

Agir et s'exprimer avec son corps en petite section

Unité d'apprentissage : parcours gymnique

Les compétences attendues en fin de cycle

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées.	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.	S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.	Se repérer et se déplacer dans l'espace.	Décrire ou représenter un parcours simple.
---	---	--	--	--

L'unité se déroule en quatre phases décomposées comme ci dessous :

Une alternance entre salle de classe et salle de motricité est privilégiée afin de permettre un travail dans la continuité par un travail

- soit avant la séance d'EPS lors du regroupement.
- soit au retour par le langage d'évocation avec Dalma et les marionnettes.

L'objectif : Partir du concret, du vécu moteur des élèves comme base des activités pour « parler sur » et comprendre.

La finalité : créer une interaction entre le vécu corporel et la maîtrise de la langue, un des pôles d'action de l'EPS.

Phase de découverte :
- entrée dans l'activité.

Situation de référence :
-évaluation diagnostique.

Situation d'apprentissage :
construire des savoirs.

Bilan :
- évaluer les savoirs acquis

Activités préalables en classe	Activités préalables en classe	Activités préalables en classe	Activités préalables en classe
Mettre l'élève en « mouvement » Lui permettre de : - prendre des repères. - construire du sens.	Se confronter à une tâche générale, de référence. Réinvestir les éléments de la phase découverte sous la forme d'un problème concret à résoudre.	Phase d'apprentissage : - aider l'enfant à construire les savoirs constitutifs à la compétence visée. - structurer et rendre signifiant les problèmes rencontrés dans la phase de référence.	Établir un véritable état des lieux des prestations et des performances en termes de maîtrise des savoirs construits par l'élève.
Activités de synthèses en classe : échange avec Dalma.	Activités de synthèses en classe : échanges avec Dalma.	Activités de synthèses en classe : échanges avec Dalma	Activités de synthèses en classe : échanges avec Dalma

Durée pour chaque séance : 3 minutes pour l'échauffement, 2 minutes pour les explications, 20 minutes d'utilisation.
5 minutes, retour au calme par des exercices de relaxation.

Phase de DECOUVERTE : LE BRIC À BRAC, vue d'ensemble.



Entrées par les poutres (3 possibilités).



Entrées par les barres + cascades (3 caisses).



Entrées plans inclinés montant + descendant.

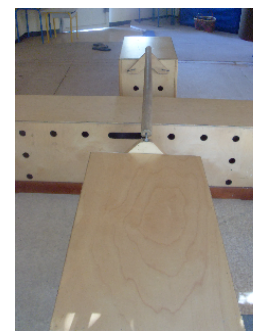
Descriptif BRIC À BRAC :

1/ Entrées par les poutres



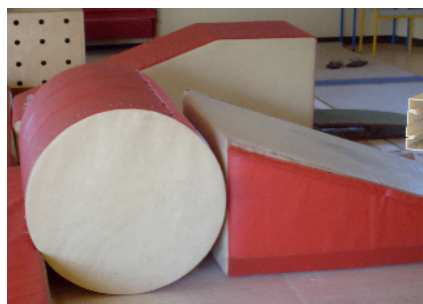
- Deux poutres en parallèles. Une poutre au sol. Trois chemins possibles.

2/ Entrée par les barres



Caisses + barres.

3/ Entrée plan incliné montant.



Plan incliné montant + cylindre + tapis.

4/ Entrée plan incliné descendant.



Plan incliné descendant + tapis.

5/ Entrée cascade.



Trois caisses à hauteur différentes.

LES REFERENTS



Un plan incliné.



Un cylindre couché.



Un cylindre debout.



Une barre.



Une poutre au sol.



Un tremplin.



Une caisse.



Des poutres surélevées.



Un tapis.



Un trampoline.

Les actions motrices autour des 3 axes : se déplacer, sauter, tourner ou rouler attendues à la fin de l'unité d'apprentissage.

Se déplacer :

Déplacement pedestres :

- marcher en avant.
- marcher en arrière : placer un référent visuel = le Tobbie (lorsque je le vois je fais demi-tour).
- marcher sur le côté : gauche et droite pour le principe de réversibilité.
- marcher accroupie, jambes tendues sur les pointes des pieds (alternance).

Déplacement en quadrupédie :

- l'éléphant (ventre vers le sol).
- l'araignée (ventre vers le plafond).
- le crabe (sur le côté).
- le singe (sous la poutre).

Ramper : le serpent,

- sur le ventre.
- sur le dos.

Sauter

- Le petit bout de bois : impulsion jambes serrées (en avant, en arrière).
- Le lapin : impulsion alternative bras, jambes avec trois niveaux du plus facile au plus difficile = au sol, sur une caisse, sur une poutre.
- Le kangourou : impulsion simultanée.

En contrebas : de la caisse sur un tapis à différentes hauteurs (cran).

En contre-haut : du tremplin sur un tapis.

Le trampoline : sur place rebonds.

en mouvement, rebonds arrivée sur le tapis.

