

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Cycle 1

Espace :

Cour de récréation ou plateau scolaire aménagé selon le matériel disponible :

Engins utilisables : trottinettes, draisienne, petits vélos. (Les tricycles ne correspondent pas aux apprentissages recherchés).

- Obstacles : plots, barres limitées en hauteur, passages étroits...
- Aménagements spécifiques : pans inclinés montants et descendants, couloirs...

Contraintes :

- Suivre le parcours selon le sens indiqué.
- Eviter de mettre le pied au sol.
- Ajouter progressivement des obstacles entre les « îles ».

Situation :

« Aller d'une île à l'autre, en posant le moins possible les pieds au sol et sans tomber. »

Dans un deuxième temps : « Eviter ou franchir les obstacles ».

Contenu :

- Mettre en relation l'énergie produite pour avancer et l'équilibration.
- Décentrer le regard pour orienter son déplacement.
- Maintenir la propulsion.

Progression recherchée :

Passer d'une propulsion aléatoire et d'une rééquilibration par les pieds à une équilibration constante sur une distance plus ou moins longue.

Produire une énergie pour le déplacement et la maintenir.

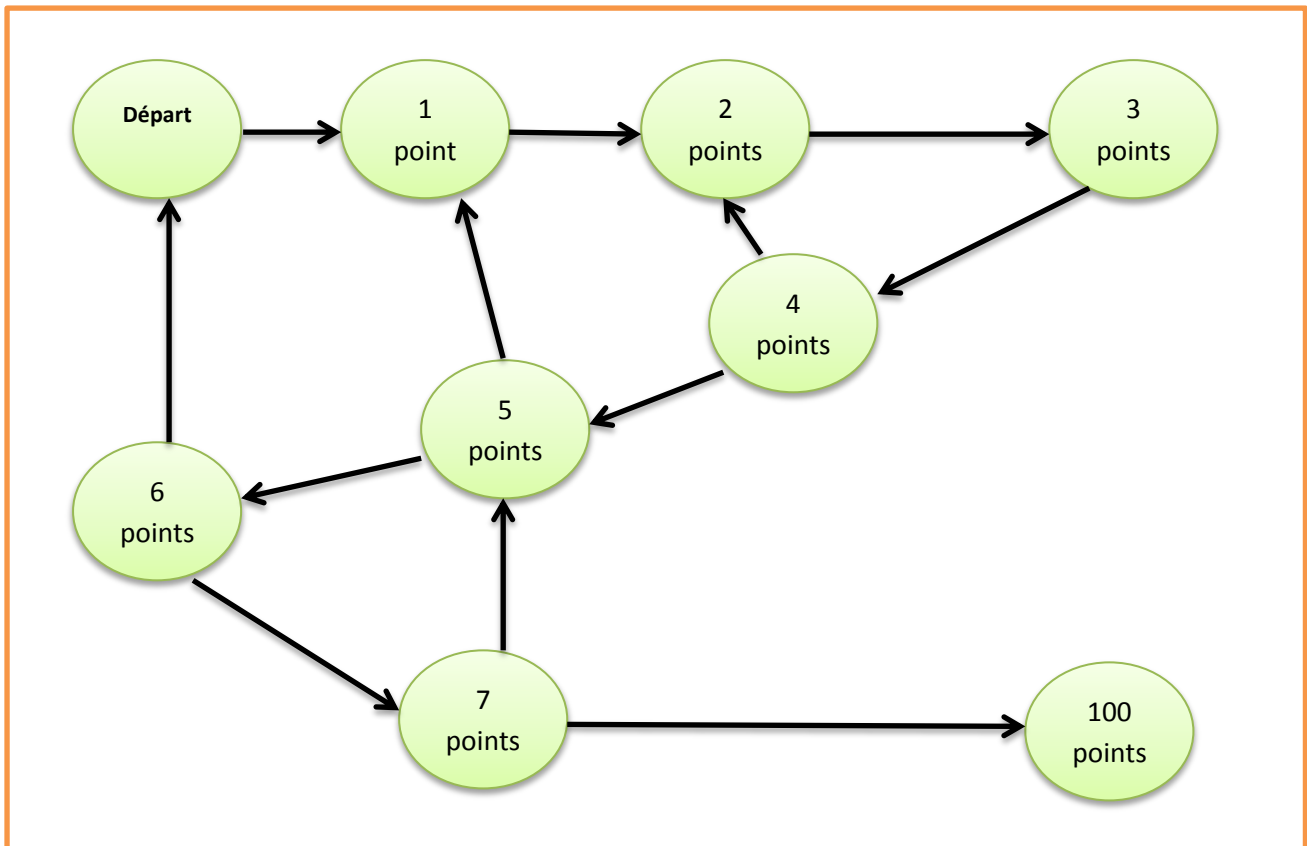
Orienter globalement son déplacement.

Arrêter son déplacement.

Activités pour progresser :

- Favoriser l'impulsion de départ sur des espaces plus ou moins longs : accompagnement de l'élève sur l'engin, départ de zones en pentes...
- Réussir sur les différents engins. Viser à terme l'utilisation du vélo.
- Identifier les différents moyens pour donner de la vitesse.
- Maintenir l'énergie pour des déplacements de plus en plus longs.
- Jouer sur des variables de plus en plus contraignantes.

Aménagements possibles en fonction du matériel disponible :



Des obstacles plus ou moins complexes pourront être ajoutés entre les « îles ».

Jeu :

- aller d'île en île et récolter des trésors de valeurs différentes.
- S'arrêter sur chaque île, passer son engin, et attendre le camarade suivant pour prendre un autre véhicule.
- Choisir le chemin où l'on posera le moins de fois les pieds au sol.
- Tenter d'atteindre l'île à 100 points.

But du jeu : récolter le plus grand trésor possible

Organisation :

- Au départ du jeu :
 - 1 élève (ou 2 élèves) attend(nt) dans chaque île. Lorsqu'un camarade arrive avec un engin échange de l'engin et poursuite du parcours.
 - Les autres élèves démarrent du départ les uns après les autres.
- Chaque élève, récolte sur chaque île atteinte, une pièce correspondant à sa valeur.

Variables :

Réduire et/ou supprimer le nombre d'appui au sol entre chaque « île ».