externes (vue, toucher ...) et internes (équilibre)
 - anticipation et mémorisation des actions
- au niveau cognitif :
 - capacité d'adaptation au milieu + ou - aménagé et contraignant
- au niveau affectif :
 - contrôle de soi et de ses émotions
 - prise et maîtrise des risques
 - oser présenter aux autres

5. Les composantes de l'activité

- des formes de plus en plus aériennes (sauts, envol),
- des formes de plus en plus renversées (la tête en bas),
- des formes de plus en plus manuelles (appuis manuels très importants),
- des formes de plus en plus tournées (rotations dans différents axes, différentes directions),
- des formes de plus en plus complexes.



6. Le projet d'apprentissage : organisation matérielle

Les projets d'apprentissage autour des différentes familles sont organisés sous formes d'ateliers et de parcours. Il est possible (selon le matériel de l'école) d'installer des ateliers qui composent un parcours et qui seront inchangés durant plusieurs séances.

Il est nécessaire de prévoir un nombre suffisant d'ateliers (un pour 5 enfants environ) pour éviter l'attente et l'ennui.

D'autre part, la **sécurité** doit être aménagée :

Par les adultes : lors de l'installation :

- prévoir suffisamment de place pour pouvoir circuler autour de l'atelier (loin du mur, du radiateur ...),
- bien fixer le matériel (surtout le matériel non gymnique),
- prévoir l'organisation matérielle pour organiser les tours de passage (feux verts sur le circuit...).

Par les enfants :

- attendre son tour sans se bousculer,
- respecter le sens de passage dans les ateliers (des sens interdits, passer quand c'est libre...)

Situation de repérage : un parcours gymnique

Objectif

Amener les élèves à prendre des repères dans l'espace et sur la spécificité des matériels.

But de la tâche

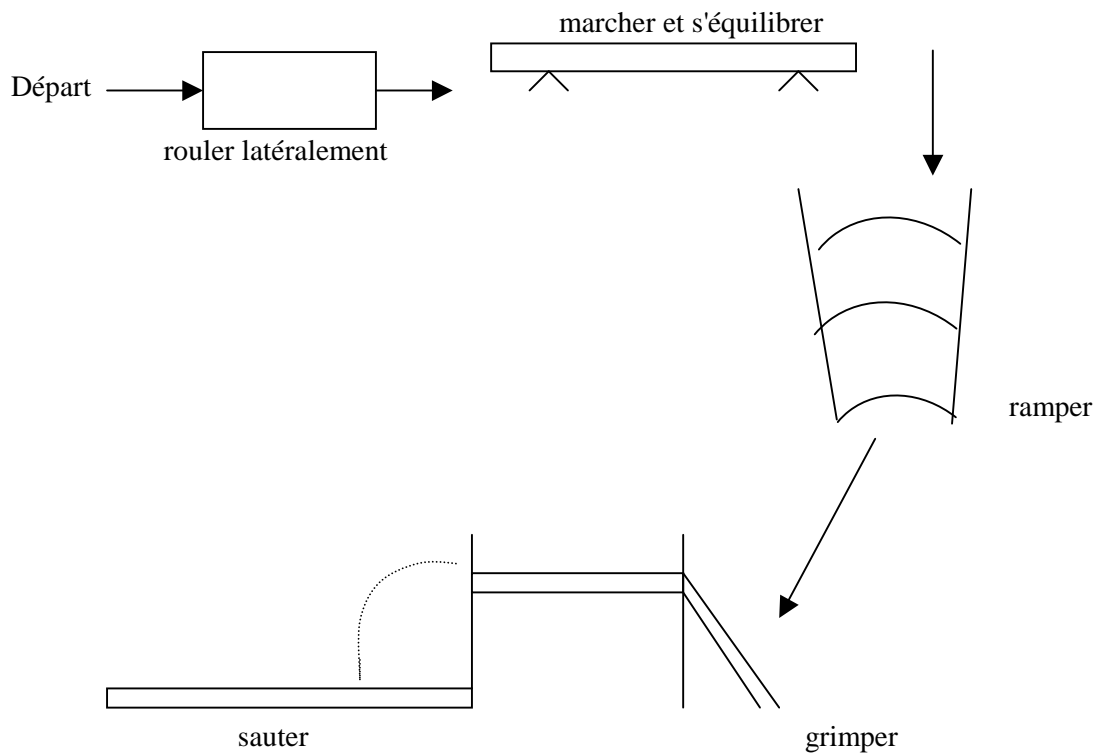
Réaliser plusieurs actions motrices sur différents engins et nommer ces actions.

