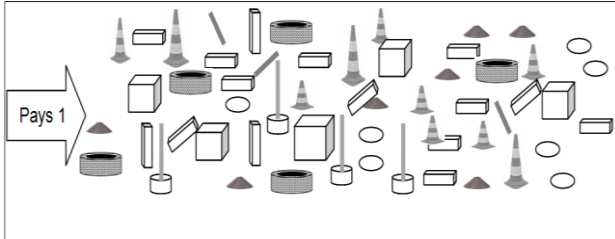
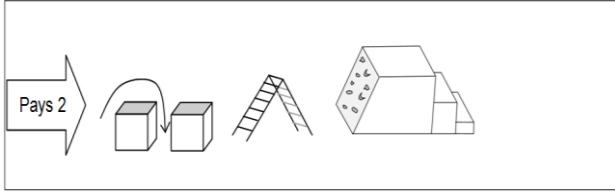


Compétence en maternelle 2/4ans : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées		Nom du jeu : Le pays des cactus et le pays des montagnes	Action motrice : Marcher et Grimper
Objectif d'apprentissage : perfectionner les enchaînements d'une même action motrice dans deux espaces aménagés différemment Descriptif de la tâche :			
But	Enchaîner l'action grimper ou marcher, en fonction du pays aménagé		
Dispositif	Organiser 2 espaces distincts : un pays (1) pour s'entraîner à marcher et un autre (2) pour grimper. Répartir les élèves en 2 groupes qui évolueront simultanément dans chacun des pays. Mettre en place, pour chaque pays, un matériel spécifique. Ex : utiliser une structure pour grimper et un parcours avec une profusion des obstacles : des plots, des briques,...pour marcher		
Consigne	Une consigne par pays : Pays des cactus (1) : « Traverse la forêt des cactus en marchant, sans les toucher. » Pays des montagnes (2) : « Escalade toutes les montagnes et redescends sans sauter. » Pour les deux pays : « Reviens en marchant au départ, par l'extérieur du pays, attends ton tour, et recommence »		
Critères de réussite	Réaliser les 2 actions sans tomber et sans se précipiter		



Pays 1



Pays 2

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-accepter les contraintes imposées par l'aménagement du parcours (ex pays 1 : ne pas toucher les cactus) -respecter les règles collectives (ex : attendre son tour) Pays 1 : -différencier les actions marcher vite et courir Pays 2 : - contrôler son équilibre lors de l'escalade (montée et descente) -se déplacer en utilisant les 4 appuis	Pays 1, l'élève : -se précipite et touche les obstacles ou court → -sort de la forêt pour éviter les cactus → Pays 2, l'élève : -chute involontairement → -a peur de monter ou de descendre → -saute au lieu de descendre → -n'utilise pas la quadrupédie (les 4 appuis possibles) →	-prévoir un rôle d'observateur/évaluateur -se déplacer en binôme (en se tenant la main ou en miroir) -matérialiser par des cordes ou des lattes le bord extérieur de la forêt -aménager une modification de la structure -le rassurer, placer des tapis autour de la structure et lui donner un objet à fixer du regard -ne pas mettre de tapis trop mou en contrebas -placer des cerceaux sur le parcours pour obliger un passage à l'intérieur

Trame de variance

Simplifier Pays 1 : espacer les obstacles, diminuer leurs nombres Pays 2 : varier les hauteurs des éléments, prévoir des déviations de contournement ; proposer ponctuellement l'aide de l'adulte	Complexifier Pays 1 : marcher différemment (à pas de fourmis, à pas de géants, en arrière, en binôme ou avec un aveugle et son guide, vite mais sans courir) Pays 2 : augmenter la hauteur et le nombre d'éléments ; compléter un dessin à un endroit stratégique en hauteur ou toucher un objet
Sécurité Active : ne pas sauter de la montagne Passive : des tapis de sol	Evaluation L'élève enchaîne les actions imposées avec aisance