

Module d'apprentissage « engins roulants » à l'école maternelle



Ce module d'apprentissage « engins roulants » permet de travailler les domaines du programme de la maternelle : « mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » et « agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique ». Il s'inscrit également dans un parcours d'apprentissage visant l'Education à la Sécurité Routière.

CE module permet aux élèves de :

- Donner du sens aux apprentissages mis en jeu,
- Valider les premières compétences de l'axe « élève rouleur » du dispositif Attestation de Première Education à la Route (APER),
- Poser des bases solides facilitant l'entrée de l'élève dans le dispositif national du Savoir Rouler à Vélo (SRAV) par l'intermédiaire d'un bloc 0

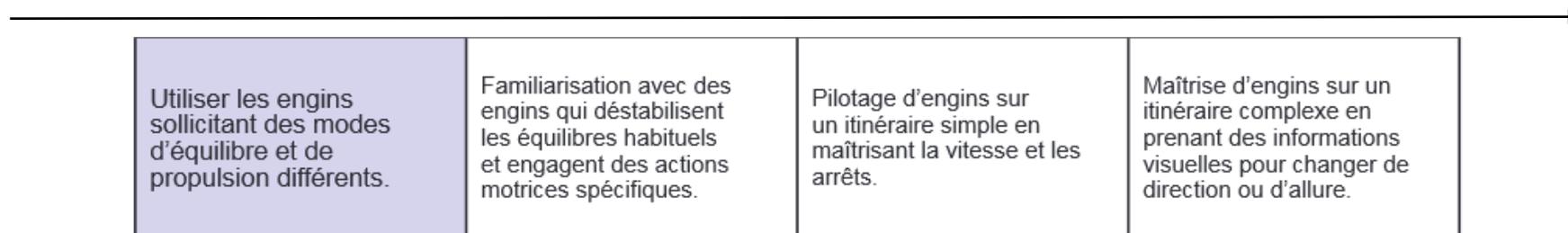
Place du module dans le programme d'enseignement de la maternelle, domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »

Ce module répond à l'objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées.

Ce qui est visé : Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulants, glissants ou présentant un caractère d'instabilité.

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle :

Progressivité



La plupart des engins proposés dans les écoles préservent l'équilibre vertical de l'élève même à l'arrêt. C'est notamment le cas des tricycles, des trottinettes à 3 roues et des trotteurs. Ceux-ci ne permettent pas de construire l'équilibre. On les utilisera éventuellement avec les plus jeunes (TPS / PS) pour travailler spécifiquement la conduite d'engins et la prise d'informations sans mettre en jeu les équilibres et les déséquilibres pour permettre aux élèves de centrer leur attention sur l'objectif (cela ne constitue pas une étape nécessaire pour tous les élèves).

Le tableau suivant permet de comprendre que les engins roulants de la famille 1 permettent de travailler certaines compétences de manière progressive. Cependant, la validation des compétences du bloc 0 ne peut se faire qu'au moyen d'engins roulants de la famille 2 puisque l'enjeu majeur du bloc 0 est de s'équilibrer.

Compétences	Famille 1 : engins qui n'engagent pas l'équilibre de l'élève			Famille 2 : engins qui engagent l'équilibre de l'élève		
	 Porteur	 Trottinette 3 roues	 Tricycle ou vélo à roulettes	 Trottinette 2 roues	 Draisienne	 Vélo sans roulettes
Monter et descendre de son engin roulant à l'arrêt	Apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • Monter et descendre de son engin sans chuter = conserver son équilibre avec un seul appui au sol 			Apprendre à : <ul style="list-style-type: none"> • Relever son engin • Monter et descendre de son engin sans chuter = conserver son équilibre avec un seul appui au sol • Rester droit et équilibré avant de démarrer. • Accompagner son engin pour le déposer au sol sans chuter. 		
Se propulser efficacement	Appuis au sol 2 pieds : <ul style="list-style-type: none"> • Espacés • Réguliers • Alternés ou simultané 	Appuis au sol 1 pied : <ul style="list-style-type: none"> • Espacés • Réguliers 	Pédaler de façon régulière (sans à coup)	Appuis au sol 1 pied : <ul style="list-style-type: none"> • Espacés • Réguliers 	Appuis au sol 2 pieds : <ul style="list-style-type: none"> • Espacés • Réguliers • Alternés 	Pédaler de façon régulière (sans à coup)
Garder son équilibre en roulant				Espacer les appuis plantaires. Diriger son engin avec les deux pieds sur le plateau. → Comprendre le lien entre propulsion et équilibre.	Diriger son vélo : <ul style="list-style-type: none"> • Sans reprendre d'appui plantaire • En gardant les pieds sur les pédales, sans pédaler → Comprendre le lien entre propulsion et équilibre.	
Rouler droit	Se diriger en prenant des repères sans mettre en jeu son équilibre.			Se diriger en prenant des repères tout en conservant son équilibre.		
Ralentir et s'arrêter dans une zone délimitée	Comprendre le lien entre vitesse et distance de freinage.			Comprendre le lien entre vitesse et distance de freinage tout en maintenant son équilibre. Si l'engin est équipé de freins : comprendre les relations entre pressions exercées sur les freins et distance restant à parcourir avant de s'arrêter.		
Prendre des informations en roulant	Center l'attention de l'élève sur la prise d'informations.			Gérer le couple prise d'informations / équilibre.		
Changer de direction	Se diriger en prenant des informations et des repères sans mettre en jeu son équilibre.			Se diriger en prenant des informations et des repères tout en conservant son équilibre.		

