

COMPETENCE SPECIFIQUE
"Adapter ses déplacements à différents types d'environnement"

COMPETENCE TRANSVERSALE
"Identifier et apprécier les effets de l'activité"

MOYENNE et GRANDE SECTION

ACTIVITE DE LOCOMOTION

- Module n° 3 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Mettre en œuvre les façons de rouler, grimper, sauter
- Prendre des indices simples
- Prise en compte de contraintes






LANGAGE OUTIL

- Dire quelle action motrice a été réalisée et quel critère de réussite est retenu (langage d'évocation)

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

Remarques générales :

- Le matériel "les 3 chemins" (voir le module LOCOMOTION Petite Section) reste installé en début de module.
- On modifie l'agencement du matériel afin de permettre aux élèves de réaliser les 3 actions ROULER - SAUTER - GRIMPER .
- Les moments de langage interviendront à la fois avant et après la séance (langage d'évocation, décontextualisé) et pendant (langage d'accompagnement)... l'utilisation de photos numériques se justifiera pleinement.

PHASES-OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Entrée</p> <p>Entrée dans l'activité avec repérage des 3 verbes d'action et leur codage.</p>	<p style="text-align: center;">" Les chemins " (cf. Petite Section) page 4</p> <p style="text-align: center;">"Les chemins aménagés" pour ROULER, SAUTER, GRIMPER page 5</p>	<p><u>1 séance :</u></p> <p>En reprenant les règles de sécurité et d'organisation de la Petite Section, on explore le parcours.</p> <p><u>3 à 4 séances:</u> On complexifie, on aménage le circuit pour donner plus de possibilités de rouler, puis sauter, puis grimper. L'enseignant code les 3 familles d'actions. Ex : sauter </p> <p style="text-align: center;">rouler </p> <p style="text-align: center;">grimper </p>
<p style="text-align: center;">Situation de Référence Initiale</p> <p>Cette séance doit permettre à l'enseignant de vérifier que les élèves respectent les codages placés sur le parcours.</p>	<p style="text-align: center;">" Le parcours aménagé " page 6</p> <p style="text-align: center;">Fiche d'observation et exploitation page 7</p>	<p><u>2 séances:</u></p> <p>On visera dans cette séance le respect des codages à chaque bloc. Les élèves passent 3 ou 4 fois en boucle et la maîtresse ou les élèves évaluent si les codages sont respectés.</p> <p>Dans un deuxième temps l'enseignant déplace les symboles et les élèves passent en boucle.</p>

PHASES-OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p>Situation d'Apprentissage</p> <p>3 phases pour apprendre à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rouler de différentes façons (codage) - sauter de différentes façons (codage) - grimper de différentes façons (codage) 	<p><i>" le parcours aménagé pour ... "</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - SAUTER - page 8 - ROULER - page 9 - GRIMPER - page 10 	<p>10 à 12 séances</p> <p>Il s'agit de découvrir puis d'expérimenter les différentes façons de sauter, rouler, grimper. Chaque action spécifique sera codée de manière différente et des critères de réussite seront donnés.</p>
<p>Situation de Référence Finale</p> <p>Cette séance doit permettre à l'enseignant de vérifier que les élèves respectent les codages spécifiques à chaque action, élaborés en situation d'apprentissage, placés sur le parcours.</p>	<p><i>" Le parcours aménagé "</i> page 11</p> <p>Fiche d'observation page 12</p>	<p><u>2 séances</u></p> <p>La classe sera partagée en 2 groupes : un groupe observera, l'autre agira. Chaque observateur, aidé par l'enseignant, validera les actions réalisées en fonction du codage.</p> <p>Les élèves passent 3 ou 4 fois en boucle et les élèves évaluent si les codages sont respectés.</p> <p>Dans un deuxième temps l'enseignant déplace les symboles et les élèves passent en boucle.</p>

