

UN PROJET COLLECTIF

Cet ouvrage pédagogique sur le savoir rouler à vélo est le résultat de deux ans de réflexion et d'action sur le terrain. Les auteurs se sont appuyés sur de nombreuses expérimentations conduites dans les classes, dans tout le département du Tarn, en partenariat régulier avec l'USEP et les collectivités locales.

Le suivi des classes engagées dans cette recherche-action, les réunions d'équipe ont été autant de moments permettant de réguler, d'approfondir et de formaliser la démarche d'apprentissage proposée par les auteurs.

Conception, coordination, réalisation

• Laurent Maurel, CPD-EPS DSDEN du Tarn

Conception, réalisation, suivi sur le terrain

- Stéphanie Barrau, CPC-EPS de Castres
- Brigitte Delmas, CPC-EPS de Carmaux (jusqu'en 2022)
- Xavier Enjalbert, CPC-EPS de Gaillac (depuis 2022)
- François Jarry, CPC-EPS de Gaillac (jusqu'en 2022)
- Damien Joly, CPC-EPS de Lavaur (depuis 2021)
- Olivier Méplomb, CPC-EPS de Lavaur (jusqu'en 2020)
- Sandrine Montès, CPC-EPS d'Albi
- Marie-Hélène Soyer, professeur d'EPS (INSPÉ d'Albi)
- Grégory Staffoni, CPC-EPS de Mazamet
- Chrystèle Studnicki, CPC-EPS de Carmaux (depuis 2022)
- Marc Visentin, CPC-EPS de Lavaur (2020-2021)

Expérimentation du projet

- Alexandre Bruyère, Puygouzon (CE2, CM1)
- Claire Chopin, Mazamet (CE2, CM1, CM2)
- Karine Delfau, Rivières (CE2)
- Céline Larroque, Saint-Sulpice (CM1, CM2)
- Marjolaine Ferrand, Mazamet (CP, CE1)
- Magali Fournier, Saint-Lieux-lès-Lavaur (CM1)
- Hélène Frantz, Castres (CM1, CM2)
- Sylvain Ginestet, Virac (classe unique)
- Stéphanie Goutal, Saint-Sulpice (CM1, CM2)
- Sébastien Lô, Monestiés (CM1, CM2)
- Gaëlle Rabou, Mazamet (CE2, CM1, CM2)
- Noémie Moreau, Saint-Sulpice (CE2, CM1, CM2)
- Élodie Valax, Briatexte (CM1, CM2)
- Cécile Vayssière, Briatexte (CM1, CM2)

Partenaires de terrain

- David Andrieux, éducateur sportif, Castres
- Bernard Beltra, éducateur sportif, Carmaux
- Émilie Destribats, déléguée départementale USEP
- Philippe Lemonier, éducateur sportif, Castres
- Jérôme Resserquier, éducateur sportif, Castres

Relecture

- Guy Bénézech
- Patrick Lamouroux
- Christine Saquer

Remerciements particuliers pour leur contribution à ce projet :
– à l'USEP du Tarn ;
– à l'Association des médaillés de la Jeunesse, des Sports et de l'Engagement associatif ;
– à Denis Drubay, délégué Prévention Mail du Tarn.



Les publications des Éditions EP&S sont protégées par le droit d'auteur. Les copies d'extraits de cette publication, pour un usage pédagogique, sont autorisées si votre établissement dispose de l'autorisation du CFC (Centre français d'exploitation du droit de copie).
En savoir plus : <http://www.cfcopies.com/site-pedagogique/index.html>

Suivi éditorial, conception graphique :

Jean-Michel Piquard

Illustrations : Corinne Tarcelin

Vignettes extraites de la BD : Laurent Grossat

Photographies : Équipe départementale EPS du Tarn

ISBN : 978-2-86713-634-4

© Éditions EP&S, 2023

11, avenue du Tremblay

75012 Paris

www.revue-eps.com

SOMMAIRE

Préface	4
Introduction : une approche interdisciplinaire finalisée par un projet	5
Des apprentissages ancrés dans une histoire collective	5
Une bande dessinée comme support d'apprentissage	6
Les principaux thèmes traités	7
Quelle démarche d'apprentissage ?	8
1. Les apprentissages en EPS	9
Le cyclisme	9
Le cyclisme dans les programmes scolaires	9
Le savoir rouler à vélo (SRAV)	9
Former un citoyen cycliste	12
L'élève à vélo	13
Des repères de progressivité	13
Une séquence d'apprentissage en vélo	15
L'évaluation	16
Les parcours	18
Situations d'apprentissage : s'équilibrer	22
Situations d'apprentissage : piloter	26
Situations d'apprentissage : prendre des informations	32
Situations d'apprentissage : gérer son effort	38
Fiche de vérification du vélo	40
2. Les apprentissages en français	41
La bande dessinée : un genre littéraire riche en apprentissages	41
Une séquence d'apprentissage en littérature	42
Une séquence d'apprentissage sur le lexique du vélo	46
3. Les apprentissages en sciences et technologie	57
Comprendre le fonctionnement des développements	57
Comprendre les bienfaits de l'activité physique sur la santé	58
4. Les apprentissages en EMC	61
La citoyenneté au cœur du projet	61
Des ateliers de réflexion et d'échange	63

PRÉFACE

Comment résister à l'invitation de cette « échappée belle », dont l'écho nous semblerait presque déraisonnable tant ces derniers mois nous ont contraints à la prudence. Quelle plus belle expérience, pourtant, que l'aventure partagée d'une équipe de formateurs à l'expertise affûtée et à l'humilité non feinte, qui ose embarquer des enseignants aventureux dans des chemins de traverse, ceux du savoir rouler à vélo, aux parfums d'école buissonnière. Pour leurs élèves chanceux, à nouvelles aventures, nouveaux défis...

Derrière les images bucoliques qui peuvent être convoquées à cette occasion, tout enseignant ayant osé se frotter à la construction de compétences motrices, civiques, citoyennes chez ses élèves a pu mesurer la complexité de l'élaboration d'une progression : par quoi commencer ? Comment établir des séquences « tenables » en classe entière ? Comment accompagner un enfant à dépasser sa peur première pour tenir en équilibre, pédaler, maîtriser sa trajectoire, savoir tourner, freiner, s'arrêter et repartir, tomber parfois... et remonter en selle ? Autant de petites aventures, de conquêtes personnelles et de grandes victoires à la clé pour chacun.

À l'approche des JO 2024, cette invitation au voyage initie aux valeurs de l'olympisme : amitié, excellence et courage. Vous le découvrirez, chaque personnage de cette équipée n'est jamais totalement ce qu'il semble être au premier regard, invitant le lecteur à aller au-delà du jugement et des apparences. Il apprend avec les (et des) autres, à l'instar de la vie d'une classe où l'ambition des projets conduits, la qualité du regard porté sur chacun, la richesse des expériences vécues et des tâches proposées permettent à tous de conquérir de nouveaux savoirs – et donc de nouveaux pouvoirs d'agir –, de choisir, de penser, enrichissant ainsi l'expérience des émotions et du plaisir liés à la capacité à réussir et à la maîtrise de la prise de risque. Grâce aux interactions explicites entre la bande dessinée *L'échappée belle* et les activités conduites en classe, dans le cadre de la polyvalence du premier degré, les enfants peuvent comprendre ce qu'ils font et pourquoi ils le font, devenant d'authentiques acteurs de leurs apprentissages.

Chacun a fait l'expérience d'une première fois à vélo. De l'enivrante sécurité des petites roues à la randonnée nez au vent, il a parfois fallu risquer quelques genoux couronnés et le plaisir de petits goûters consolatoires pour conquérir son autonomie de déplacement, sur tous les terrains, seul ou en groupe.

Se lancer dans l'aventure de cette échappée belle, qui mêle prise de risque, imaginaire, émotion, coopération, défi, jeu et activité physique, c'est conquérir la liberté d'être, d'apprendre, de partager.

Que tous ceux qui ont conçu ou participé à ce projet soient remerciés pour la ferveur de leur engagement.

Marie-Claire Duprat
IA-DASEN du Tarn

INTRODUCTION

Une approche interdisciplinaire finalisée par un projet

Ce livret, socle pédagogique de la bande dessinée *L'échappée belle*, propose à la fois une démarche d'enseignement et des contenus didactiques. Après deux années de pratique et de réflexion, d'allers-retours entre les classes qui ont expérimenté le projet et l'Équipe départementale EPS du Tarn, les personnages de la BD se sont progressivement affirmés, l'histoire s'est précisée et des propositions didactiques ont été développées en cohérence avec le support littéraire.

Des apprentissages ancrés dans une histoire collective

Un support littéraire donnant sens aux acquisitions visées

Savoir rouler à vélo, comme les sept autres tomes produits par l'Équipe départementale EPS du Tarn, propose la mise en œuvre d'une démarche interactive, interdisciplinaire et ludique. Le support littéraire, ici une bande dessinée, met en scène des personnages auxquels les élèves peuvent facilement s'identifier. En effet, trop souvent, les activités proposées en classe, créées de toutes pièces, n'ont pas de sens pour les élèves. C'est pourquoi cette publication, comme les précédentes de la collection, met les activités physiques en relation avec un support littéraire afin de donner une finalité aux acquisitions visées et d'inscrire les élèves dans un projet d'apprentissage. L'enseignant devra alors « présenter et organiser la séquence comme une histoire collective dans laquelle chacun

a un rôle à jouer »¹. Ainsi les savoirs seront perçus par les élèves comme des ressources, comme des solutions aux problèmes à résoudre car « on n'apprend bien que ce qui répond aux questions que l'on se pose »². Les personnages de la BD s'engagent ainsi dans l'apprentissage du vélo afin de se rendre à Paris pour assister aux jeux Olympiques de 2024. Pour l'enseignant, l'enjeu consiste à favoriser l'identification des élèves aux personnages et l'appropriation de leur projet. La classe est alors en mesure de formuler son propre projet de voyage : parcourir quelques kilomètres pour assister à un spectacle, participer au P'tit Tour USEP...

1. TERRÉ (N.), « L'enchaînement des tâches et des leçons », in TRAVIER (M.), RIV (O.), *L'engagement de l'élève en EPS*, Éditions EP&S, 2018, p. 135.
2. ROUSSEAU (J.-J.), *Émile ou De l'éducation*, 1762.

Une démarche interdisciplinaire rendant compte de la complexité du monde

Dans ce projet, outre l'exploitation en EPS, nous proposons des pistes en français, en sciences et technologie et en EMC. « Parce que toute vision spécialisée, parcellaire est pauvre »³, il ne s'agit nullement d'une approche thématique, laquelle aurait pu nous conduire à multiplier les pistes d'exploitation à l'infini dans toutes les disciplines comme « autant de petits mondes fragmentés, vestiges d'une connaissance éparpillée »⁴. Nous souhaitons au contraire proposer une démarche synthétique

3. MORIN (E.), *Introduction à la pensée complexe*, ESF Éditeur, 1990, p. 93.
4. DE ROSNAY (J.), *Le macroscopie*, Le Seuil, 1975, p. 11.



Découverte en classe de la bande dessinée « L'échappée belle »

rendant compte de la complexité et de la richesse du monde. Chaque situation exposée dans la BD est exploitée dans le projet d'apprentissage des élèves. Par exemple, les problématiques de sécurité liées à la circulation sur la chaussée sont introduites par les imprudences de Paulo et prennent donc sens pour les élèves dans l'élaboration et la mise en œuvre de leur propre projet. Nous souhaitons ainsi lutter contre le morcellement disciplinaire qui appauvrit le savoir : « Une connaissance fragmentée selon les disciplines rend souvent incapable d'opérer le lien entre les parties et les totalités et doit laisser place à un mode de connaissance capable de saisir les objets dans leur contexte, leurs complexes, leurs ensembles. »⁵

Une bande dessinée comme support d'apprentissage

Des personnages emblématiques

Les personnages principaux entrent en action dès la première page.



Valentine est sportive et bricoleuse. Elle porte sur Paulo un regard amusé et bienveillant et aime discuter et échanger avec Charly. Elle est le point de stabilité du groupe, son leader.



Paulo représente l'adolescent immature, égo-centrique, mais généreux dans l'effort et dans ses relations avec ses camarades. Il se met souvent en danger, ce qui permet de dévoiler les obstacles, les dangers et les conduites à risque. Tout au long du récit, les épreuves auxquelles il est confronté l'amènent à se remettre en cause, même si ce n'est pas toujours le cas sur le moment. Finalement, il apprend à mieux se connaître et gagne en maturité.

5. Moniv (E.), *Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur* Le Seuil, 1999, p. 12.



Charly est en fauteuil et, au début de l'histoire, on comprend que son domaine d'excellence c'est le verbe, la culture... Il emploie un registre de langue soutenu, ce qui offre l'occasion de conduire de nombreuses activités d'exploitation en français. Dès la première page, il exprime son humour (« j'ai les jambes en coton ») quand Paulo manque de peu de se faire écraser. L'aventure qu'ils vont vivre lui permettra, au même titre que Paulo, de se révéler à lui-même et de découvrir un potentiel physique qu'il ignorait.



Raymond, sportif de haut niveau, s'entraîne pour les jeux Olympiques. Si, dans les premières planches, il apparaît comme un athlète énergique focalisé sur l'entraînement, plutôt hautain vis-à-vis des trois apprentis cyclistes, il manifeste rapidement de l'attention puis de la tendresse à leur égard. Il guidera leurs apprentissages, suscitera leur projet de voyage et leur transmettra des valeurs qui se concrétiseront au cours de leurs expériences.



Manon, elle aussi sportive de haut niveau, est un personnage secondaire que les trois enfants rencontrent à différents moments de l'histoire. Elle a pour fonction principale de montrer qu'un sportif de haut niveau peut être... une sportive. La fin de l'histoire renforce ce message.

Les moments clés du récit

Avant d'engager l'écriture de la BD, des thèmes, des sujets de réflexion, des valeurs que le collectif d'auteurs souhaitait communiquer ont été définis. Des personnages ont ensuite été créés pour les incarner. Enfin, le synopsis a été élaboré en privilégiant le rythme du récit. Ceci s'est traduit par un découpage en étapes (pour les trois héros) correspondant aux sept épisodes structurant le récit. Il s'agissait aussi de faire progresser simultanément l'apprentissage du vélo, le voyage vers

Paris, la maturation des personnages, et de distiller au fil du récit les valeurs défendues par les auteurs.

Le tableau page suivante traduit en moments-clés la progression de ces différents aspects dans la BD.

Une structuration en sept épisodes

Les sept épisodes de l'histoire correspondent aux différentes étapes du voyage. Des apprentissages ont été définis pour chaque épisode, finalisés par un défi.

SEPT ÉPISODES, SEPT DÉFIS

• **Épisode 1.** Cite trois éléments indispensables pour faire du vélo en toute sécurité.

Réponse : freins – casque – sonnette – pneus gonflés – roues serrées

• **Épisode 2.** Cherche le nom de l'inventeur des jeux Olympiques modernes.

Réponse : Pierre de Coubertin

• **Épisode 3.** Retrouve deux monuments appartenant au patrimoine mondial de l'Unesco.

Réponse : cathédrale d'Albi – canal du Midi

• **Épisode 4.** Es-tu capable de repérer quatre éléments de signalisation routière et de donner leur fonction ?

Réponse : direction obligatoire – sens interdit – stationnement interdit – piste cyclable obligatoire – piste cyclable conseillée – vitesse limitée à 50 km/h

• **Épisode 5.** Quand la côte devient raide, les personnages ont trouvé trois solutions pour la gravir plus facilement : lesquelles ?

Réponse : changer de braquet – se mettre en danseuse – gérer son effort

• **Épisode 6.** Quelles sont les quatre imprudences commises par les personnages ?

Réponse : rouler sur la partie gauche de la chaussée – ne pas disposer de vêtements adaptés aux conditions météorologiques – ne pas disposer de vêtements réfléchissants et de système d'éclairage – freiner de façon intempestive sur une route mouillée

Épisode 7. Les cinq anneaux olympiques se cachent dans cet épisode : retrouve-les.

Réponse : p. 41, l'anneau bleu sur le toit du palais du Louvre – p. 44, l'anneau jaune sur la hanche du dinosaure – p. 46, l'anneau vert sur la pelouse du Stade de France – p. 47, les anneaux rouge et bleu dessinés à l'entrée droite du dojo – p. 49, l'anneau noir sur la roue du fauteuil de Charly

Événements	Pages
Les trois personnages principaux sont présentés.	3
Le sujet est annoncé : le vélo.	4
Les caractères de Valentine (bricoleuse) et Paulo (impatient) s'expriment.	5
L'apparition subliminale de Raymond se traduit par une trainée rouge.	9
Raymond prend corps, la thématique des JO est introduite.	12
Raymond débute sa transformation de sportif de haut niveau en éducateur.	13
L'apprentissage du vélo débute.	14
À travers sa vision du sport, Raymond transmet des valeurs de persévérance et d'épanouissement personnel.	16
Le voyage débute.	17
Paulo s'ouvre aux autres et va sauver Charly.	25
Charly prend conscience d'une des valeurs énoncées par Raymond : « avoir du cœur ».	26
Manon, cycliste de haut niveau, fait sa première apparition.	33
Paulo apprend à faire face, prend confiance en lui et se sensibilise à une autre valeur exprimée par Raymond : « persévérer ».	34
Continuant sa mue, Paulo se révèle à lui-même et se remémore une nouvelle valeur revendiquée par Raymond : « se connaître ».	39
Raymond et les trois enfants arrivent à Paris.	41
Alors que Raymond n'est pas qualifié pour les JO, Paulo le reconforte avec délicatesse en lui témoignant toute sa reconnaissance.	45
La mue de Paulo est terminée : il « voit » les autres, apprécie leurs performances et se découvre l'envie de s'engager dans une activité à caractère artistique qui lui permet de découvrir un nouvel univers.	46
Charly, qui a pris du plaisir tout au long du voyage, se découvre un potentiel, des capacités physiques.	47
Manon, qualifiée pour la course, a peut-être gagné une médaille : les enfants mesurent leur chance de l'avoir côtoyée.	49
Raymond affirme en conclusion : « Cette aventure vous a fait grandir. »	50

Deux possibilités nous sont apparues pour présenter ces défis :

– soit les adosser exclusivement aux contenus d'apprentissage présents dans l'épisode (au risque de concevoir un support littéraire très didactique) ;
– soit proposer des tâches amenant l'élève à réinvestir le support pour mieux se l'approprier.

Nous avons choisi la seconde option car la lecture d'une BD se prête bien à ces allers-retours qui permettent de découvrir des complémentarités nouvelles entre le texte et le dessin.

Les principaux thèmes traités

Différents thèmes sont abordés au cours du récit. S'ils sont parfois traités de façon explicite à travers un propos tenu ou

une expérience vécue, il était également important qu'ils se révèlent au lecteur après un effort d'analyse et de réflexion. Il importe en effet qu'un support littéraire soit résistant et livre de nouvelles découvertes, de nouveaux sujets, au fur et à mesure de l'investigation du lecteur.

Le handicap

Il nous a semblé important, dans le cadre de l'EPS, de traiter du handicap. Comment vit-on son rapport à l'activité physique ? Comment trouve-t-on sa place dans un groupe, dans un projet ? Quelles perspectives offrir à ces jeunes afin qu'ils puissent se projeter et s'engager ? Pour chacune de ces questions, une réponse est donnée à Charly : un matériel adapté lui permettra de prendre part à l'aventure, d'éprouver des sensations, d'explorer finalement tout un potentiel physique.

L'égalité entre filles et garçons

Nous souhaitons affirmer qu'il n'y a pas de domaines, d'activités ou de tâches dédiés aux garçons et d'autres dédiés aux filles. Valentine est bricoleuse et s'intéresse aux objets techniques, aux sciences (en réalité, seulement 28 % des filles s'orientent vers des formations d'ingénieur⁶). De même, Manon est une sportive de haut niveau, ce qui va à l'encontre de certains stéréotypes. Lorsque l'on sait que « les femmes ont deux fois moins accès que les hommes à la pratique sportive dans certains territoires » et que « seulement 4 % sont licenciées dans un club de football »⁷, on comprend l'enjeu que représente la remise en cause de ces représentations.

Ainsi, Paulo, au début de l'histoire, est un garçon égocentrique, attiré par le danger, avant de se découvrir une sensibilité qui le conduira vers le breaking. En réalité, les activités sportives à caractère artistique concernent peu les garçons : seulement 7 % des pratiquants en danse et 22 % des pratiquants en gymnastique⁸. Or, selon Catherine Vidal, le sexe biologique est un facteur de moindre importance que l'entraînement, la motivation et l'apprentissage de techniques dans la réalisation d'une performance⁹.

L'événement sportif comme spectacle culturel

Ce sujet est traité de façon sous-jacente parce qu'il nécessite de la réflexion, de la recherche. Comment considérer les prestations de sportifs qui se produisent devant des milliers de spectateurs ? Le seul fait d'être réalisée devant un public permet-elle de qualifier une prestation sportive de spectacle culturel ? Nous ne le pensons pas. Certes, des émotions

6. « Filles et garçons sur le chemin de l'égalité. De l'école à l'enseignement supérieur », enquête de la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance, 2022.

7. « Politique de féminisation du sport ». En ligne : <https://sport.gouv.fr>

8. « Sport : socialisation et effets sur les pratiques physiques et sportives des filles et des garçons ». En ligne : <https://egaligone.org>
9. VIAL (C.), BIGNOT-BROWAYNS (D.), CERVEAU, sexe et pouvoir, Belin, 2005.

se transmettent du terrain aux tribunes, mais elles doivent être analysées afin de déterminer la nature du phénomène. Si ces émotions reposent essentiellement sur des sentiments d'appartenance à tel ou tel groupe, à telle ou telle couleur de maillot, si elles ne naissent que de l'enjeu ou de la rivalité, nous devons nous interroger sur leurs significations, les dérives qu'elles produisent et la responsabilité de l'enseignant face à cette problématique. Les élèves doivent être en mesure d'analyser l'énergie, la virtuosité, la solidarité ou encore la maîtrise gestuelle qui s'expriment dans une arène sportive. De la même façon que l'on développe des compétences de spectateur dans un projet artistique, il importe d'éduquer le regard des élèves dans toutes les activités physiques auxquelles ils sont confrontés. Les projets portés par les établissements scolaires labellisés « Génération 2024 », dont l'un des objectifs est de permettre aux élèves d'assister à un événement sportif, devraient prendre en compte cette préoccupation. En effet, c'est à ces conditions que le spectacle sportif pourra contribuer à la formation d'un « citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble »¹⁰. C'est pour cette raison que la BD ne montre ni maillots nationaux ni podium, que nous ne savons pas si Manon gagne l'épreuve olympique, que Raymond découvre la richesse du partage, que Charly parle de « s'affranchir de la gravité... de la vitesse... ». C'est aussi la raison pour laquelle Paulo s'ouvre au breaking et découvre qu'un geste peut avoir comme principal enjeu d'émouvoir.