Proposition d'un module d'apprentissage « engins roulants » qui s'inscrit dans une perspective d'Education à la Sécurité Routière

1. Principes :

- Proposer en parallèle des temps de pratique, des temps de classe pour :
 - Mener des séances de langage permettant aux élèves de :
 - S'approprier le parcours (on pourra utiliser une maquette)
 - Découvrir les panneaux et leur signification
 - Comprendre les consignes des différents exercices
 - S'approprier un vocabulaire commun, facilitant la compréhension en situation
 - Découvrir la nécessité d'un matériel réglé et entretenu
 - Présenter et expliciter les règles de sécurité aux élèves (les matériels et équipements, le respect des différentes zones de circulation et de non circulation, le sens de circulation)
 - Partager avec les élèves leurs réussites (items du bloc 0) pour leur permettre de visualiser, au cours du module, leurs progrès.
 - Dégager avec les élèves leur projet d'apprentissage, visionner des vidéos significatives leur permettant de trouver des principes d'action et des critères de réalisation qu'ils pourront expérimenter sur les ateliers et ainsi leur permettre de progresser.

- Laisser le temps aux élèves d'entrer dans l'activité par la manipulation et la familiarisation avec les différents engins avant de monter dessus. On débutera donc par une ou des séances à pied à côté des engins. Celles-ci permettent aussi aux élèves de repérer le parcours et de se repérer dessus (la quantité de matériel nécessaire à la mise en place du parcours peut entraver la lecture de l'espace par l'élève).

- Dans les premiers essais, laisser l'élève choisir l'engin avec lequel il veut réaliser les premières explorations du parcours (Pour cela sortir tous les engins disponibles).

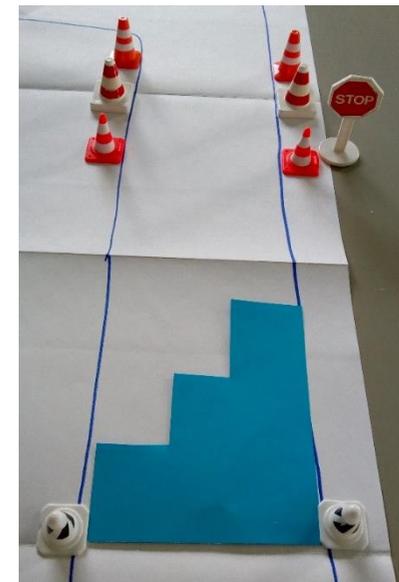
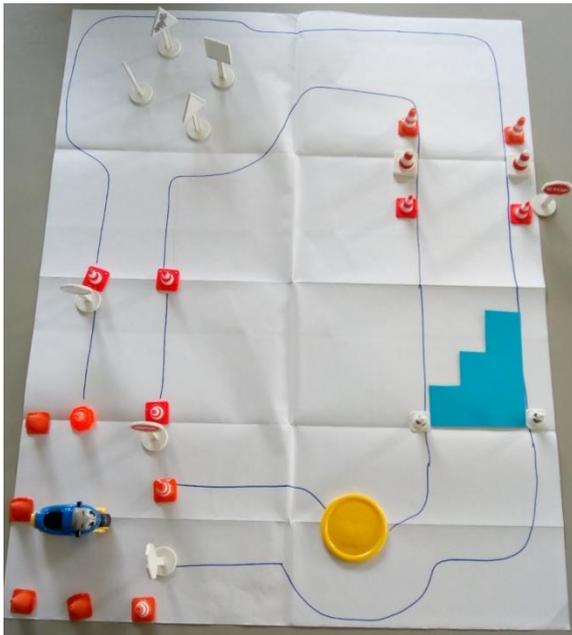
- Proposer un module avec un nombre de séances suffisant et des temps d'activité permettant le progrès des élèves. La classe sera divisée en deux groupes en activité en même temps pour :
 - Limiter le temps d'attente et ainsi permettre une grande quantité d'actions pour les élèves.
 - Limiter le nombre d'élèves dans un même espace.