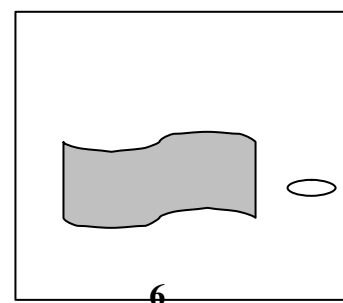
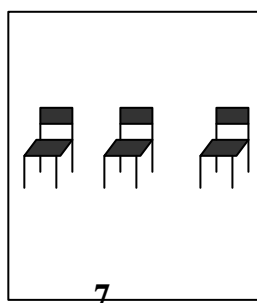
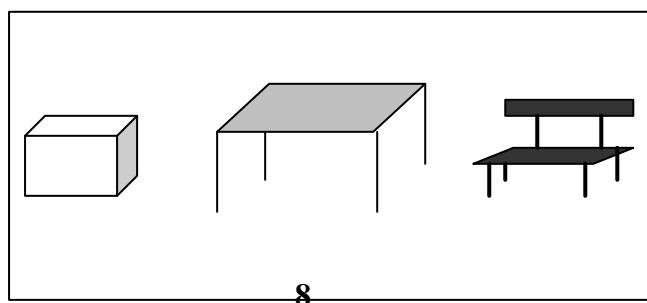
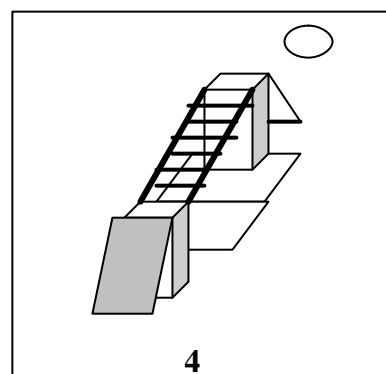
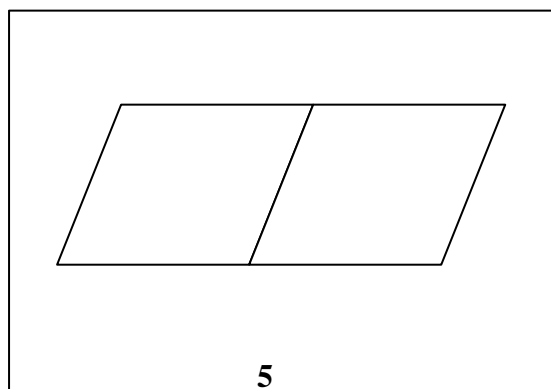
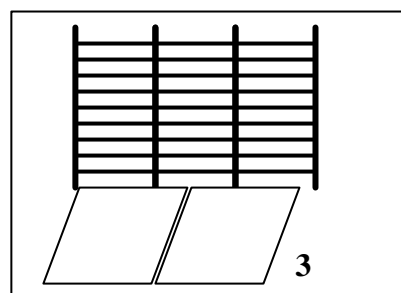
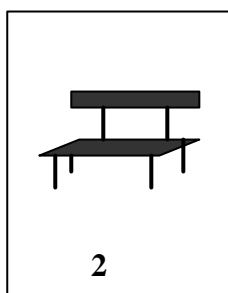
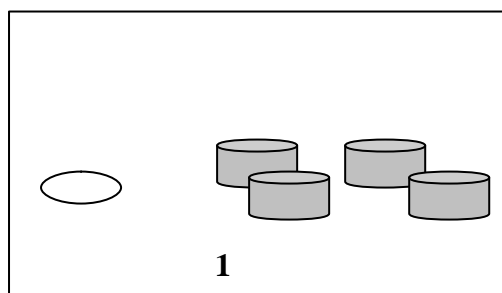
"Les chemins"

Situation d'entrée

Reprise des règles de sécurité et de fonctionnement

BUT : " On explore le parcours en reprenant les règles de sécurité et d'organisation"

DISPOSITIFS : déjà installés dans la salle



CONSIGNE : "Vous allez faire le parcours sans vous bousculer, en attendant votre tour, en respectant le sens et l'entrée."