Rouler

Roulade ou culbute :

- en avant : sur le plan incliné ; sur le cylindre ; à partir d'une caisse ; au sol.
- dans l'axe : sur le tapis.
- combinaison de rotations.
- longitudinal : la banane (plan incliné large) des deux côtés.

Tourner

en arrière : sur le cylindre.

autour d'un axe = les barres en avant et en arrière (combinaison des deux)

EPS : séquence Découverte
Le bric à brac : 1 / 3

Cycle 1 niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités, attitudes.

Réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.

Prendre des risques mesurés.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectifs : mettre l'élève en mouvement, le solliciter sur des actions motrices de base : se déplacer, grimper, sauter, rouler.

Séance N°1/1

Objectif pour l'élève : se déplacer.

Déroulement : Un espace est délimité dans la salle. Des cerceaux permettent différentes possibilités d'entrée et de sortie.

- Demander aux élèves ce qu'ils pensent venir faire.

Ils observent le matériel et commentent : nommer les éléments et imaginer une utilisation.

A partir de ces commentaires, confirmer ou proposer l'utilisation du dispositif.

Consigne de mise en train : on peut grimper, sauter ou rouler sur les éléments du parcours.

Un seul enfant sur le tapis de réception.

Les enfants vont à la découverte du parcours et le réalisent.

Enseignante et Asems se positionnent sur les différents ateliers de « rouler » pour la sécurité.

Au signal, venir au centre du bric à brac.

Consigne : Lorsque vous êtes fatigués ou que vous voulez regarder vos copains, vous sortez du parcours.

Aménagement Matériel	Consignes	Tache de l'élève	Critères de Réussite
Voir dispositif Bric à brac.	Règles d'or : - ne pas courir dans le bric à brac. - ne pas pousser un copain. - être seul sur un agrès : attendre son tour.	Entrer dans le bric à brac et se déplacer en respectant la règle d'or.	Investir le bric à brac : « tu dois passer plusieurs fois ». Respecter les règles d'or.

Retour au calme au centre du bric à brac.

EPS : séquence Découverte
Le bric à brac : 2 / 3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités , attitudes.

Réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.

Prendre des risques mesurés.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectifs : solliciter les élèves sur des actions motrices de base : se déplacer, grimper , sauter, rouler.
Leur permettre de prendre des repères, de s'approprier les règles.

Séance N° 2 / 3 : appréhender la notion de portes et de couleurs.
Objectif pour l'élève : se repérer.

Déroulement :

Avec le même dispositif, introduire la notion de portes (5) de couleurs différentes pour permettre à l'élève de mieux se repérer.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève.	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu rentres par une porte. Tu peux marcher, grimper, sauter ou rouler.	Entrer et sortir du bric à brac par la porte de son choix. Répertorier les différentes actions motrices.	Utiliser 2 actions motrices. Respecter les règles d'or et la mise en place des portes.

Au signal, venir au centre du bric à brac pour une relance des consignes de sécurité : les règles d'or.

Verbalisation par un enfant de la consigne.

Si tu es fatigué ou que tu veux regarder, tu sors par une porte.

Retour au calme au centre du bric à brac.

EPS : Séquence Découverte.
Le bric à brac : 3 / 3.

Cycle 1 niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique.

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités, attitudes.

Réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.

Prendre des risques mesurés.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectifs : solliciter les élèves sur des actions motrices de base : se déplacer, grimper, sauter, rouler.
Lui permettre de prendre des repères, de s'approprier les règles.

Séance N° 3 /3 : se constituer un trésor.

Objectif : repérer les différentes actions motrices possibles.

déroulement : identique à la séance 2 avec une notion de challenge, preuve de réussite matérielle pour l'enfant.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu rentres par une porte, Tu peux marcher, sauter ou rouler. Tu peux faire comme ton copain ou changer.	Se constituer un trésor d'actions motrices par essais, erreurs.	Evoluer de manière différentes = au moins 2 actions motrices.

Retour au calme au centre du bric à brac.

Evaluation de la séquence Découverte

Trois questions auxquelles l'élève doit être amené à répondre :

Qu'est ce que tu peux faire ?

Est-ce que tu sais à quoi tu es arrivé ?

Est-ce que tu sais comment tu as fait ?

Les réponses s'affineront au fur et à mesure de l'unité d'apprentissage.

POUR LES 3 SEANCES : Comportements observables.	Simplifications	Complexifications
- l'élève est autonome, seul ou avec un copain. - alternance de temps entre activité et prise d'informations. - en fin de la séance 3 il utilise 2 actions motrices. - il utilise de façon prioritaire le déplacement pédestre. - il n'a recours à la quadrupédie qu'en cas de difficulté. En dessous des attentes : -l'élève reste inactif face au dispositif, il regarde. Au dessus des attentes : - Nombreuses traversées du bric à brac. - Habile dans ses actions motrices :se déplacer, grimper, sauter..	Rester dans l'approche ou « le faire » est prioritaire, ne pas insister sur la connaissance des résultats de leurs actions. Aider, encourager l'élève à investir cet espace nouveau pour lui.	Se déplacer de façon différentes Éléphant etc.... - Densifier le parcours en augmentant le nombre d'éléments gymniques. - Disposer des éléments qui sollicitent les élèves sur des actions motrices du «rouler ».