- Dans la proposition de module qui suit, tous les temps proposés pour chaque situation d'apprentissage ne sont pas à faire vivre systématiquement à chaque module. Ce sont des éléments de progressivité qui permettent d'envisager la programmation des modules en équipe de cycle.

2 Séance 0 : s'approprier le parcours en jouant avec une maquette

On pourra présenter le parcours sous forme de maquette et laisser les élèves s'exprimer sur :

- Les différents panneaux rencontrés et ce que cela implique (sens de circulation, piéton ou utilisateur d'engins roulants, actions à réaliser)
- Le repérage des différents espaces
- Les différents exercices et leurs critères de réussite
- Les actions à réaliser pour chacun des exercices rencontrés en les verbalisant.

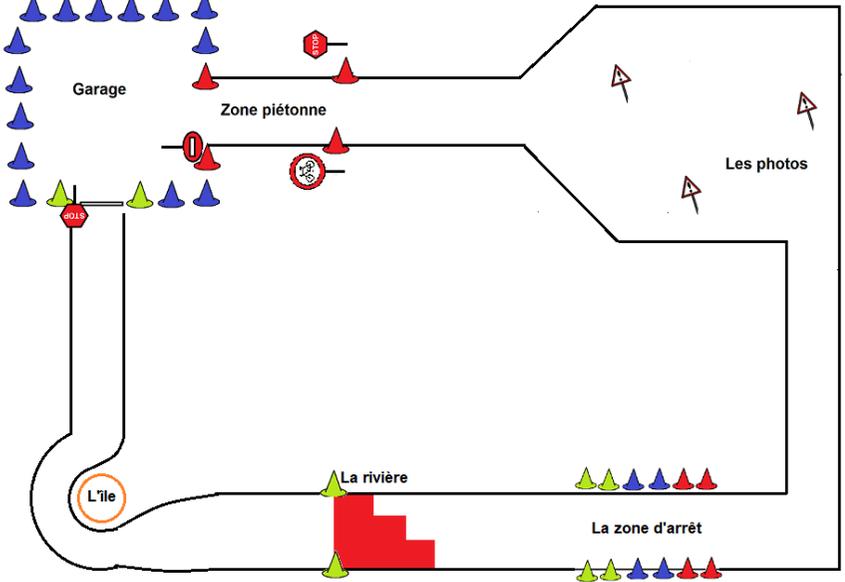


La situation de référence proposée pourra évoluer et se complexifier si les élèves ont déjà réalisé un module « engins roulants » en maternelle :

- Evolution des exercices proposés
- Utilisation des particularités du terrain (pente, zone d'herbe, aspérités du sol)

Pour des élèves en réussite sur tous les items du bloc 0 avec un vélo, on pourra débiter le bloc 1.

3 Séances à pied :

Groupe 1 (atelier avec enseignant)	Groupe 2 : intervenant agréé* ou ATSEM
<p>Sur un parcours. Les élèves sont à pied à côté de leur vélo.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se familiariser avec le parcours • Apprendre à manipuler des engins roulants • Apprendre à se diriger tout en prenant des informations autour de soi. <p>Présentation du parcours et des différents exercices.</p>  <p>The diagram shows a bicycle course layout. It starts with a 'Garage' area on the left with blue triangles. A path leads to a 'Zone piétonne' (pedestrian zone) with a red octagonal sign. The path then turns right towards 'Les photos' (photos) with a red octagonal sign. It then turns down to 'La rivière' (the river) with a red staircase icon. The path continues to 'La zone d'arrêt' (stop zone) with a red octagonal sign. The path then turns left back to the 'Garage' area. There are also green triangles along the path and a 'L'île' (island) area with a red octagonal sign.</p>	<p>Sur différents jeux :</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à manipuler des engins roulants • Apprendre à se diriger tout en prenant des informations autour de soi • Apprendre du vocabulaire spécifique aux engins roulants <p>Jeu de « Jacques a dit ».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre son engin roulant au sol - Echanger son engin roulant avec son copain - Faire le tour de son engin roulant - Poser son engin roulant au sol - Tenir son engin par la selle, par le guidon - Reculer - Monter sur son engin et en descendre (sans être déséquilibré ni tomber) - Freiner (si engins équipés) <p>Autres petits jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer à pied à côté de son engin et au signal l'échanger avec un camarade. - Suivre un camarade : un sans vélo qui dirige et un à pied à côté de son vélo et qui le suit.