"Les chemins aménagés"

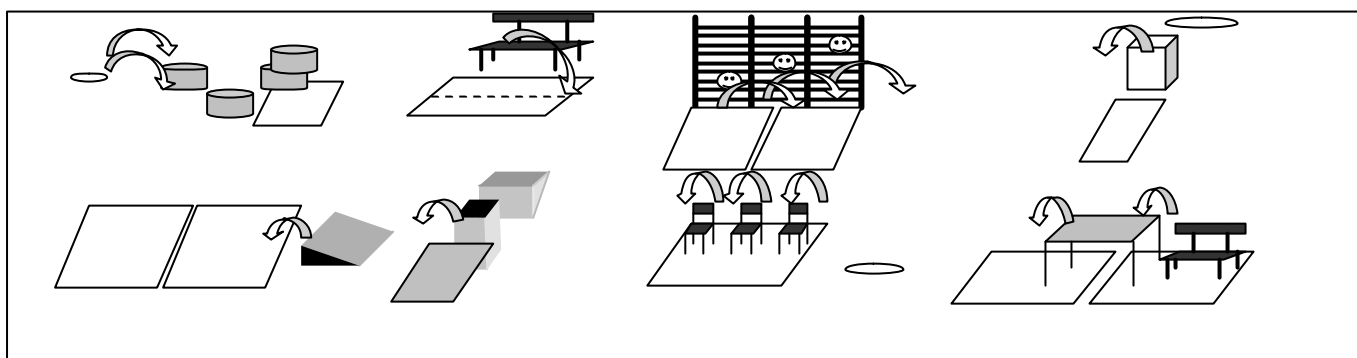
Situation d'entrée

Réaliser les actions demandées

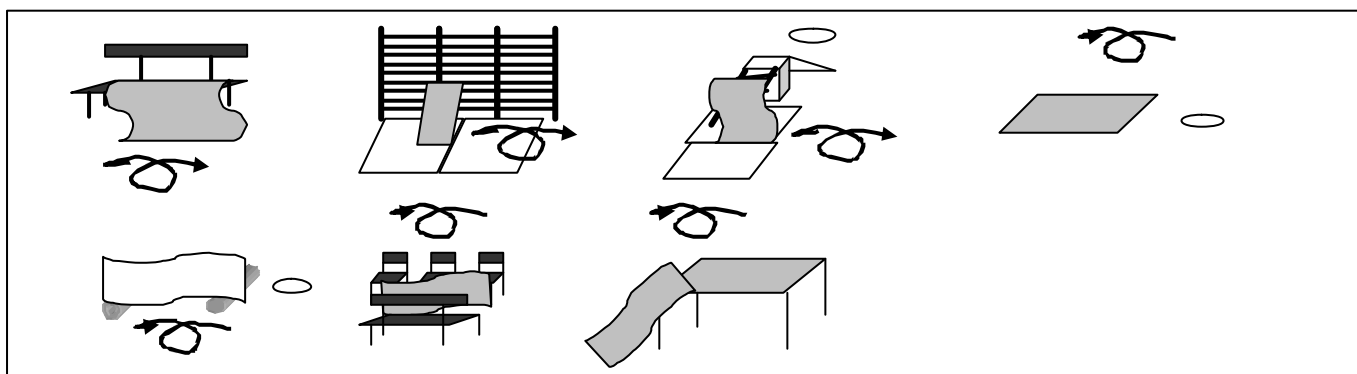
BUT : dans chacun des chemins aménagés, réaliser des actions correspondantes au code affiché (SAUTER/ROULER/GRIMPER)

DISPOSITIF : 1 seul parcours (ex :SAUTER) est proposé à chaque séance (1^{ère} séance SAUTER 2^{ème} séance ROULER 3^{ème} séance GRIMPER)