Activité de synthèse en classe : Langage avec Dalma .

Chaque jour, une marionnette (donc un élève) va expliquer à Dalma ce qui a été fait en EPS. Ces explications seront d'abord :

- 1/ d'ordre descriptif : nommer le matériel, nommer les actions.
- 2/ reformulation: donner les consignes de sécurité, les consignes d'actions.
- 3/ d'ordre évocatif : dire ce qu'on a fait, comment on a réussi, ce qui était difficile.

Présenter les photos prises des différents éléments du dispositif :caisse,tapis,poutre,plan incliné,cylindre,barres.

1/Identifier, nommer et reconnaître les éléments du dispositif.

Consigne : peux-tu dire à Dalma comment se nomme cet élément ?

Validation ou non par le groupe.

Si l'enfant ne sait pas, possibilité d'aide par une tierce personne.

Quand la réponse est validée, afficher le référent au tableau (photo).

2/ Identifier les actions motrices : marcher,sauter,rouler...

Consigne : peux tu dire à Dalma ce que je peux faire.

SITUATION DE REFERENCE: les chemins du trésor, vue d'ensemble, chaque chemin a une couleur.

BLEU CLAIR: poutre+caisse.
Consigne : tu marches en avant.

JAUNE : caisse + tapis.
Consigne : tu rampes sur le dos.
tu sautes sur le tapis.
VERT : module vert + tapis.
Consigne : tu rampes sur le ventre.
tu roules en avant.

ORANGE : plan incliné descendant + tapis.
Consigne : tu grimpes, tu roules en avant.
ROUGE : plan incliné montant + cylindre + tapis.
Consigne : Tu grimpes, tu te mets sur le dos.
Tu tournes en arrière.
ROSE : plan incliné + tapis.
Consigne : Tu grimpes, tu sautes sur le tapis.

BLEU FONCE : poutre +caisse.
Consigne : tu marches en arrière,
quand tu vois l'ours tu te retournes.

EPS : Séquence de référence.
Les chemins du trésor 1/3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique.

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités, attitudes.

Expérimenter des actions : sauter, rouler en avant ou en arrière.

Se déplacer différemment.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectif : solliciter les élèves sur les actions motrices du « se déplacer » pour qu'ils apprennent à devenir pilotes de leurs projets.

Séance N°1 / 3

Objectif pour l'élève : reconnaître une photographie du dispositif et le réaliser.

Déroulement en classe : présenter les photos des différents chemins.

- Que voit-on sur cette photographie?

Attendre les réactions : émission d'hypothèses / réponse attendue : ce sont les éléments du parcours.

- Peux-tu me dire si tu en reconnais ? Les nommer.

- Que représentent les cerceaux ? Réponse attendue : = porte d'entrée ou de sortie.

Indiquer aux enfants que nous allons retrouver les mêmes chemins « pour de vrai ».

Ici ils sont photographiés.

En salle de motricité, découvrir le dispositif et rappeler les codes : portes d'entrées = cerceaux.

Que remarques-tu de nouveau ? Réponse attendue : les flèches

Quelle indication cela peut nous donner : le sens à suivre.

Verbalisation par les enfants: cerceaux = portes d'entrées, flèches = sens du déplacement.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif + schéma	Tu choisis un chemin. Attention, chaque chemin a sa porte d'entrée, son sens, sa sortie.	Choisir son chemin et le parcourir.	Oser s'engager et franchir le chemin pour arriver à la porte de sortie.

Insister sur la notion de chemin : une porte d'entrée, un parcours, et une sortie à réaliser dans le bon sens (suivre la flèche).

Retour au calme .

EPS : séquence Référence
Les chemins du trésor 2 /3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite Section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités , attitudes:

Expérimenter des actions : sauter , rouler en avant ou en arrière

Se déplacer différemment.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectif : mettre en place les éléments matérialisant les critères de réussites et les chemins.

Séance N°2 /3 :

Objectif pour l'élève : utiliser les 3 actions motrices

En classe : photos avec les enfants en action support ordinateur.

Consigne : Dis à Dalma ce que tu dois faire.

Répertorier les actions motrices possibles.

En salle de motricité : présenter une photo d'un atelier et demander où il se situe, ce qu'on peut y faire.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Identique	Tu regardes la photo. Tu fais la même action. Si tu n'y arrives pas tu sors en marchant.	Se repérer sur le dispositif. Essayer de passer sur tous les ateliers.	Utiliser 4 actions motrices sur 8 possibles : -rouler en avant-en arrière -marcher en avant-en arrière -sur le côté. -sauter en contre-haut -ramper sur le dos - sur le ventre.

Retrouver, en fonction de la photo, l'action motrice.

Sécurité :

Insister sur le fait de connaître la règle d'or et le sens des chemins.

Plusieurs enfants peuvent se trouver sur le même chemin à condition qu'il n'y en ait qu'un par agrès.

Retour au calme.

