

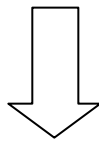
COMPETENCES SPECIFIQUES
"Adapter ses déplacements à
différents types d'environnement"

COMPETENCES TRANSVERSALES
"Faire un projet d'action"
"Se conduire dans le groupe en
fonction de règles"

MOYENNE et GRANDE SECTION

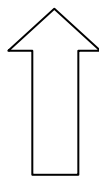
ACTIVITE DE LOCOMOTION

- *Module n° 2* -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- ***S'essayer dans des actions de plus en plus complexes***
- ***Concevoir et réaliser un projet à sa mesure***
- ***Respecter les règles***



LANGAGE OUTIL

- ***Dire, coder, écrire ce que l'on fait***
- ***Dire, coder et écrire ce que l'on va faire***

Remarques générales :

- Ce module est destiné à utiliser des parcours installés pour mettre en œuvre le module d'entrée pour la petite section.
- Les chemins restent installés dans la salle pendant la durée du module.
- Les chemins proposés ne sont que des exemples aménageables en fonction du matériel disponible et de l'évolution des actions.

phases - objectifs	situations	traitements
<p style="text-align: center;">Entrée complexe</p> <p><i>le même dispositif, installé dès la première séance pour :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Essayer tous les chemins. ➤ Se réappropriier les règles de fonctionnement. ➤ Identifier des actions et les mettre en œuvre. 	<p style="text-align: center;">« les 3 chemins » priorités au respect des règles page 3</p> <p style="text-align: center;">« le chemin aux mille visages » priorités au foisonnement d'actions page 4</p> <p style="text-align: center;">« le chemin aux mille choix » faire un choix parmi plusieurs actions issues du répertoire commun de la classe. page 5</p>	<p>2 séances</p> <p>Objectifs des 4 séances : Construire une culture commune,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dans la salle de jeux : Agir : Essayer, montrer, reproduire utiliser les codages (règles, actions) Dire : formaliser, mettre en mots, garder traces (dessins, photos, vidéo...) ➤ Contractualiser son choix au-près d'un pair (oral) ➤ Dans la salle de classe : Langages : dire (décontextualisé), coder, identifier : Lexique, syntaxe
<p style="text-align: center;">Situation de référence</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborer et réaliser un projet d'action sur chacun ou sur un des chemins : ➤ Faire valider la réalisation de son projet par un tiers sur 3 passages 	<p style="text-align: center;">« Le parcours de mon choix » page 7</p>	<p>Deux séances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont un outil individuel servant de trace et de support à leur projet. - Les élèves sont par deux et sont alternativement acteur et observateur. - prévoir un système pour la validation
<p style="text-align: center;">Structuration</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aller vers des actions de plus en plus maîtrisées. ➤ S'engager sur des actions que l'on n'a jamais réalisées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le chemin des copains page 8 • Le chemin du Petit Poucet page 9 <p>conduire en classe des activités de retour ou d'anticipation sur l'action utilisant les langages (lire, écrire, parler comme outil)</p>	<p>8 à 12 séances</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'essayer sur des actions que l'on n'a pas faites. - réussir ces actions. - Faire évoluer les dispositifs pour permettre des actions de plus en plus variées (écartements, inclinaison, hauteur, obstacles etc. .) - Créer un répertoire d'actions
<p style="text-align: center;">Situation de référence finale</p> <p>Elaborer et réaliser deux parcours</p>	<p style="text-align: center;">« Le parcours double » page 10</p>	<p>Deux à trois séances</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont un outil individuel servant de trace et de support à leur projet. - Les élèves sont par deux et sont alternativement acteur et observateur.