Le sport comme révélateur de soi
Le sport est un révélateur de soi car il conduit à se fixer des défis, à s'engager dans la durée pour atteindre ses objectifs, à être confronté au doute, à éprouver sa résistance physique et mentale... Finalement, le sport nous confronte à des épreuves, aux autres, mais aussi à

10. « Programme d'enseignement du cycle 3 », BO n° 31 du 30 juillet 2020.

nous-même. Le personnage de Raymond tient le rôle de passeur, celui qui aidera les enfants à se révéler, à se découvrir. À ce titre, il conviendra avec les élèves de s'interroger sur le sens des réponses de Raymond aux questions des enfants, en page 16 de la BD. En effet, à différents moments clés de l'histoire, ceux-ci se remémoreront ses propos et y trouveront un sens personnel en écho à une expérience vécue, voire une épreuve surmontée.

Quelle démarche d'apprentissage ?

Au tout début de l'expérimentation, nous pensions proposer un scénario pédagogique qui organiserait dans le temps la lecture de la BD et les activités en EPS, en français, en EMC, en sciences et technologie. Or, chaque classe étant différente et chaque environnement particulier, nous avons constaté qu'un cadre rigide ne pouvait fonctionner, et ce d'autant moins au regard de la créativité pédagogique des enseignants. Nous avons toutefois identifié trois constantes propres à la démarche d'apprentissage proposée.

Gérer le temps de manière différenciée

En règle générale, les classes ont lu les deux premiers épisodes de la BD avant de commencer l'apprentissage du vélo. Les enfants se sont donc immergés dans l'histoire, ont découvert les personnages, ce qui a facilité la création

de liens entre le support littéraire et le vécu des élèves en EPS. À partir du troisième épisode, tous les enseignants ont commencé à convoquer les différentes disciplines pour servir leur projet d'apprentissage.

La lecture de la BD s'est déroulée généralement sur cinq à sept semaines, les séances d'EPS se poursuivant parfois au-delà selon les projets, selon les niveaux.

Organiser des allers-retours entre la fiction et le réel

Au début des séances consacrées à l'apprentissage du vélo, les enseignants ont pris le temps de situer le travail des élèves en relation avec les aventures des personnages. Afin de rendre ce lien concret, une fiche de révision du vélo a été créée (voir p. 40), mettant en scène les personnages de la BD. Cela a permis de mettre en place, au début de chaque séance d'EPS, un rituel consistant pour chaque élève à vérifier son vélo, dans une perspective de sécurité.

Produire des traces écrites variées

Les traces écrites produites par les élèves en relation avec le support littéraire, leur vécu et leurs expériences facilitent la compréhension de l'histoire et l'appropriation des contenus en liaison avec le savoir rouler à vélo (SRV). Quant aux traces numériques (photos et vidéos) réalisées tout au long de la séquence, elles leur permettront de mesurer leurs progrès et de valider les étapes d'apprentissage.



Rituel préalable de vérification du vélo en binôme

Les apprentissages en EPS

Le cyclisme

Qu'est-ce que le cyclisme ?

Le cyclisme est une activité de déplacement en roulant, au moyen d'un vélo. Néanmoins, ce terme recouvre une réalité plurielle qui en constitue sa richesse. C'est tout d'abord un moyen de déplacement utilisé quotidiennement par de nombreuses personnes à travers le monde. C'est aussi une activité sportive et de loisir qui regroupe des pratiques différentes : vélo tout terrain (VTT), cyclo-cross, cyclisme sur piste, cyclisme sur route, BMX (bicycle motocross)... C'est enfin un spectacle populaire et gratuit mettant en scène des équipes professionnelles, par exemple le Tour de France retransmis aux heures chaudes de l'été.

Les bénéfices du cyclisme

Les préoccupations liées à l'écologie, à la santé et à la sécurité des personnes conduisent les sociétés modernes à investir dans le développement du cyclisme. En effet, cette activité physique constitue un moyen de déplacement économe en énergie, non polluant et bénéfique pour la santé. L'école constitue dès lors un lieu stratégique pour sensibiliser les élèves à ces enjeux.

Le cyclisme dans les programmes scolaires

Le cyclisme, comme la natation, appartient au champ d'apprentissage 2 (CA 2) : « Adapter ses déplacements à des environnements variés. » Ces deux activités partagent des enjeux de sécurité

fondamentaux, évalués à partir d'une continuité d'actions. L'élève doit être en mesure d'identifier les dangers présents dans l'environnement et d'adapter sa réponse motrice au contexte, en tenant compte de ses capacités. Cela implique aussi de réaliser en classe un travail centré sur les règles de sécurité qui, en cyclisme, se traduisent notamment par la connaissance des règles de circulation sur la chaussée.

ATTENDUS DU CA 2 AU 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. »¹

Le savoir rouler à vélo (SRV)

De même que, dans le premier degré, l'apprentissage de la natation conduit à l'attestation du savoir-nager, l'apprentissage du cyclisme permet de valider l'attestation du savoir rouler à vélo. Aussi la BD met-elle constamment en relation les aventures des personnages avec les attendus du SRV.

Ce dispositif interministériel, qui s'adresse aux enfants de 6 à 11 ans, vise un apprentissage sécurisé et en autonomie pour tous les élèves avant l'entrée au collège. Pour atteindre cet objectif,

1. « Programme d'enseignement du cycle 3 », BO n° 31 du 30 juillet 2020.

le programme prévoit une progression des apprentissages en trois blocs de compétences.

LES TROIS ÉTAPES DU SRV

- 1) Le savoir pédaler, qui correspond à la maîtrise des fondamentaux du vélo.
- 2) Le savoir circuler, qui permet de découvrir la mobilité à vélo en milieu sécurisé (espace non ouvert à la circulation).
- 3) Le savoir rouler à vélo, qui apprend aux enfants à circuler en situation réelle sur la voie publique.

Après une séquence d'apprentissage de 10 heures de pratique effective, une attestation de formation pour chaque élève peut être téléchargée².

2. <https://sports.gouv.fr/savoir-rouler-velo>



Gravir une côte en position danseuse

Les trois tableaux suivants mettent en lien les compétences visées par le SRAV avec les personnages et les pages de la BD concernés.

BLOC 1		SAVOIR PÉDALER EN MILIEU FERMÉ (2 à 5 heures) Maîtriser les fondamentaux de l'activité vélo		
Objectifs	Mots-clés	Compétences	Personnages	Pages
Acquérir un bon équilibre Apprendre à conduire son vélo correctement	Pédaler Tourner Freiner	1 Mettre son casque et le régler.	Charly Raymond	8 14
		2 Nommer les éléments simples d'un vélo : cadre, potence, guidon, roues, fourche, dérailleurs, freins, pédales, selle.	Tous	7
		3 Identifier les éléments de sécurité du vélo : éclairage, freins, catadioptrés, sonnette.	Tous Valentine	7 38
		4 Vérifier le bon fonctionnement des principaux éléments du vélo : les freins, le serrage de la potence, le serrage et le réglage de la hauteur de la selle, la pression des pneus, le serrage des roues.	Valentine Charly	6
		A Monter et descendre de son vélo à l'arrêt.	Tous	14-16
		B Démarrer pied au sol.	Paulo	14-16
		C Conduire son vélo en ligne droite.	Tous	14-16
		D Conduire son vélo sur un parcours avec un slalom simple.	Charly	14-16
		E Ralentir, freiner et s'arrêter dans une zone délimitée.	Paulo	14-16
		F Rouler en enlevant un appui (une main ou un pied).	Paulo	14-16
		5 G Rouler dans un couloir étroit (30 cm x 10 m) en position cavalier.	Valentine	14-16
		H Prendre des informations en roulant.	Charly Tous	30 38
		I Effectuer un virage à 90 degrés.	Paulo	14-16
J Franchir un petit obstacle.	Valentine	14-16		
K Changer ses vitesses.	Manon Raymond	33		

BLOC 2		SAVOIR CIRCULER EN MILIEU FERMÉ (3 heures) Découvrir la mobilité en milieu sécurisé		
Objectifs	Mots-clés	Compétences	Personnages	Pages
Rouler en groupe Communiquer pour informer les autres d'un changement de direction Découvrir les panneaux du code de la route	Communiquer Informer Code de la route	1 Identifier les espaces de circulation adaptés aux vélos.	Paulo Charly	26
		2 Circuler en respectant le code de la route et reconnaître les principaux panneaux de signalisation.	Paulo Valentine Charly	23-27
		3 Rouler en tenant compte des autres cyclistes et des piétons.	Charly Paulo	26-27
		4 Communiquer avec les autres cyclistes et les piétons : faire connaître sa direction, identifier les changements de direction des autres cyclistes, remercier.	Paulo Valentine Charly	26-27

BLOC 3		SAVOIR ROULER À VÉLO (2 à 5 heures) Se déplacer en situation réelle		
Objectifs	Mots-clés	Compétences	Personnages	Pages
Apprendre à rouler en autonomie sur la voie publique S'approprier les différents espaces de pratique	Autonomie Voie publique Situation réelle	1 Identifier les espaces de circulation adaptés aux vélos.	Paulo Charly	26
		2 Circuler en respectant le code de la route.	Paulo Valentine Charly	3 23-26
		3 Circuler en tenant compte des autres usagers de l'espace public et de la route : piétons, cyclistes, automobilistes, motards, transports en commun...	Paulo	27 36
		4 Rouler à droite sur la voie publique.	Paulo	36
		5 Rouler en groupe.	Paulo Valentine Charly	19 37-38
		6 Prendre sa place sur la chaussée, notamment dans les giratoires et les intersections.	Paulo Valentine Charly	23-24



Régler sa selle



Rouler en retirant un appui



Prendre des informations en roulant



Indiquer un changement de direction



Prendre sa place sur la chaussée lors d'une intersection

Former un citoyen cycliste

Transmettre des valeurs : respect, partage, engagement

Si l'EPS concourt à doter les élèves de nouveaux pouvoirs moteurs, sa finalité dépasse cette seule ambition puisqu'il s'agit de « former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble »¹. Dès lors, l'enseignant doit interroger en quoi et comment les connaissances et les techniques qu'il transmet à ses élèves, comme les activités et les situations qu'il leur propose, contribuent à cette finalité.

En effet, le seul fait de pratiquer le football, le cyclisme ou la natation ne suffit pas à former un citoyen. De même, le sport ne devient un facteur de socialisation qu'en respectant certaines conditions de pratique et d'encadrement. Un

citoyen est d'abord une personne qui se reconnaît dans des valeurs de respect, de tolérance, de partage, de solidarité et d'engagement, et qui est capable de « s'investir positivement dans des projets communautaires »².

Cette mission assignée à l'EPS implique d'étendre la palette des savoirs transmis à l'élève, de dépasser les seuls contenus techniques, de s'intéresser « à l'activité des individus et des groupes qui produisent la pratique culturelle [...] » afin de confronter l'élève à « [...] l'activité réelle, totale, inclusive et citoyenne, des collectifs qui font la pratique culturelle »³.

Une ouverture au monde associatif

Il s'agit alors, dans le cadre d'une séquence d'apprentissage, d'identifier les différentes formes de pratique évoquées

précédemment et d'en repérer les règles et modalités de fonctionnement. L'élève devra aussi être initié à l'organisation associative qui structure le monde sportif. À cette fin, faire vivre une association USEP au sein de son école, avec l'aide d'adultes, semble une activité particulièrement formatrice.

L'enseignant pourra aussi offrir la possibilité à l'élève de repérer dans l'environnement de l'école les structures associatives ou publiques qui peuvent lui permettre, après la classe, de poursuivre les activités découvertes en EPS.

Ainsi, les savoirs acquis à l'école pourront trouver une application en dehors de celle-ci, favorisant le développement de la citoyenneté, et donc la finalité de l'EPS.

Cyclisme et citoyenneté

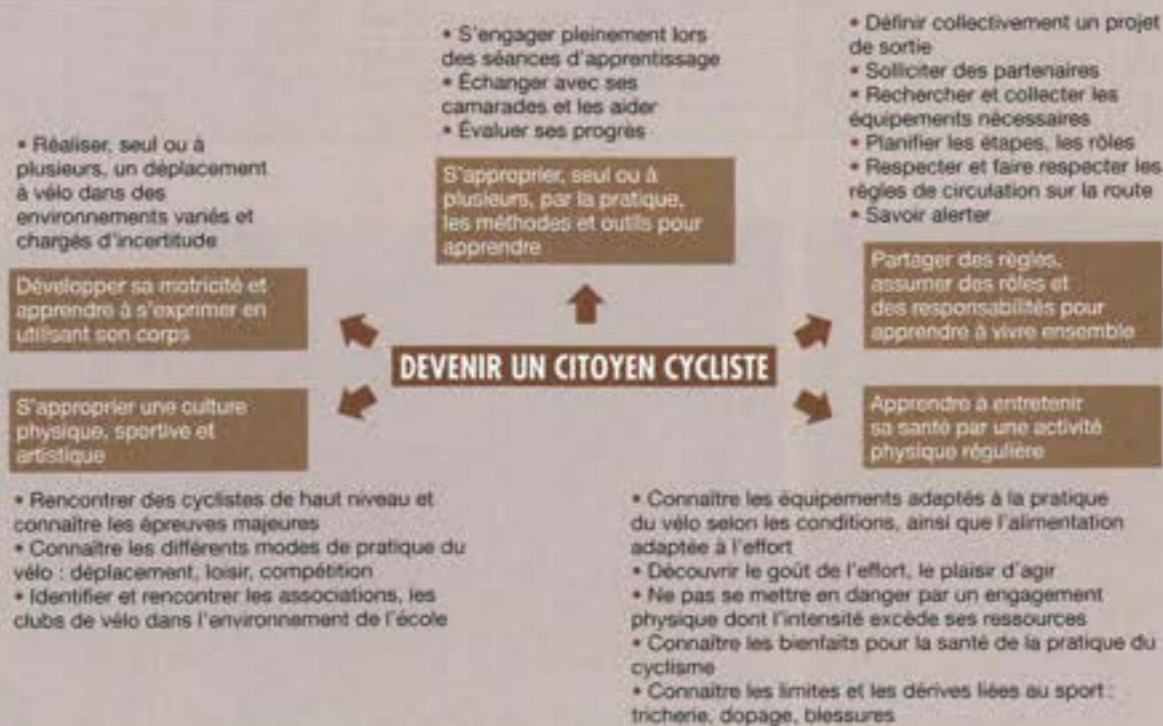
Nous proposons une approche globale et citoyenne du cyclisme inscrite dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture, ainsi que dans les programmes d'EPS.

2. DELIGNÈRES (D.), « Une approche culturelle de la citoyenneté », *Contre-pied*, 2003, p. 2.

3. DELIGNÈRES (D.), « Culture, enseignement, et éducation physique et sportives », 2019, p. 7. En ligne : <https://didierdeligneresblog.wordpress.com>

1. « Finalité de l'EPS », Programme d'enseignement du cycle 3, BO n° 31 du 30 juillet 2020.

Appréhender toute la richesse d'un projet de déplacement en vélo



L'élève à vélo

Avant de confronter l'élève à telle ou telle forme de pratique du vélo, il conviendra de développer chez lui des compétences lui permettant de s'adapter à différents environnements (routes ouvertes à la circulation, chemins, dénivelés divers...) et différents engins (VTT, BMX, vélo de route). Ces compétences s'articulent autour des quatre fondamentaux de l'activité : l'équilibre, le pilotage, la prise d'information et la gestion de l'effort.

L'équilibre

La gestion de l'équilibre est une priorité car un élève en difficulté dans ce domaine de compétences est incapable de se centrer sur le pilotage ou de prélever de l'information autour de lui. C'est ainsi qu'à l'école maternelle les enfants sont confrontés à de nombreux objets roulants et, lors des récréations, ils ont généralement à leur disposition des draisiennes, engin idéal pour éprouver son équilibre. Au cycle 2, ce travail sur draisiennisme est parfois poursuivi pour ceux qui en ont besoin, tandis que pour les autres les vélos font leur apparition.

Le pilotage et la prise d'information

Le pilotage du vélo se concrétise dans la capacité de l'élève à gérer ses trajectoires et à maîtriser sa vitesse. Ce domaine de compétences est intimement lié à la capacité à anticiper, et donc à prendre de l'information autour de soi.



Équilibre roue libre en position cavalier



Pilotage du vélo sur un slalom



Franchissement d'un tremplin

S'il a globalement résolu ses problèmes d'équilibre, l'élève pourra se décentrer et porter son regard autour de lui. Sur le plan de la sécurité, être à l'écoute des bruits, dans un environnement ouvert à la circulation, constitue une source d'informations essentielle.

La gestion de l'effort

La gestion de l'effort, souvent peu investie dans les projets des classes, revêt pourtant un double enjeu de santé et de sécurité. En effet, lors d'une pratique sportive, la fatigue qui s'installe réduit à la fois les capacités physiques et l'attention, ce qui peut altérer la réaction face à un imprévu. Enfin, le cyclisme, par sa forte valence énergétique, constitue une activité idéale pour développer les capacités physiques des élèves, améliorer leur endurance et réguler leur masse corporelle.

Tenir compte de la charge attentionnelle et émotionnelle

Apprendre à faire du vélo ne se limite donc pas à pédaler. Les contenus à maîtriser sont nombreux et, pour les assimiler, l'élève devra être très concentré. En effet, « tout apprentissage requiert un effort d'attention qui mobilise une quantité importante d'énergie »⁴. À mesure que l'élève progressera dans chacun des fondamentaux, le niveau de contrainte

auquel il sera confronté diminuera et le rendra plus disponible pour de nouveaux apprentissages.

Le débutant devra s'engager dans une activité représentant une charge émotionnelle importante, en lien avec la peur de la chute. Or, un élève submergé par la peur n'est disponible ni du point de vue moteur ni du point de vue cognitif. L'enseignant devra donc être particulièrement attentif aux élèves en difficulté en se tenant à leur côté pour les aider, les rassurer et réajuster les tâches au besoin.

Des repères de progressivité

Pour chacun des fondamentaux de l'activité, les progrès peuvent être catégorisés en trois niveaux de réponses motrices, du débutant au cycliste (voir p. 14).

Les progrès ne sont pas linéaires. De même, les élèves ne progressent pas de façon simultanée dans un (ou plusieurs) domaine(s) de compétences. Par exemple, un élève peut atteindre le niveau 3 dans la gestion de son équilibre au démarrage sans parvenir à s'équilibrer avec un appui de moins, ou bien sans savoir modifier le rapport de vitesse à bon escient.

Les compétences articulées autour des quatre fondamentaux de l'activité constituent donc des repères pour l'enseignant afin qu'il puisse situer les progrès de ses élèves et, selon les besoins, leur proposer des contenus adaptés.

4. MOUSSIER (S.), « Cyclisme. Les fondamentaux de l'apprentissage », *EPS1*, n° 109, 2002, p. 30.

S'équilibrer			
Compétences	DU DÉBUTANT AU CYCLISTE →		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S'équilibrer au démarrage	Démarré grâce à une prise de vitesse initiale facilitée : en pente, poussé par un tiers.	Positionne sa pédale à 14 heures avant de démarrer (pour un droitier).	Démarré quelle que soit la position des pédales.
S'équilibrer en mouvement	Se rééquilibre principalement par des mouvements du guidon et zigzague.	Assure son équilibre en mobilisant son bassin, assis sur la selle.	Assure son équilibre avec un appui de moins.

Piloter			
Compétences	DU DÉBUTANT AU CYCLISTE →		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Gérer ses trajectoires	Se déplace selon une trajectoire aléatoire, zigzague.	Roule en ligne droite ou sur une grande courbe sans faire d'écart.	Enchaîne les changements de direction, réalise des virages à 90 degrés.
Gérer sa vitesse par le pédalage	Pédale de manière inefficace (en continu et de façon irrégulière), ce qui perturbe parfois l'équilibre.	Adapte sa fréquence de pédalage à sa vitesse de déplacement.	Adapte sa vitesse de déplacement aux configurations du terrain et aux contraintes de circulation.
Gérer sa vitesse en freinant	Freine en s'aidant des pieds sur le sol.	Utilise les freins.	Adapte le freinage selon le contexte.

Prendre de l'information (sur l'environnement, sur les autres et sur soi)			
Compétences	DU DÉBUTANT AU CYCLISTE →		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Lire la route	Fixe son regard sur le guidon.	Orienté son regard vers l'avant.	Anticipe des prises d'information visuelles et sonores dans l'espace environnant.
Adopter le bon développement	Réagit exclusivement en jouant sur la force de ses appuis ou en modifiant le rapport de vitesse à mauvais escient.	Modifie le rapport de vitesse à bon escient mais sans anticiper.	Modifie le rapport de vitesse à bon escient en anticipant.
Assurer sa sécurité et celle des autres	Se focalise sur la conservation de son équilibre.	Est attentif à sa propre sécurité.	Veille à sa sécurité et à celle des autres usagers.

Gérer son effort			
Compétence	DU DÉBUTANT AU CYCLISTE →		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Inscrire son effort dans la durée	S'engage de manière discontinue.	Dose son effort et s'engage en continu sur un parcours de moins d'1 heure.	Gère son effort dans la durée et s'adapte aux configurations du terrain sur un parcours d'1 heure 30.

Une séquence d'apprentissage en vélo

La durée de la séquence

Dans le cadre du programme du SRAV, 10 heures de pratique effective sont préconisées pour atteindre le niveau de compétence permettant « de circuler en situation réelle ».

Inspirés par Michel Delaunay⁵, nous proposons de définir la compétence comme la mobilisation dans l'action de connaissances, de savoirs, de façon pertinente, en vue de produire des résultats efficaces et reproductibles. Concernant la pratique du vélo, on comprend aisément l'enjeu sous-tendu par les adjectifs « efficaces » et « reproductibles », surtout s'ils sont considérés du point de vue de la sécurité. Aussi l'enseignant n'est-il pas tenu de se limiter aux 10 heures de pratique proposées dans le cadre du programme. S'il juge nécessaire, pour certains élèves, d'en faire davantage, il pourra mobiliser des heures d'EPS, mais aussi solliciter les structures périscolaires pour bâtir un projet commun et assurer une continuité, une complémentarité éducative. Des élèves repérés durant le temps scolaire pourraient ainsi être pris en charge, après la classe par des éducateurs sportifs. Dans le cadre de notre expérimentation, nous avons pu mesurer tout le bénéfice de ce travail partenarial.

Favoriser le transfert d'apprentissage

Le transfert d'apprentissage revient à « faire autre chose, ailleurs, avec ce que l'on possède déjà »⁶. Cet « ailleurs », c'est la circulation sur la chaussée au milieu des voitures et des camions, sur des dénivelés variés, dans un environnement urbain ou à la campagne. Pour que l'enfant opère ce transfert, Jean-Marc Segard identifie plusieurs facteurs⁷.

5. DELAUNAY (M.), « Connaissances et compétences », *Les cahiers EPS de l'académie de Nantes*, n° 8, 1993, p. 12.

6. DEVELAY (M.), « De l'impossible et de la nécessaire pensée du transfert », *Éducatifs*, n° 15, 1998, p. 9.

7. SEGARD (J.-M.), « Des acquis stabilisés : une condition du transfert », *Les cahiers EPS de l'académie de Nantes*, n° 24, 2001, p. 39.

