

MS/GS

**AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS :
Piloter un engin roulant**

COMPÉTENCE : Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.

Objectifs : - oser.
- diriger un engin roulant.
- respecter des règles de conduite.

DÉROULEMENT	MATÉRIEL	REMARQUES
Entrer dans l'activité : Le jeu de l'agent de police Les engins sont rangés dans des parkings différents. Au signal de l'agent (drapeau levé), allez chercher un engin et utilisez le. Au coup de sifflet, rangez le dans le bon parking. Attention, vous ne devez pas écraser les piétons ».	Vélos – trottinettes - pousseurs	Difficultés anticipées : - l'enfant ne participe pas car il n'a pas eu l'engin qu'il visait. - l'enfant ne range pas son engin parce qu'il veut le garder. - l'enfant n'accepte pas d'être piéton.
Situation de référence : plateau avec des virages, des ponts, des obstacles. Les enfants doivent circuler sur le plateau, franchir des obstacles, attraper des objets. Les élèves ne doivent pas se heurter.	lattes à franchir cordes et poteaux caisses avec des objets faciles à transporter	Difficultés anticipées : idem ci-dessus.
Apprendre et progresser : ❖ « Les ponts » : Passez sous tous les ponts de plus en plus bas. ❖ « Les obstacles » : Passez sur tous les obstacles de plus en plus larges ou épais. ❖ « les slaloms » : Slalomez dans tous les couloirs sans toucher les plots. ❖ Les déménageurs : mettre des objets dans chaque coin et demandez aux élèves de les remettre dans la réserve au centre.	idem ci-dessus	Prévoir un couloir de retour
Mesurer les progrès : Reprendre la situation de référence.		

BILAN