EPS : Séquence de référence :
Les chemins du trésor 3 /3.

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités, attitudes:

Anticiper des actions et faire un choix.

Connaître et respecter les règles de fonctionnement de l'activité : attendre son tour.

Objectif : mettre en place les éléments matérialisant les critères de réussites et les chemins.

Séance N°3 /3 : valider son action motrice.

En classe :

Dire qu'aujourd'hui nous allons voir si on réussit.

Pour cela on va coller des gommettes vertes si on sait faire tout seul sans aide.

Rappel des consignes avec le support photos.

En salle de motricité : faire 3 groupes, 3 couleurs différentes d'élastiques aux poignets en correspondance avec les 3 adultes référents

Première rotation pour s'exercer, puis validation sur sa fiche navette.

Le groupe reste sur le même atelier.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu fais comme sur la photo. Tu passes plusieurs fois . Au signal, tu passes une seule fois : - je regarde, si tu sais faire tout seul, je colle une gommette verte sur ta fiche.	Repérer son atelier. Agir en utilisant l'action motrice proposée. Savoir si on est capable de faire ou non.	Avoir au moins 4 gommettes vertes sur 8 possibles.

Au signal : revenir au centre.

rotations toutes les 5 minutes

Retour au calme.

A la fin de cette séance, les gommettes correspondent à leurs savoirs faire
Cette fiche navette sert d'évaluation diagnostique.

Comportements pour les 3 séances	Simplification	Complexification
A l'issue de la troisième séance, il possède 4 gommettes. Il délaisse les chemins les plus faciles pour se confronter volontiers aux plus difficiles. Il doit être guidé et soutenu par PE ou ASEM pour vaincre son appréhension et franchir certains obstacles. Il possède toutes les gommettes. Il passe avec aisance et vitesse sur les différents chemins. Il est capable de changer et d'innover sa façon de se déplacer.	Solliciter les élèves sans leur demander de réussir le contrat.	Rechercher une augmentation de passages. Modifier les chemins pour introduire des actions de tourner ou de se déplacer plus complexes.
Évaluation de la séquence prévue : en classe		
Poser la question pour savoir si tous les enfants réussissent tous les parcours avec aisance (vérification par les fiches navette). Constat : nombre d'enfants ont encore besoin de s'exercer aux différentes actions motrices pour prétendre les réussir toutes. A partir de lundi nous allons apprendre à mieux sauter pour réussir.		
Activité de synthèse en classe : Langage avec Dalma et les marionnettes : Jeux de devinettes : Je suis en bois, je suis....., j'ai des trous, je suis, (la caisse). Je suis rouge et mou, je suis..... Si je tombe dessus je ne me fais pas mal je suis..... (le tapis). Pour marcher dessus, je dois mettre un pied devant l'autre je suis.... Je suis très étroite je suis..... Aller-retour entre les éléments réels du parcours et les photographies. Validation par la vérification : je sais marcher seul , j'ai une gommette verte , je sais rouler en avant j'ai une		

SITUATION D'APPRENTISSAGE, je saute.

Consigne :
tu sautes sur le trampoline.

Consigne : tu sautes sur le trampoline,
pour sortir tu sautes sur le tapis.

Vue d'ensemble.

Consigne : tu fais le kangourou.

Consigne :
Sur les caisses, tu fais des sauts de
lapins .
Sur les poutres, tu fais le kangourou.

Consigne :
Sur les plans inclinés, tu fais des sauts de
lapins , tu sautes sur le tapis.
Sur le cylindre, tu grimpes et tu sautes.

EPS : situation d'apprentissage .
Sauter 1 / 3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique.

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.

Connaissances, capacités , attitudes

S'engager dans l'action motrice du « sauter ».

Faire preuve de cran.

Objectif : solliciter l'élève pour qu'il développe ses capacités motrices et adapte sa conduite motrice en formulant, le dispositif et la tâche de chaque atelier.

Séance N°1 / 3

objectif : sauter en contre haut ou contre bas, rebondir.

en classe : Présenter le nouveau dispositif du parcours, ateliers plus complexes et ciblés sur une seule action motrice. Leur confirmer que je sais que chacun d'eux peut réussir. Aujourd'hui on va apprendre à mieux sauter.

en salle de motricité Présenter les photos et demander où se trouve l'atelier concerné.

Les enfants se positionnent sur l'atelier de leur choix à condition de rentrer par une porte.

En dehors du parcours, l'espace permet aux élèves de pouvoir observer en tant que spectateur mais aussi de récupérer, sachant que lorsqu'ils sont dans la zone d'ateliers, ils doivent nécessairement être dans l'attente **de sauter ou sauter**.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif	Tu choisis une porte. Tu sautes. Tu suis les flèches. Tu dois sauter le plus souvent possible.	S'engager sur le nouveau dispositif et l'expérimenter. Faire les ateliers autant de fois que souhaité.	Sauter de 3 façons différentes.

Au signal revenir au centre.

Faire l'inventaire des nouvelles actions motrices du sauter ,établir les consignes suite à la démonstration d'un enfant.

Rappel des règles d'or. Deuxième rotation.