Le garage : Monter sur son engin roulant à l'arrêt.

Consigne :

« Dans le garage, vous allez chercher un engin roulant, vous vous déplacez à pied avec jusqu'au panneau STOP. Au panneau vous montez dessus. Au retour vous rangez correctement votre engin sur votre place de parking » (prévoir différentes places de parking selon les engins).

L'île : Apprendre à changer de direction, il s'agit de conduire son engin autrement qu'en ligne droite.

Consigne :

« Vous devez suivre le chemin pour faire le tour de l'île ».

La rivière : Se propulser efficacement / Garder son équilibre en roulant / rouler droit.

Il s'agit pour les élèves d'apprendre à franchir une zone sans reprise d'appui ou sans propulsion.

Sens du progrès : réussir à franchir une rivière de plus en plus grande.

Consigne :

- Avec la draisienne ou trottinette → « Vous devez traverser la rivière sans poser le ou les pied(s) dedans »

L'élève doit apprendre à poser ses pieds sur le plateau pour conserver son équilibre sans propulsion.

- Avec le vélo → « Vous devez traverser la rivière sans pédaler ».

L'élève doit comprendre qu'il doit laisser ses pieds sur les pédales pour ne pas se déséquilibrer et pouvoir reprendre une propulsion efficace immédiatement après l'exercice.

Dans le parcours, on placera la rivière juste avant la zone d'arrêt pour que l'atelier ait du sens et que les élèves l'abordent avec suffisamment de vitesse pour légitimer le fait d'utiliser les freins.

- Suivre un camarade. Les deux sont à pied à côté de leur vélo. Au signal le second dépasse le premier et devient le guide.

La zone d'arrêt : Ralentir et s'arrêter dans une zone délimitée.

La consigne pourra évoluer au cours du module.

Consigne

« Vous devez vous arrêter dans la zone d'arrêt, entre les plots.

Vous devez vous arrêter dans la zone de couleur... »

Variable : longueur des zones.

Les photos : Prendre des informations en roulant.

Consigne :

« Vous devez observer les photos des panneaux (*nombre à définir*) et dire en fin de parcours ce que vous avez vu ».

Variables : augmenter le nombre de panneaux dans l'espace ou le nombre de photos à identifier. Varier les orientations des panneaux. Contraindre le chemin ou éviter des plots dans un espace non contraint.

Le stop : Ralentir et s'arrêter sur une ligne.

Consigne :

« Vous devez vous arrêter au STOP et descendre de votre engin pour ramener votre vélo sur votre place de parking au garage ».

La zone piétonne : Descendre de son engin roulant à l'arrêt.

Consigne :

« Vous devez circuler dans la zone piétonne à pied à côté de votre engin et aller le ranger correctement sur votre place de parking dans le garage ».

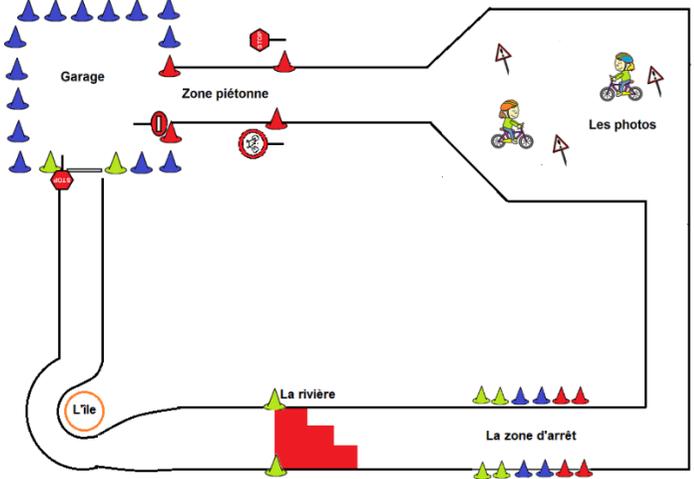
La circulation sur l'ensemble du parcours : Conduire son engin roulant sur un parcours.