« Les contextes d'apprentissage et de réinvestissement ne doivent pas être trop éloignés. » Nous devons donc proposer des situations intégrant des éléments d'incertitude, une nécessaire anticipation et prise d'information, la prise en compte de l'autre, des niveaux de sollicitation motrice et énergétique progressifs...

« Plus les contextes d'apprentissage seront variés, plus la décontextualisation sera facilitée. » C'est la raison pour laquelle nous proposons des parcours articulant différentes composantes de l'activité, tout en investissant des lieux de pratique différents :

– la cour d'école, soit un espace réduit et clos ;

– un parc, qui impose des cheminements proches de ceux rencontrés sur la chaussée, où l'élève rencontrera des piétons et d'autres cyclistes ;

– une piste cyclable ou une voie verte, espace interdit aux véhicules à moteur mais très fréquenté, qui implique souvent des traversées de route.

« Se mettre à la place de l'élève. » Il s'agit ici de s'interroger sur le sens que le sujet accorde aux situations d'apprentissage : sait-il qu'il « s'entraîne » en vue d'une sortie sur la route ? que chaque situation contribue à améliorer sa capacité à circuler en toute sécurité (comme les trois protagonistes de la BD) ?

« Favoriser la posture mentale. » Cette posture consiste pour l'élève à identifier les apprentissages mobilisés dans les situations qu'il a vécues et à se projeter dans d'autres contextes pour les réinvestir. Le rôle de l'enseignant est ici très important. C'est lui qui aide l'élève à repérer ces savoirs et à décrire les contextes dans lesquels ils seront efficaces. C'est aussi lui qui le guide pour établir des liens avec les aventures des trois personnages de la BD. Nous avons constaté, lors de l'expérimentation, que les élèves s'identifiaient aisément aux personnages, à tel point que nous les entendions dire : « Ne fais pas comme Paulo ! » ou « Souviens-toi de ce que Charly a dit... »

Des parcours pour accompagner et mesurer les progrès de l'élève

Les quatre parcours progressifs proposés permettent de mesurer les progrès de l'élève (voir p. 18-21). En effet, ce dernier peut être en réussite dans un exercice « décroché », mais éprouver des difficultés dans des situations impliquant une continuité d'actions.

Tout au long de la séquence, ces parcours devront être régulièrement proposés, non seulement pour mesurer les progrès des élèves, mais aussi pour identifier leurs besoins. La répétition étant un facteur d'apprentissage incontournable, chaque parcours devra être



Parcours 1 : surplace de 3 secondes

réalisé à plusieurs reprises. De plus, ces parcours nécessitent d'être réajustés selon les réponses motrices des élèves, qui ne seront pas toujours immédiatement en situation de réussite. Pour qu'il y ait apprentissage, en effet, il importe que la tâche soit « résistante ». À cette fin, des variables didactiques permettront d'adapter la difficulté des parcours aux progrès des élèves.

Des situations d'apprentissage par composante

Les situations d'apprentissage ciblent une compétence particulière au sein des quatre composantes : équilibre, pilotage, prise d'information, gestion de l'effort (voir p. 22-39).

Le dispositif décrit l'aménagement matériel, spatial et humain. Un effectif d'élèves est donné à titre indicatif.

La consigne décrit la tâche demandée à l'élève.

Les variables permettent de faire évoluer la situation (notamment pour la complexifier).

Les observables décrivent les comportements typiques des élèves selon leur niveau de maîtrise et permettent d'identifier leurs progrès.

Dans le cadre de ces situations, la gestion de la classe demeure propre à chaque enseignant, selon son contexte d'intervention. Dans un lieu vaste, par exemple, on peut mettre en action tous

les élèves en scindant la classe en deux et en matérialisant deux espaces différents. Lors de l'expérimentation, certains enseignants ont choisi de dédier un espace à l'un des parcours et un autre à des exercices plus ciblés pour des élèves présentant des profils similaires, en référence aux repères de progressivité présentés (voir p. 14). Ceci pour favoriser la différenciation des apprentissages, au plus près des besoins des élèves.

Pour gérer plus aisément les élèves, il est possible de faire appel à un intervenant extérieur, bénévole ou professionnel. Pour autant, l'enseignant doit rester maître d'un dispositif dont il est responsable. Il conviendra dans ce cas de procéder à une demande d'agrément⁸.

Dans tous les cas, il conviendra à l'issue de chaque situation de réaliser un bref bilan durant lequel les élèves partageront leurs réussites et les difficultés rencontrées, complétées par d'éventuelles fiches d'observation. De son côté, l'enseignant pourra s'appuyer sur les observables des situations d'apprentissage pour aider les élèves à se situer en leur donnant des repères sur leur niveau de maîtrise, des perspectives de progrès, en reformulant les attentes permettant de réussir l'exercice.

8. « Encadrement des activités physiques et sportives », Circulaire interministérielle n° 2017-116 du 6 octobre 2017, BO n° 34 du 12 octobre 2017.



Situation 16 : respecter la signalisation routière



Situation 2 : la pédale à 14 heures

L'évaluation

L'évaluation, dans le cadre d'un projet de déplacement en vélo, mesure l'acquisition des apprentissages réalisés durant la séquence. Elle atteste donc de la capacité à adapter ses déplacements à des environnements variés et chargés d'incertitude, et permet de valider le bloc 3 du SRAV.

Une évaluation continue tout au long de la séquence

Selon Anne Jorro, l'évaluation est un « processus interprétatif portant sur une réalité. L'évaluation met en évidence un questionnement... Elle permet de dégager des lignes de force »⁹. Ainsi, l'observation des élèves par l'enseignant, comme sa capacité à les situer au sein des repères de progressivité proposés, sont essentiels pour accompagner leurs progrès. Parce qu'il saura ce que ses élèves maîtrisent, il pourra proposer des tâches adaptées leur permettant de développer de nouvelles compétences. Les quatre parcours ont été conçus pour proposer une continuité de tâches, comme l'exigent les programmes. Ils représentent des outils d'évaluation formative et seront exploités par l'enseignant tout au long de la séquence afin de mesurer les progrès des élèves.

9. JORRO (A.), *L'enseignant et l'évaluation*, De Boek Université, 2000, p. 168.

Une évaluation décontextualisée en fin de séquence

« Enfin, il faudra évaluer l'acquisition elle-même, c'est-à-dire non point le projet mais l'objectif, dont l'appropriation véritable requiert ce que nous avons nommé la décontextualisation. »¹⁰ Cette décontextualisation consistera, dans le cas du SRAV, à circuler sur la voie publique. Et c'est bien là toute la difficulté d'évaluer le bloc 3 du SRAV. En effet, comment la capacité des élèves à « rouler en autonomie sur la voie publique et à s'approprier les différents espaces de pratique »¹¹ peut-elle être appréciée de la même façon en milieu rural et au cœur d'une grande ville ? La validation du bloc 3 recouvre-t-elle les mêmes compétences en ville et à la campagne ? Dans un cas, la circulation sera dense, les carrefours nombreux et variés, mais les cyclistes pourront emprunter des pistes cyclables. Dans l'autre cas, le trafic sera faible mais les routes seront plus étroites, parfois sans délimitation centrale, et les aménagements rares, voire inexistantes.

Nous considérons en conséquence que la validation du bloc 3 du SRAV rendra compte de la capacité de l'enfant à circuler dans son propre environnement. Cela correspond à l'esprit du dispositif puisqu'il « permet aux enfants de bénéficier des apprentissages nécessaires à une réelle autonomie à vélo pour l'entrée au collège ».

Aucune situation d'évaluation standardisée n'est proposée car nous pensons, à l'instar de Philippe Perrenoud, que « les compétences s'évaluent, certes, mais au gré des situations qui font que, suivant les cas, certains sont plus actifs que d'autres car tout le monde ne fait pas la même chose en même temps. Par contre, chacun donne largement à voir ce qu'il sait faire, en agissant, en raisonnant à haute voix, en prenant des initiatives et des risques. Cela permet, quand il le faut, à des fins formatives ou certificatives, d'établir des bilans individualisés de compétences »¹².

10. MEURIEU (P.), *Apprendre... oui, mais comment*, ESF Éditeur, 1988, p. 178.

11. <https://sports.gouv.fr/savoir-rouler-velo>

12. PERRENOUD (P.), *Construire des compétences dès l'école*, ESF Éditeur, 1997, p. 103.

Trois sorties progressives sur la voie publique

Lorsque l'enseignant jugera ses élèves aptes à circuler sur la voie publique, nous proposons qu'il organise progressivement trois sorties dans l'environnement de l'école.

La première sortie se déroulera sur une petite boucle de 2 à 4 km autour de l'école. Un adulte guidera le groupe. L'enjeu consistera à mettre en œuvre les contenus du bloc 2 :

- identifier les espaces de circulation adaptés aux vélos ;
- circuler en respectant le code de la route et reconnaître les principaux panneaux de signalisation ;
- rouler en tenant compte des autres cyclistes et des piétons ;
- communiquer avec les autres cyclistes et les piétons.

Un temps d'échange, à l'issue de la sortie, permettra d'effectuer un bilan des réussites et des difficultés, et de mettre en relation les apprentissages développés lors de la séquence et les situations rencontrées sur la route.

La deuxième sortie, d'une dizaine de kilomètres, permettra d'éprouver la concentration de l'élève sur la durée et de le mettre en situation de prélever des informations pour prendre des décisions sous le contrôle de l'adulte

accompagnant. Tour à tour, il sera demandé aux élèves de passer en tête de groupe pour le conduire. L'enseignant, positionné en deuxième position, devra être attentif et vigilant afin d'assurer la sécurité du groupe et réagir vite si une décision du meneur présentait un danger pour lui ou pour le groupe. Les contenus du bloc 3 seront ici mis en œuvre :

- identifier les espaces de circulation adaptés aux vélos ;
- circuler en respectant le code de la route ;
- circuler en tenant compte des autres usagers de l'espace public et de la route ;
- rouler à droite sur la voie publique ;
- rouler en groupe ;
- prendre sa place sur la chaussée, notamment dans les giratoires et toutes les intersections.

À l'issue de cette deuxième sortie, le bilan se centrera sur les attentes du bloc 3. Les élèves doivent savoir ce qu'ils maîtrisent et ce qui leur reste à apprendre avant de s'engager dans la dernière sortie sur la voie publique.

La troisième sortie correspondra à une situation itinérante sur une distance longue (15 à 20 km), la journée de préférence. Il s'agira, comme les trois héros de la BD, de concrétiser toutes ces heures d'apprentissage par un projet collectif engageant toute la classe.



Franchissement d'un carrefour deux par deux

PARCOURS

1

Compétences mobilisées

S'équilibrer	Piloter	Prendre des informations	Gérer son effort
Au démarrage	<input checked="" type="checkbox"/> Gérer les trajectoires	<input checked="" type="checkbox"/> Lire la route	<input checked="" type="checkbox"/> Inscrire son effort dans la durée
En mouvement	<input checked="" type="checkbox"/> Gérer la vitesse par le pédalage	Adopter le bon développement	
	Gérer la vitesse en freinant	<input checked="" type="checkbox"/> Assurer sa sécurité et celle des autres	<input checked="" type="checkbox"/>

Variables

- Réduire le diamètre du cercle.
- Positionner les plots du slalom de manière irrégulière, plus ou moins espacés.



PARCOURS

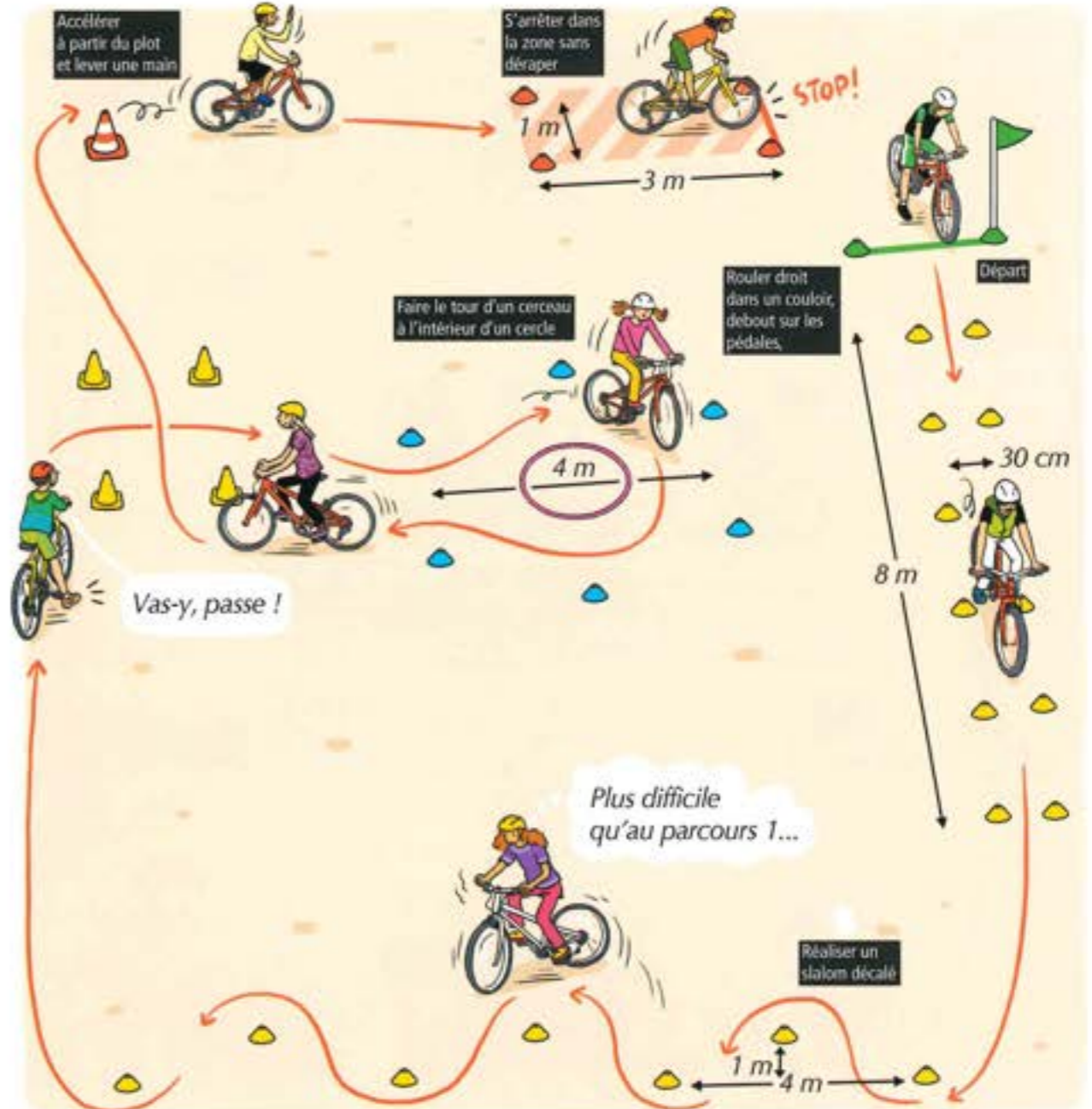
2

Compétences mobilisées

S'équilibrer	Piloter	Prendre des informations	Gérer son effort
Au démarrage	<input checked="" type="checkbox"/> Gérer les trajectoires	<input checked="" type="checkbox"/> Lire la route	<input checked="" type="checkbox"/> Inscrire son effort dans la durée
En mouvement	<input checked="" type="checkbox"/> Gérer la vitesse par le pédalage	Adopter le bon développement	
	Gérer la vitesse en freinant	<input checked="" type="checkbox"/> Assurer sa sécurité et celle des autres	<input checked="" type="checkbox"/>

Variables

- Réduire les écarts entre les coupelles du slalom.
- Lever le bras à la verticale plutôt que lever la main.



PARCOURS

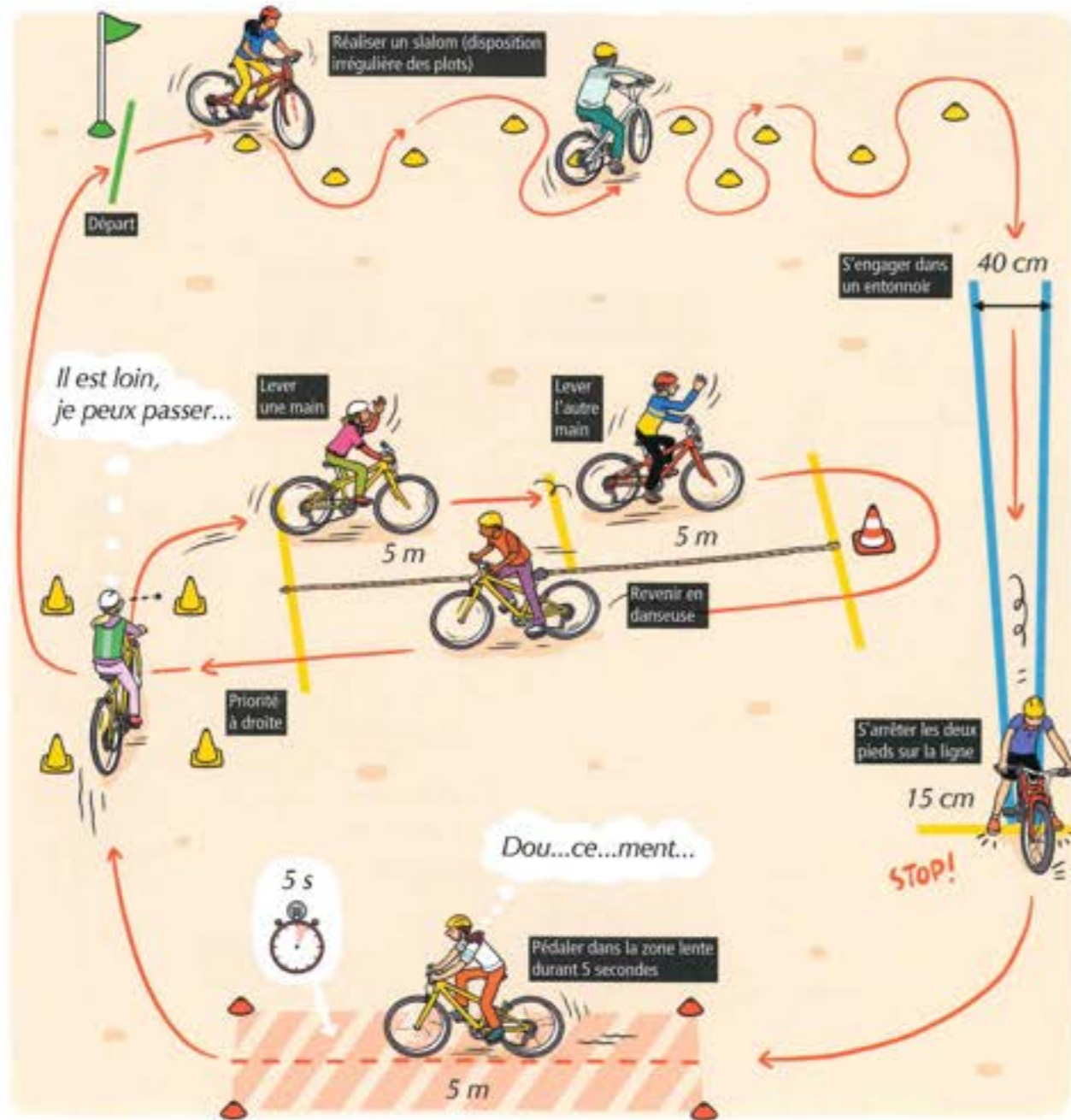
3

Compétences mobilisées

S'équilibrer	Piloter	Prendre des informations	Gérer son effort
Au démarrage	X Gérer les trajectoires	X Lire la route	X Inscrire son effort dans la durée
En mouvement	X Gérer la vitesse par le pédalage	X Adopter le bon développement	X
	Gérer la vitesse en freinant	X Assurer sa sécurité et celle des autres	X

Variables

- Réduire ou augmenter la longueur de la zone lente.
- Varier les consignes pour l'arrêt : roue avant sur la ligne, roue arrière sur la ligne...



PARCOURS

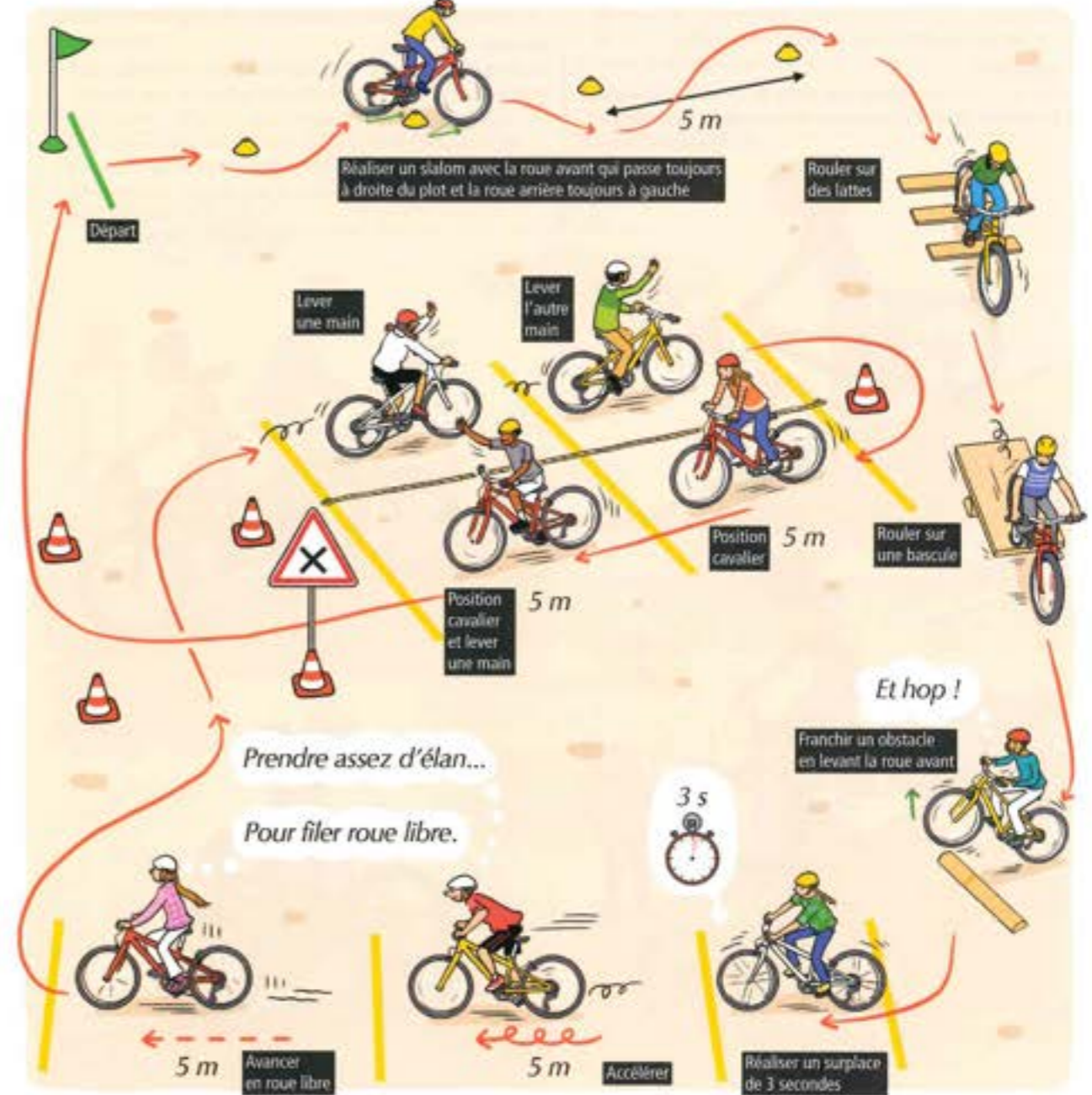
4

Compétences mobilisées

S'équilibrer	Piloter	Prendre des informations	Gérer son effort
Au démarrage	X Gérer les trajectoires	X Lire la route	X Inscrire son effort dans la durée
En mouvement	X Gérer la vitesse par le pédalage	X Adopter le bon développement	X
	Gérer la vitesse en freinant	X Assurer sa sécurité et celle des autres	X

Variables

- Remplacer la main à lever par un objet à transporter.
- Varier la hauteur des obstacles



S'ÉQUILIBRER ▶ Au démarrage

Démarre grâce à une prise de vitesse initiale (poussé, à l'aide d'un tiers, en pente...).

