

Agir et s'exprimer avec son corps

- L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant.

Les compétences EPS

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés

Cette fiche présente un module d'apprentissage

Des progrès en patinette

Par A. Larrieu

À l'école maternelle, la pratique de la patinette contribue à la construction de l'équilibre en déplacement, au développement et à la coordination d'actions motrices spécifiques.

Ce module favorise l'apprentissage de la propulsion, de la trajectoire, de l'allure et la dissociation des actions du haut (équilibre et pilotage) et bas (propulsion) du corps. Il est intéressant de l'accompagner d'un travail spécifique sur l'éducation à la sécurité routière¹.

La situation diagnostique

Buts :
– pour l'élève : découvrir l'activité dans sa globalité et identifier les problèmes à résoudre ;

– pour l'enseignant : observer les comportements significatifs pour choisir les situations d'apprentissage ultérieures.

Aménagement matériel : une zone délimitée, sans obstacle, dont la taille est adaptée au nombre d'élèves en action.

Consigne : réaliser des déplacements autonomes en respectant les annonces de l'enseignant (se promener, se laisser rouler, évoluer en tournant d'un côté puis de l'autre ; aller lentement, puis vite et, au signal « stop », s'arrêter ; toucher les objets posés ou accrochés au passage sans s'arrêter ; etc.).

Critère de réussite : prendre plaisir à agir.

Différencier propulsion et roulage

Dans cette phase, il s'agit d'accroître l'efficacité de la propulsion (pousser en amenant la jambe d'appui en extension) et de construire un équilibre en mouvement.

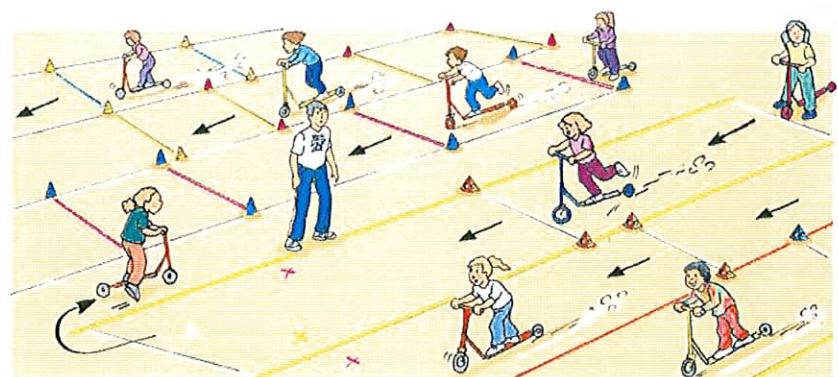
Les zones

Aménagement matériel : 3 parcours tracés au sol, de longueur identique, dont les zones de propulsion et de roulage sont modulées et signalisées (cf. dessin).

Consigne : réaliser le parcours en respectant les zones de propulsion et de roulage.

Critère de réussite : répéter 3 fois sans erreur le parcours choisi, sans sortir des zones ni poser le pied en zone de roulage.

1. Circ. n° 2002-229 du 25/10/2002.



Variables :
– renforcer la matérialisation des zones (panneaux ou plots) ;
– disposer des briques sur le bord desquelles on prend appui pour se propulser.

Les records

Aménagement matériel : 4 parcours

parallèles tracés au sol et comportant chacun une zone de propulsion (plus ou moins longue) délimitée par des plots.

Consigne : patiner jusqu'au repère puis se laisser rouler le plus loin possible ; placer une marque à l'endroit de la reprise d'appui au sol.

Critère de réussite : repousser son record à chaque passage.

Variable : le nombre d'appuis lors de l'élan.

Créer des trajectoires variées

Progressivement, l'enfant combine propulsion et équilibre dynamique.

Les parcours multiformes

Aménagement matériel : 5 parcours tracés au sol de formes et dimensions différentes (cf. dessin ci-dessous).

Consigne : réaliser les différents parcours en prenant le moins d'appuis possibles au sol.

Critères de réussite : choisir un parcours et le réaliser 3 fois.



Cycle 1

Activité de rouler

Variables :

- terminer en roulant à partir de la marque indiquée (pointillés) ;
- utiliser des terrains en légère déclivité.

L'imitateur

Aménagement matériel : un espace sans obstacle, un support musical avec des variations de rythme marquées.

Consigne : par 2, patiner l'un derrière l'autre, le second devant imiter le meneur (trajectoire, gestuelle...) ; au signal, changer de rôle.

Critère de réussite : conserver une distance constante entre les patinettes.

Variables :

- ajouter des plots ou tracés au sol pour suggérer d'autres déplacements ;
- interchanger les partenaires, puis évoluer à 3 puis 4.