Dispositif

Un parcours permettant des actions spécifiques sur des appareils différents.

Consignes

Réaliser plusieurs fois le parcours



Différents niveaux de réponses

- refusent de se lancer dans l'action ou au contraire, se précipitent (S1)
- choisissent une ou deux actions (S1)
- enchaînent les différentes actions.

Fiche élève :

Une fiche élève peut être faite pour chaque atelier

Situation d'apprentissage S1 : «rouler»

Objectif d'apprentissage

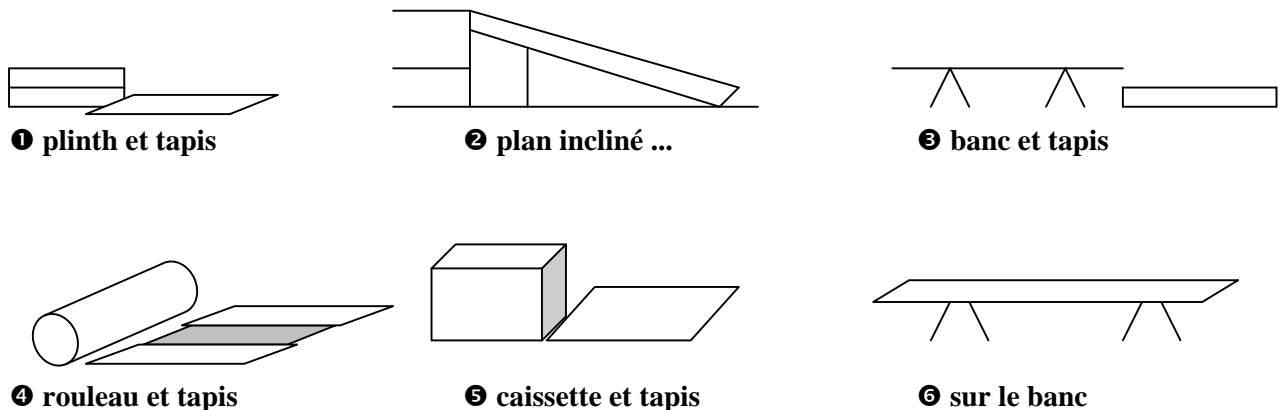
Amener les enfants à prendre conscience de la nécessité d'enrouler le corps et de pousser pour pouvoir rouler, sur différents ateliers

But de la tâche

Rouler dans différentes directions et dans différents axes

Dispositif

des ateliers



Consignes

niveau 1 :

ateliers 1 - 2 - 3 Partir en contre-haut, départ à genoux, rouler vers l'avant

niveau 2 :

ateliers 4 - 5 Rouler en avant, départ à plat ventre, avec un obstacle obligeant à pousser sur les jambes et amortir avec les mains et les bras (arriver dans la zone grisée)
 atelier 6 Rouler sur le banc (dans l'axe)

Difficultés possibles	Critères de réussite
➤ rester groupé	➤ roule
➤ rester dans l'axe	➤ roule et arrive dans la zone grisée(ex. sit°. n°4)
➤ s'élancer pour rouler	➤ roule en boule sur le tapis
➤ profiter de l'élan	➤ remonte sur les pieds

Fiche élève : Validation si 3 essais sur 5 sont réussis

Fiche élève	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Essai 4	Essai 5	Validation
Atelier 1						☺
Atelier 2						☺
Atelier 3						☺

Situation d'apprentissage S2 : «se déplacer»

Objectif d'apprentissage

Amener les enfants à développer des équilibres et /ou utiliser d'autres appuis au cours de déplacements sur des appareils.

But de la tâche

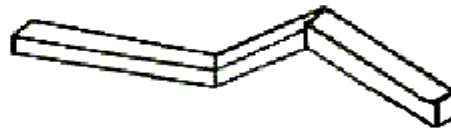
S'équilibrer et utiliser d'autres appuis (manuels notamment) en se déplaçant sur des matériels différents.

Dispositif

des ateliers



- ❶ sur un banc
- ❸ sur une poutre



- ❷ sur une surface étroite et basse (caissettes)

Consignes

Se déplacer debout :

en avant, en glissant les pieds, latéralement, en arrière, en passant par dessus un obstacle, en tenant un objet ... dans les différents ateliers

Fiche élève

Même fiche que dans S1 « rouler » : sur 5 essais, une ligne par ateliers

Situation d'évaluation intermédiaire

Sur la poutre (par exemple) monter - avancer sur 3 pas - 1/4 de tour - faire 2 pas latéraux - 1/4 de tour - 2 pas en arrière - lever 1 pied - saut arrière pour sortir.



intérêt : réinvestissement, mémorisation, montrer aux autres

Difficultés possibles

- utiliser plusieurs modes de déplacements
- s'équilibrer (chute possible)

Variables didactiques :

- se déplacer en quadrupédie (facilitant)
- utiliser du matériel et objets différents
- varier les orientations de déplacement : avant, arrière, latéral, dorsal ...