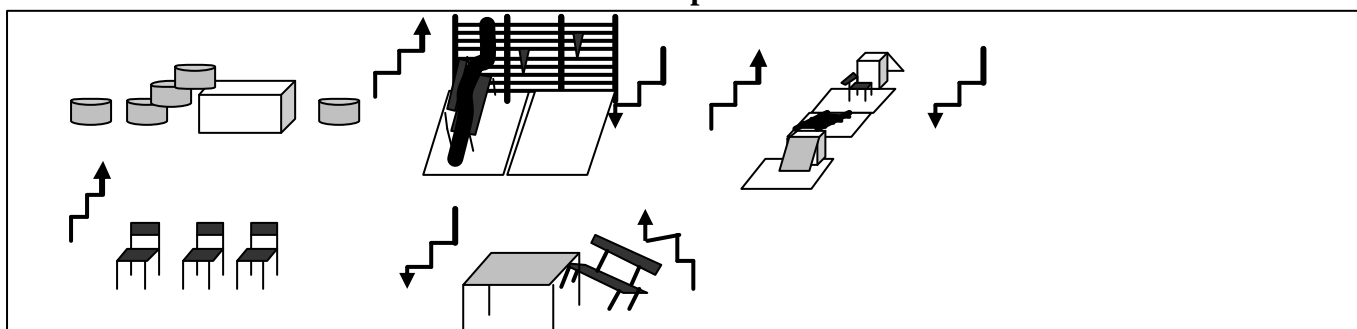
1 Le chemin pour SAUTER



2 Le chemin pour ROULER



3 Le chemin pour GRIMPER



CONSIGNE : "Vous parcourez le chemin mis en place et vous vérifiez que vos actions réalisées correspondent aux codes imposés"

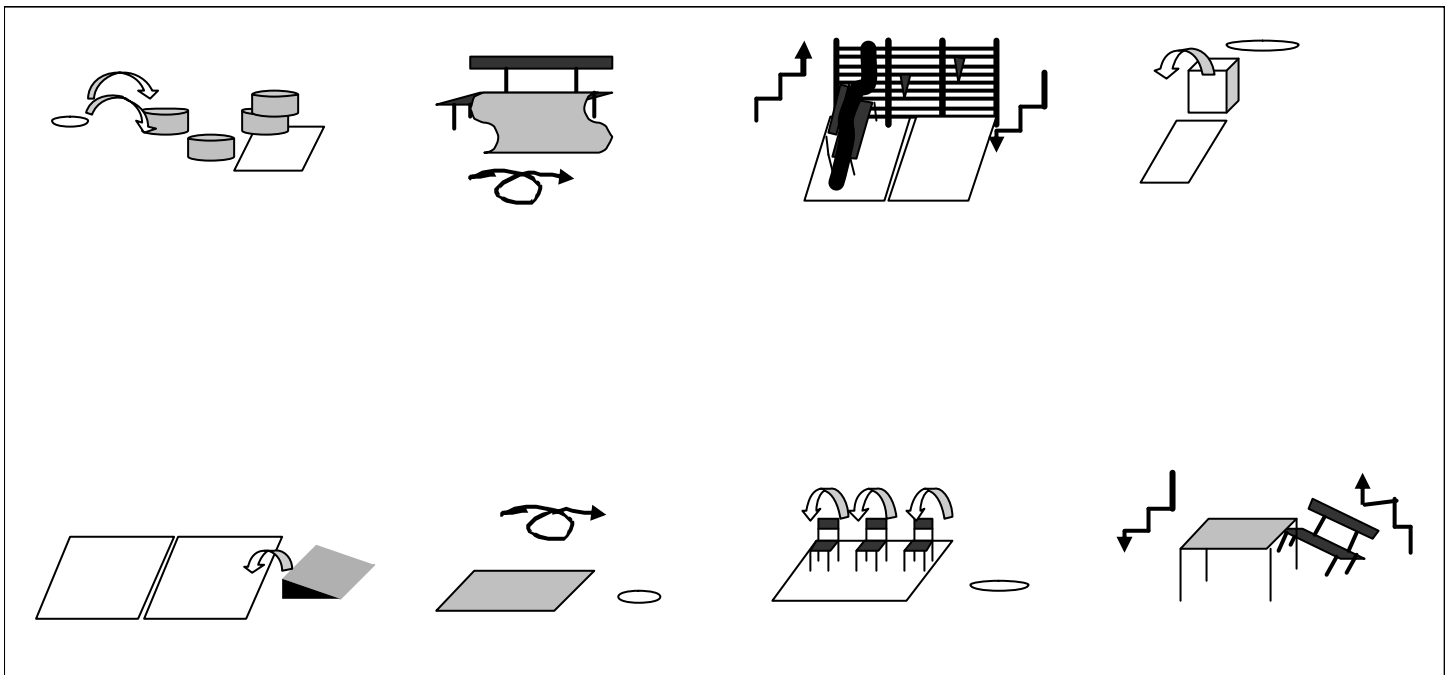
REMARQUE : ce codage est un élément de la construction d'une culture de classe