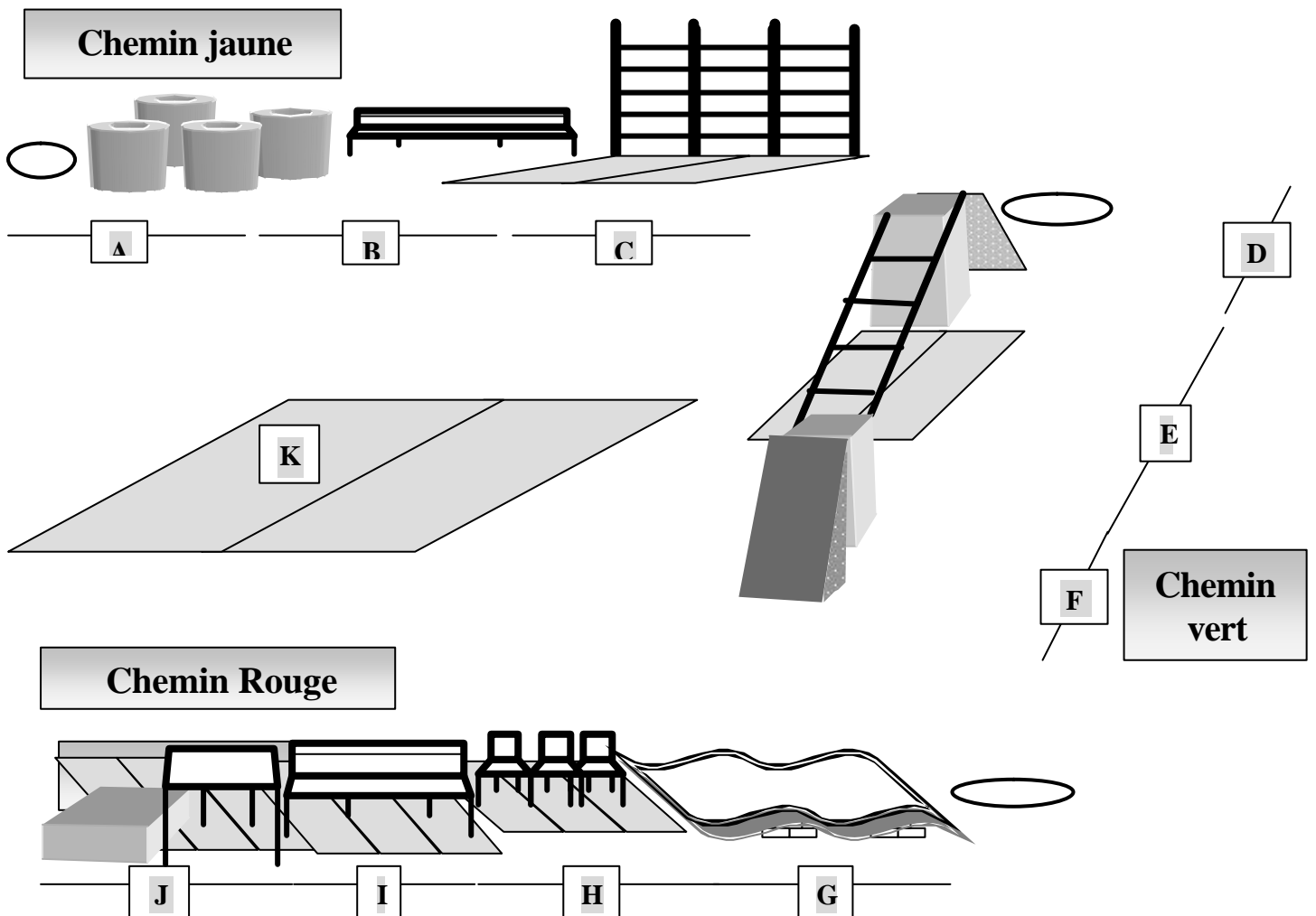
différents sur les trois chemins		- prévoir un système pour la validation
----------------------------------	--	---

Situation d'ENTREE

" Les 3 chemins "

BUT : «On s'essaie sur les trois chemins en respectant les règles»

DISPOSITIFS : déjà installés dans la salle



Remarques : les règles de fonctionnement sont celles construites en fin de petite section.