Situation d'apprentissage S3 : «s'envoler»

Objectif d'apprentissage

Amener les enfants à quitter leurs appuis au sol.

But de la tâche

S'envoler pour monter ou pour descendre et arriver sur ses pieds.

Dispositif

des ateliers

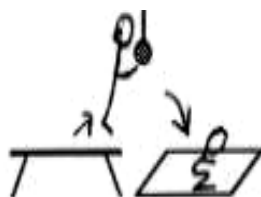


- ❶ une barre : sauter, s'accrocher à la barre et se balancer - arrivée sur les pieds
variables : trapèze, anneaux



- ❷ sauter d'une base élevée (table, plinth, espaliers...)- arrivée sur les pieds
variables : saut arrière, saut latéral, en tournant

ballon



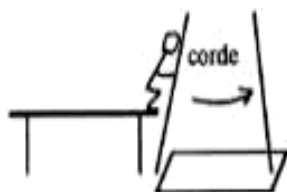
- ❸ sauter pour s'élever (toucher un objet) arriver sur les pieds
variables : saut simple ou retourné



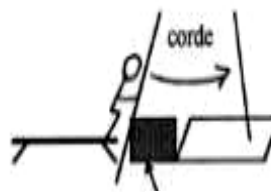
- ❹ sauter avec tremplin ou trampoline arriver sur les pieds
variables : saut simple ou retourné

banc

tapis



- ❺ sauter pour se balancer d'un plinth, table, banc - arriver sur les pieds



zone

- ❻ sauter, se balancer et franchir la zone balisée - arriver sur les pieds

Critères de réussite

J'ai réussi si mes pieds ont quitté le sol **et** si j'arrive sur mes pieds

Fiche élève :

3 fois sur 5 à un niveau - voir Fiche élève : S1 «Rouler»

Difficultés possibles

- s'équilibrer à l'arrivée
- prendre et utiliser de l'élan pour...

Situation d'apprentissage S4 : «franchir»

Objectif d'apprentissage

Amener les enfants à passer en appui sur les mains.

But de la tâche

Franchir l'obstacle en prenant appui sur les mains et arriver sur les pieds.

Dispositif (des ateliers)

Sauts de lapins :



- ❶ Saut de lapin par dessus le rouleau
- ❷ saut de lapin pour monter sur la caisse
- variable : enchaîner les deux rebonds



- ❸ saute-mouton en largeur de l'objet
- ❹ saute-mouton en longueur de l'objet

Appui sur les mains



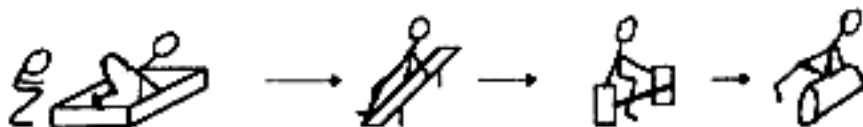
- ❶ par dessus le banc (la poutre)
- ❷ par dessus la caisse
- ❸ entre deux appuis

Consignes

- prendre de l'élan en poussant sur ses jambes,
- franchir l'obstacle en prenant seulement appui sur les mains,
- arriver équilibré.

Critères de réussite

J'ai réussi si je suis passé de l'autre côté de l'obstacle, avec un appui sur les mains



saut de lapin

appui sur les mains

entre 2 objets

saute-mouton

Fiche élève :

Réussit le franchissement 3 fois sur 5 - voir fiche élève S1 «rouler»

Difficultés possibles

- prendre de l'élan (pousser sur les jambes)
- rester groupé
- maîtriser la réception

Situation d'apprentissage S5 : «S'enrouler, tourner autour» (en fonction du matériel)

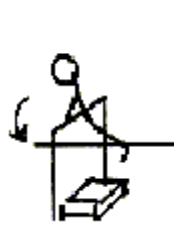
Objectif d'apprentissage

Amener les enfants à tourner autour (en appui mains ou en suspension mains).

But de la tâche

Tourner autour en appui de la barre et du trapèze, ou tourner aux anneaux.