Situation de référence

"le chemin codé"

BUT : "les élèves font 3 passages sur le parcours aménagé en respectant les codes des actions motrices (SAUTER-ROULER-GRIMPER) et en variant ces actions à chaque passage"

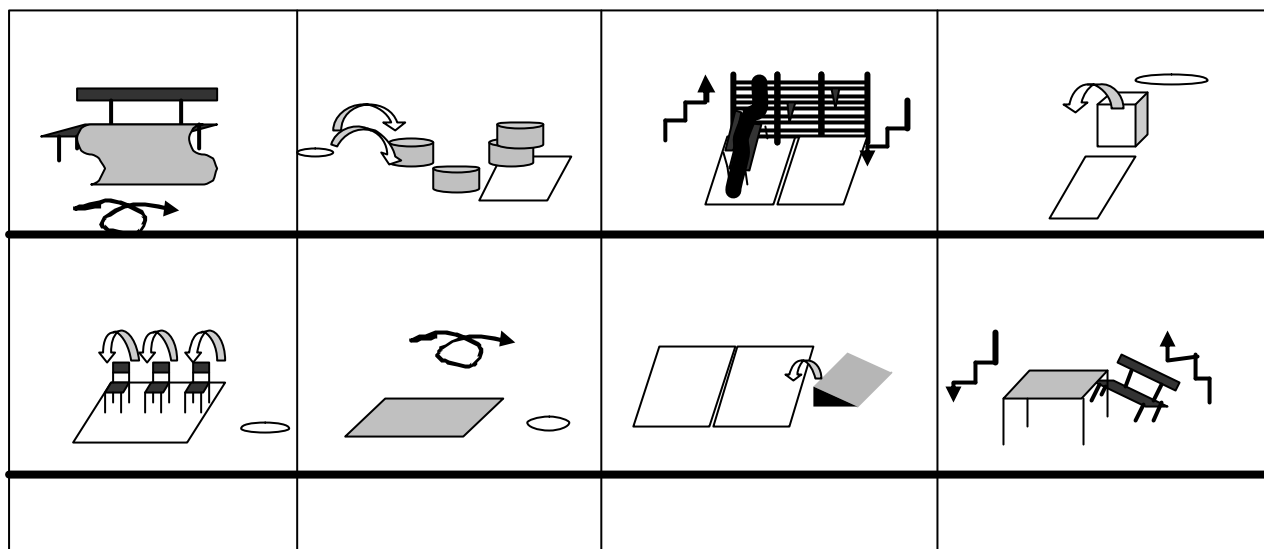
DISPOSITIFS : parcours aménagé avec codages des actions à réaliser sur chaque élément du circuit.
Le parcours peut être disposé de différentes façons : parcours en continu, en boucle, en parallèle, en zones d'évolution etc..., afin d'optimiser le passage de tous les élèves



CONSIGNES : "Vous réalisez le parcours en respectant les codes et vous notez vos réussites sur la fiche"

CRITERE DE REUSSITE : j'ai fait des actions différentes en respectant les codages

FICHE "LE CHEMIN CODE"



chaque élève, après avoir effectué son chemin, complètera sa fiche en notant :

- par X les actions motrices réussies
- par O les actions motrices ratées

Exploitation

1^{ère} étape : dans la salle d'évolution

- vérifier le respect du code (sauter, grimper, rouler)
- observer la variété des actions motrices (saut jambes écartés, saut pieds joints, etc...)

2^{ème} étape : en classe

- mettre en avant les pistes d'apprentissage visées
- lister et coder les actions motrices riches
- lister et coder les actions motrices difficiles