Positionne la pédale à 14 heures avant de démarrer (pour un droitier).

Démarre quelle que soit la position de la pédale.

Situation 1. Le démarrage en descente

Dispositif pour 10 à 12 élèves

Les élèves, côte à côte vélos enfourchés, les 2 pieds au sol, sont positionnés sur une pente d'une vingtaine de mètres et d'au moins 5%. Ils profitent de la gravité pour démarrer et trouver leur équilibre sans pousser.

Consignes

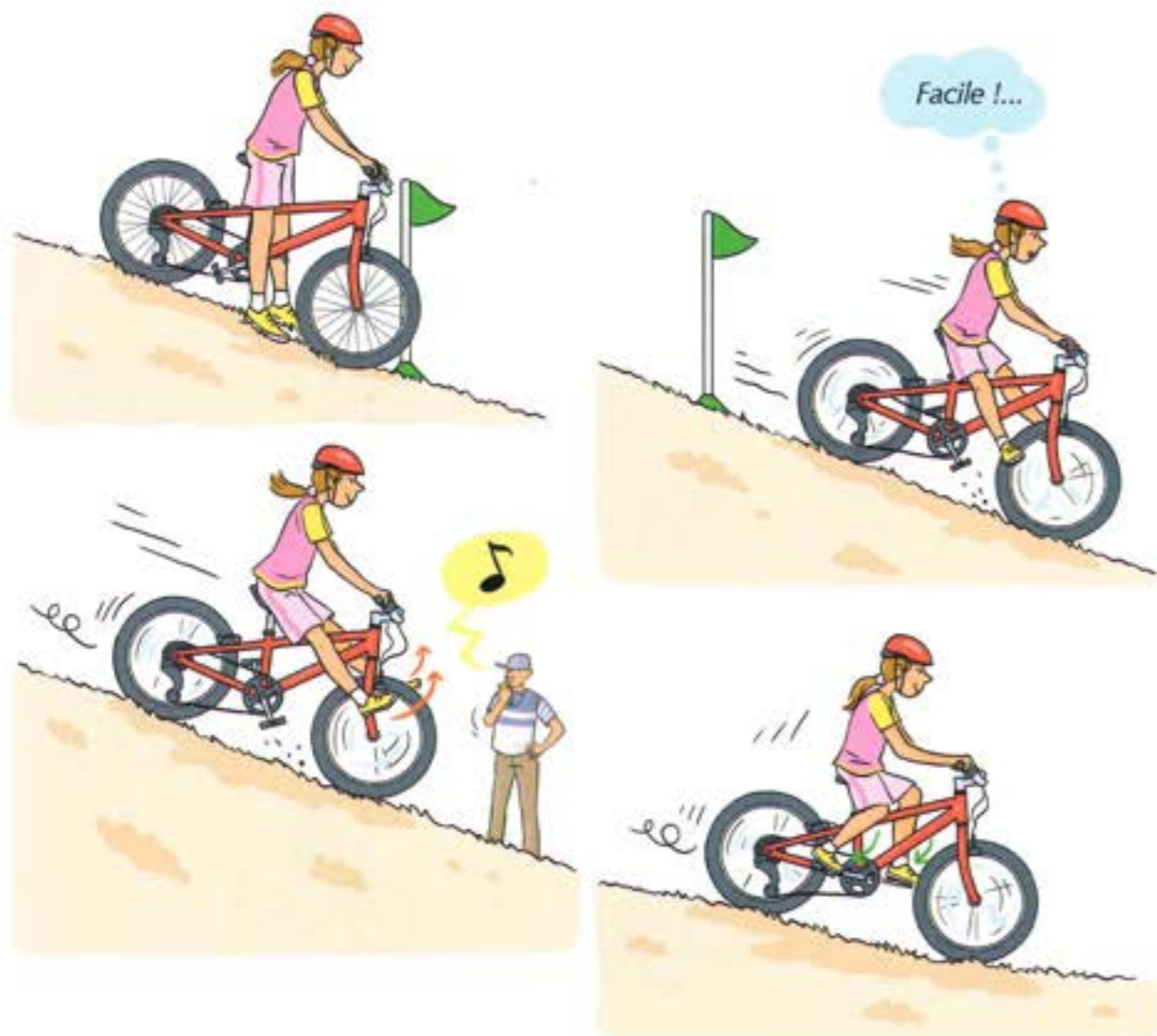
Au signal, les élèves lèvent les pieds du sol et laissent le vélo prendre de la vitesse, puis posent les pieds sur les pédales.

Observables

L'élève refuse de lever les pieds du sol. Il se déséquilibre au moment de lever les pieds du sol. Il respecte les consignes en conservant une trajectoire linéaire.

Variable

Au démarrage, tenir le vélo de certains élèves selon les besoins.



S'ÉQUILIBRER ▶ Au démarrage

Démarre grâce à une prise de vitesse initiale (poussé, à l'aide d'un tiers, en pente...).

Positionne la pédale à 14 heures avant de démarrer (pour un droitier).

Démarre quelle que soit la position de la pédale.

Situation 2. La pédale à 14 heures

Dispositif pour 10 à 12 élèves

Les élèves sont regroupés en binômes : l'un est sur un vélo, l'autre est observateur et dispose d'un jalon. Les élèves à vélo sont positionnés côte à côte sur une ligne de départ matérialisée.

Consignes

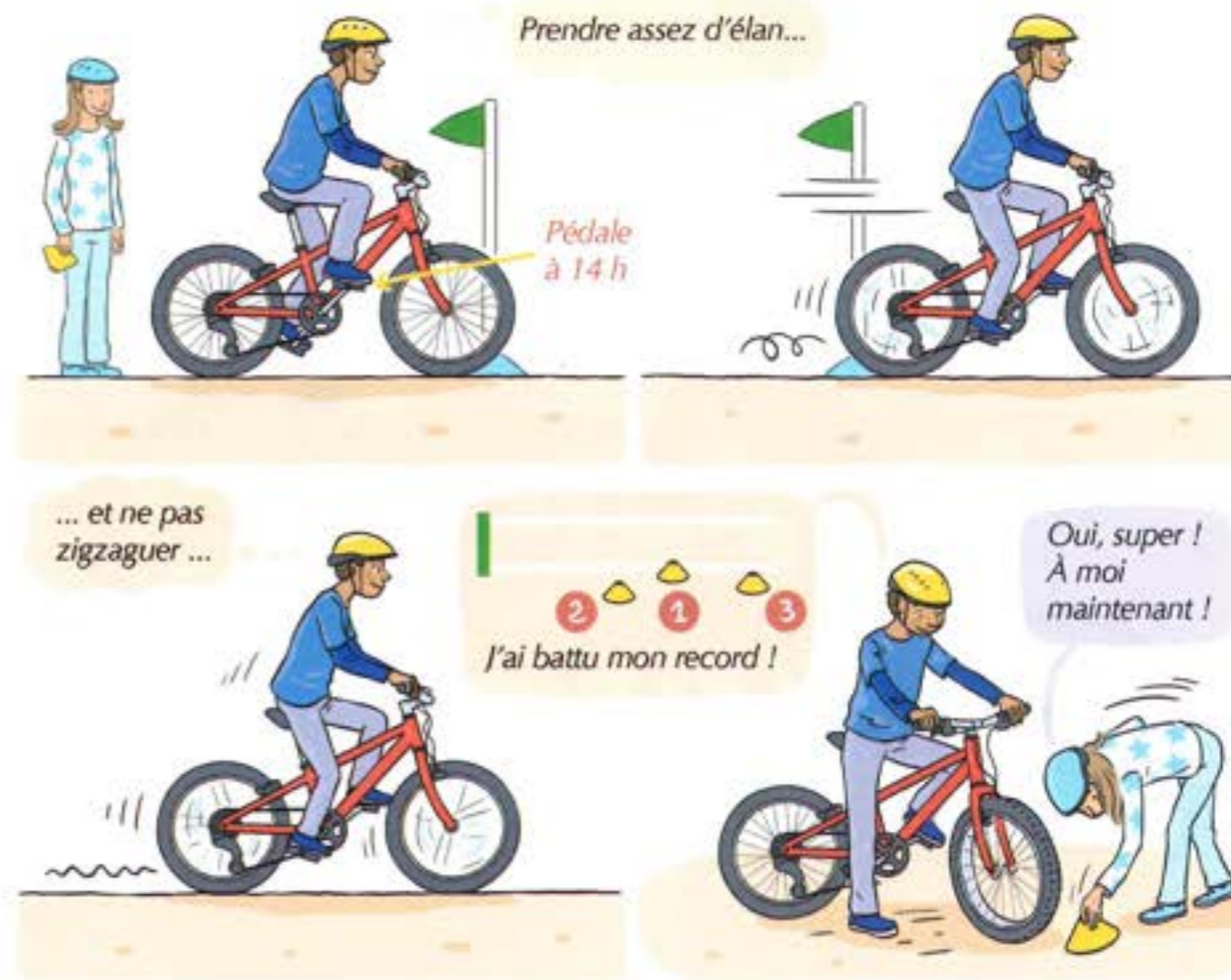
L'élève à vélo, un pied au sol et la pédale droite positionnée à 14 heures (10 heures pour les gauchers), appuie sur celle-ci pour aller le plus loin possible sans reprise de pédalage. Son partenaire pose le jalon à l'endroit atteint. Plusieurs essais sont effectués afin d'augmenter la distance parcourue. Puis les rôles sont inversés.

Observables

L'élève ne parvient pas à démarrer car la pédale est positionnée trop haut ou trop bas. Il zigzague. Il démarre indifféremment du pied droit ou du pied gauche. Il conserve sa trajectoire linéaire et parcourt au moins 5 m.

Variable

Choisir le développement permettant d'atteindre la plus longue distance possible.



S'ÉQUILIBRER ▶ En mouvement

Zigzague et se rééquilibre principalement par des mouvements de guidon.

Assure son équilibre en mobilisant son bassin, assis sur la selle.

Assure son équilibre avec un appui de moins.

Situation 3. La course d'escargots

Dispositif pour une demi-classe

Des couloirs parallèles de 20 m de long et 2 m de large sont matérialisés, avec une ligne de départ et d'arrivée. Chaque élève se positionne au départ d'un couloir.

Consignes

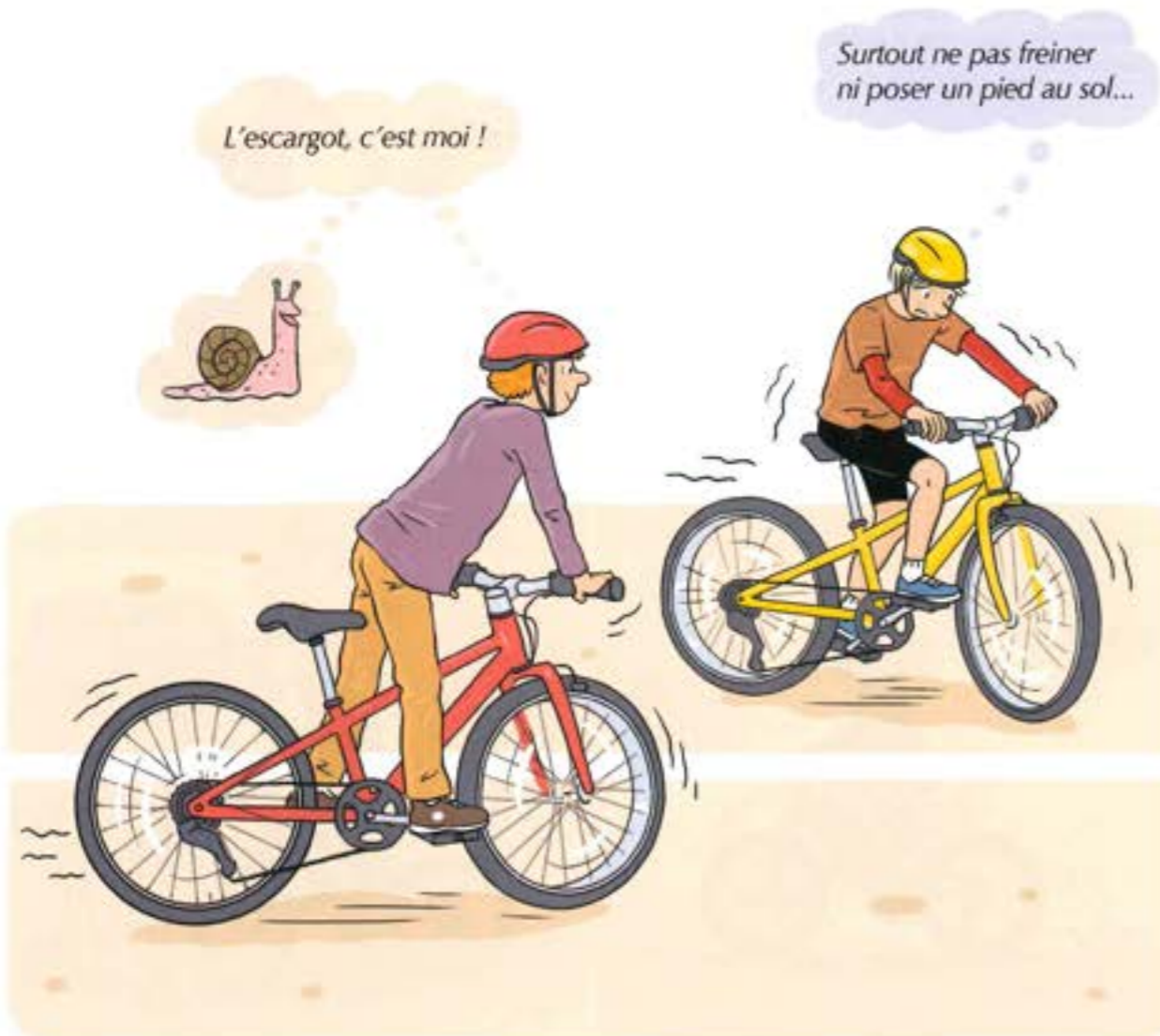
Au signal, chacun roule dans son couloir avec pour objectif de franchir la ligne d'arrivée en dernier (en allant donc le plus lentement possible), sans poser le pied au sol et sans utiliser le frein.

Observables

L'élève perd son équilibre et pose le pied au sol ou chute. Il zigzague pour tenter de conserver son équilibre. Il accélère pour rétablir son équilibre. Il trouve son équilibre en position de danseuse.

Variables

Diminuer la largeur et/ou la longueur du couloir. Autoriser le freinage.



S'ÉQUILIBRER ▶ En mouvement

Zigzague et se rééquilibre principalement par des mouvements de guidon.

Assure son équilibre en mobilisant son bassin, assis sur la selle.

Assure son équilibre avec un appui de moins.

Situation 4. Les acrobates

Dispositif pour 10 à 12 élèves

Des couloirs parallèles de 40 m de long et 2 m de large sont matérialisés. Dans chaque couloir, 2 plots sont positionnés à 10 et 30 m. Chaque élève se positionne au départ d'un couloir.

Consignes

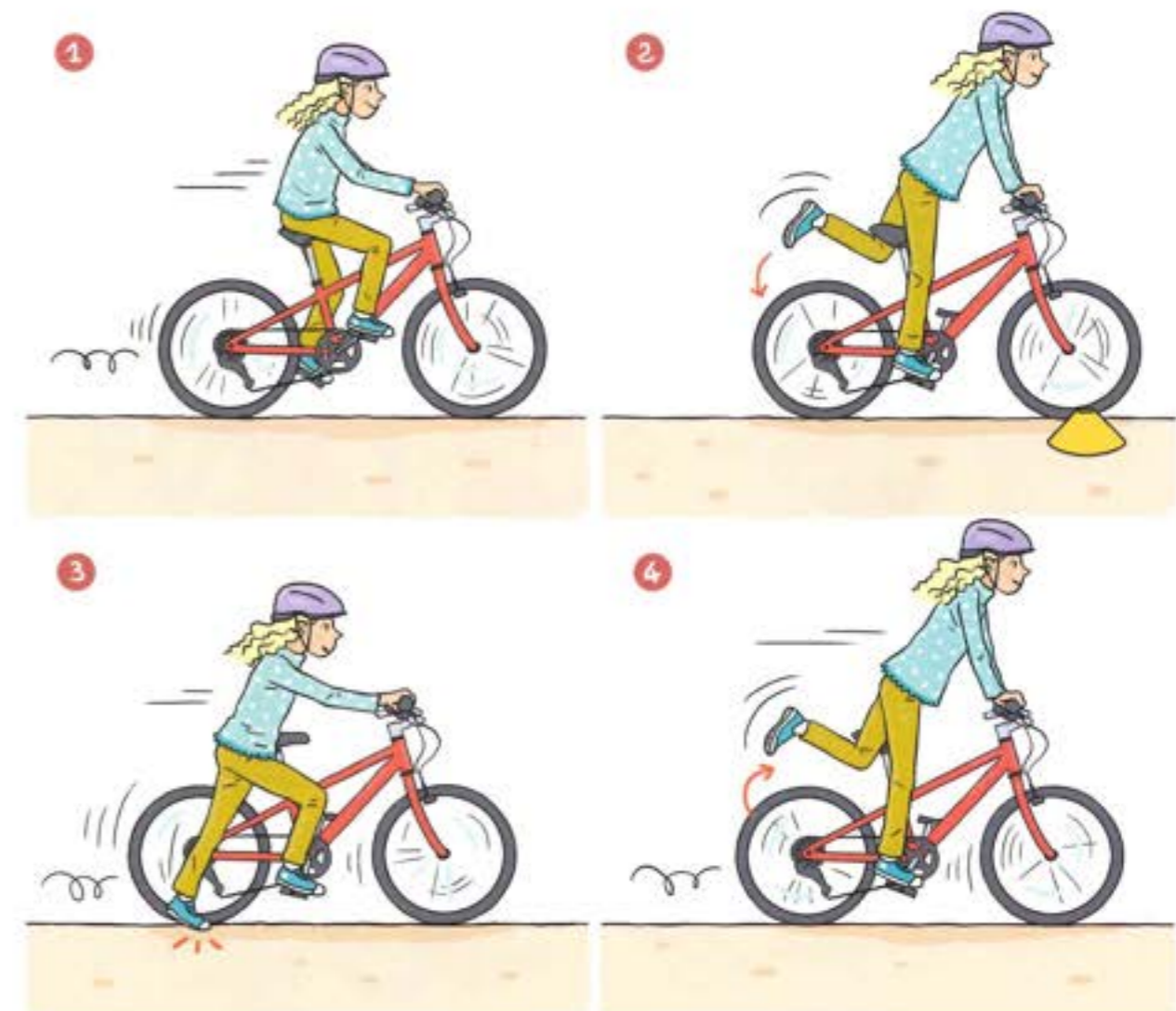
Au signal, chacun roule dans son couloir et doit, au passage de chaque plot, passer une jambe par-dessus la selle, toucher le sol avec le pied de cette jambe sans s'arrêter, puis reprendre la position initiale.

Observables

L'élève n'ose pas lever la jambe. Il lève la jambe mais perd l'équilibre. Il lève la jambe mais se met à zigzaguer. Il lève la jambe mais s'arrête en posant le pied au sol. Il respecte les consignes en conservant sa ligne.

Variables

Accélérer la vitesse d'exécution. Changer la jambe qui passe derrière la selle.



PILOTER ► Gérer les trajectoires

Se déplace selon une trajectoire aléatoire.

Roule en ligne droite ou sur une grande courbe sans faire d'écart.

Enchaîne les changements de direction, les virages à 90 degrés.

Situation 5. Le slalom

Dispositif pour 10 à 12 élèves

Des couloirs parallèles de 30 m de long et 3 à 4 m de large sont matérialisés. Dans chaque couloir, 10 plots espacés de 3 m sont disposés en ligne droite.

Consignes

Les élèves réalisent un slalom autour des plots en maîtrisant leur trajectoire et sans quitter le couloir ni poser le pied au sol.

Observables

L'élève perd sa vitesse et son équilibre lors des virages. Il conserve son équilibre tout au long du parcours. Il adopte des trajectoires pertinentes optimisant sa vitesse.

Variables

Augmenter ou réduire l'espace entre les plots. Augmenter ou réduire la longueur ou la largeur du couloir. Réaliser un slalom chronométré ou faire la course avec un autre élève.



PILOTER ► Gérer les trajectoires

Se déplace selon une trajectoire aléatoire.

Roule en ligne droite ou sur une grande courbe sans faire d'écart.

Enchaîne les changements de direction, les virages à 90 degrés.

Situation 6. Suis-moi !

Dispositif pour une classe entière

Les élèves sont en binômes constitués d'un meneur et d'un suiveur. Une boucle d'au moins 200 m de long est partagée en deux voies. L'une des voies est libre, alors que sur l'autre sont placés divers obstacles : tremplin, bascule, slalom plus ou moins serré, latte à franchir, fine bande de roulement...

Consignes

Les binômes entrent tour à tour sur la boucle. Sans prévenir son partenaire, le meneur est libre de passer d'une voie à l'autre. Le suiveur doit aller partout où passe le meneur en respectant une distance de sécurité de deux vélos imaginaires. Puis les rôles sont inversés.

Observables

Le meneur reste sur la voie sans obstacle. Ses trajectoires sont hasardeuses lors des changements de direction. Il est en difficulté pour franchir les obstacles. Il parvient à franchir tous les obstacles sans perte d'équilibre à l'issue, si nécessaire, de plusieurs passages. Le suiveur ne respecte pas la distance de sécurité et ne peut réagir à temps aux changements de direction du meneur. Ses trajectoires sont hasardeuses lors des changements de direction. Il perd l'équilibre lors des franchissements d'obstacle. Il respecte le tracé du meneur malgré les changements de direction et conserve la distance de sécurité.

Variable

Imposer un changement de voie au coup de sifflet.



