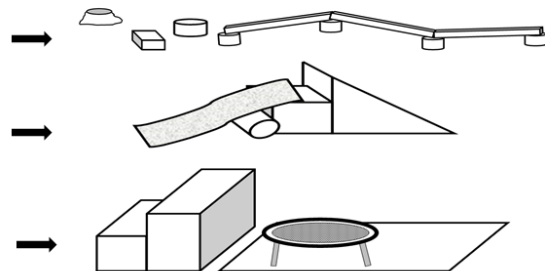


<b>Compétence en maternelle:</b> Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées		<b>Nom du jeu :</b> Parcours en ateliers	<b>Actions motrices :</b> sauter, lancer, courir, s'équilibrer, voler, se balancer, tourner, se renverser,...
<b>Objectif d'apprentissage :</b> améliorer des actions motrices spécifiques, en s'entraînant par la répétition ; représenter ces déplacements en classe			
<b>Descriptif de la tâche :</b>			
But	Oser réaliser des actions telles que sauter, lancer, courir, s'équilibrer, voler, se balancer, tourner, se renverser dans des espaces limités, sur ou avec un matériel donné.		
Dispositif	De petits groupes évoluent en parallèle, dans des espaces conçus pour fixer, structurer un apprentissage ou favoriser un type d'action qui sera répété. Composition : un atelier principal d'apprentissage géré par l'enseignant ; des ateliers satellites, en autonomie, sans problèmes de sécurité, permettant : -de s'entraîner pour l'atelier principal -de découvrir, d'expérimenter, d'automatiser des comportements en rapport ou non avec l'action principale Gérer la rotation des ateliers.		
Consigne	En fonction du verbe d'action, exemple : « saute 3 fois, comme une puce sur le trampoline, puis sur les blocs en mousse, reviens en marchant au départ ; recommence plusieurs fois mais attends ton tour »		
Critères de réussite	Réaliser les différentes actions et, de retour en classe, verbaliser, représenter les différents espaces ainsi que les déplacements.		
			
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-accepter de tourner, voler, .... -se représenter mentalement les déplacements pour les représenter -respecter les règles collectives annoncées		-bousculades, embouteillages ... → -course-poursuite pour le retour au départ →  -action mal exécutée →	-installer un fléchage (panneaux de circulation) -donner un repère visuel pour démarrer (« commence quand ton camarade a fini le parcours ») -encourager les actions réussies -placer des observateurs / des juges
<b>Trame de variance</b>			
Simplifier -réduire la hauteur des obstacles à franchir -supprimer un élément du petit parcours -suivre un camarade plus hardi		Complexifier - ajouter des éléments, des difficultés supplémentaires -chronométrer les petits parcours simples (en GS) -effectuer les actions en arrière, sur le côté, en transportant des objets, à 2 en se tenant la main... .	
<b>Sécurité</b> -veiller lors de l'installation à que les enfants puissent circuler sans danger (loin du mur, du radiateur...) -revérifier en cours de séance l'installation (place des tapis ; stabilité des installations)		<b>Evaluation</b> L'élève sait dépasser le stade de la découverte pour améliorer, par la répétition, des actions motrices	