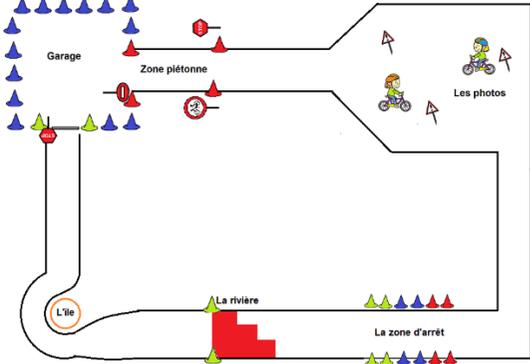
Consigne : « Vous devez suivre le parcours du début à la fin sans sortir des limites, en réalisant les différents exercices et en respectant la signalisation ».

4 Séances sur les engins roulants :

Les deux ateliers proposés pour chaque séance doivent être vécus par l'ensemble des élèves soit sur une même journée si la durée de la séance le permet soit sur deux jours si la séance ne permet pas un temps de pratique suffisant sur chaque atelier.

S1 : Entrée dans l'activité, choisir son engin roulant	
Atelier 1 : enseignant	Atelier 2 : intervenant agréé* ou ATSEM
<p>Situation de référence : le parcours</p> <p>On laissera les élèves expérimenter le parcours avec le ou les engins de leur choix. L'enseignant permettra à l'élève de déterminer l'engin qu'il préfère ou celui qui est le plus adapter pour débiter le module.</p>	<p>Situations de jeux de déplacement avec les engins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer à pied à côté de son engin et au signal monter dessus (nouveau signal en descendre et rouler à côté...) - Se déplacer sur son engin roulant et au signal l'échanger avec un camarade. - Suivre un camarade : un élève à pied qui dirige et un sur son engin roulant qui le suit. - Suivre un camarade. Les deux sont sur des engins roulants. Au signal le second dépasse le premier et devient le guide.

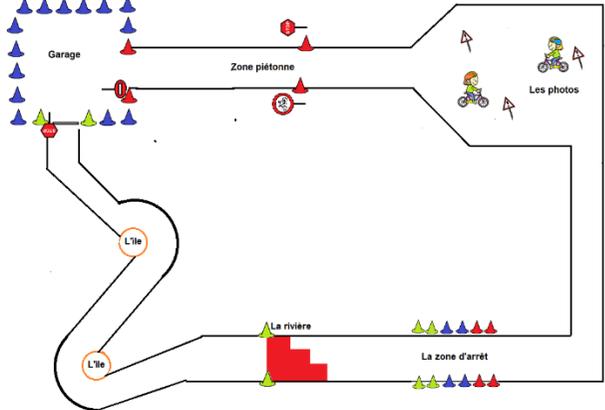
S2 : Evaluation diagnostique avec l'engin roulant choisi par l'élève pour le début du module.	
Atelier 1 : enseignant	Atelier 2 : intervenant agréé* ou ATSEM
<p>Situation de référence : le parcours</p>  <p>L'enseignant filme ses élèves sur le parcours.</p>	<p>Situations de jeux de déplacement avec les engins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer à pied à côté de son engin et au signal monter dessus (nouveau signal en descendre et rouler à côté...) - Se déplacer sur son engin roulant et au signal l'échanger avec un camarade. - Suivre un camarade : un élève à pied qui dirige et un sur son engin roulant qui le suit. - Suivre un camarade. Les deux sont sur des engins roulants. Au signal le second dépasse le premier et devient le guide.
<p>A l'issue de la séance pratique, avec chaque élève, l'enseignant visionne son parcours et l'aide à remplir son carnet de progrès (point de départ du module d'apprentissage). → En dégager le projet d'apprentissage avec les élèves, verbaliser les critères de réussite et définir les critères de réalisation pour réussir les différents exercices.</p> <p>L'enseignant sélectionne des vidéos significatives qui permettent de comparer les différentes procédures des élèves menant à la réussite ou non de l'exercice de « la rivière » pour les visionner en classe (privilégier des demi-groupes, on pourra demander au reste de la classe de se représenter sur le parcours : permet de s'assurer que l'élève a une bonne représentation du circuit et de sa présence sur le parcours sur son engin roulant.</p> <p>Quand est-ce qu'on a réussi l'atelier « la rivière » ? Pourquoi Martin a réussi ? pourquoi Léa n'a pas complètement réussi ? ou n'a pas encore réussi ? Comment faut-il faire pour réussir ?</p>	