Dire qu'à la prochaine séance,ils devront respecter les consignes établies , ce qui leur permettra de progresser.

Retour au calme

Activité de synthèse en classe : Langage avec Dalma : à partir de photographie.

Verbaliser les actions motrices réalisées suite aux consignes mises en place.

Le matérialiser avec un TOBBIE (lui faire faire l'action).

EPS : Situation d'apprentissage
Sauter 2 / 3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités, attitudes

Réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
Accepter une contrainte.

Objectif : à partir du dispositif proposé, solliciter les élèves sur le plan des actions motrices du «sauter».
Le placer devant des difficultés à surmonter, un problème à résoudre ou la répétition va l'aider à le dépasser.

Séance N°2 /3

objectif : lire le pictogramme et sauter de façon identique.

En classe :Présenter les nouveaux panneaux indicateurs soit 3 pictogrammes :

- sauter pour franchir un obstacle, en contre haut,
- sauter pour descendre,en contre bas.
- sauter pour rebondir.

- Que se passe t'il au niveau des flèches ? attentes : elles sont différentes. Quelles indications cela peut nous apporter ?
Faire le lien entre les photographies, le pictogramme, la consigne.

En salle de motricité, insister sur les nouvelles actions motrices du « sauter ».

Placer les pictogrammes agrandis sur les ateliers = utilisés en repères visuels dans les différents dispositifs.

Aménagement Matériel	Consignes	Tache de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu regardes le pictogramme. Tu sautes de façon identique.	Lire la photo qui représente le dispositif et appliquer l'action = le pictogramme. Parcourir les ateliers, autant de fois que souhaité.	Utiliser 2 façons de sauter sur les 3 proposées

Activité de synthèse en classe : demander à Dalma si elle aussi, a bien compris.

Les enfants lui posent des questions :ils lui présentent les pictogrammes, elle répond en expliquant la tâche à réaliser.

Les enfants valident ou non,si Dalma se trompe , ils lui expliquent.

Pour cela ils lui montrent le pictogramme qui correspond à l'action.

EPS : situation d'apprentissage
Sauter 3 / 3

Cycle 1. Niveau de classe : Petite Section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités, attitudes.

Réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
Accepter une contrainte.

Objectif : solliciter les élèves pour qu'ils améliorent les actions motrices du « sauter » et pouvoir les différencier.

Séance N°3 / 3 : la chasse aux élastiques.

Objectif : sauter en augmentant le plus possible le nombre de passages réussis.

Cette séance est identique à la précédente, le but étant de maximiser les ateliers et de valider ses actions.

En classe, rappeler la consigne (contrainte), pour bien se rappeler la tâche à réaliser.
Expliquer qu'aujourd'hui on va évaluer, c'est à dire regarder qui sait faire sans aide.

En salle de motricité, rappeler la situation de jeu : Pour gagner un élastique je dois sauter de la façon indiquée et le faire tout seul.
Chaque adulte référent a un panier avec des élastiques de trois couleurs différentes correspondant aux trois actions du « sauter » :
Sauter en contre bas, en contre haut, rebondir.
Si l'enfant réussit, il gagne un élastique de la couleur concernée à son poignet.

5 minutes pour s'exercer sur le parcours, puis mise en place de la chasse aux élastiques.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu fais un passage. Si tu réussis, tu gagnes un élastique de couleur.	Réaliser un nombre important de passages en respectant la consigne.	Appliquer les consignes des pictogrammes (panneaux de contraintes) Avoir 3 élastiques pour chaque action.

Retour au calme.

En sortant de la salle de motricité, l'enfant dépose ses élastiques dans sa pochette plastifiée.

Activité de synthèse en classe : interaction avec Dalma pour consolider la compréhension de la tâche

Valider les réussites : les élastiques seront comptés et remplacés par des gommettes vertes sur sa fiche de repérage.

Cf : évaluation du « sauter » joint en annexes.

Comportements

Sauter en contre bas	Sauter en contre haut	Rebondir
Il se laisse tomber. Il baisse son centre de gravité pour diminuer sa chute. Il se retourne pour descendre de la caisse (trop haute pour lui). Il recherche une impulsion vers le haut avant la réception (maîtrisée).	Il n'arrive pas à coordonner son geste. Impulsion jambes simultanées ou alternées	Il se laisse tomber sur le trampoline se rééquilibre puis effectue plusieurs rebonds avant de sauter sur le tapis. Il descend sur le trampoline pour se poser et n'utilise pas le rebond. Rebondir + sauter Il coordonne son saut : une ou plusieurs impulsions suivit d'un rebond.

Évaluation de la séquence prévue : en classe

Expliquer à Dalma la fiche de synthèse :

- sa fonction, matérialise les réussites dans les différents ateliers.
- son fonctionnement : je colle la gommette (valider les réussites).
- Décompter les performances à l'aide des gommettes

Sécurité

Stabilité et solidité des dispositifs.

Bien séparer les ateliers.

Vérifier le bon positionnement du trampoline

Définir un sens de travail avec un point de départ et un point d'arrivée, utiliser les flèches.

