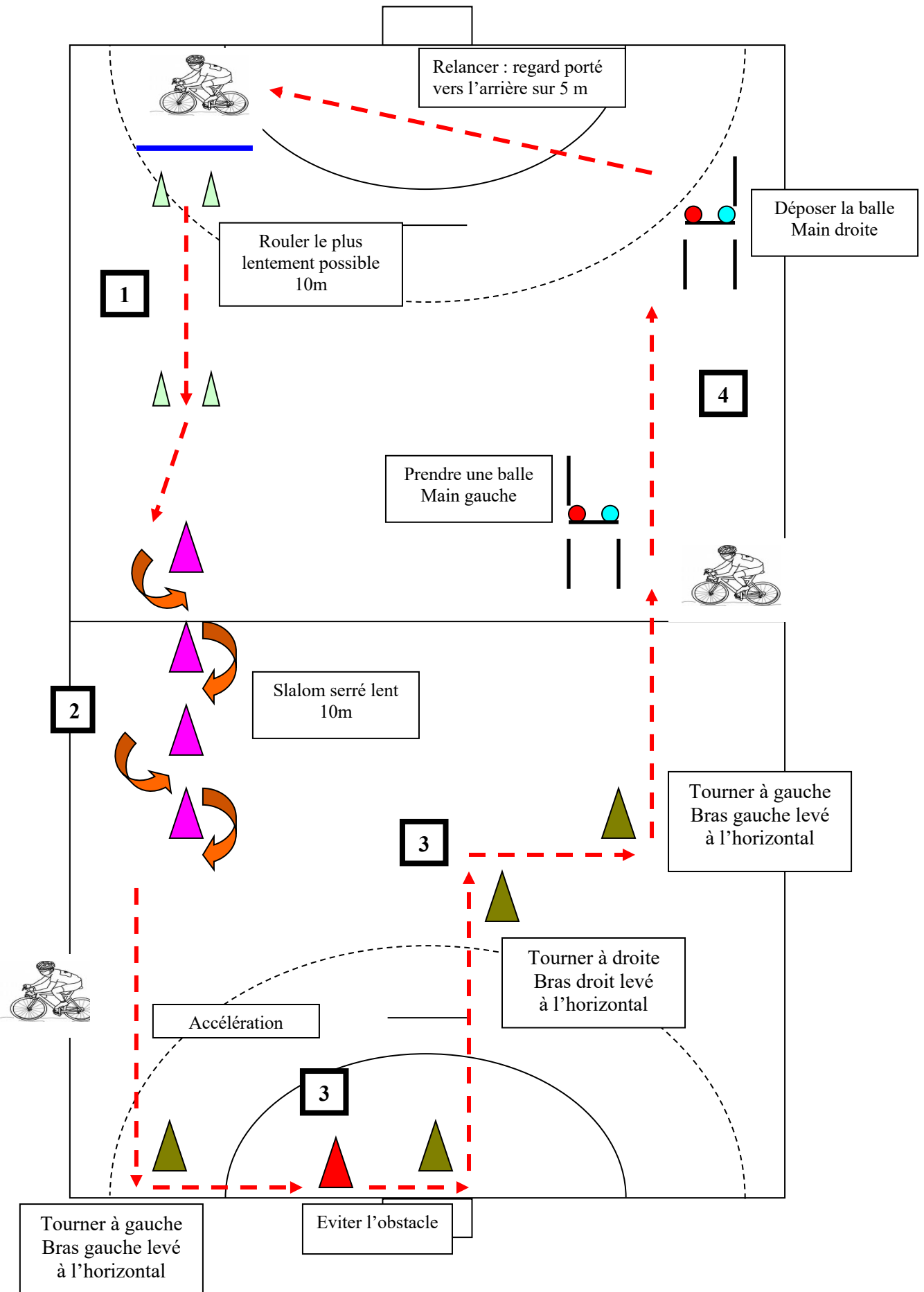


Cinq parcours pour travailler et évaluer les compétences techniques

Domaine de Compétence	Compétences Générales	Objectifs	Situations
1 Équilibration	Maintenir un équilibre	Signaler un changement de direction	Lever une main pour désigner une direction en lâchant son guidon tout en conservant une posture droite et une trajectoire rectiligne
		Rouler en basse vitesse	Effectuer un slalom serré Rouler le plus lentement possible sur ligne droite
	Transformer et reconstruire un équilibre	Se pencher en roulant	Rouler et saisir une balle en contre bas avec une main puis changer la balle de main pour la déposer dans un autre lieu
2 Propulsion	Se déplacer sans pédaler	Avancer en patinette	Démarrer en patinette puis enfourcher le vélo
	Varier son pédalage	Rouler à basse vitesse	Slalomer autour d'obstacles serrés
		Relancer le vélo	Rouler en danseuse en ligne droite
		Rouler à vitesse normale	Rouler en ligne droite puis en slalom
	Rouler en adaptant sa vitesse	Accélérer en ligne droite puis freiner	
3 Direction	Maîtriser une trajectoire	Maintenir une trajectoire rectiligne	Rouler droit dans un couloir
		Dissocier le regard de sa trajectoire	Longer une ligne et lire une information latérale
		Alterner des changements de direction	Effectuer un parcours slalom (4 cerceaux distance 2 m) aller et retour
		Réagir à un signal visuel	Changer de direction qui a été donnée par un tiers (bras levé, panneau,..)
4 Maîtrise de l'engin	Franchir l'obstacle	Franchir un obstacle fixe	Monter et descendre une bordure Rouler sur des lattes
		Franchir un obstacle instable	Rouler sur une bascule
		Franchir un obstacle sans rouler	Se déplacer pieds à terre et en tenant le vélo verticalement sur la roue arrière (chicane) Se déplacer pieds à terre, en passant sous un obstacle.
	Passer l'obstacle	Passer sous un obstacle	Passer sous un élastique tendu entre deux poteaux
		Passer en frôlant un obstacle fixe	Longer un mur Rouler en suivant une ligne dans un couloir de plus en plus étroit
	Eviter l'obstacle	Eviter un surgissement (portière voiture, animal,..)	Eviter un ballon qui roule vers le cycliste (, écart,..)
		Eviter un obstacle fixe	Passer sous un obstacle haut (élastique tendu, branche,..)
	Gérer son freinage	Gérer le freinage d'urgence	Eviter un ballon qui roule vers le cycliste (freinage)
		Gérer le freinage anticipé	S'arrêter dans une zone sans toucher une latte S'arrêter au signal sonore ou visuel
5 Parcours combiné	Ensemble des compétences	Compilation des objectifs	Parcours général