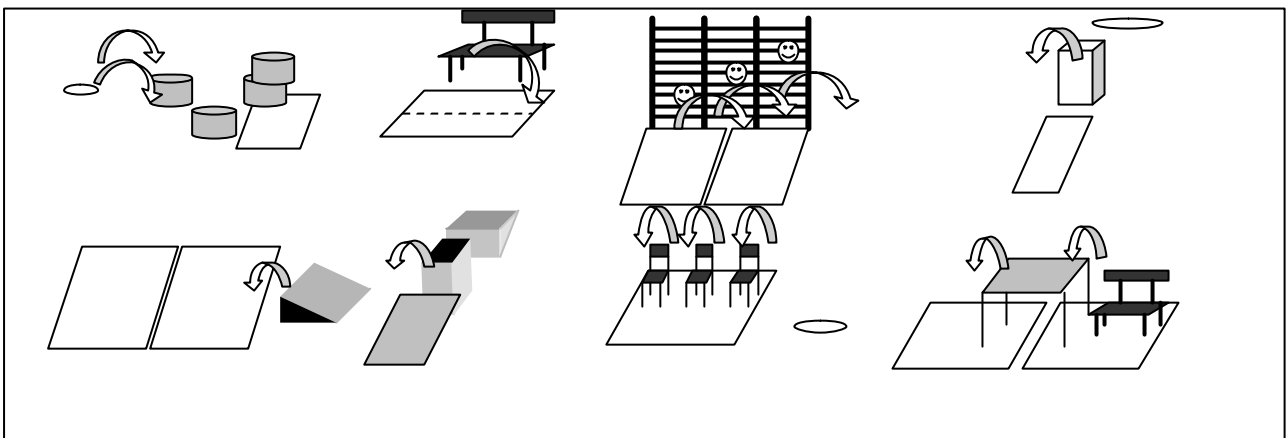
"Les sauts"

Situation d'apprentissage
découvrir et expérimenter les différentes façons
de sauter

BUT : "Réaliser un maximum de nouveaux sauts"

DISPOSITIF : mise en place d'un parcours favorisant le saut sous toutes ses formes

Ce travail se déroulera sur 4 à 5 séances et selon deux axes: répertorier les actions découvertes, puis les coder



CONSIGNES :

- **1° temps :** "vous trouvez et réalisez le maximum de sauts différents"
"nous en faisons une liste et nous affectons un code à chaque type de saut"
Exemples de manières différentes de SAUTER : - jambes serrées - jambes écartées -
jambes groupées - avec un ½ tour - en frappant des mains - avec une réception sur une
cible - ...
- **2° temps :** "vous essayer de réaliser tous les sauts figurant sur la liste"

CRITERES DE REUSSITE :

- Nous avons une nouvelle liste de sauts possibles
- Je sais faire au moins 3 nouveaux sauts inscrits sur la liste

VARIABLES :

- On pourra faire varier les installations afin de permettre un plus grande richesse des actions.
- On pourra faire varier le nombre d'actions réalisées sur le parcours (Choix d'une, deux, trois ou plus d'actions sur le parcours en respectant les codages mis en place)

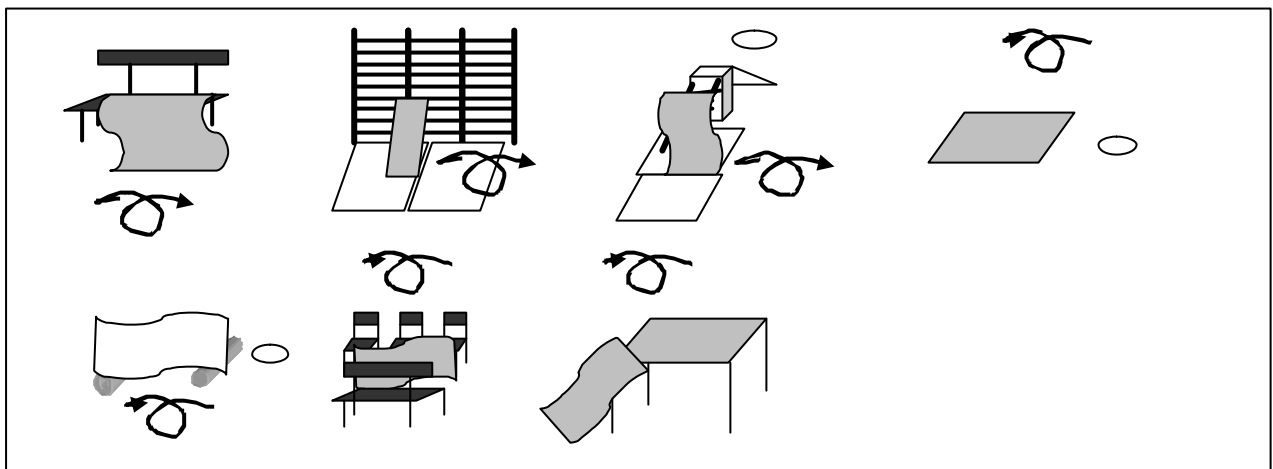
Situation d'apprentissage
*découvrir et expérimenter les différentes façons
 de rouler*