Travail de préparation en classe, important = gage de sécurité.

Connaissances par les élèves

- des contraintes.
- des règles d'or.

SITUATION D'APPRENTISSAGE , je roule, je tourne.

Vue d'ensemble.

Rotation longitudinale : la banane.
Consigne : tu fais la banane, sur le ventre puis sur le dos.

Rotation arrière ou avant .
Consigne : tu te mets sur le dos.
Tu regardes tes mains sur le tapis.
Tu roules en arrière.
Consigne : tu roules en avant.

Rotation arrière : Spiderman.
Consigne : tu mets les mains sur la barre.
Tu grimpes avec les pieds sur le tapis .
Tu tournes autour de la barre en arrière.

Rotation avant, 2 choix possibles :
1/ Tu mets les mains sur la barre.
Tu tournes autour de la barre en avant
2/ tu te mets à genoux sur la caisse ,
tu roules sur le plan incliné en avant.

Rotation avant, je roule dans l 'axe
Tu te mets sur les genoux,
tu roules sur le chemin rouge.

EPS : Situation d'apprentissage (2)
Rouler , Tourner 1/ 5

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :

- réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
- développer ses capacités motrices dans des déplacements tels que rouler ou tourner

Objectif : solliciter l'élève pour qu'il développe ses capacités motrices et adapte sa conduite motrice en formulant, le dispositif et la tâche de chaque atelier.

Séance N°1 / 5

Objectif : « rouler » ou « tourner » de différentes façons.

En classe :Présenter le nouveau dispositif du parcours, ateliers plus complexes et ciblés sur une seule action motrice.
Aujourd'hui on va apprendre à mieux rouler.Leur confirmer que je sais que chacun d'eux peut réussir.

salle de motricité Présenter les photographies et demander ou se trouve l'atelier concerné.

Les enfants se positionnent sur l'atelier de leur choix à condition de rentrer par une porte.

En dehors du parcours, l'espace permet aux élèves de pouvoir observer en tant que spectateur mais aussi de récupérer, sachant que lorsqu'ils sont dans la zone d'ateliers, ils doivent nécessairement être dans l'attente **de rouler ou tourner**.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif	Tu choisis une porte. Tu roules ou tu tournes. Tu suis les flèches. Tu peux changer à chaque fois.	S'engager sur le nouveau dispositif et l'expérimenter.	Rouler ou tourner de deux façons sur les trois possibles.

Au signal revenir au centre.

Faire l'inventaire des nouvelles actions motrices du « rouler » ou « sauter » ,établir les consignes suite à la démonstration d'un enfant.

Proposer la rotation longitudinale, si elle n'est pas répertoriée.

Rappel des règles d'or. Deuxième rotation.

Dire qu'à la prochaine séance,ils devront respecter les consignes établies , ce qui leur permettra de progresser.

Retour au calme

Activité de synthèse en classe : Langage avec Dalma : à partir de photographie.

Verbaliser les actions motrices réalisées suite aux consignes mises en place.

Le matérialiser avec un playmobil (lui faire réaliser l'action).

EPS : Situation d'apprentissage (2)
Rouler , Tourner 2/5

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :

- réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
- développer ses capacités motrices dans des déplacements tels que « rouler » ou « tourner »

Objectif : à partir du dispositif proposé ,solliciter les élèves sur le plan des actions motrices du « rouler » et « tourner » ,
Le placer devant des difficultés à surmonter, un problème à résoudre ou la répétition va l'aider à le dépasser.

Séance N°2 / 5.

Objectif : lire la photographie, « rouler » ou « tourner » de façon identique.

en salle de motricité Présenter la photographie avec un enfant en action, repérer l 'atelier correspondant.
Verbalisation et démonstration de la tâche à réaliser. Ils devront la respecter, ce qui leur permettra de progresser.

Rappel des règles d'or : insister sur les nouvelles actions motrices du « tourner » en respectant les consignes.
Comme pour la séquence du « sauter » l'enfant doit nécessairement être dans l'attente **de rouler , tourner** .

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif	Tu regardes la photographie. Tu roules ou tu tournes. Tu peux choisir une rotation en avant ou en arrière. Tu me le dis .	Lire la photographie qui représente le dispositif et l 'action. Dire son choix de rotation.	Réaliser 2 rotations différentes.

Au signal revenir au centre.

Rappel des consignes avec le sens de rotations imposées :

- rotations longitudinale : tu regardes le mur ou l'écran , tu peux changer (dans un premier temps puis tu dois changer)
- rotation arrière sur le cylindre.

Cette séance pourra être reprise deux fois en raison de la richesse des actions motrices à explorer.

Activité de synthèse en classe : Dalma nous a apporté des nouveaux pictogrammes (4) ,elle nous explique leurs significations :

- Rouler vers l'avant - tourner vers l'arrière -Rouler dans l'axe -Tourner autour d'un axe.

Ils seront utilisés en repères visuels dans les différents dispositifs (agrandis sur le dispositif en salle de motricité).

A partir des photographies,verbaliser les actions motrices réalisées suite aux consignes .