S3 : Situation d'apprentissage : Se propulser effectivement / Garder son équilibre / Rouler droit	
Atelier 1 : intervenant agréé* ou ATSEM	Atelier 2 : enseignant
<p data-bbox="203 276 734 304">Situation de référence : Entraînement</p> 	<p data-bbox="1144 276 2040 341">Situation d'apprentissage : Se propulser effectivement / Garder son équilibre / Rouler droit</p> <p data-bbox="1144 347 2024 416">Il s'agit d'expérimenter les principes de réalisation dégagés en classe pour progresser (procéder par essais erreurs).</p> <p data-bbox="1144 459 2056 560">Temps 1 : Dans un couloir, laisser l'élève expérimenter la propulsion et rouler en équilibre sans reprise d'appui de manière libre.</p> <p data-bbox="1144 566 1301 600"><u>Consigne :</u></p> <p data-bbox="1144 606 2047 675">« Vous roulez vite et quand vous êtes prêts vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler ».</p> <p data-bbox="1144 715 1973 783">Temps 2 : Idem temps 1 sauf que l'élève doit arrêter de se propulser à un repère.</p> <p data-bbox="1144 790 1301 823"><u>Consigne :</u></p> <p data-bbox="1144 829 2018 970">« Vous allez vite et au plot vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler pour essayer d'aller le plus loin possible ». Par binôme un autre élève marque d'un plot la reprise d'appui ou l'arrêt de l'engin.</p> <p data-bbox="1144 1010 2002 1118">Temps 3 : idem temps 2 + reprise de propulsion avant que l'engin ne s'arrête (sentir le moment où la propulsion devient nécessaire pour se rééquilibrer et reprendre sa route).</p> <p data-bbox="1144 1125 1301 1158"><u>Consigne :</u></p> <p data-bbox="1144 1165 2024 1342">« Vous allez vite et au plot vous levez le ou les pied(s) / Vous arrêtez de pédaler pour essayer d'aller le plus loin possible. Quand vous sentez que votre engin va s'arrêter et que vous allez poser le pied vous devez réussir à relancer votre engin. Il ne doit jamais s'arrêter ».</p> <p data-bbox="1144 1382 1290 1415">Temps 4 :</p> <p data-bbox="1144 1422 1765 1455">Exercice de la rivière décroché du parcours.</p>

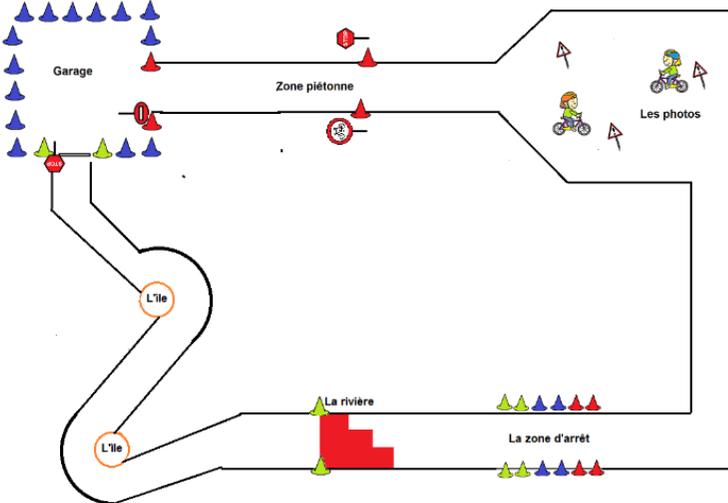
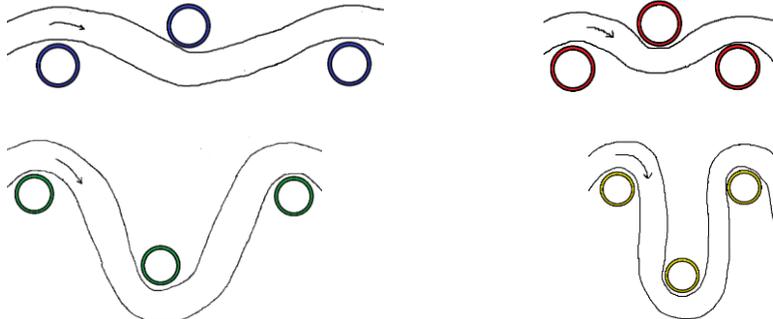
S4 : Situation d'apprentissage : Ralentir et s'arrêter dans une zone délimitée ou sur une ligne
 L'enseignant sélectionne des vidéos significatives qui permettent de comparer les différentes procédures des élèves menant à la réussite ou non de l'exercice de « la zone d'arrêt / Le STOP » pour les visionner en classe (privilégier des demi-groupes).