Dispositif

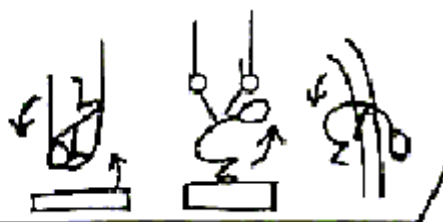


en appui

● à la barre



● à la barre



en suspension (type cochon pendu)

● au trapèze

● aux anneaux

● avec 2 cordes

Consignes

Trouver des façons différentes de tourner :

- en appui, partir d'une surface élevée,
- en suspension prendre son élan en poussant sur ses pieds.

Critères de réussite

J'ai réussi si, après avoir roulé, je me retrouve, à l'arrivée dans la même position qu'au départ

Fiche élève :

Réussit l'enrouler 3 fois sur 5 - voir Fiche élève S1 « rouler »

Difficultés possibles :

- prendre son élan et monter ses jambes,
- rester groupé et tourner facilement,
- maîtriser l'arrivée et arriver sur ses pieds équilibré.

Situation test

- un parcours imposé organisé autour des différentes familles où les réponses motrices correspondent à des consignes, laissant ainsi apparaître plus particulièrement le niveau de mémorisation des enfants de l'enchaînement de plusieurs actions simples,
- **et** des ateliers libres, où le matériel sera le seul incitateur, permettant ainsi à l'enfant de produire des réponses plus personnelles où la créativité, l'originalité seront davantage valorisées.

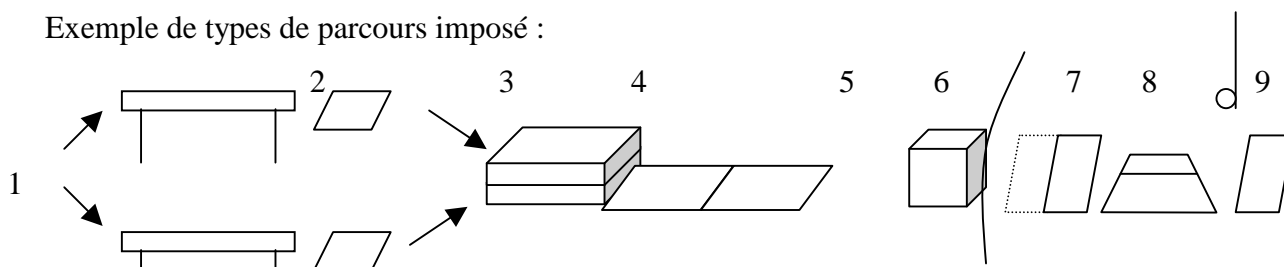
Ces propositions peuvent servir de situations tests dans des «rencontres maternelles».

But de la tâche

- pour le parcours imposé : présenter son « enchaînement » en respectant le sens du passage et / ou en choisissant le niveau de difficulté correspondant aux résultats obtenus lors des situations d'apprentissage (contrat).
- pour les ateliers libres : produire une réponse motrice à chaque appareil.

Dispositif

Exemple de types de parcours imposé :



Consignes

Les enfants choisissent la difficulté de l'atelier en fonction de leur niveau atteint.

Différents niveaux de réponses (1 et 2)

- ❶ sur la poutre haute ou basse niveau ❶ marcher ou niveau ❷ marcher et faire une statue,
- ❷ sauter avec une réception mal équilibrée (niveau ❶) ou équilibrée (niveau ❷),
- ❸ saut de lapin pour monter sur le plinth (caisse) niveau ❶ arrivée à genoux, niveau ❷ arrivée sur les pieds,
- ❹ s'allonger sur le plinth et sortir : niveau ❶ en roulade, niveau ❷ une roulade arrivée sur les pieds suivie d'une deuxième,
- ❺ réception de la roulade: niveau ❶ assis ou niveau ❷ sur les pieds,
- ❻ monter sur la caisse, prendre la corde, s'élancer et se balancer pour franchir: niveau ❶ se balance mais tombe dans la rivière, niveau ❷ la franchit complètement,

⑦ se réceptionner sur le tapis : niveau ① réception mal assurée, niveau ② la réception équilibrée,

⑧ du plinth, sauter, s'envoler pour toucher le tambourin suspendu, niveau ① saute mais ne touche pas le tambourin, niveau ② fait sonner le tambourin,

⑨ se réceptionner sur le tapis : niveau ① réception mal assurée, niveau ② réception équilibrée.

Fiche élève

	ne réussit pas	réussite niveau ①	réussite niveau ②
① poutre basse			
① poutre haute			
② réception			
③ saut de lapin			
④ roulade			
⑤ réception roulade			
⑥ se balancer			
⑦ réception			
⑧ s'envoler			
⑨ réception			

ateliers libres avec fiche élève à élaborer (à partir des éléments des situations d'apprentissage)