Le matérialiser avec un Playmobil, Dalma lui montre un pictogramme , s'il se trompe les enfants rectifient.

EPS : situation d'apprentissage (2)
Rouler , Tourner.

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :

- réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
- développer ses capacités motrices dans des déplacements tels que rouler ou tourner

Objectif : solliciter les élèves pour qu' ils améliorent les actions motrices du « tourner » , « rouler » et pouvoir les différencier.

Séance N°3 et 4 / 5 : la chasse aux élastiques

Objectif : lire le pictogramme, rouler , tourner en augmentant le plus possible le nombre de passages réussis.

En classe, montrer les paniers d'élastiques et attendre les réactions des enfants.

Rappel de la situation identique pour l'action motrice du sauter.

Confirmer qu'aujourd'hui on va évaluer ,c'est à dire regarder qui sait faire sans aide.

Chaque adulte référent a un panier avec des élastiques de couleurs différentes correspondant aux cinq actions du « rouler » ,«sauter »:

La banane, tourner (spiderman) , tourner en avant, rouler (avant et arrière).

Si l'enfant réussit, il gagne un élastique de la couleur concernée à son poignet.

Cette évaluation sommative se fera en 2 séances pour une gestion efficace, une pour les rouler,et l'autre pour les tourner.

En salle de motricité , rappeler la situation de jeu :

-pour gagner un élastique je dois rouler(tourner)de la façon indiquée et le faire tout seul.

5 minutes pour s'exercer sur le parcours, puis mise en place de la chasse aux élastiques.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu fais un passage. Si tu réussis, tu gagnes un élastique de couleur.	Réaliser un nombre important de passages en respectant la consigne.	Appliquer les consignes des pictogrammes (panneaux de contraintes) Avoir 3 élastiques pour chaque action.

Retour au calme.

En sortant de la salle de motricité, l'enfant dépose ses élastiques dans sa pochette plastifiée.

Activité de synthèse en classe : interaction avec Dalma pour consolider la compréhension de la tâche
Valider les réussites:les élastiques seront comptées et remplacées par des gommettes vertes sur sa fiche de repérage.

Comportements

Rouler en avant	Rouler en arrière	Tourner sur la barre
-cherche le contact du tapis avant d'enclencher la rotation. -se pose à 4 pattes et attend une aide. - exécute une roulade avant sans s'arrêter - idem avec une arrivée dans les lattes	-réalise une rotation lente avec recherche d'informations. -La réception se fait sur les genoux -se bloque en position assise. Besoin d'une aide par une manipulation pour l' aider à tourner. -Rotation arrière rapide grâce a un bon placement du bassin et une poussée des mains à la fin	La rotation en avant se réalise avec un temps d'arrêt. - pose le ventre sur la barre et attend une aide. Il ne monte pas seul sur les barres. Il exécute des rotations enchaînées avec la maîtrise de la réception.

Evaluation de la séquence prévue : en classe

Rappeler à Dalma l'utilisation de la fiche de synthèse :

- sa fonction, matérialise les réussites dans les différents ateliers.
- son fonctionnement : je colle la gommette avec (valider les réussites).

décompter les performances à l'aide des gommettes.

Sécurité

Comme pour les séances précédentes le travail de préparation est gage de sécurité.
Attention au placement de la tête pour toutes les rotations (menton ;poitrine).
Connaissance par les élèves

- des contraintes.
- des règles d'or.

La séance 5/5 proposera une variante pour une mise en oeuvre plus élaborée :

- enchaîner deux rotations ou deux actions motrices sauter /rouler selon les réponses motrices obtenues .

EPS : Situation apprentissage (3)
Se déplacer

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :

- réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
- développer ses capacités motrices , combiner des actions motrices différentes

Objectif : à partir du dispositif proposé solliciter les élèves sur le plan des actions motrices de se « déplacer »,
Le placer devant des difficultés à surmonter, un problème à résoudre que l'entraînement va l'aider à dépasser.

Séance N°1 / 1

Objectif : lire le pictogramme et se déplacer de façon indiquée.

En classe : présenter les nouveaux panneaux indicateurs : 4 pictogrammes.

Que voit-on sur ces pictogrammes ? un pied / une main / un enfant à 4 pattes / un enfant qui marche ?

Quelles indications cela peut nous apporter ? émission d'hypothèses pour faire le lien entre le pictogramme et la consigne.

Observer le nouveau dispositif pour bien se rappeler la tâche à réaliser.

JAUNE : le mini bric à brac : déplacement pédestre surélevé.

BLEU = le pieds mains : déplacement pédestre montant + quadrupédie.

VERT = la cascade : quadrupédie à 3 niveaux , ascendante , descendante et à niveau.

ROUGE = les mains : suspension et appuis manuels.

Les amener vers : - déplacements pédestres / appuis manuels / déplacement en quadrupédie / marcher.

En salle de motricité, insister sur les nouvelles actions motrices pour se déplacer.