PILOTER ► Gérer la vitesse de pédalage

Pédale de manière inefficace (en continu et de façon irrégulière), ce qui perturbe parfois l'équilibre.

Adapte sa fréquence de pédalage à sa vitesse de déplacement.

Adapte sa vitesse de déplacement aux configurations du terrain et aux contraintes de circulation.

Situation 7. Le miroir**Dispositif pour 8 à 12 élèves**

Un parcours carré d'environ 25 m de côté est balisé par 4 plots de 2 couleurs différentes placés à chaque angle. Les plots de même couleur sont diagonalement opposés. Les élèves d'un même binôme s'y positionnent. La durée de pédalage est de 5 minutes au minimum.

Consignes

Au coup de sifflet de l'enseignant, les 4 élèves démarrent et roulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chaque fois qu'un élève atteint un plot, son partenaire doit se trouver au plot opposé, en miroir.

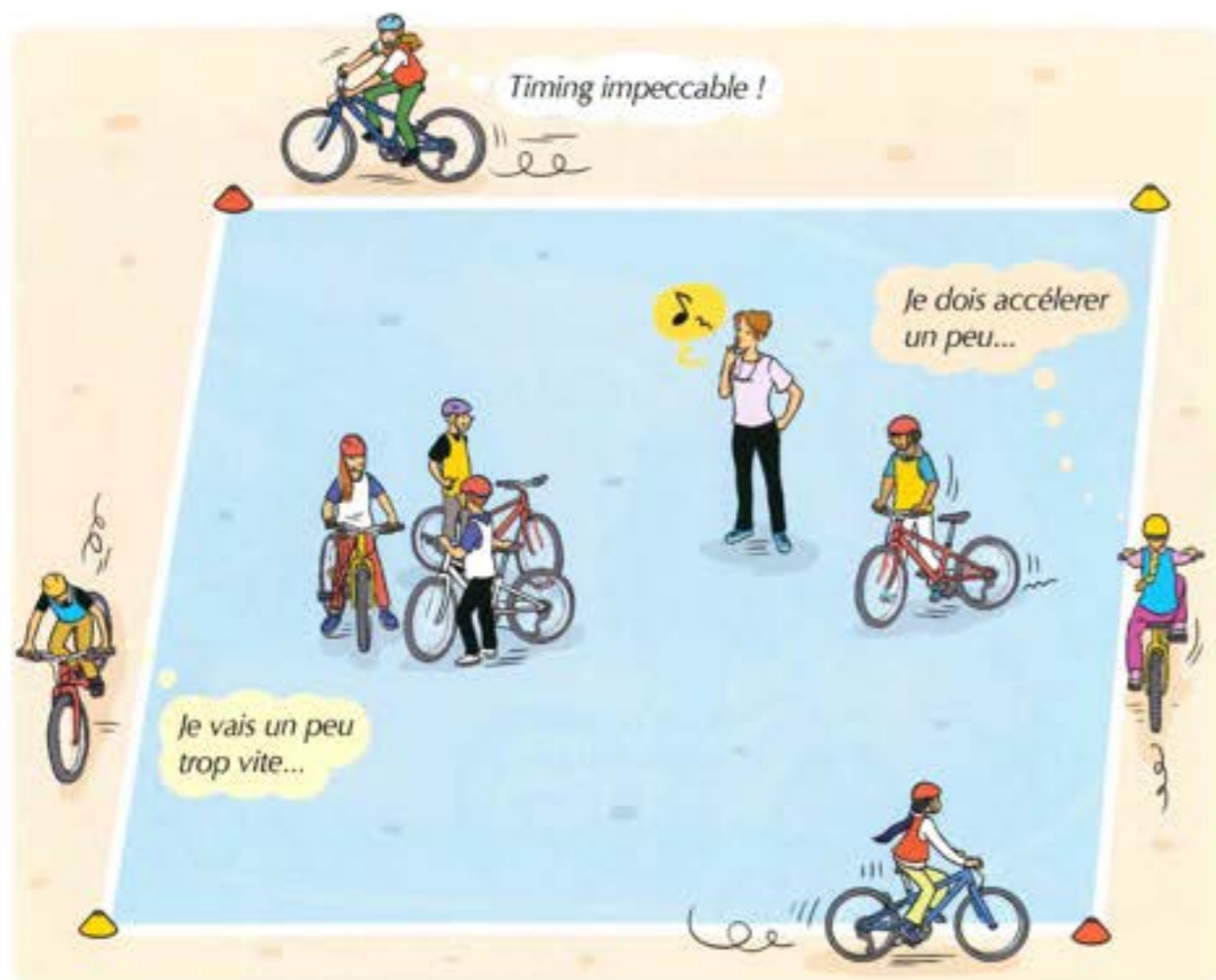
Observables

L'élève n'est pas au niveau du plot en temps voulu. Il doit accélérer ou ralentir pour l'atteindre au bon moment. Il adopte une vitesse constante et passe le plot en même temps que son partenaire.

Variables

Agrandir ou diminuer la taille du carré pour faciliter ou complexifier l'ajustement de la vitesse au sein du binôme. Remplacer les plots par des zones plus ou moins larges facilitant la réussite.

Demander à un leader préalablement défini dans le binôme d'imposer la vitesse à son partenaire.

**PILOTER** ► Gérer la vitesse de pédalage

Pédale de manière inefficace (en continu et de façon irrégulière), ce qui perturbe parfois l'équilibre.

Adapte sa fréquence de pédalage à sa vitesse de déplacement.

Adapte sa vitesse de déplacement aux configurations du terrain et aux contraintes de circulation.

Situation 8. Le petit train**Dispositif pour une classe entière**

Sur une boucle d'au moins 400 m, des jalons de couleurs différentes sont placés tous les 100 m. Des groupes de 6 élèves attendent en file indienne. La situation dure de 10 à 15 minutes.

Consignes

Le premier groupe démarre en respectant les distances de sécurité entre chaque cycliste. Chaque fois que le groupe atteint un jalon, le dernier de la file double ses partenaires par la gauche et prend la tête. Dès qu'un groupe atteint le premier jalon, le suivant démarre.

Observables

Les élèves d'un même groupe ne conservent pas un écart constant. Ils parviennent à conserver un écart constant, y compris au moment des changements de meneur. Ils conservent un écart et une vitesse constants quel que soit le meneur. 2 groupes se rejoignent. Les groupes parviennent à conserver un écart constant.

Variables

Si la voie est suffisamment large, faire circuler des groupes dans les deux sens. Demander à l'élève qui double de prévenir qu'il va se décaler en tendant le bras gauche à l'horizontale. Demander à l'élève qui double de regarder à gauche et en arrière afin de vérifier qu'il peut se décaler sans risque.



PILOTER ► Gérer sa vitesse en freinant

Freine en s'aidant des pieds au sol.

Utilise exclusivement les freins sans doser le freinage.

Adapte le freinage selon le contexte.

Situation 9. 1, 2, 3, soleil !**Dispositif pour une demi-classe**

Dans un grand espace, les élèves, à vélo, sont positionnés sur une ligne de départ. À l'opposé, le meneur leur tourne le dos.

Consignes

Pendant que le meneur compte « 1, 2, 3, soleil ! », les élèves peuvent rouler en se dirigeant vers lui. Après « soleil ! », ils doivent s'arrêter et s'immobiliser quand le meneur se retourne. Le meneur désigne les élèves encore en mouvement, qui doivent retourner sur la ligne de départ. Le vainqueur est celui qui atteint le meneur en premier avant qu'il se retourne.

Observables

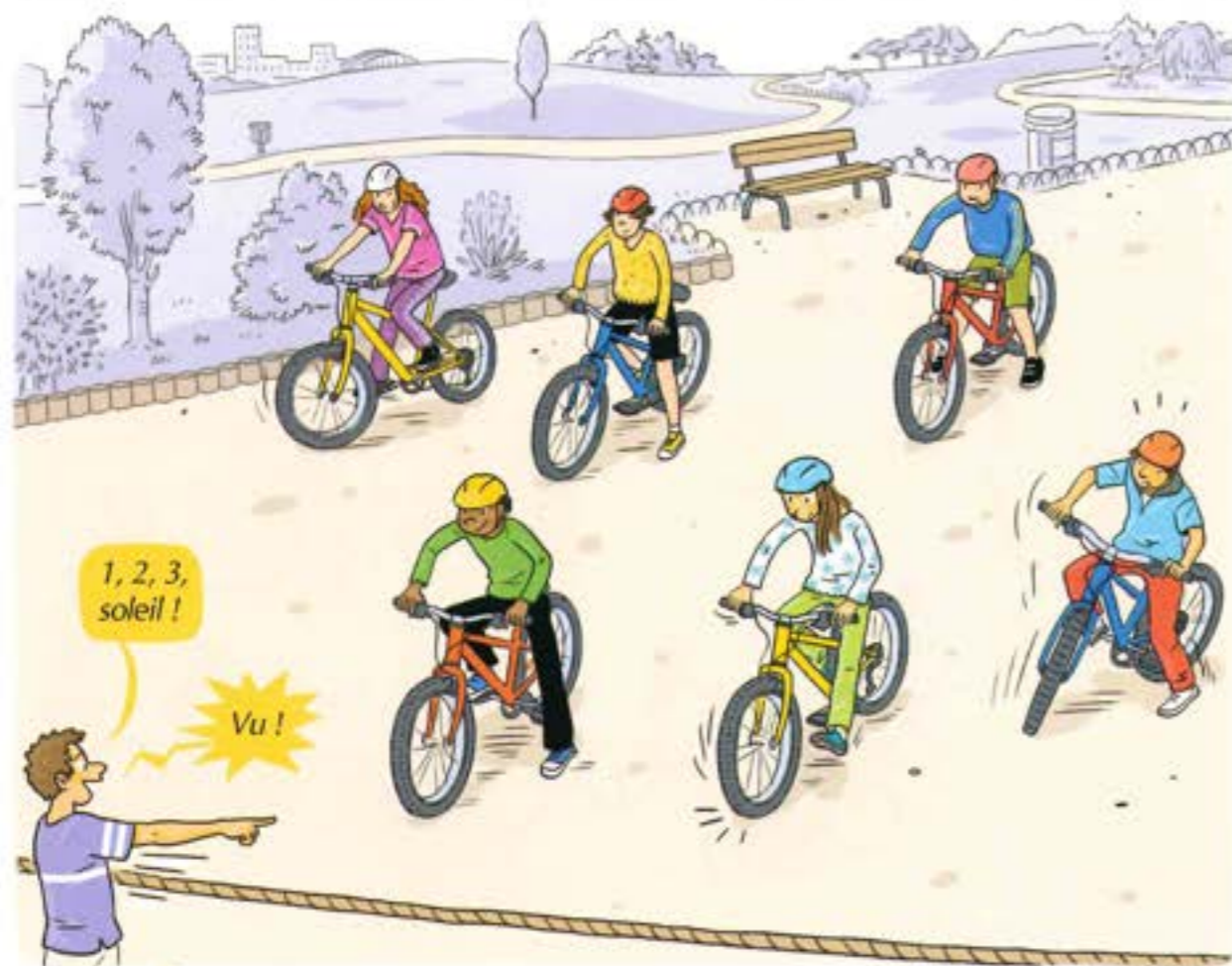
L'élève est en mouvement lorsque le meneur se retourne car :
– il freine avec ses pieds ;
– il perd l'équilibre au moment du freinage ;
– il déclenche le freinage trop tardivement.

L'élève est immobile lorsque le meneur se retourne car il est réactif et utilise les 2 freins sans perte d'équilibre.

Variables

Imposer l'utilisation des 2 freins.

Organiser la même situation sur une boucle : pour l'emporter, il faut être le premier à parcourir un nombre de tours déterminé à l'avance. Le meneur, placé au centre de la boucle, ferme les yeux pendant le comptage.

**PILOTER** ► Gérer sa vitesse en freinant

Freine en s'aidant des pieds au sol.

Utilise exclusivement les freins sans doser le freinage.

Adapte le freinage selon le contexte.

Situation 10. Freine et pose**Dispositif pour une demi-classe**

Des couloirs parallèles de 20 m de long et 2 m de large sont matérialisés, avec une ligne marquant la fin (marquage existant, marquage à la craie, corde, lattes souples...). Chaque élève se positionne au départ d'un couloir.

Consignes

Au signal, les élèves roulent dans leur couloir et s'arrêtent, une fois la ligne atteinte, en respectant la consigne annoncée par l'enseignant : « 2 pieds sur la ligne », « roue avant sur la ligne », « roue arrière sur la ligne », « ligne sous le pédalier »...

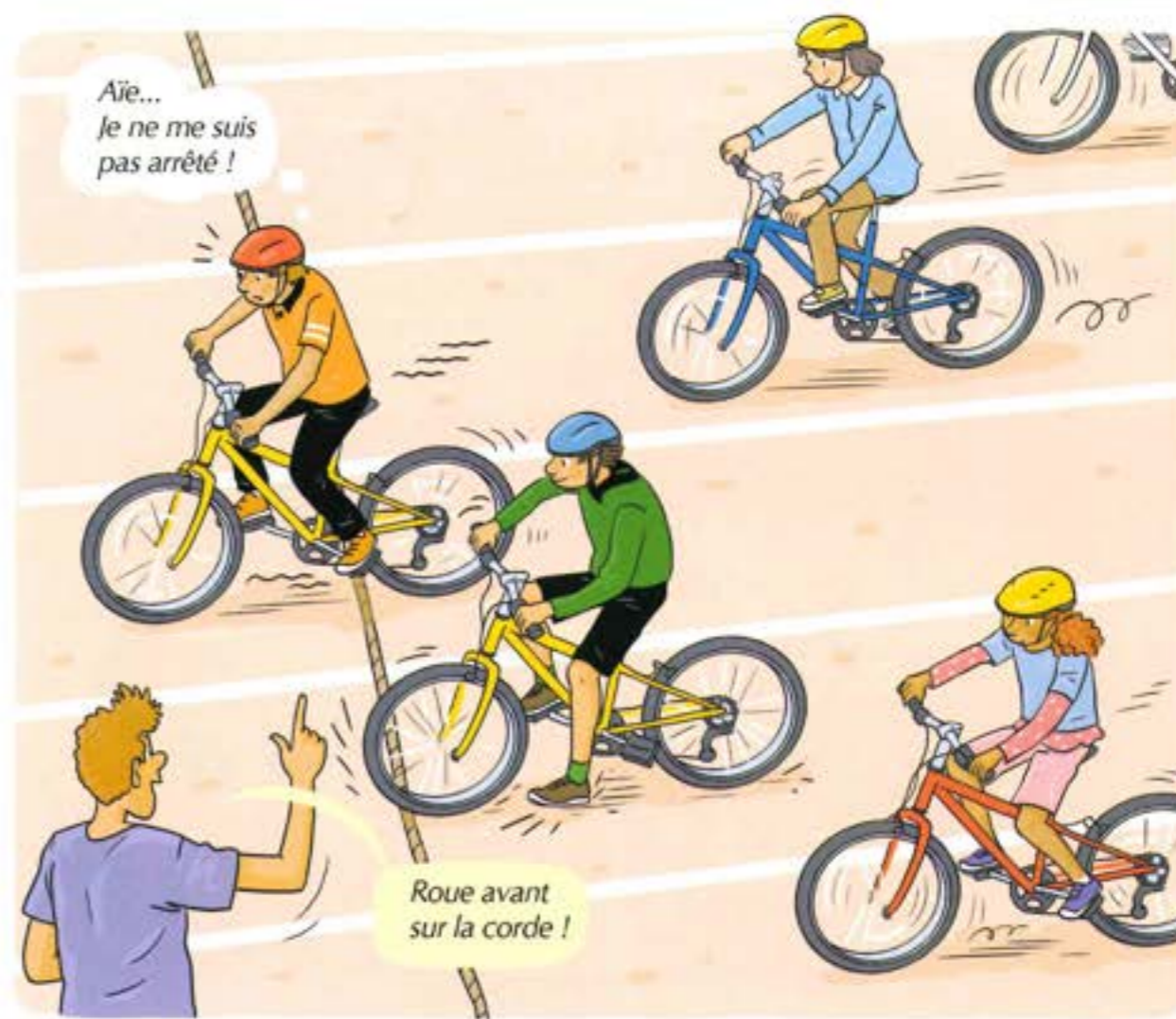
Observables

L'élève s'arrête avant la ligne ou passe par-dessus mais ne s'arrête pas.

La position adoptée n'est pas celle demandée. La position est conforme à la consigne.

Variables

Organiser la même situation sur une boucle où sont disposées plusieurs lignes en travers de la voie. Supprimer les couloirs et disperser les repères au sol (lignes) dans l'espace et selon différentes orientations.

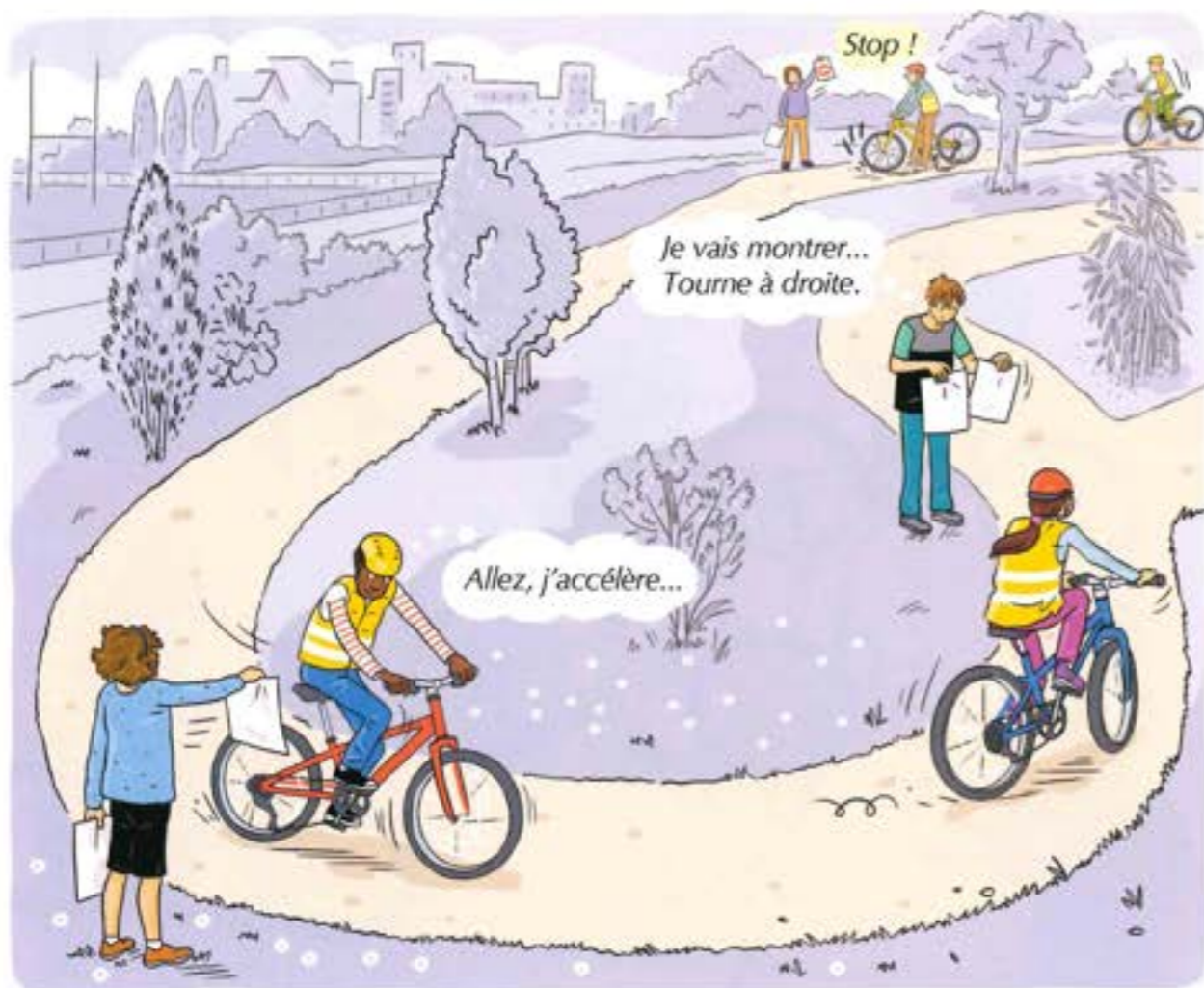


PRENDRE DES INFORMATIONS ▶ Lire la route

- Regarde uniquement son guidon.
- Oriente son regard vers l'avant.
- Anticipe des prises d'information visuelles et sonores dans l'espace environnant.

Situation 11. Gare aux panneaux

<p>Dispositif pour 10 à 12 élèves 4 élèves se positionnent autour d'une boucle d'au moins 100 m, chacun tenant 2 pancartes (feuilles A4) où sont inscrites des consignes du type « accélère », « ralentis », « tourne à gauche » (sans sortir de la voie), « position cavalier », « arrêt »...</p> <p>Consignes Les élèves à vélo démarrent tour à tour et doivent respecter les consignes écrites sur les pancartes. Les élèves tenant les pancartes en choisissent une au passage de chaque cycliste.</p>	<p>Observables L'élève zigzague lorsqu'il tourne la tête. Il ralentit lorsqu'il prend des informations. Il conserve sa ligne et sa vitesse.</p> <p>Variables Jouer sur la distance entre les pancartes et entre les pancartes et les bords du parcours (pour augmenter ou diminuer la rapidité de la prise d'information). Augmenter le nombre de pancartes (5 à 6 maximum). Remplacer progressivement les pancartes par des consignes orales, par des panneaux de signalisation.</p>
---	---

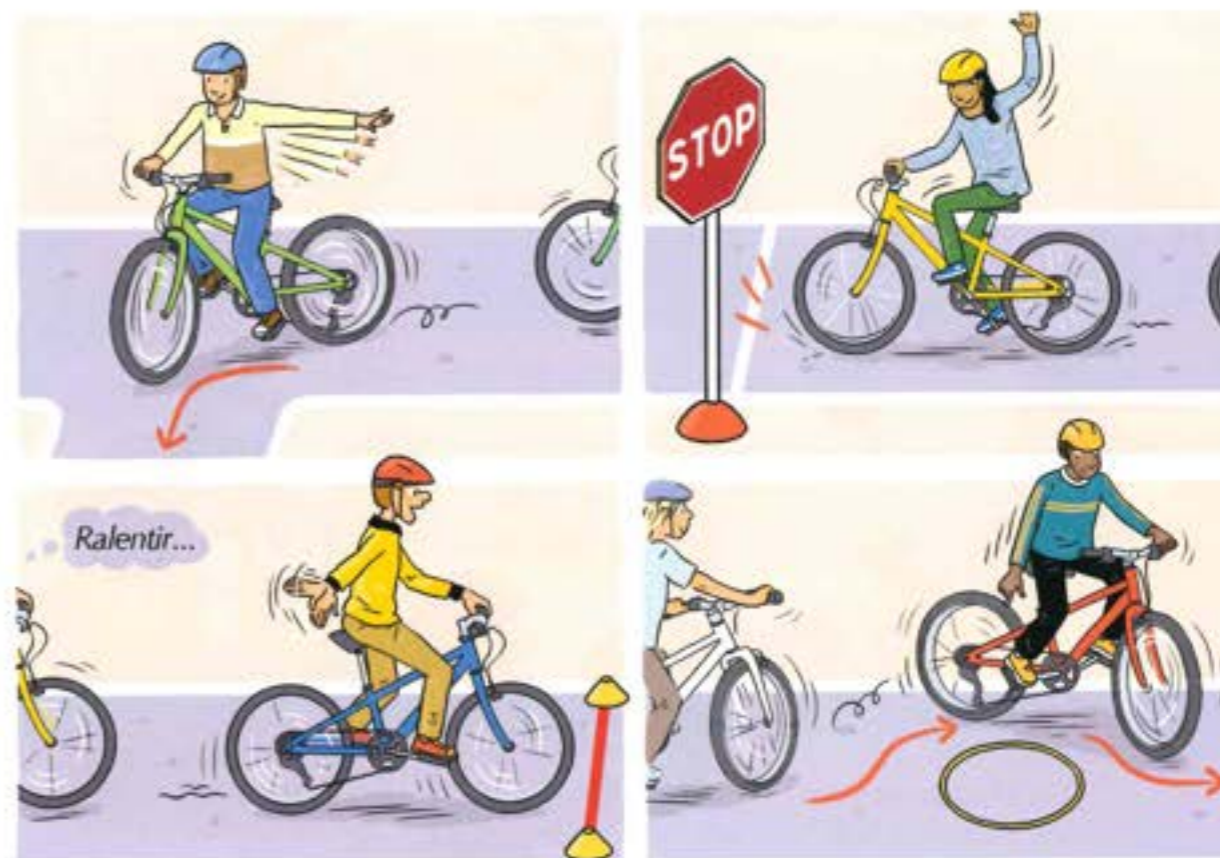


PRENDRE DES INFORMATIONS ▶ Lire la route

- Regarde uniquement son guidon.
- Oriente son regard vers l'avant.
- Adapte le freinage selon le contexte.