"Les roulades"

BUT : "Réaliser un maximum de nouvelles roulades"

DISPOSITIF : mise en place d'un parcours favorisant le rouler sous toutes ses formes

Ce travail se déroulera sur 4 à 5 séances et selon deux axes: répertorier les actions découvertes, puis les coder



CONSIGNES :

- **1° temps :** "vous trouvez et réalisez le maximum de roulades différentes"
 "nous en faisons une liste et nous affectons un code à chaque type de roulade"
 Exemples de manières différentes de ROULER : - jambes serrées - jambes écartées -
 jambes groupées - sur le côté - en avant - en arrière - ...
- **2° temps :** "vous essayer de réaliser toutes les roulades figurant sur la liste"

CRITERES DE REUSSITE :

- Nous avons une nouvelle liste de roulades possibles
- Je sais faire au moins 3 nouvelles roulades inscrites sur la liste

VARIABLES :

- On pourra faire varier les installations afin de permettre une plus grande richesse des actions.
- On pourra faire varier le nombre d'actions réalisées sur le parcours (Choix d'une, deux, trois ou plus d'actions sur le parcours en respectant les codages mis en place)

Situation d'apprentissage

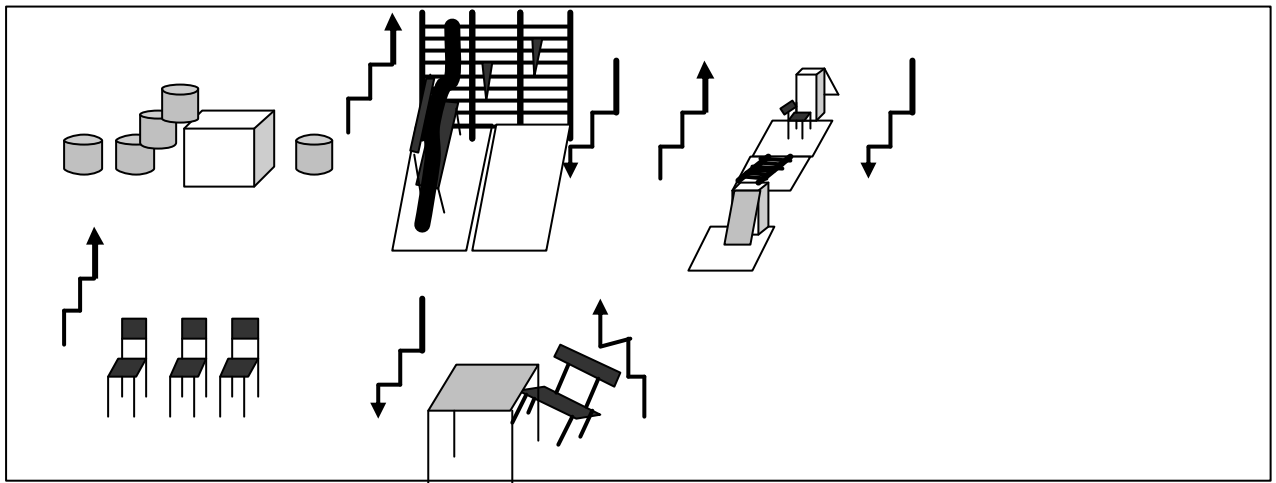
découvrir et expérimenter les différentes façons de grimper

"La grimpe"

BUT : "Réaliser un maximum de nouvelles manières de grimper"

DISPOSITIF : mise en place d'un parcours favorisant le grimper sous toutes ses formes

Ce travail se déroulera sur 4 à 5 séances et selon deux axes: répertorier les actions découvertes, puis les coder