- placer les panneaux de références agrandis sur les ateliers = utilisés en repères visuels dans les différents dispositifs.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif	Tu regardes le pictogramme. Tu te déplaces.	Lire la photographie qui schématise le dispositif et le pictogramme. Parcourir les ateliers et autant de fois que souhaité.	Utiliser 3 déplacements sur les 4 proposés.

Activité de synthèse en classe : langage avec Dalma à partir de photographies prises (4).

Verbaliser les actions motrices réalisées en salle de motricité.

Revoir la liste des animaux qui se déplacent de la même façon : éléphant, singes, araignées...

Comportements attendus

JAUNE	BLEU	VERT	ROUGE
Ne pose pas de problème particulier. Atelier privilégié, lenteur au niveau de la poutre, baisse systématique du centre de gravité.	Ralentissement au niveau du franchissement des barres. Besoin d'aide pour franchir les barres.	Besoin de se rééquilibrer entre chaque déplacement d'une caisse. Le passage de la cascade se fait par retournement pieds en premier.	Pose quelques problèmes pour l'appui renversé. Ne réussit que s'il est fortement guidé et aidé, ne peut se déplacer ni en suspension, ni en appuis manuels.
Sur tous les ateliers, l'élève passe en coordonnant ses actions. L'habileté de l'enfant se manifeste par la vitesse de ses déplacements et le respect des contraintes.			
Variantes Demander des déplacements plus complexes sur chacun des ateliers.			
Jaune Se déplacer vers l'arrière	Bleu Se déplacer sur le côté ou vers l'arrière.	vert Ne pas s'arrêter.	Rouge Réaliser une prise alternée.

Vue d'ensemble pour les contrats:

Ce dispositif pourra être changé en fonction des réponses motrices obtenues au cours de l'unité d'apprentissage.

EPS : situation d'apprentissage.
Les contrats

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :

- réaliser des actions différentes en fonction du matériel et de la tâche proposée.
- faire un choix et le respecter.

Objectif : à partir d'un bilan réalisé avec et par les élèves (fiches synthèses) sur leurs réussites dans les 3 actions motrices fondamentales.
Leur proposer un dispositif combiné

Séance N°1, 2 / 2

Objectif : se déplacer de façon différente et combiner les actions motrices

En classe : rappel de tous les panneaux indicateurs (8 actions motrices et 4 pour se déplacer).

Présenter les nouveaux dispositifs (3 chemins).

Organiser une lecture collective des éléments qui composent les chemins des 3 contrats et des actions à réaliser sur ceux-ci.

Se projeter sur ce que je suis capable de faire (à l'aide des fiches synthèses).

En salle de motricité

- placer les panneaux de références agrandis sur les ateliers = utilisés en repères visuels dans les différents dispositifs.
- laisser un temps d'appropriation du dispositif pour essayer le parcours combiné et s'entraîner.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Nouveau dispositif	Tu essayes le chemin que tu as choisi.	S'entraîner sur le contrat choisi.	Parcourir en entier son chemin sans tomber et en respectant le tableau des contraintes

Activité de synthèse en classe : Langage avec Dalma à partir de la vidéo prise.

Verbaliser les actions motrices combinées, réalisées en salle de motricité.

Les matérialiser avec un « Playmobil »(lui faire réaliser l'action).

Afin de permettre aux élèves de tenter à nouveau un exploit à leur mesure, cette séance sera renouvelée 2 fois.

EPS : Séquence bilan
La couleur du contrat

Cycle 1. Niveau de classe : Petite section
UA : parcours gymnique

Compétence : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Connaissances, capacités , attitudes :
.- coordonner et enchaîner différentes actions motrices
- connaître le résultat de son action.

Objectif : permettre à l'enfant de s'évaluer et de prendre acte de sa progression, de mesurer le résultat de ses actions d'entraînement.

Séance N°1 / 1

Objectif : mesurer le résultat de son action.

En classe :

Après les 3 séances d'entraînement, faire un choix définitif et le valider.

Préciser les conditions de réalisation des contrats.

contrat jaune = déplacements pedestres, rouler en avant , sauter

contrat bleu = grimper, marcher en quadrupédie sur poutre surélevée, sauter en contrebas + contre-haut, rouler dans l'axe + série de sauter.

contrat rouge = sauter, rouler autour d'un axe (barres), rouler entre 2 axes (entre 2 lattes) ,marcher sur une poutre en contre haut , rouler en arrière, série de sauter.

Aménagement Matériel	Consignes	Tâche de l'élève	Critères de Réussite
Dispositif identique	Tu choisis un contrat, tu fais un passage. Si tu réussis, tu colles une gommette sur ta fiche.	Repérer ce qu'il sait faire. Faire son choix à l'aide des fiches synthèses.	Réaliser 3 passages du contrat choisi pour le valider

Activité de synthèse en classe :

Justifier et expliquer les choix à Dalma a partir des fiches de synthèses.

Les fiches de réussites sont à comparer avec celles des précédents parcours afin de voir si de réels progrès sont à mettre à l'actif des entraînements.

Les élèves affichent leur fiche de réussites dans le tableau d'évaluation de la classe.

Remise des diplômes de réussites (1 pour chaque contrat)+ super diplôme (si 3 contrats validés).