Elles concernent principalement:

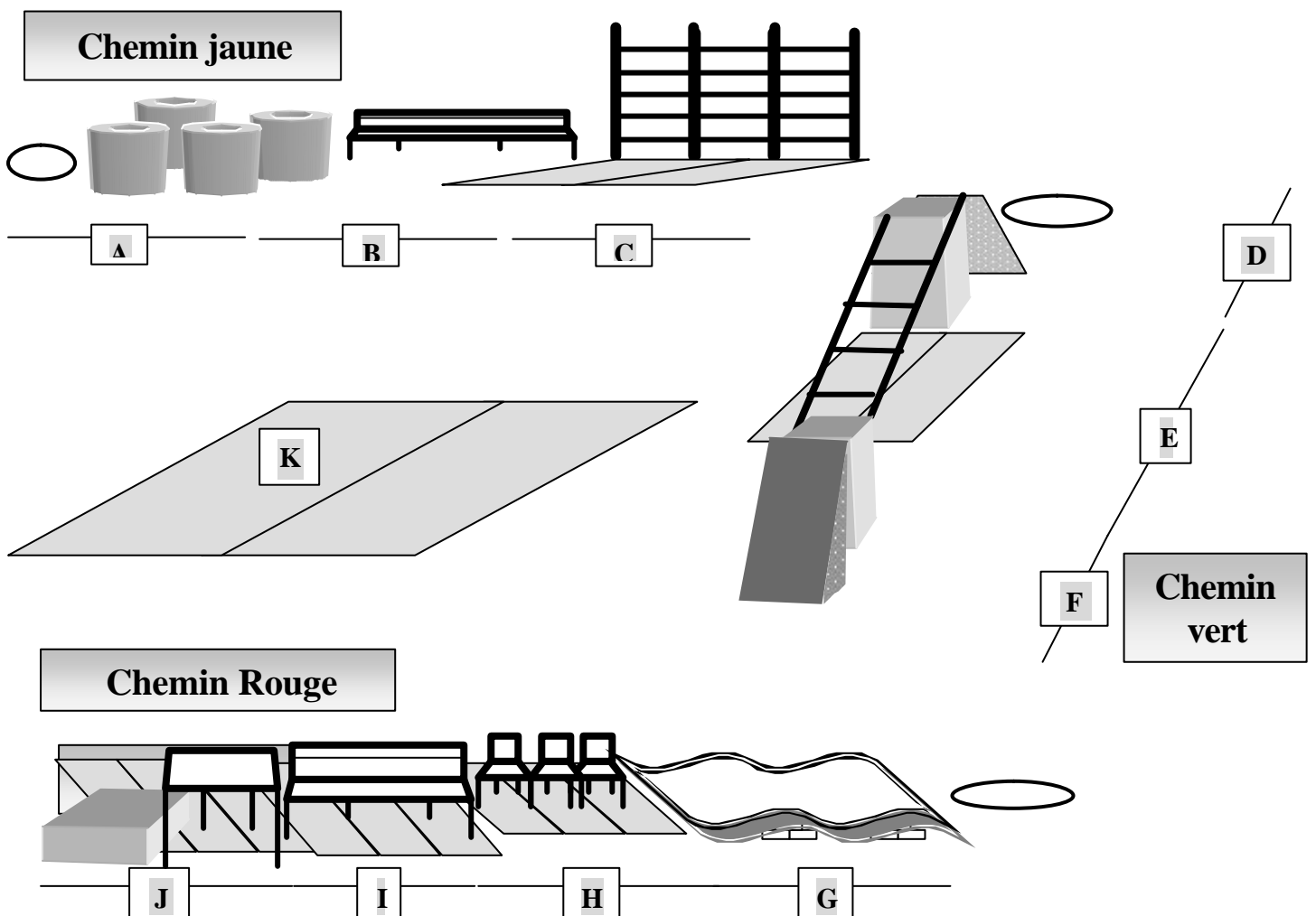
- La sécurité
- Le respect des autres

Situation d'ENTREE

" Les chemins aux mille visages "

BUT : «Chacun trouve des façons différentes de passer sur les trois chemins »

DISPOSITIFS : déjà installés dans la salle



Conseils : Utiliser un chemin à la fois comme support à la recherche. Les élèves s'essaient sur les deux autres en toute autonomie.