**CONSIGNES :**

- **1° temps :** "vous trouvez et réalisez le maximum de manières de grimper différentes"
 "nous en faisons une liste et nous affectons un code à chaque type de grimpe"
 Exemples de manières différentes de GRIMPER : - avec les deux mains et les deux pieds
 - plus ou moins haut - avec les deux mains et un seul pied - avec les deux pieds et une seule main - ...
- **2° temps :** "vous essayer de réaliser toutes les manières de grimper figurant sur la liste"

CRITERES DE REUSSITE :

- Nous avons une nouvelle liste des manières de grimper possibles
- Je sais faire au moins 3 nouvelles façons de grimper inscrites sur la liste

VARIABLES :

- On pourra faire varier les installations afin de permettre une plus grande richesse des actions.
- On pourra faire varier le nombre d'actions réalisées sur le parcours (Choix d'une, deux, trois ou plus d'actions sur le parcours en respectant les codages mis en place)

Situation de référence

" le parcours aménagé "

BUT : " Réaliser les actions apprises en respectant le codage défini par la classe."

DISPOSITIF :

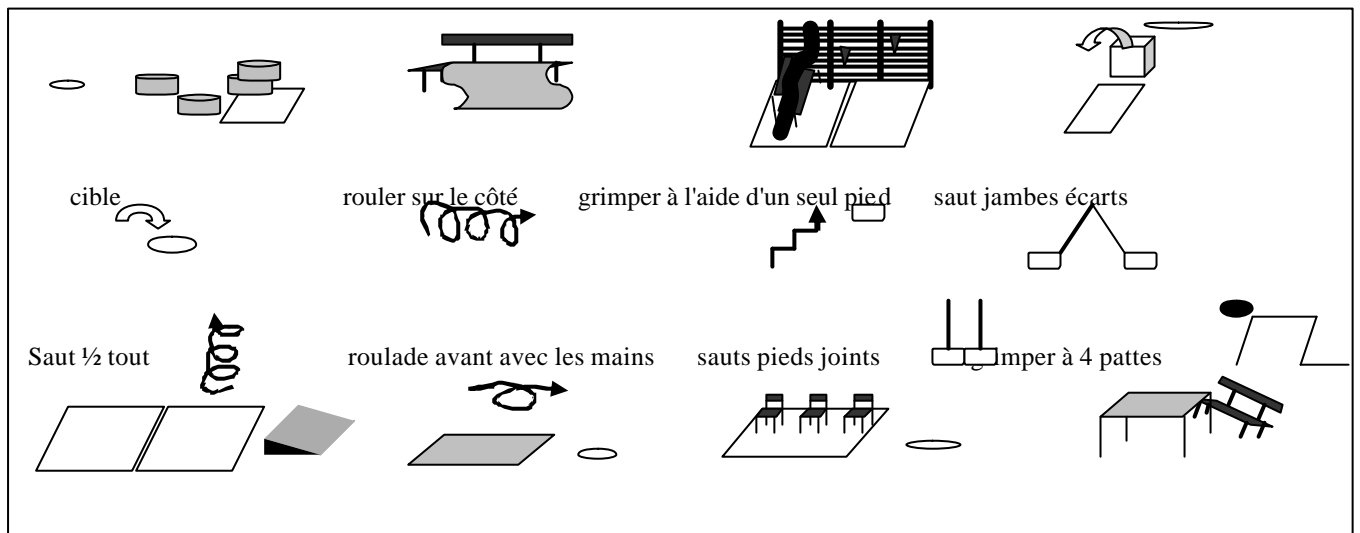
Parcours aménagé avec codage des actions à réaliser sur chaque élément du circuit.

Un adulte ou un observateur vérifiera l'action réalisée avec la fiche d'observation.

La situation de référence se déroulera sur 2 séances afin de permettre aux élèves plusieurs passages.

Dans un 2° temps, l'enseignant fera varier les codages des actions à réaliser sur le parcours.

Exemple de parcours aménagé



CONSIGNE :

- "tu réalises le parcours en respectant le codage affiché sur chaque élément"

CRITERE DE REUSSITE :

- "tu as réalisé 3 fois le parcours en respectant le codage affiché sur chaque élément"

Fiche d'observation "le parcours aménagé"

Gymnaste : Observateur :

ACTIONS	1	2	3	4	5	6	7	8
CODAGE								
REALISE	