Situation 12. Suivez le guide

<p>Dispositif pour 9 à 12 élèves Un parcours aménagé propose des voies de circulation comportant des carrefours et des panneaux de signalisation « stop », ainsi que des coupelles, plots et jalons représentant des dangers potentiels (trous, obstacles...). Des groupes de 3 élèves sont constitués, dont un meneur.</p> <p>Consignes Les groupes s'engagent tour à tour sur le parcours. Le meneur est responsable de son groupe et doit l'avertir rapidement (sans parler) quand il prend des informations : - lever le bras pour signaler un arrêt soudain ; - tendre le bras droit ou gauche à hauteur d'épaule, pour dépasser ou tourner ; - tendre le bras à hauteur d'épaule, en bougeant la main de bas en haut, pour signaler un ralentissement ; - pointer l'index au sol pour signaler un trou sur la chaussée.</p>	<p>Observables Le meneur manque d'anticipation, se trompe de signal ou ne perçoit pas le danger. Il anticipe et émet le bon signal. Les suiveurs ne réagissent pas, ou avec retard, aux indications du meneur, font un grand écart ou freinent trop brusquement. Ils conservent la distance de sécurité entre 2 vélos. Le signal du meneur est perçu, interprété et la réponse motrice est adaptée.</p> <p>Variables Autoriser le meneur à dire à haute voix : à droite, à gauche, stop, obstacle à gauche... Déplacer les objets ou en changer régulièrement.</p>
---	--



PRENDRE DES INFORMATIONS ▶ Adopter le bon développement

Réagit exclusivement en jouant sur la force de ses appuis ou en modifiant le rapport de vitesse à mauvais escient.

Modifie le rapport de vitesse à bon escient mais sans anticiper.

Modifie le rapport de vitesse à bon escient en anticipant.

Situation 13. Mouline ou force

Dispositif pour une classe entière

Un plot matérialise le départ d'une boucle d'au moins 100 m. Selon la longueur et la largeur de la voie, tout ou partie de la classe peut être en activité.

Consignes

Les élèves s'engagent tour à tour sur la boucle. Lors d'une expérimentation libre de 3 minutes, chacun doit trouver le développement où il force le moins, puis noter le pignon et le plateau (petit ou grand) choisis sur une fiche. Ils font ensuite de même en cherchant le développement où ils forcent le plus.

Observables

La recherche est aléatoire. Une seule variable est utilisée (plateau ou pignon). Les vitesses sont manipulées à l'avant et à l'arrière (plateau et pignon).

Variable

Définir des zones de déplacement à vitesse réduite et à vitesse plus élevée.



PRENDRE DES INFORMATIONS ▶ Adopter le bon développement

Réagit exclusivement en jouant sur la force de ses appuis ou en modifiant le rapport de vitesse à mauvais escient.

Modifie le rapport de vitesse à bon escient mais sans anticiper.

Modifie le rapport de vitesse à bon escient en anticipant.

Situation 14. Roule et grimpe

Dispositif pour une classe entière

Un plot matérialise le départ d'une boucle d'au moins 100 m comportant une partie plate puis une côte. Les élèves choisissent au départ un développement qu'ils ne pourront pas modifier. Selon la longueur et la largeur de la voie, tout ou partie de la classe peut être en activité.

Consignes

Les élèves s'engagent tour à tour sur la boucle et réalisent l'intégralité du parcours avec le même développement. Ils verbalisent ensuite leurs sensations et la difficulté perçue selon le développement choisi et le profil du terrain (plat ou côte). Forts de ce constat, ils choisissent un développement plus adapté et font une nouvelle boucle. Enfin, ils effectuent une dernière boucle en adaptant le développement au profil du parcours.

Observables

L'élève s'arrête car son développement est trop important. Il conserve un développement intermédiaire même quand il peut s'adapter au parcours. Il sélectionne le développement adapté au profil du terrain (plat, descente, côte).

Variable

Imposer une durée d'effort (rouler 3 minutes, 5 minutes...) ou un nombre de tours à réaliser (2, 3 tours...).



PRENDRE DES INFORMATIONS ► Assurer sa sécurité et celle des autres

Se focalise sur la conservation de son équilibre.

Est attentif à sa propre sécurité.

Veille à sa sécurité et à celle des autres usagers.

Situation 15. Entre et sors du parcours !

Dispositif pour une classe entière

Les élèves sont répartis tout autour d'une boucle de 400 m environ.

Consignes

Au premier coup de sifflet, les élèves entrent rapidement sur la boucle en tendant le bras gauche et en tournant la tête vers la gauche pour s'assurer qu'aucun danger ne vient de l'arrière. Puis ils roulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Au deuxième coup de sifflet, ils tendent le bras droit pour indiquer qu'ils vont sortir et ralentissent. Enfin, ils se positionnent sur le bas-côté et mettent un pied à terre.

Observables

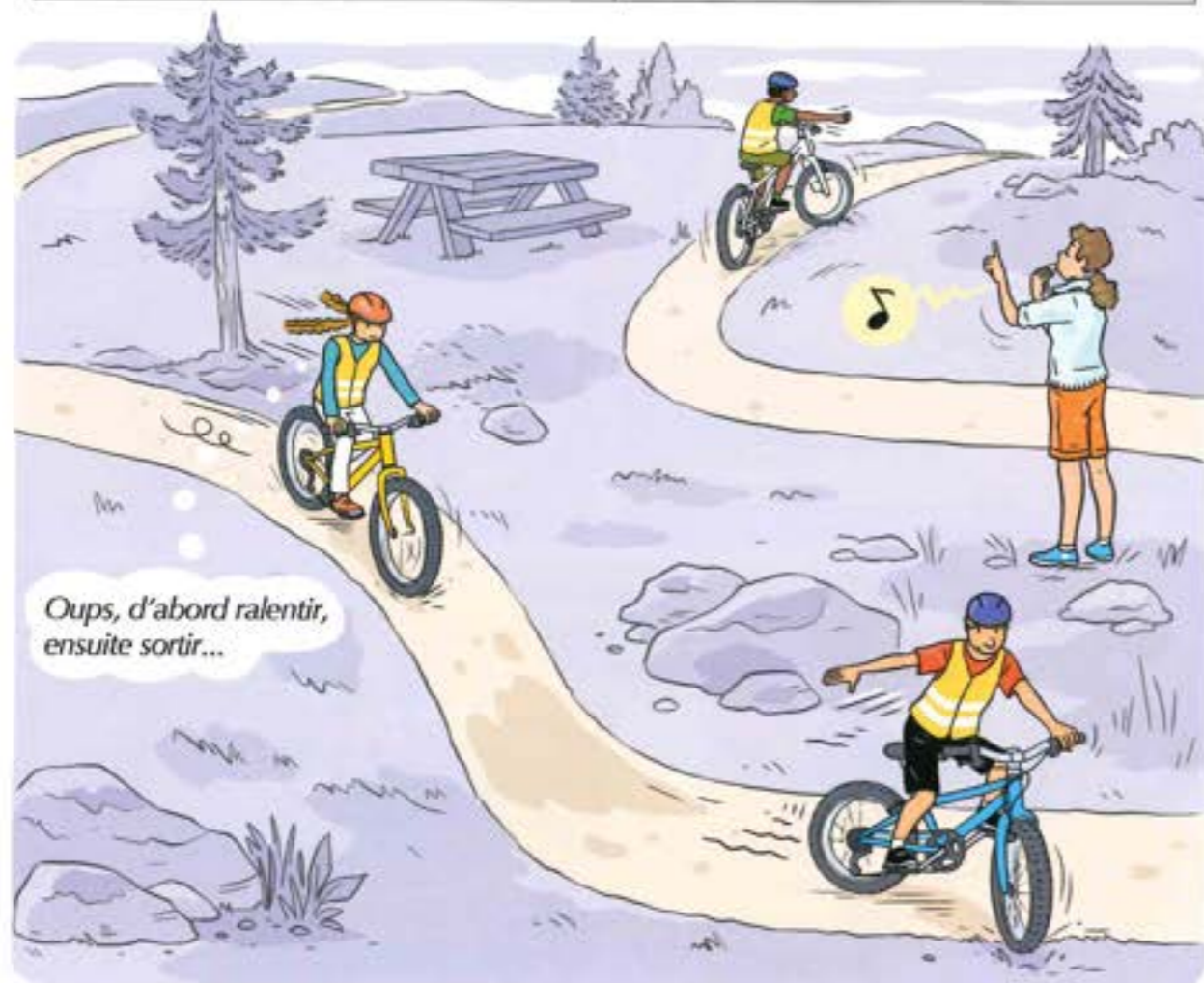
L'élève entre et sort de la voie sans indiquer le changement de direction avec son bras.

Il entre et sort du parcours en indiquant le changement de direction avec son bras mais sans tourner la tête.

Il entre et sort du parcours en indiquant le changement de direction avec son bras et en tournant la tête.

Variables

Positionner des zones d'entrée et de sortie que les élèves peuvent emprunter librement (il n'y a plus de signal). Constituer des groupes de 6 élèves pour préparer la sortie sur route.



PRENDRE DES INFORMATIONS ► Assurer sa sécurité et celle des autres

Se focalise sur la conservation de son équilibre.

Est attentif à sa propre sécurité.

Veille à sa sécurité et à celle des autres usagers.

Situation 16. Roulez jeunesse !

Dispositif pour 10 à 12 élèves

Un parcours aménagé de type prévention routière est pourvu de carrefours, de panneaux de signalisation (« stop », « cédez le passage », « sens interdit », « interdiction de tourner »...) et d'un passage piéton. Les élèves sont en binômes avec un cycliste et un observateur. Chaque observateur est muni d'une fiche de recueil.

Consignes

Les élèves s'engagent tour à tour sur le parcours. Les cyclistes doivent circuler en respectant la signalisation, tandis que les observateurs notent les erreurs commises.

Observables

L'élève circule sans tenir compte de la signalisation et des autres usagers.

Il tient compte de la signalisation et des autres usagers.

Variables

Charger certains élèves de tenir le rôle de piétons.

Varié le nombre de panneaux.

Introduire un ou plusieurs obstacles sur le parcours.

Constituer des groupes de 6 élèves pour préparer la sortie sur route.



GÉRER SON EFFORT ▶ Inscrire son effort dans la durée

S'engage de manière discontinue.

Dose son effort et s'engage en continu sur un parcours de moins d'1 heure.

Gère son effort dans la durée et s'adapte aux configurations du terrain sur un parcours de 90 minutes.

Situation 17. Le défi endurance

Dispositif pour une classe entière

Les élèves, regroupés en binômes, évoluent sur une boucle de 400 m. Une zone de relais est matérialisée au départ.

Consignes

Il s'agit pour chaque binôme de parcourir, sur une durée de 40 minutes, la plus grande distance possible en relais. L'un pédale, l'autre note le nombre de tours réalisés. Le relais s'effectue toutes les 5 minutes (inversion des rôles). Au signal, les relayés terminent le tour (qui est comptabilisé) s'il est débuté.

Observables

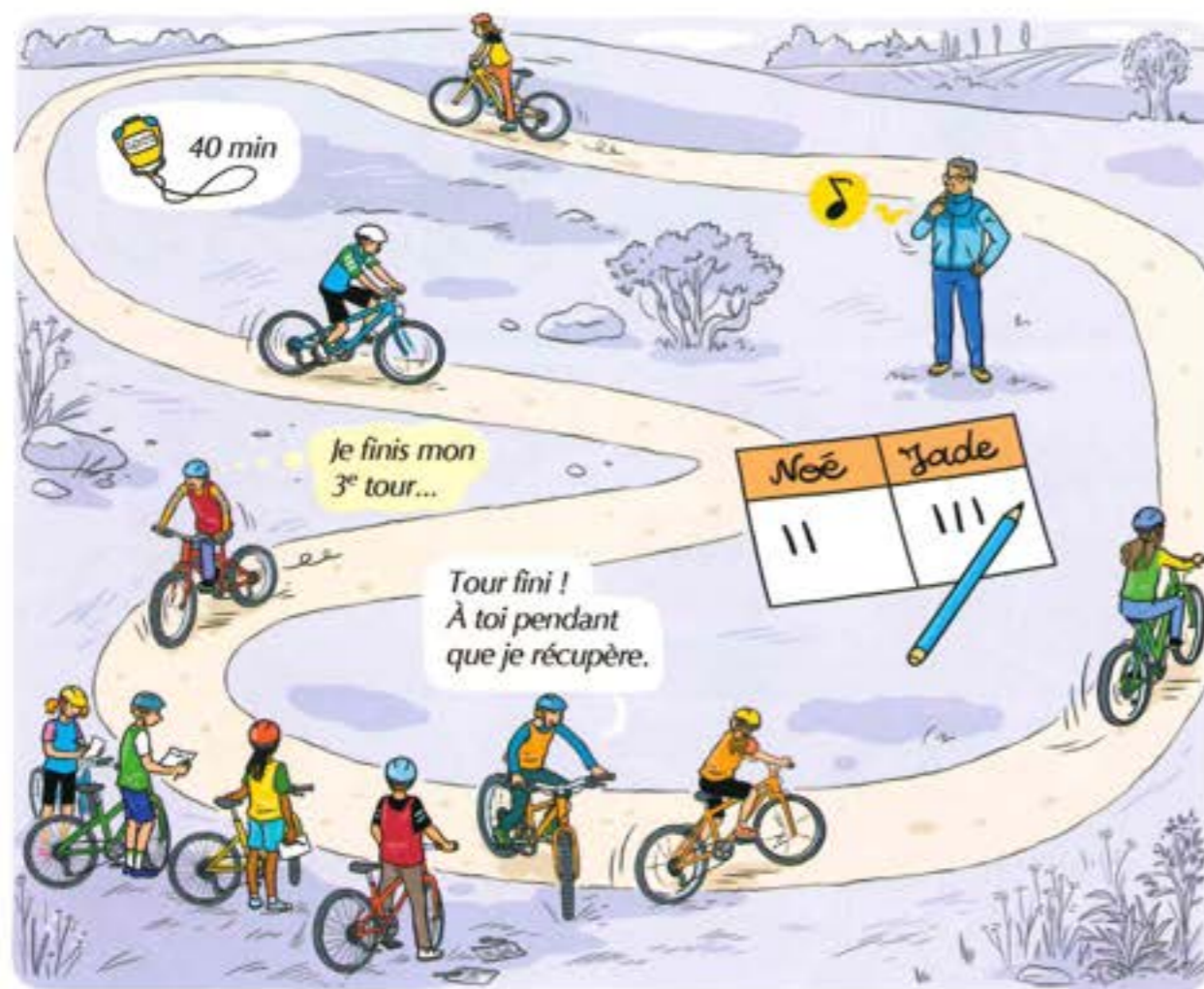
L'élève ne parvient pas à pédaler 5 minutes en continu. Il ne parvient pas à effectuer tous ses relais durant les 40 minutes.

Sa vitesse décroît au fur et à mesure des relais.

Sa vitesse, son effort et son engagement restent constants et continus.

Variables

Varié le profil (relief, dénivelé...) et la longueur de la boucle. Réaliser le défi endurance durant 1 heure. Augmenter la durée de chaque relais.



GÉRER SON EFFORT ▶ Inscrire son effort dans la durée

S'engage de manière discontinue.

Dose son effort et s'engage en continu sur un parcours de moins d'1 heure.

Gère son effort dans la durée et s'adapte aux configurations du terrain sur un parcours de 90 minutes.

Situation 18. La sortie sécurisée

Dispositif pour une classe entière

Les élèves circulent dans un vaste espace sécurisé (non ouvert à la circulation de véhicules à moteur : parc, voie cyclable...). Ils sont répartis en groupes de 6 ou 12, encadrés par 2 adultes.

Consignes

Cette dernière situation est une préparation à la future sortie. Sa durée est de 60 minutes, entrecoupée de pauses toutes les 20 minutes. Une vigilance particulière sera portée sur le respect des consignes de circulation apprises durant la préparation.

Observables

L'élève ne respecte pas les consignes de sécurité. Il éprouve des difficultés à maintenir son effort dans la durée.

Il respecte les consignes de sécurité et maintient son effort dans la durée.

Variables

Choisir un parcours comprenant plus ou moins de dénivelé. Autoriser une seule pause ou pas de pause du tout.





Fiche de vérification du vélo (à valider avant chaque séance de pratique)

Les apprentissages en français

La bande dessinée connaît un essor continu ces dernières années. Le ministère de la Culture a fait de 2020 l'année de la bande dessinée. Le ministère de l'Éducation nationale s'associe chaque année au concours national de la BD scolaire. Le site Eduscol, quant à lui, propose des ressources en lien avec le festival d'Angoulême, dans le cadre plus large de la mobilisation en faveur du livre et de la lecture¹.

La lecture, quant à elle, est devenue grande cause nationale en 2021-2022. Les textes officiels incitent à travailler en classe autour de six à huit livres chaque année : « Tous les supports écrits, comme la presse, la bande dessinée, la littérature de jeunesse de qualité et, bien sûr, les grands textes patrimoniaux, sont utilisés pour répondre aux goûts éclectiques des élèves et pour soutenir leur intérêt pour la lecture. »²

La bande dessinée : un genre littéraire riche en apprentissages

Un genre littéraire associant le texte et l'image

« La littérature [...] développe l'imagination, enrichit la connaissance du monde et participe à la construction de soi. Elle est donnée à lire et à entendre; elle nourrit

1. Eduscol, « Concours de la BD scolaire », 2022. En ligne : <https://eduscol.education.fr/1666/concours-de-la-bd-scolaire>

2. Eduscol, « Mobilisation en faveur du livre et de la lecture », 2021. En ligne : <https://eduscol.education.fr/576/mobilisation-en-faveur-du-livre-et-de-la-lecture>

les pratiques d'écriture. Au cycle 3, l'accent est mis sur l'appropriation du texte littéraire par l'élève, en lien avec son expérience, ses lectures, ses connaissances, celles qu'il acquiert dans d'autres disciplines. [...] Le cycle 3 construit ainsi une première culture littéraire et artistique structurée autour de grandes entrées pour chaque année du cycle. »³

Le choix de la bande dessinée comme support d'une publication à destination du cycle 3 s'est imposé comme une évidence pour susciter le goût de la lecture, développer la créativité et l'imaginaire. Ce type d'écrit, présent dans les programmes de CM1 et CM2, est en effet peu exploité, peut-être par manque de ressources pédagogiques. Pour autant, ce genre littéraire plaît aux élèves et s'avère un support d'apprentissage particulièrement riche.

Il permet, tout en engageant les élèves dans une démarche de projet :

- de les ouvrir à un nouvel univers littéraire, un nouvel art ;
- de répondre aux difficultés de l'écriture en proposant un support accessible et attrayant ;
- de cibler un univers qui incite à la curiosité ;
- de les aider à construire des compétences en production d'écrits (piliers 1, 5 et 7 du socle commun) ;
- de croiser deux champs disciplinaires, français et arts plastiques.

« S'il est difficile de définir avec précision la bande dessinée, c'est qu'elle se

3. « Programme d'enseignement du cycle 3 », BO n° 31 du 30 juillet 2020.

situe précisément au carrefour de plusieurs moyens d'expression artistique : l'art graphique, l'art cinématographique et la littérature. Elle est tout à la fois dessin, cinéma, écriture, se conjuguant entre eux pour former un art nouveau, doté d'un ensemble de moyens d'expressions extrêmement complet et varié. »⁴ Il est important de montrer explicitement aux élèves que la BD est un art et d'interroger son exploitation comme support de lecture et de compréhension. L'image comme le texte étant porteurs de sens, une double lecture est indispensable pour comprendre l'histoire. La place de l'image peut aider à dépasser le blocage éprouvé par certains avec les mots. Lire une BD, c'est aussi s'approprier un nouveau langage.

Bande dessinée et fonctions de la lecture

Le choix de ce type d'écrit permet de répondre pleinement aux objectifs des programmes : « Les textes littéraires font l'objet d'une approche plus approfondie qui vise à développer des compétences d'interprétation et à construire une première culture littéraire et artistique. »⁵ L'association des cultures littéraire et artistique trouve son sens à travers l'articulation de la langue écrite et du langage de l'image.

4. Duc (B.), *L'art de la BD : du scénario à la réalisation*, tome 1, Glénat, 1982.

5. Eduscol, « Ressources d'accompagnement du programme de français au cycle 3 - Pour une culture littéraire et artistique », 2022. En ligne : <https://eduscol.education.fr/247/francais-cycle-3-pour-une-culture-litteraire-et-artistique>

La BD *L'échappée belle* propose un cheminement pour devenir lecteur autonome. Ce cheminement s'appuie sur le plaisir de s'identifier à des personnages, de suivre leurs aventures, de découvrir d'autres mondes ou d'autres façons de raisonner, de s'impliquer dans des réflexions personnelles et des débats sur la société dans laquelle nous vivons. Le travail de l'enseignant est de rendre palpables ces finalités de la lecture. Six entrées sont proposées, qui se centrent sur les fonctions de la lecture⁶.