Remarques : Ces séances doivent permettre de construire des outils formalisant un répertoire commun d'actions :

- prévoir au cours de la séance des temps collectifs (petits groupes ou groupe classe) pour identifier, sélectionner des actions.

- garder des traces de ces différentes façons de faire (photos, dessins, codages..)

Situation d'ENTREE

" Les chemins aux mille choix "

BUT : «Chacun choisit une façon de faire sur chaque élément d'un chemin»

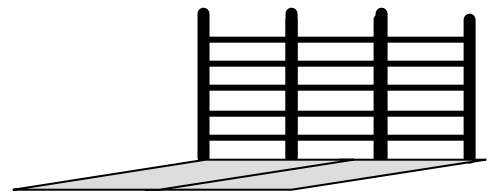
DISPOSITIFS :

- chemins déjà installés dans la salle.
- Affiches au sol devant chaque élément du chemin.

DEROULEMENT : Sur un chemin, dans un premier temps avec le maître, dans un deuxième temps par doublette :
Les élèves, avant de franchir un élément du chemin, annoncent, en se servant des affiches, le type de déplacement qu'ils veulent faire.

Exemple sur le chemin jaune

Chemin jaune



Le même type de travail se fera successivement sur les deux autres chemins

Situation de REFERENCE
" Le parcours de mon choix "

BUT : «Chacun compose et réalise un parcours sur les trois chemins »

DISPOSITIFS : déjà installés dans la salle

DEROULEMENT : deux séances sont nécessaires pour maîtriser l'observation et l'outil

En classe : A partir d'un jeu de vignette reprenant les affiches, chaque élève compose son parcours en utilisant un outil du même type que celui ci :

S E B A S T I E N	Chemin jaune	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹
	Chemin vert	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹
	Chemin rouge	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹
		☺ 2 ☹	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹

Dans la salle de jeux :

Phase d'essai : chaque élève réalise seul le projet qu'il s'est fixé (mémorisation). Ensuite les élèves sont par doublette sous le regard d'un camarade muni de l'outil, il refait au moins deux fois le parcours.

Dans un premier temps, on peut laisser les affiches au sol (aide-mémoire) ; il est également possible de mettre en œuvre ce dispositif que sur un seul des trois chemins.

Phase de validation (de préférence lors de la deuxième séance) : un acteur un observateur. Après chaque parcours, changement de rôle. L'acteur s'attache à réaliser son projet devant son camarade. Celui ci valide la réalisation (conformité entre le projet et l'action) en complétant la fiche.

De retour en classe :

En collectif, retour sur le fonctionnement de la séance (protocole, rôles, gestion des outils).

En petits groupes, analyse des résultats de chacun.

Situation d'APPRENTISSAGE

"le chemin des copains"

BUT : «créer la culture commune de la classe :

- Répertorier toutes les réalisations sur un chemin.
- Réaliser des parcours sous le regard d'un pair.»

DISPOSITIF :

A partir des bandes composées par les élèves lors de la situation de référence initiale, le travail se déroulera en deux axes :

- **Répertorier tout ce qui a été fait** : faire un tri des doublons et les éliminer. Il s'agit là d'un travail en classe qui pourra se conduire également en salle d'activité si besoin (par exemple : si un doute existe quant au fait que deux chemins soient identiques ou différents après lecture comparée des bandes, les réalisations pourront permettre de trancher).
- **Réaliser un parcours que l'on n'a pas fait** : lorsque le tri est fait chacun choisit des parcours à réaliser. Dans la salle de jeux, les parcours sont réalisés sous le regard d'un pair.