Atelier 1 : intervenant agréé* ou ATSEM	Atelier 2 : enseignant
<p>Situation de référence : Entraînement</p>	<p>Séance d'apprentissage « la zone d'arrêt »</p> <p>Il s'agit d'expérimenter les principes de réalisation dégagés en classe pour progresser (procéder par essais erreurs).</p> <p>Temps 1 : Dans un couloir, réussir à s'arrêter dans une zone. <u>Consigne :</u> « Vous devez rouler vite et vous arrêter dans la zone de plots ». Variable : Augmenter ou réduire la longueur de la zone.</p> <p>Temps 2 : Dans un couloir, réussir à s'arrêter dans une zone choisie. <u>Consigne :</u> « Vous choisissez une couleur de plots, vous devez rouler vite et vous arrêter dans la zone choisie ». Variable : les zones de couleur ont des tailles différentes.</p> <p>Temps 3 : Dans un couloir, réussir à s'arrêter à une ligne sans la dépasser. <u>Consigne :</u> « Vous roulez vite et vous vous arrêtez à la ligne sans faire tomber la barre ».</p> <p>Temps 4 : S'arrêter à un signal sonore. <u>Consigne :</u> « Vous roulez vite et vous vous arrêtez quand vous entendez le sifflet » (<i>rappel le klaxon en situation réelle et l'arrêt d'urgence</i>).</p>

S5 : Evaluation formative : évaluer les capacités des élèves à transférer les compétences travaillées au cours des situations d'apprentissage sur les ateliers « la rivière » et « la zone d'arrêt / STOP » intégrés au parcours.
 S'approprier le parcours modifié (si cela est à la portée des élèves) présenté au préalable en classe à l'aide la maquette.

Groupe 1 : enseignant	Groupe 2 : intervenant agréé* ou ATSEM
<p>Situation de référence : Evaluation des ateliers</p>  <p>L'enseignant filme ses élèves sur le parcours.</p>	<p>Reprise de jeux ou de situations pour s'entraîner.</p>
<p>Faire un point avec le groupe classe sur l'avancement du projet (ce qui a été travaillé / ce qu'il reste à travailler). Avec les élèves identifiés comme « fragiles » en évaluation diagnostique, l'enseignant visionne leur parcours au moment de l'évaluation formative. Possibilité de comparer les deux vidéos, diagnostique et formative, pour leur faire prendre conscience de leurs progrès, les aider à s'autoévaluer et faire un point sur leur projet d'apprentissage.</p>	

S6 : Situation d'apprentissage :

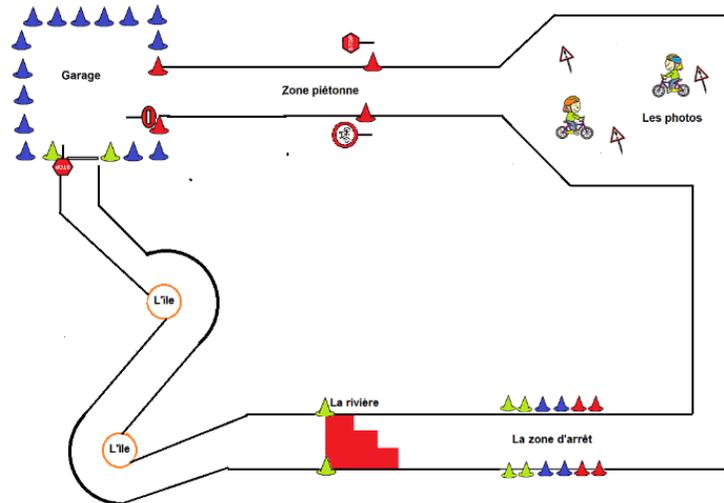
Atelier 1 : intervenant agréé* ou ATSEM	Atelier 2 : enseignant
<p>Situation de référence : Entraînement</p> 	<p>Séance d'apprentissage changer de direction Il s'agit d'expérimenter les habilités motrices et les équilibres qui sont mis en jeu lors des changements de direction</p> <p>Placer des obstacles au sol (cerceaux par exemple) pour matérialiser un slalom. Ces obstacles induisent des changements de direction.</p> <p>Temps 1 : Faire des boucles pour travailler le changement de direction toujours à droite puis toujours à gauche.</p>  <p>Consigne : « Vous devez suivre le circuit sans sortir du chemin ».</p> <p>Temps 2 : Proposer des slaloms pour travailler l'alternance dans les changements de direction.</p> <p>Variable : jouer sur l'écartement des obstacles dans les deux dimensions (↔↕)</p> 