- S'identifier à des héros
→ *Valentine, Paulo et Charly*
- Se situer par rapport à des valeurs
→ *le sport, la santé, le handicap, l'égalité filles/garçons, les Jeux Olympiques et Paralympiques*
– se laisser gagner par l'émerveillement
→ *la découverte des joies du vélo (sensations, paysages, rencontres...)*
– vivre des aventures par procuration
→ *le voyage des trois héros à travers la France, transféré dans le réel par un projet collectif d'itinérance*
– se servir du langage pour imaginer
→ *les mots de Raymond porteurs d'un double sens (« trouver son équilibre », « franchir des montagnes »...)*
– mieux se connaître dans son rapport aux autres
→ *au fil des expériences, les personnages se révèlent à eux-mêmes, se transforment et gagnent en maturité.*

Une séquence d'apprentissage en littérature

Si le cycle 2 a permis l'acquisition de la lecture et de l'écriture, le travail de compréhension doit être poursuivi en cycle 3, qui reposera sur la découverte de textes. En effet, l'étude « Lire-Écrire » a mis en évidence que les difficultés touchent davantage la compréhension des textes que celle des phrases⁷. Cette étude révèle qu'il

6. Ibid.

7. Gossoux (R.), *Étude de l'influence des pratiques d'enseignement de la lecture et de l'écriture sur la qualité des premiers apprentissages*, Ifé, 2016.

est essentiel d'aider l'élève à créer une image mentale du récit et à construire des compétences inférentielles.

La lecture d'une BD répond pleinement à cet enjeu parce que c'est un écrit long et que la construction du sens nécessite la mise en relation d'écrits aux formes diverses (mots, onomatopées...) avec des éléments graphiques. De plus, la multiplication des lieux, des personnages, des intrigues implique une quantité importante de connaissances à conserver en mémoire pour comprendre l'histoire.

Nous avons fait le choix de présenter quatre pistes de travail progressives. La première, consacrée à la découverte du support, permettra de créer un horizon d'attente qui favorisera l'engagement de l'élève dans la lecture. Il s'agira ensuite de l'aider à construire une représentation mentale de l'histoire. Puis viendra le temps d'affiner sa connaissance des codes de la BD pour en faciliter la compréhension. Enfin, pendant la lecture de la BD, l'élève sera amené à écrire des textes afin de transférer, de mettre à l'épreuve du concret ce qu'il aura appris.

Définir un horizon d'attente

Avant d'entamer la lecture de la BD, nous proposons d'explorer les indices figurant sur la couverture⁸. Cette pre-

8. Eduscol, « La compréhension des textes narratifs », 2016, p. 1. En ligne : <https://eduscol.education.fr/document/16321/download>

mière étape offrira aussi l'occasion d'interroger les connaissances préalables des élèves. En effet, certains d'entre eux ont déjà lu des BD. Ils savent donc qu'ils vont être confrontés à une succession d'images mettant en scène des personnages et des bulles qui accueillent leurs paroles. Au cours de la séquence d'apprentissage, ils découvriront que la narration s'inscrit dans des cartouches, et plus globalement que la compréhension de l'histoire nécessite de mettre en relation différents éléments d'information.

→ Objectif : repérer les indices externes du support

Plusieurs créateurs participent à la réalisation d'une BD :

- le scénariste, qui « écrit le scénario de la bande dessinée, définit les péripéties et rebondissements auxquels les personnages seront confrontés, mais aussi le caractère de ces derniers, et surtout écrit les dialogues et les textes narratifs »⁹ ;
- le dessinateur, qui « réalise en dessin ce que le scénariste avait imaginé avec des mots »¹⁰.

Parfois, c'est la même personne qui prend à la fois en charge le scénario, le texte et les illustrations.

La couverture renseigne sur le genre littéraire : dans le cas de la BD, illustration,

9. Dossier pédagogique « Les étapes de création d'une bande dessinée », La cité internationale de la bande dessinée et de l'image. En ligne : <http://www.citebd.org/spip.php?article5203>

10. Ibid.

TITRE	GENRE LITTÉRAIRE	SCÉNARISTE	DESSINATEUR
COLLER LA PREMIÈRE DE COUVERTURE	COLLER LA QUATRIÈME DE COUVERTURE	ÉDITEUR	PARTICULARITÉS
		COLLECTION	
		ANNÉE DE PUBLICATION	
		FORMAT	

Chercher des indices sur les caractéristiques de l'auteur

format... Cela peut offrir l'occasion d'identifier un auteur, un dessinateur que l'on connaît, dont on a déjà lu une œuvre.

Ce travail de collecte d'informations se poursuit avec la recherche de l'éditeur, de la date de publication, éventuellement d'une collection. Enfin, il convient de s'attarder sur le titre et l'illustration de couverture : que nous apprennent-ils ? Quelles promesses contiennent-ils ? Ce travail d'interprétation est constitutif d'un horizon d'attente suscitant la curiosité et une posture de lecteur actif.

La construction de l'horizon d'attente se poursuit par la découverte des personnages, de l'environnement dans lequel ils vont évoluer, du sujet de l'ouvrage (déjà dévoilé par la couverture : une roue de vélo et trois enfants). L'élève pourra être confronté à différents extraits : il lui sera alors demandé d'affiner les indices présents sur la couverture et de les confronter à ceux déjà collectés afin d'en valider certains, d'en abandonner d'autres.

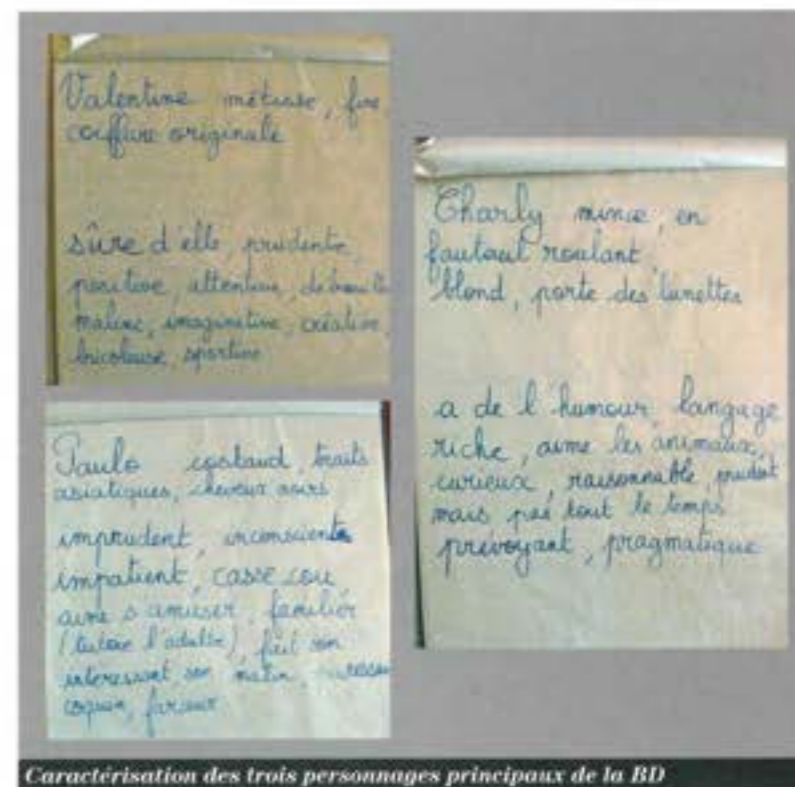
Construire une représentation mentale et développer des stratégies de compréhension

Selon Marie-France Bishop, la construction d'une représentation mentale cohérente est au cœur de tout processus de compréhension. Pour ce faire, l'enfant devra « interpréter les informations contenues dans le texte en utilisant ses connaissances et en effectuant des opérations inférentielles de mise en lien des différents éléments »¹¹. Ces compétences, qui commencent à être acquises dès 4 ans, sont indispensables à la compréhension¹². Elles doivent donc être enseignées.

Nous proposons dans un premier temps de réaliser des traces écrites individuelles ou collectives qui permettront de conserver les informations recueillies.

11. Bishop (M.-F.), *Aider à comprendre*, Ifé, 2021. En ligne : <https://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/LECTURE-ECRIURE/pp-comprehension/savoir/aider-a-comprendre>

12. Gossoux (R.), op. cit.



Caractérisation des trois personnages principaux de la BD

Elles prendront la forme :

- de cartes d'identité des personnages afin d'appréhender progressivement leur personnalité, les liens qu'ils tissent avec les autres ;
- d'une frise chronologique sur laquelle seront notées leurs aventures et les péripéties du récit ;
- d'une carte de France permettant de suivre leur itinéraire. Ces informations devront être organisées, structurées sous la forme, par exemple, d'une carte mentale afin de visualiser l'organisation globale des différentes connaissances. Ces « traces mémoires » seront complétées au fil de la lecture et permettront de mettre en exergue l'évolution des personnages au cours de l'aventure (voir la proposition d'escalier illustrant l'évolution de Paulo p. 48).

→ Objectif : découvrir les personnages, les thèmes et les lieux
Avant de débuter leur apprentissage du vélo, les élèves liront au moins les trois premiers épisodes de la BD. Cela leur permettra de se familiariser avec les personnages, de comprendre qu'une double

quête sous-tend cette histoire : se rendre aux Jeux Olympiques, certes, mais également développer des attitudes et des comportements appartenant au registre de l'engagement, du partage et de la solidarité.

→ Objectif : découvrir un épisode, inférer et se projeter
Pour chaque épisode, une fiche permet de repérer les éléments essentiels à la compréhension de l'épisode, ainsi que leurs liens et leurs articulations. Elle peut être proposée pendant la découverte de l'épisode ou après sa lecture. Il sera important de conserver ces fiches et d'y revenir. Elles pourront être affichées pour rappeler le fil de l'histoire d'un épisode à l'autre. Avant de commencer la lecture d'un nouvel épisode, les élèves auront tout intérêt à relire les fiches des épisodes précédents pour se remémorer les événements précédents. Il est également envisageable de les utiliser lors des séances de pratique du vélo pour établir des liens explicites entre le vécu de la classe et celui des personnages de la BD.



Carte mentale d'un épisode de la BD

La construction du sens passe aussi par une compréhension fine de l'écrit. Dans cette perspective, il paraît intéressant de travailler sur la polysémie de certains termes (voir p. 48). Il s'agit alors de tenir compte du contexte, d'identifier les relations significatives et implicites entre différentes informations contenues dans les textes et les illustrations.

De même, certaines expressions invitent à distinguer un sens propre et un sens figuré : trouver son équilibre, franchir des montagnes, être collé à la route, avoir un coup de pompe, avoir idée lumineuse... Par exemple, quand Charly dit « J'ai les jambes en coton » (page 3 de la BD), le lecteur doit prendre en compte la vignette précédente dans laquelle Paulo s'est mis en danger, mais surtout avoir en tête que le jeune garçon est porteur d'un handicap le privant de l'utilisation de ses jambes. Lorsque ces informations sont mises en relation, il peut saisir la portée ironique des propos de Charly, confirmée par les rires.

Un autre enjeu d'apprentissage en cycle 3 peut être abordé : différencier les registres de langue. En effet, chacun des trois personnages principaux se caractérise par le vocabulaire et les tournures employés.

Charly manie un langage soutenu : « batracien, se restaurer, s'hydrater, défaillance, distinguer, grignoter, recouvrer, inhaler, périlleuse... » ; « notre mystérieux cycliste possède un prestigieux palmarès » ; « je suis confus »...

Valentine emploie un langage courant : « crapaud, paysage... » ; « Paulo, arrête, tu me fais peur » ; « je finis de jeter un œil au matériel »...

Paulo parle un langage familier : « massacrer, kiffer, trucs de dingue... » ; « je suis chaud » ; « je file, on se traîne »...

Une activité de transposition pourrait être ici proposée, par exemple : avec quels mots Charly traduirait les propos de Paulo quand il dit « Je suis chaud ! » ?

Relever les implicites du texte	
Questionner un extrait de la BD	Pages
« Je n'avance pas aujourd'hui, pourtant j'ai bien déjeuné. » La fatigue de Valentine est-elle causée par le manque d'énergie ou le fait d'avoir tracté Paulo dans l'Alpe d'Huez ?	29
« Moi, je suis plus un cycliste de descente ! » Que sous-entendent les paroles de Paulo ?	29
« Quelques virages plus tard... » Pourquoi n'a-t-on pas écrit « quelques virages plus loin... » ?	30
« Elle prépare les jeux... » De quels jeux s'agit-il ?	33
« Quoique... » Pourquoi ce mot dans le cartouche ?	37
« Paulo, les grands capitaines se révèlent dans les moments difficiles. » Pourquoi Paulo devient-il « capitaine » aux yeux de Charly et Valentine ?	39
« Nos amis, rassurés, apprécient l'accueil du sculpteur... chacun à sa façon... » Que sous-entend ici l'expression « chacun à sa façon » ?	40

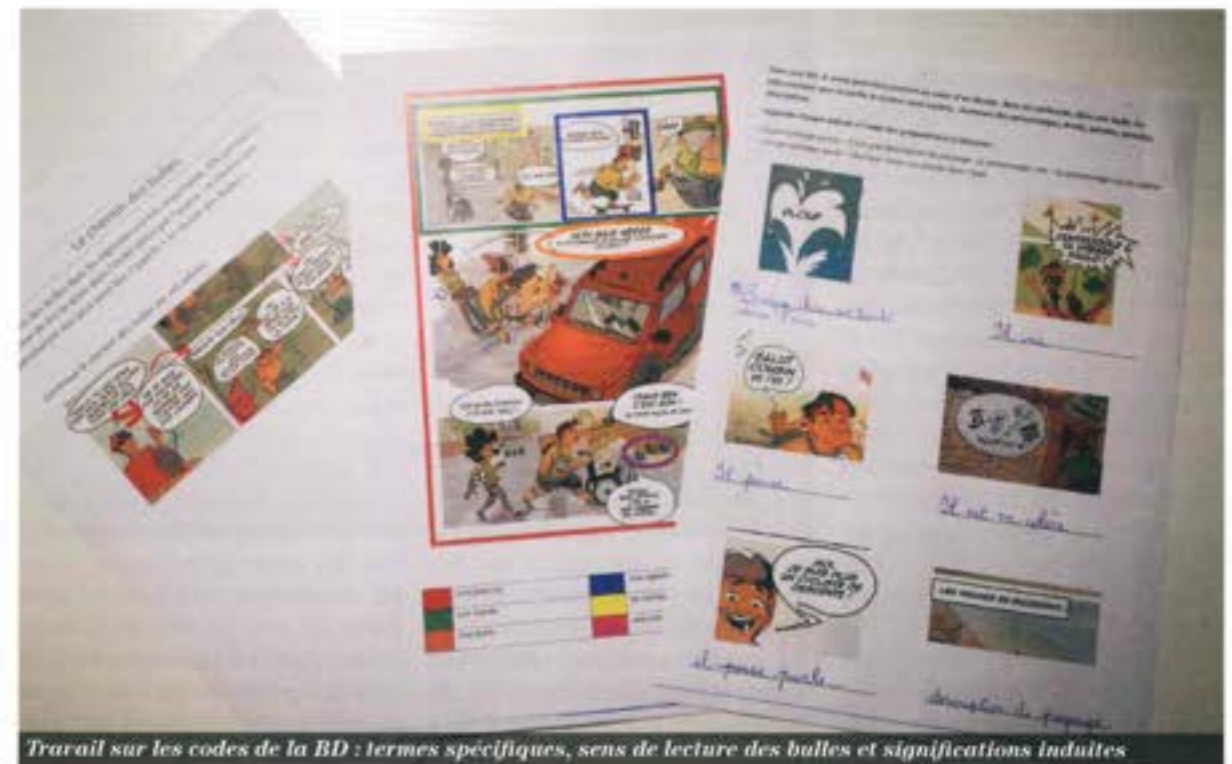
Enfin, pour mettre en avant l'importance des inférences permettant de décoder les sous-entendus du texte, l'enseignant peut questionner l'élève afin d'orienter sa compréhension d'une phrase extraite de la BD. Cette question conduira à la recherche active d'un sens implicite. C'est là un aspect essentiel de la lecture : ne pas se satisfaire de ce qui est écrit.

S'approprier la dimension culturelle du support littéraire

Les aventures vécues par les personnages sont mises en scène par le dessin, par la forme des bulles, par le choix de l'angle de vue et des plans, par le séquençage de l'histoire... Il convient donc de donner aux élèves des clés de lecture.

→ Objectif : s'initier aux spécificités de la BD

Différents espaces accueillent du texte. La bulle, nommée aussi phylactère, contient les paroles et les pensées des personnages. Comme son nom l'indique, elle a généralement une forme arrondie. La taille des lettres, leur graisse, la ponctuation fournissent des indications sur l'humeur et l'état d'esprit des personnages. Les bulles participent donc de la complémentarité texte/image, qui constitue la richesse de ce genre littéraire. Les interjections, les onomatopées occupent une place importante dans la BD et constituent un écrit spécifique. Nous ne proposons pas de travail



Travail sur les codes de la BD : termes spécifiques, sens de lecture des bulles et significations induites

spécifique à ce sujet, mais l'élève devra être conduit à les identifier et à en comprendre le sens.

Les cartouches, souvent rectangulaires, participent d'une narration externe et fournissent des informations sur le lieu, le temps, ou encore les projets des personnages.

En règle générale, les bulles se lisent de gauche à droite et de haut en bas, comme n'importe quel texte. Parfois, cependant, cet ordre est modifié pour les besoins de la mise en page, des flèches venant préciser le sens de lecture (voir par exemple page 7 de la BD). Il existe cependant certains genres, influencés par d'autres cultures de l'écrit, comme le manga qui se lit de droite à gauche.

Enfin, l'angle et le plan choisis ont un impact sur le sens donné aux dessins. Par exemple, selon qu'un personnage apparaisse en gros plan ou soit placé dans un décor fourni, l'effet diffère, le sens également, ce qui influence la compréhension de l'histoire. Le début de la BD (pages 3 à 8) propose de nombreux exemples en multipliant les angles et les plans.

A l'aide des définitions ci-dessous, retrouve les différents plans et numérote les images.

1. **Personnage en pied** : le personnage est représenté en entier.
2. **Plan américain** : le personnage est représenté de la tête jusqu'aux hanches.
3. **Gros plan** : une partie du personnage est mise en avant.
4. **Plan d'ensemble** : il permet de représenter un large décor.
5. **Plan serré** : un détail précis du décor est représenté.
6. **Plan séquence** : une action est représentée.



Activité de repérage des plans

Créer des liens entre les mots

La mise en lien des mots rencontrés répond à plusieurs objectifs. Elle favorisera un travail de décontextualisation permettant d'étendre leur usage à des situations variées¹⁸. Elle aide aussi à renforcer, grâce à l'utilisation d'outils de structuration et à l'emploi d'un métalangage adapté, la compréhension du fonctionnement de la langue française.

→ Classer le corpus selon la fonction des éléments

Créer des catégories et classer les mots en fonction facilite la mémorisation. Les catégorisations proposées par les élèves seront mises en commun pour devenir le référent de la classe. Par exemple, les catégories peuvent être des actions (verbes) vécues en EPS. Dans chaque catégorie sont classés les éléments du vélo permettant cette action et se rapportant à une fonction technique. L'alternance entre travail en classe et pratique du vélo trouve ici tout son sens.



Catégorisation par fonction technique

→ Élargir le corpus de mots en utilisant le métalangage

Trois pistes sont présentées pour structurer les apprentissages. L'activité sera finalisée par une trace écrite commune. Cette production visible de tous et consultable tout au long du projet favorisera la mémorisation.

• Les familles de mots

Le travail autour d'un radical commun permet de lister des familles de mots en lien avec les actions vécues lors de la pratique du vélo. Cette activité s'enrichira par une recherche dans la BD,



Familles de mots : travail autour d'un radical commun

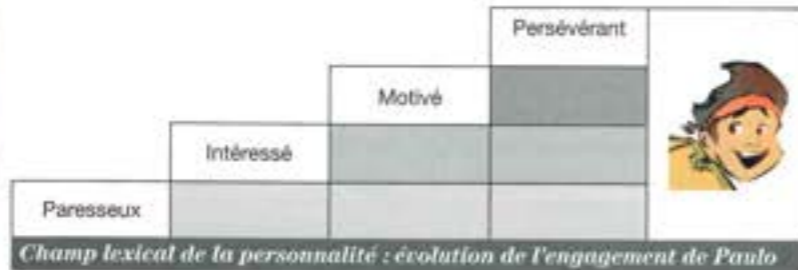
mais aussi durant les séances d'EPS et de technologie.

• Le champ lexical

Dans le cadre d'un travail sur le champ lexical, on peut proposer, par exemple, de caractériser la personnalité des héros, ce qui permettra en outre de mieux saisir leur évolution tout au long du récit. Le recours à un escalier dont les marches indiquent la valeur graduelle d'adjectifs appartenant au champ lexical des traits de personnalité illustre la transformation du personnage.

• La polysémie

En comprenant qu'un même signifiant peut renvoyer à plusieurs signifiés, et que c'est l'analyse du contexte qui permet de déterminer le sens du mot, l'élève accèdera à une compréhension plus fine des textes. Quand Valentine dit à Paulo « Tu ne réfléchis pas assez » (page 38 de la BD), le verbe « réfléchir » est à prendre dans les deux sens : réfléchir la lumière et faire usage de la réflexion (penser). La juxtaposition des deux sens produit un effet comique.

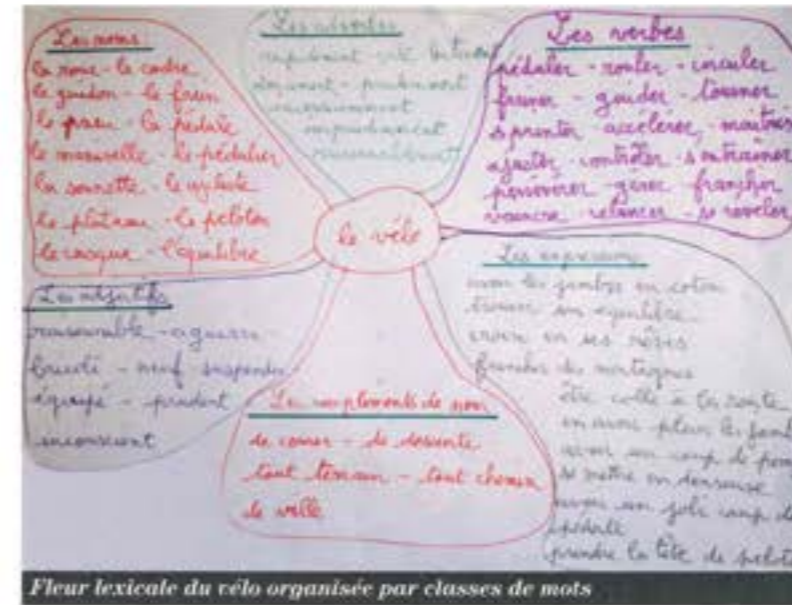


Champ lexical de la personnalité : évolution de l'engagement de Paulo



Plateau : un terme se prêtant à un travail sur la polysémie

18. CELLIER (M.), op. cit.



Fleur lexicale du vélo organisée par classes de mots

→ Organiser le corpus autour des classes grammaticales

La classification grammaticale en noms, adjectifs, verbes, adverbes ou encore expressions peut être représentée sous la forme d'une « fleur lexicale », très utile en production d'écrit.