Les chemins sont identiques à ceux mis en place lors de la situation de référence.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réaliser un parcours que je n'ai pas fait, sur un chemin ; sur tous les chemins.
- Réaliser et réussir un parcours que je n'ai pas fait, sur un chemin ; sur tous les chemins.
- Réaliser et réussir tous les parcours du répertoire de la classe, sur un chemin ; sur tous les chemins.

VARIABLES :

Le chef d'orchestre : je réalise un parcours identique à :

- celui que réalise mon copain juste devant moi
- celui qu'a réalisé mon copain et qu'il vient de terminer
- celui qui a été montré par un copain et que l'on doit tous réaliser

Situation d'APPRENTISSAGE*"le chemin du Petit Poucet"*

BUT : «créer le répertoire exhaustif des parcours à réaliser sur chaque chemin»

Dans la salle de jeux : en faisant. **De retour en classe:** en codant pour garder une trace des parcours possibles.

DISPOSITIFS :

- Les chemins sont installés comme dans la situation de référence.
- Un damier par doublette ou par élève récapitulatif pour chaque chemin l'ensemble des actions possibles sur chacun des éléments. Dans un souci de faisabilité on ne gardera que deux actions par élément. Ces actions seront représentées par des photos, des dessins ou un codage commun à la classe.

Exemple :

Le chemin jaune	A quatre pattes sur les pneus	En marche avant sur le banc	Traverser tout en haut de l'espalier
	Debout sur les pneus	En marche arrière sur le banc	Traverser en posant les pieds sur des repères
Le chemin vert	Monter avec une balle de tennis	Traverser avec une balle de tennis	Descendre avec une balle de tennis
	Monter avec un gros ballon	Traverser avec un gros ballon	Descendre avec un gros ballon
Le chemin rouge	En roulant	Sur les chaises	Sauter de la table en retombant pieds joints dans la cible
	En marchant	Sous les chaises	Sauter de la table en touchant le maracas suspendu au bout d'un fil.

CONSIGNES :**Pour un chemin :**

- Tu composes le parcours de ton choix à l'aide de trois jetons que tu places sur la grille. Ces jetons montreront à ton copain ce que tu as choisi de faire.
- Tu réalises ton parcours.
- Ton copain te regarde et il te dit si tu as réussi ou non.
- En suite vous changez de rôle.

CRITERES DE REUSSITE :

- **En salle de jeux :** Tu as fait exactement ce que tu avais choisi.
- **En classe :** tu es capable de dessiner un parcours que tu as fait ; Tous les parcours que tu as fait

VARIABLES :

Le maître peut mettre en place des «caractères » afin de varier les principes d'actions : joli à voir, lentement,

Le maître peut proposer des contraintes : des obstacles, des objets à transporter,

Situation de REFERENCE
" Le parcours double"

BUT : Chacun compose et réalise deux parcours différents sur tous les chemins

DISPOSITIFS : déjà installés dans la salle

DEROULEMENT : deux à trois séances sont nécessaires pour :

- maîtriser l'outil et composer ses parcours.
- s'essayer et faire valider son projet.

En classe : A partir d'un jeu de vignette reprenant les possibles, chaque élève compose deux parcours en utilisant un outil du même type que celui de la situation de référence initiale :

S E B A S T I E N	Chemin jaune	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹
		☺ 2 ☹	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹
	Chemin vert	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹
		☺ 2 ☹	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹
	Chemin rouge	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹	☺ 1 ☹
		☺ 2 ☹	☺ 2 ☹	☺ 2 ☹

Dans la salle de jeux :

- Phase d'essai : chaque élève réalise seul le projet qu'il s'est fixé (mémorisation).
- Phase de validation (de préférence lors de la deuxième séance) : un acteur un observateur. Après chaque parcours, changement de rôle. L'acteur s'attache à réaliser son projet devant son camarade. Celui ci valide la réalisation (conformité entre le projet et l'action) en complétant la fiche.

De retour en classe :

En collectif, retour sur le fonctionnement de la séance (protocole, rôles, gestion des outils).
En petits groupes, analyse des résultats de chacun.

VARIABLES :

Un des deux parcours doit être plus difficile que l'autre