Créer et maîtriser des vitesses variées

Par les jeux simples, les élèves sont en situation de varier leurs rythmes de déplacement (accélérer, ralentir, s'arrêter).

Le relais-craie

Aménagement matériel : 4 parcours parallèles comportant, à leur extrémité, une zone tracée au sol dans laquelle les élèves viendront marquer leur passage d'un trait de craie.

Consigne : pour le premier élève de chaque équipe, s'élaner avec la craie en ligne droite, réaliser un tour complet en suivant la flèche, slalomer entre les plots, atteindre la zone pour marquer son passage et revenir passer la craie au suivant.

Critère de réussite : l'équipe ayant le plus de traits de craie dans sa zone a gagné.

Variables :

- jouer au temps (3 minutes) pour permettre plusieurs passages de chaque élève ;
- changer les sens de contournement (cercle, slalom), etc.

Les carottes et les lapins

Aménagement matériel : une grande zone circulaire (la clairière) au centre de



laquelle sont disposés des plots (les carottes).

Consigne : au départ, chaque lapin est devant une carotte ; au signal, sortir et patiner autour de la clairière dans le sens indiqué ; au second signal, entrer dans la clairière pour reprendre sa place.

Critère de réussite : conduire sa patinette sans toucher d'autre enfant.

Variable : retirer progressivement des plots et jouer avec élimination.

Dissocier haut et bas du corps

Ces situations favorisent la dissociation, en mouvement, des trains inférieur (propulsion) et supérieur (équilibre et direction).

Le circuit

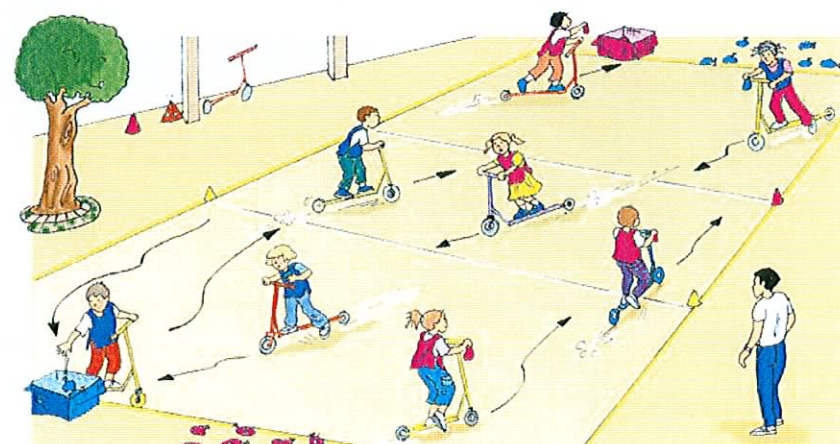
Aménagement matériel : un circuit dont chaque zone correspond à une consigne particulière (passer sous les portes, toucher un foulard posé au sol, annoncer la couleur d'une carte montrée, etc.).

Consigne : réaliser plusieurs passages successifs en respectant les consignes.

Critère de réussite : le respect des zones d'action et des contraintes.

Variables :

- les distances parcourues ;
- la complexité des coordinations motrice et attentionnelle.



Les voleurs de trésor

Aménagement matériel : 2 camps comportant une quinzaine de plots, séparés par un couloir ; 2 équipes identifiées par des chasubles (cf. dessin en bas à gauche).

Consigne : aller chercher un objet dans la zone adverse et le rapporter chez soi.

Critère de réussite : à la fin du temps de jeu, avoir plus d'objets que l'équipe adverse dans son camp (les objets en main ne comptent pas).

Variables :

- ajouter des obstacles à éviter dans le couloir central (plots, cerceaux, piquets, etc.) ;
- placer un « épervier » à pied dans le couloir (touché, on retourne rapporter l'objet et l'on en prend un autre).

L'évaluation terminale

Buts :

- pour l'élève : diversifier ses actions pour s'adapter aux contraintes ;
- pour l'enseignant : observer les comportements significatifs des enfants pour apprécier leurs progrès.

Aménagement matériel : un parcours avec des zones différenciées (patinage, roulage), des obstacles à éviter, etc.

Consigne : réaliser le parcours sans sortir du chemin.

Critère de réussite : évoluer avec aisance et plaisir.

Variables :

- réduire les zones d'appui ou les remplacer par des briques posées au sol ;
- effectuer l'ensemble du parcours avant la fin du temps du sablier. ●

Alain Larrieu,
CPC-EPS Bayonne (64).

Pour en savoir plus

En complément à cette fiche, retrouvez sur www.revue-eps.com (n° 139, sommaire) les grilles d'observation des élèves lors des évaluations diagnostiques et terminales.