S7 : Situation d'apprentissage :

Atelier 1 : intervenant agréé* ou ATSEM

Atelier 2 : enseignant

Situation de référence : Entraînement



Séance d'apprentissage prendre des informations tout en roulant

Il s'agit pour les élèves de circuler et de dire quels dessins ils ont rencontré. L'espace de circulation présente des pancartes, certaines avec des dessins (animaux, objets...), les autres sont blanches. L'objectif est de permettre à l'élève de prendre l'habitude d'observer son environnement pour prendre de l'information.

Temps 1 :

Dans un couloir, placer des pancartes orientées face aux élèves à leur droite (pas plus de 3 avec des dessins).

Consigne :

« Vous devez suivre le chemin et regarder sur les pancartes les dessins pour dire à l'arrivée ce que vous avez vu. Vous ne devez pas vous arrêter sur le chemin ».

Variables :

- Nombre de pancartes
- Pancartes placées à droite et à gauche du couloir.

Temps 2 :

Dans un espace libre, placer des pancartes dans diverses directions.

Consigne :

« Vous devez circuler et regarder sur les pancartes les dessins pour dire à l'arrivée ce que vous avez vu. Vous ne devez pas vous arrêter, vous avez le droit de tourner autour des pancartes, de passer plusieurs fois au même endroit ».

Variables :

- Jouer sur l'orientation des pancartes dans l'espace pour amener les élèves à prendre de l'information venant de différentes directions.
- Nombre de pancartes.

S8 :

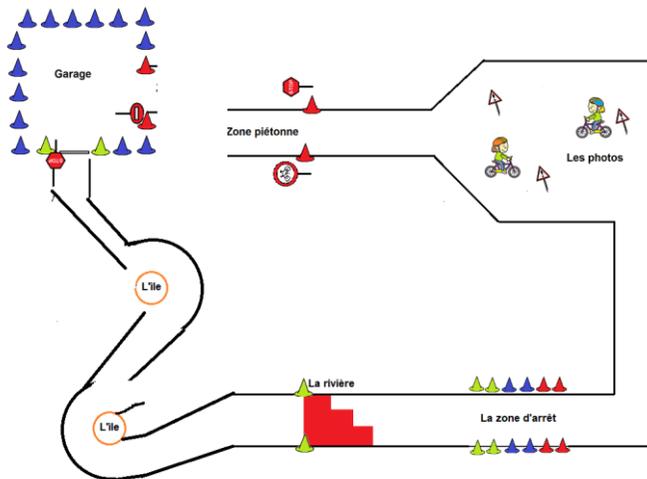
Evaluation sommative : évaluer les capacités des élèves à transférer les compétences travaillées au cours des situations d'apprentissage sur les ateliers intégrés au parcours.

Groupe 1 : enseignant

Groupe 2 : intervenant agréé* ou ATSEM

Situation de référence : Evaluation des ateliers

Reprise de jeux ou de situations pour s'entraîner.



L'enseignant filme ses élèves sur le parcours.

A l'issue de l'évaluation sommative, l'enseignant visionne avec chaque élève la vidéo de son parcours. Avec l'aide de l'enseignant, l'élève complète son carnet de progrès lui permettant de constater les progrès réalisés au cours du module.

**Pour rappel, si vous faites appel à des intervenants extérieurs pour vous aider lors de ce projet, ils doivent être agréés*

- *Si rémunérées → carte professionnelle valide ou demande express d'agrément (selon les cas, se référer à la procédure départementale)
Site EPS 50 : https://www.ac-caen.fr/dsden50/discip/eps/IMG/pdf/participation_ie_ts_procedure_departementale_sept_20.pdf*
- *Si bénévoles → se rapprocher d'un conseiller pédagogique EPS pour faire agréer ces personnes.*