Renforcer la mémorisation du vocabulaire

Il s'agit désormais de proposer aux élèves des tâches facilitant la mémorisation à long terme, ce qui implique des rappels réguliers. En effet, il est aujourd'hui acquis que la mémoire déclarative est sujette à l'oubli et doit

être régulièrement consolidée selon un rythme expansé¹⁹. Cela peut se traduire en proposant d'abord des situations quotidiennes, puis en les espaçant progressivement à intervalles croissants.

Nous proposons deux types d'activités favorisant un engagement actif :

- un rituel court pour réinvestir le lexique en l'associant à un contexte donné ;
- des jeux conduisant l'élève à remobiliser son vocabulaire pour renforcer l'association signifiant/signifié.

19. BERNIER (J.-L.), BOIS (G.), DESKOS (M.), GUILLERAY (F.), Les neurosciences cognitives dans la classe, ESF Editeur, 2018, p. 166.

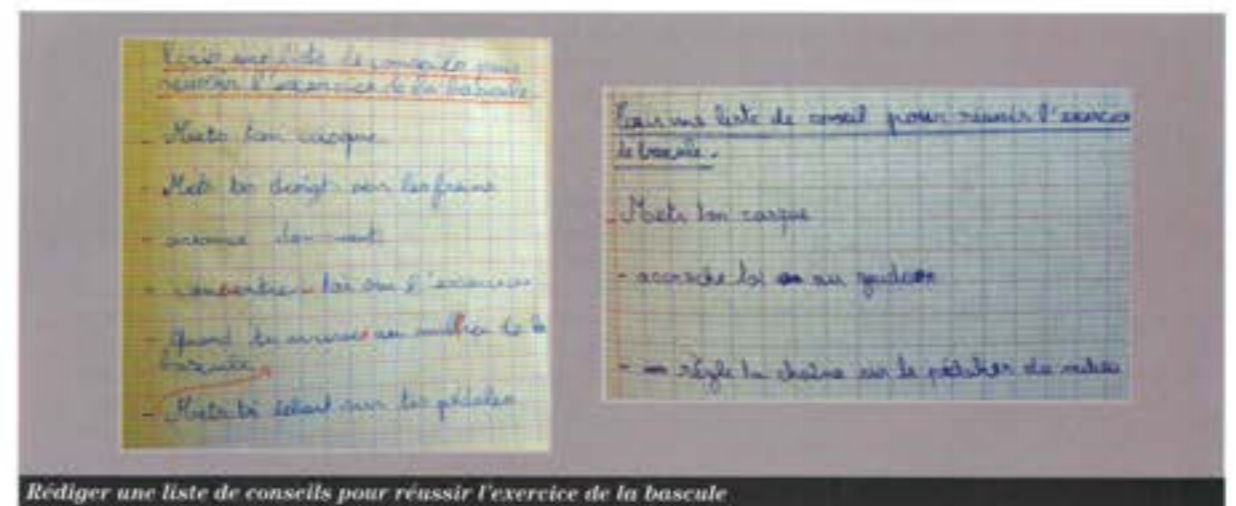
→ Des rituels de production d'écrit

Nous proposons des situations courtes et régulières conduisant l'élève à mobiliser de manière active le vocabulaire appris à travers un énoncé oral ou écrit, et donc à le recontextualiser. Les situations écrites permettent plus particulièrement de renforcer la mémorisation orthographique des mots.

Pour prendre sens, ces activités orales ou écrites doivent être liées au vécu de l'élève. Elles peuvent être proposées à l'issue d'une séance pratique de vélo, par exemple rédiger des conseils pour bien réussir un exercice. L'objectif est double : maîtriser le vocabulaire du vélo et renforcer les apprentissages moteurs. Le groupe classe peut réaliser une trace écrite collective à partir des productions individuelles, qui sera lue au début de la séance de vélo suivante. D'autres productions sont envisageables : dictionnaire du matériel, compte rendu d'expérience, recueil des émotions, narration d'une sortie sur route...

→ Des jeux de réinvestissement

L'élève s'appropriera un nouveau lexique à condition d'être régulièrement confronté à des activités de mémorisation et de réinvestissement. Nous proposons ici de mobiliser le vocabulaire appris dans des situations ludiques, en émission et en réception, afin de consolider sa mémorisation. Si le jeu favorise l'engagement actif et la motivation de l'élève tout en limitant son stress, il



Rédiger une liste de conseils pour réussir l'exercice de la bascule

convient toutefois d'être particulièrement explicite sur l'enjeu des tâches proposées afin que les situations soient bien perçues comme un apprentissage par le jeu et non comme un jeu pour le jeu.

Lors de l'expérimentation, des classes ont mis en place des ateliers tournants à inscription libre. Ces jeux étaient également proposés sur le temps périscolaire et dans la sphère familiale. Ils ont pour objectif de consolider le lexique lié aux éléments du vélo et au cyclisme. Il est donc important que les images utilisées soient connues de tous (on peut utiliser des photos prises lors de l'activité).

Une séance de découverte du jeu en petit groupe, accompagnée par l'enseignant, est nécessaire pour renforcer ses fondements pédagogiques et préparer les élèves à agir de manière autonome.

Quatre jeux sont présentés avec le matériel nécessaire (voir p. 52-56). On peut y ajouter les activités classiques favorisant l'acquisition d'un lexique : mots croisés, mots mêlés, memory, flashcards... Dans tous les cas, il s'agit de mettre en œuvre des situations d'émission et de réception du lexique à consolider, mais également de renforcer l'association entre le signifié et la forme orale et écrite du signifiant.



-Jeu du same same : retrouver l'objet commun

Le rapido

Objectif

Consolider le vocabulaire en émission.

But du jeu

Nommer le plus d'objets possible dans l'ordre de lecture en 1 minute.

Matériel

Des cartes présentant des photos d'objets liés au vélo.

Règle du jeu

À tour de rôle, chaque joueur tire une carte au hasard et nomme le plus d'objets possible (dans l'ordre) en 1 minute. En cas d'erreur repérée par un autre joueur, il doit reprendre au début de la série. Le vainqueur est celui qui a trouvé le plus d'objets au bout d'un ou plusieurs tours.

Le same same

Objectif

Consolider le vocabulaire en émission.

But du jeu

Trouver et nommer le dessin commun entre 2 cartes.

Matériel

Des cartes représentant chacune 6 objets liés au vélo.

Règle du jeu

Les cartes sont réparties entre tous les joueurs (face cachée). La dernière est posée face visible au centre de la table. Au signal de départ, les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver l'objet commun figurant sur leur carte et sur celle du centre. Le premier qui nomme l'objet place sa carte sur celle du milieu, puis pioche une nouvelle carte. Le vainqueur est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier.

L'œil affûté

Objectif

Consolider le vocabulaire en émission et en réception.

But du jeu

Repérer le plus rapidement possible l'image ou le mot d'un objet présenté ou nommé.

Matériel

Des cartes représentant chacune l'image d'un objet lié au vélo ou un mot désignant un objet lié au vélo.
Un plateau de jeu où figure l'ensemble des images ou des mots.

Règle du jeu

Un joueur tire une carte et dit ce qu'elle représente (il est en émission). Les autres (en réception) doivent retrouver l'image sur le plateau de jeu. Le joueur qui pointe l'objet en premier gagne la carte. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes à la fin du jeu (après une durée donnée ou épuisement du stock de cartes).

On peut aussi proposer un plateau de jeu où des mots remplacent les images. Le meneur pose alors l'image sur la table.

Les dominos

Objectif

Consolider le vocabulaire en émission.

But du jeu

Associer un mot écrit à l'image qui le représente.

Matériel

Des dominos dont une partie est un mot, l'autre partie une photo, les deux désignant ou représentant un objet lié au vélo.

Règle du jeu

Sept dominos sont distribués à chaque joueur (face cachée). Un premier joueur pose un domino sur la table. Tour à tour, les autres joueurs tentent d'accoler leur domino en associant un mot à l'image correspondante (ou l'inverse). Celui qui n'y parvient pas passe son tour. Avant de poser son domino, il faut nommer l'objet. Le vainqueur est celui qui a déposé tous ses dominos en premier.



-Jeu des dominos : associer un mot et une image qui se correspondent



BANQUE D'IMAGES POUR LE RAPIDO ET L'ŒIL AFFÛTÉ

selle	potence	cassette	plateaux	gilet
éclairage avant	cadre	casque	cintre	fourche
chaîne	manette de frein	sonnette	rayons	pompe
pneu	garde-boue	étrier de frein	chambre à air	jantes
pédale	catadioptre	roue	dynamo	dérailleur arrière
bidon	câble	rustine	gaine	cocotte
cuissard	Cale	disque	valve	pignons

BANQUE DE MOTS POUR L'ŒIL AFFÛTÉ

JEU DE CARTES POUR LE SAME SAME

JEU DE CARTES POUR LE SAME SAME

Les apprentissages en sciences et technologie

	potence		Pignons Cassette		plateaux
	cadre		casque		Guidon Cintre
	manette de frein		sonnette		rayons
	garde-boue		Etrier de frein		Chambre à air
	catadioptre		roue		dynamo
	éclairage avant		chaîne		pneu
	pédale		selle		

DOMINOS ASSOCIANT UNE IMAGE ET UN MOT

« Par l'observation du réel, les sciences et la technologie suscitent les questionnements des élèves et la recherche de réponses »¹ pour comprendre le monde dans lequel ils vivent. Pour privilégier des contenus d'apprentissage donnant du sens à l'activité cyclisme, nous avons privilégié deux axes :

- une séquence dédiée au fonctionnement des développements afin de doter l'élève de connaissances technologiques lui permettant d'utiliser son dérailleur de façon optimale ;
- des pistes de travail dans le domaine de la santé, de sorte que l'élève connaisse les bienfaits d'une activité physique régulière et l'inscrive dans son quotidien.

1. « Programmes de technologie », BO n° 31 du 30 juillet 2020.

Comprendre le fonctionnement des développements

Le programme de technologie incite à « décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions :

- besoin, fonction d'usage et d'estime ;
- fonction technique, solutions techniques ;
- représentation du fonctionnement d'un objet technique ;
- comparaison de solutions techniques (constitutions, fonctions, organes) »².

La séance de technologie proposée s'inscrit dans la continuité de la situation 13 « Mouline ou force » (voir p. 34). Elle permet de modéliser le fonctionnement

2. *Ibid.*



Mesurer la distance parcourue par un tour de pédalier

du système et d'offrir à l'élève, à l'issue d'une phase de manipulation, des éléments de compréhension scientifiques et technologiques.

Étape 1 : le choix d'un développement adapté à la distance visée

Un mètre est posé au sol. Les élèves sont répartis en groupes de trois ou quatre, avec un vélo par groupe. Ils sélectionnent successivement deux développements opposés : grand plateau + petit pignon, puis petit plateau + gros pignon. À partir de chaque développement, ils mesurent la distance parcourue après un tour de pédale (sans temps de roue libre). Après une mise en commun des mesures recueillies, les élèves émettent des hypothèses sur leurs causes. Ensuite, chaque groupe doit annoncer une distance et, pour l'atteindre, faire un tour de pédale en sélectionnant le développement adapté.



Les différents éléments du système de propulsion du vélo

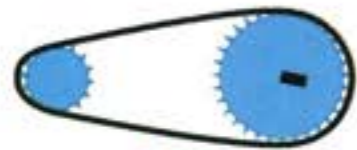
Étape 2 : la manipulation d'engrenages

Trois engrenages sont proposés aux élèves, qui les font tourner et notent pour chacun le nombre de tours de roue réalisés à chaque tour de pédale.



Rapport 1

Le pignon et le plateau ont le même nombre de dents.



Rapport 2

Le pignon a moitié moins de dents que le plateau.



Rapport 3

Le pignon a deux fois plus de dents que le plateau.

Ce qu'il faut comprendre

Le pignon est fixé sur la roue arrière, par conséquent un tour de pignon engendre un tour de roue. Le plateau est associé à la pédale (on parle de pédalier), donc un tour de pédalier correspond à un tour de plateau.

Le nombre de tours de roue effectués par tour de pédalier correspond au ratio suivant : nombre de dents du plateau divisé par le nombre de dents du pignon (c'est pour cela que l'on parle de rapport). Ainsi, lorsque le pignon a deux fois moins de dents que le plateau, on effectue deux tours de roue par tour de pédalier.

Par exemple, si le pignon a 16 dents et le plateau 32 : $32/16 = 2$. À chaque tour de pédale, le vélo effectue deux tours de roue.

Comprendre les bienfaits de l'activité physique sur la santé

Selon le programme du cycle 3, il importe d'« 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 ;



Prise de pouls avant et après l'effort

– adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger »³.

Ce travail trouvera sa source dans les expériences auxquelles sont confrontés les trois personnages de la BD, mais aussi dans le vécu et le ressenti des élèves. À l'issue des premières séances ou sorties, l'enseignant questionnera les élèves sur leurs sensations : fatigue, chaleur, essoufflement, accélération des battements du cœur... Cela constituera le point de départ d'une investigation scientifique sur le fonctionnement du corps durant l'effort, ses besoins et les adaptations consécutives à un entraînement régulier : muscle cardiaque plus volumineux, augmentation de la vascularisation musculaire, force musculaire plus importante...

3. « Programme d'enseignement du cycle 3 », BO n° 31 du 30 juillet 2020.



Illustration des besoins du corps à l'effort (pages 22, 29 et 31 de la BD)

Les besoins du corps à l'effort

Les trois vignettes ci-dessus, extraites de la BD, illustrent les besoins en oxygène, en nutriments et en eau du corps à l'effort.

Pour se recentrer sur le corps de l'élève on pourra, en cours d'EPS, comparer la mesure de la fréquence respiratoire et de la

fréquence cardiaque avant et après un effort. Ceci offre l'opportunité de mettre en évidence les réactions du corps à l'effort, puis de formuler un questionnement et des hypothèses concernant ses besoins.

En sciences, l'étude de la fonction de nutrition permettra de répondre aux questions émergeant de ces trois vignettes.

Dès lors, l'élève comprendra qu'entretenir son corps, et préserver plus globalement sa santé, nécessite d'être à l'écoute de ses besoins, et qu'une alimentation saine associée à une activité physique régulière, progressive et modérée représente un comportement à privilégier.



Répondre aux besoins du corps en s'hydratant régulièrement durant l'effort



Monter, démonter la cassette et compter le nombre de dents de chaque pignon



Sensations liées à l'effort (page 34 de la BD)

Le retour d'information durant l'effort

Le retour d'information du corps à l'effort est parfois source de désengagement de l'élève. Sur la vignette ci-dessus, Paulo fait référence à ses sensations musculaires, typiques de ce que peut éprouver un élève lors d'une activité physique. Se pose ici la question de l'interprétation par l'élève de la douleur. « Le concept de douleur est assez complexe dans la mesure où il fait appel à des caractéristiques subjectives. Le seuil de la douleur et son intensité varient selon les personnes. Ainsi, la même

stimulation peut être perçue comme insupportable pour quelqu'un et bénigne pour un autre. La sensation de douleur dépend de plusieurs aspects : de l'attente de la personne, de l'attention, de la concentration, de la motivation, du degré d'anxiété, de l'état d'éveil et de l'adaptation. »⁴

Dans les classes, et notamment lors de la pratique d'une activité physique exigeante comme le cyclisme, il est possible d'agir sur chacun des déterminants énoncés dans cette définition afin de favoriser l'engagement de l'élève et ses progrès. Ainsi, l'attente et la motivation seront renforcées par son adhésion à un projet collectif et personnel. L'anxiété sera levée ou réduite par la mise en œuvre de situations d'apprentissage adaptées de difficulté croissante. L'état d'éveil sera conditionné par la qualité de l'échauffement. L'adaptation

4. DUBOIS (F.), MAHIN (L.), Objectif STAPS : contrôle du mouvement et apprentissage moteur Ellipses, 2019, p. 19.

à l'effort, pour sa part, sera facilitée par une activité physique régulière et progressive. À la fin de chaque séance, l'enseignant invitera les élèves à faire part de leurs ressentis, de leurs sensations physiques, des progrès constatés. Les réglettes des émotions conçues par l'USEP pourront être utilisées à cette fin.



Un écrit faisant le lien entre technologie et français

Les apprentissages en EMC

La citoyenneté au cœur du projet

Au-delà de la construction et de l'enrichissement d'un répertoire moteur, c'est bien la formation du citoyen de demain qui constitue la finalité de l'EPS. Dès lors, en quoi une séquence d'apprentissage autour de la maîtrise du vélo, finalisée par un projet de sortie sur la voie publique, peut-elle contribuer à développer des comportements citoyens ?

Il s'agit là d'explicitier l'articulation entre les activités menées en EPS et l'enseignement moral et civique (EMC), discipline structurée autour du respect d'autrui, des valeurs de la République et de la construction d'une culture civique. Les aventures vécues par Valentine, Paulo et Charly, les héros de la BD, les conduisent progressivement à adopter des attitudes et des comportements

inscrits dans les valeurs de la citoyenneté. C'est parce qu'ils veulent rejoindre Paris à vélo que les trois amis trouvent la motivation nécessaire pour s'entraîner et progresser. Les péripéties du récit, à savoir les obstacles rencontrés (embouteillages, dénivelé, intempéries...), deviennent source d'entraide et de dépassement de soi.

Sur la route, l'assimilation des règles de sécurité routière régissant les comportements individuels et collectifs développe le sens des responsabilités et participe d'une culture de la règle et du droit. D'où l'importance d'enseigner ces règles aux élèves, ainsi que leur mise en œuvre.

Les histoires collectives vécues lors d'une sortie à vélo amènent les élèves à partager une vision commune des apprentissages, à avoir le souci de l'autre et à développer une attitude de

solidarité. Anticiper et résoudre collectivement les problèmes qui peuvent survenir lors d'une sortie (incident matériel, portion de trajet exigeante physiquement...) les incite également à s'encourager et à coopérer.

Les tableaux suivants présentent des thématiques morales et citoyennes, traduites sous forme d'enjeux qui peuvent être explorées avec les élèves en s'appuyant sur le contenu de la BD. Ils traitent respectivement :

- du respect des règles ;
- des principes et des valeurs de la République ;
- de l'engagement dans la réalisation d'un projet collectif ;
- de la prise en compte de l'intérêt général¹.

1. « Programmes d'EMC », BO n° 31 du 30 juillet 2020.

Comprendre que la vie collective implique le respect de règles				
Enjeux	Mots-clés	Liens avec la BD	Personnages	Pages
Respect de la règle	Interdiction	Les jeunes n'entrent pas dans le stade fermé. Ils respectent l'interdiction.	Charly Valentine Paulo	3
	Sécurité routière Code de la route	En traversant au vert, Paulo se met en danger. La règle protège. Raymond porte un casque, équipement de sécurité obligatoire pour les cyclistes sur la route. La règle protège.	Paulo Raymond	3 8
Civisme	Respect	Les automobilistes klaxonnent dans les embouteillages de Lyon. Le civisme dans un espace public est ici à interroger.	Charly Valentine Paulo	23 38
Respect de la règle Civisme	Sécurité routière Piste cyclable Dialogue	Paulo est impliqué dans un accident sur une piste cyclable. Le partage d'une voie de circulation implique le respect de règles et des autres usagers. Le dialogue entre les protagonistes de l'accident (qui sont tous partiellement responsables) permet d'éviter un conflit.	Paulo	27
Héritage des JO	Code moral	Valentine découvre le respect entre les judokas. On peut s'opposer à son adversaire tout en le respectant.	Valentine	48

→ Déroulement

Une enveloppe est distribuée à chaque groupe. Pendant 5 à 6 minutes, les élèves se concertent pour répondre à la question en confrontant leurs idées, avant qu'un secrétaire synthétise à l'écrit la réflexion du groupe. La feuille est ensuite glissée dans l'enveloppe, qui passe au groupe suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les groupes répondent de la même manière à la question posée dans la deuxième enveloppe sans regarder la réponse du groupe précédent. Après 5 rotations, chaque groupe récupère son enveloppe initiale et prend connaissance des autres réponses. Il réalise une nouvelle synthèse qu'il affiche au tableau. Enfin, l'enseignant peut engager les élèves dans un débat sur les différentes réponses apportées ou le différer à une séance ultérieure.

Le remue-méninges

→ Objectifs

Développer une réflexion individuelle. S'exprimer en étant reconnu et entendu.

→ Dispositif

Les élèves sont disposés en cercle, en groupe classe ou en demi-groupe.

→ Matériel

Un bâton de parole, une affiche rappelant les règles, un cahier et crayon pour noter les paroles prononcées.

→ Déroulement

L'enseignant propose un sujet qui concerne les élèves sous la forme d'une problématique, d'un mot inducteur ou d'une question. Par exemple :

- courage ou inconscience, où se situe la limite ?
- qu'est-ce qui permet d'apprendre à mieux se connaître ?
- le sport est-il toujours favorable à la santé ?
- pourquoi certains sportifs se dopent-ils ?

Cette proposition sera écrite sur le tableau pour s'en rappeler et y revenir si besoin.

Les règles de fonctionnement instaurées seront rappelées avant chacun des débats proposés :

- chacun est libre de parler ou se taire ;
- seul celui qui a le bâton de parole peut s'exprimer ;
- chacun peut s'exprimer librement sans être interrompu (les interventions : moqueries, critiques, questions... ne sont pas autorisées).

• 1^{er} temps (10 minutes)
Le bâton de parole circule de main en main et donne la possibilité à chacun de s'exprimer ou non. Le secrétaire (ici l'enseignant) note les propos sur un cahier dédié à cette activité. Il est le garant d'un cadre sécurisant fondé sur la bienveillance et la confiance. Il se positionne dans ou hors du cercle.

• 2^e temps (10 minutes)
L'enseignant récupère le bâton, reformule les propos des élèves et fait des relances pour compléter les idées énoncées. Il invite ensuite les élèves à échanger librement.

Enfin, l'enseignant clôt le remue-méninges, ferme le cahier et remercie les élèves d'avoir su réfléchir, s'exprimer, s'écouter...



Un cadre sécurisé permettant à chacun de s'exprimer librement

DANS LA MÊME COLLECTION

Construire des situations motrices à partir d'une histoire lue en classe : pour un enseignement interactif, ludique et interdisciplinaire

CYCLES 1 ET 2



Un album à vivre ensemble

Livret pédagogique + album + 4 posters
► De la grande section au CE2



Un album à s'orienter

Livret pédagogique + album + 5 posters
► Du CP au CM2



Un album à grandir

Livret pédagogique + album + 3 posters
► Dès la petite section



Un album à nager

Livret pédagogique + album + 10 fiches
► Du CP au CE2



Un album à danser

Livret pédagogique + album
► De la grande section au CE2



Un album à jouer

Livret pédagogique + album
► De la grande section au CE2

CYCLE 3



Les défis coopétitifs

Livret pédagogique + roman
+ 6 fiches + jeu de 28 cartes



Savoir rouler à vélo

Livret pédagogique
+ bande dessinée