1. EQUILIBRATION

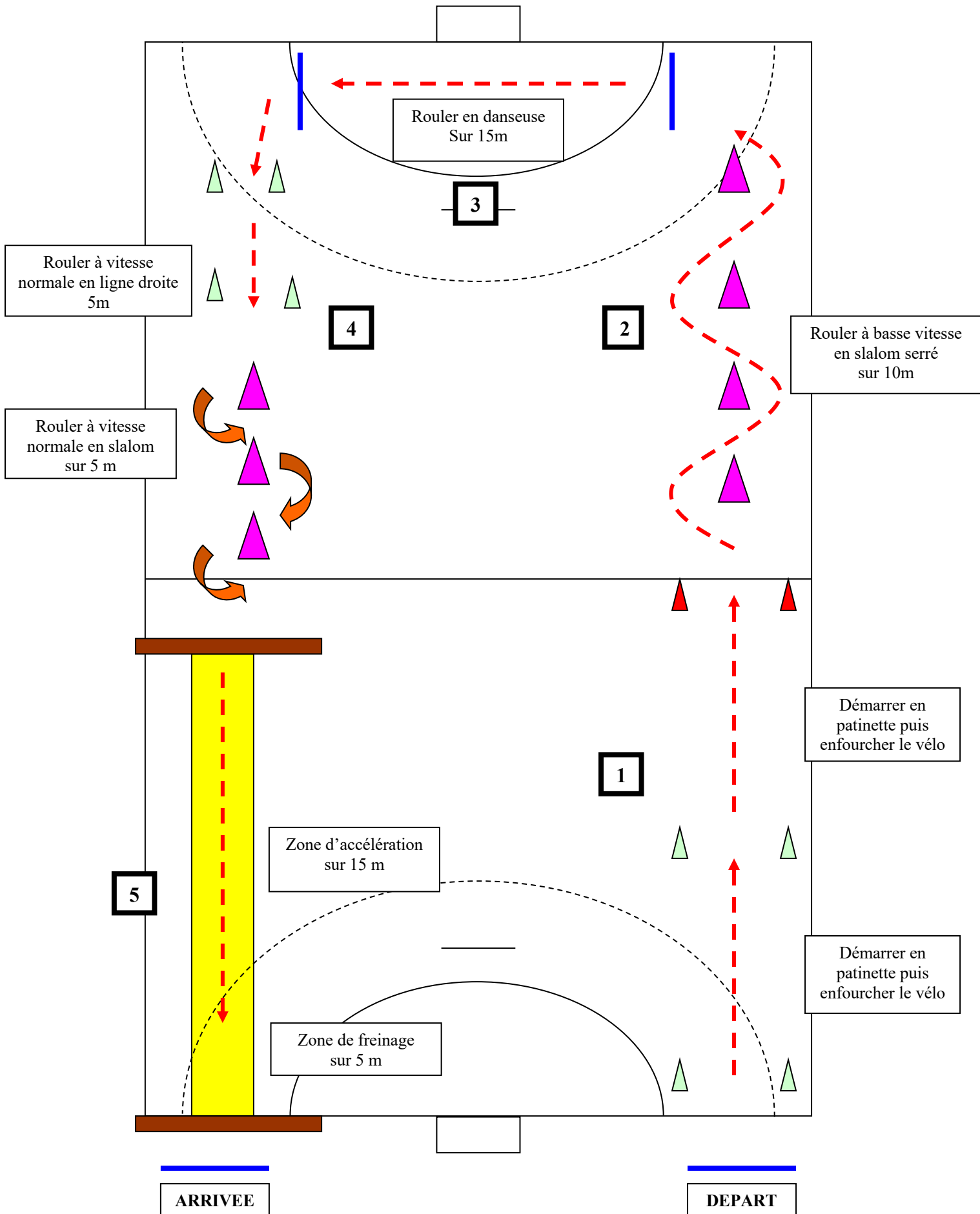


EQUILIBRATION

**MAINTENIR UN EQUILIBRE
TRANSFORMER ET RECONSTRUIRE UN EQUILIBRE**

SITUATION D'APPRENTISSAGE	OBJECTIF
1 / 2	Rouler à basse vitesse
3	Signaler un changement de direction
4	Se pencher en roulant Lâcher un appui sur l'engin

2. PROPULSION

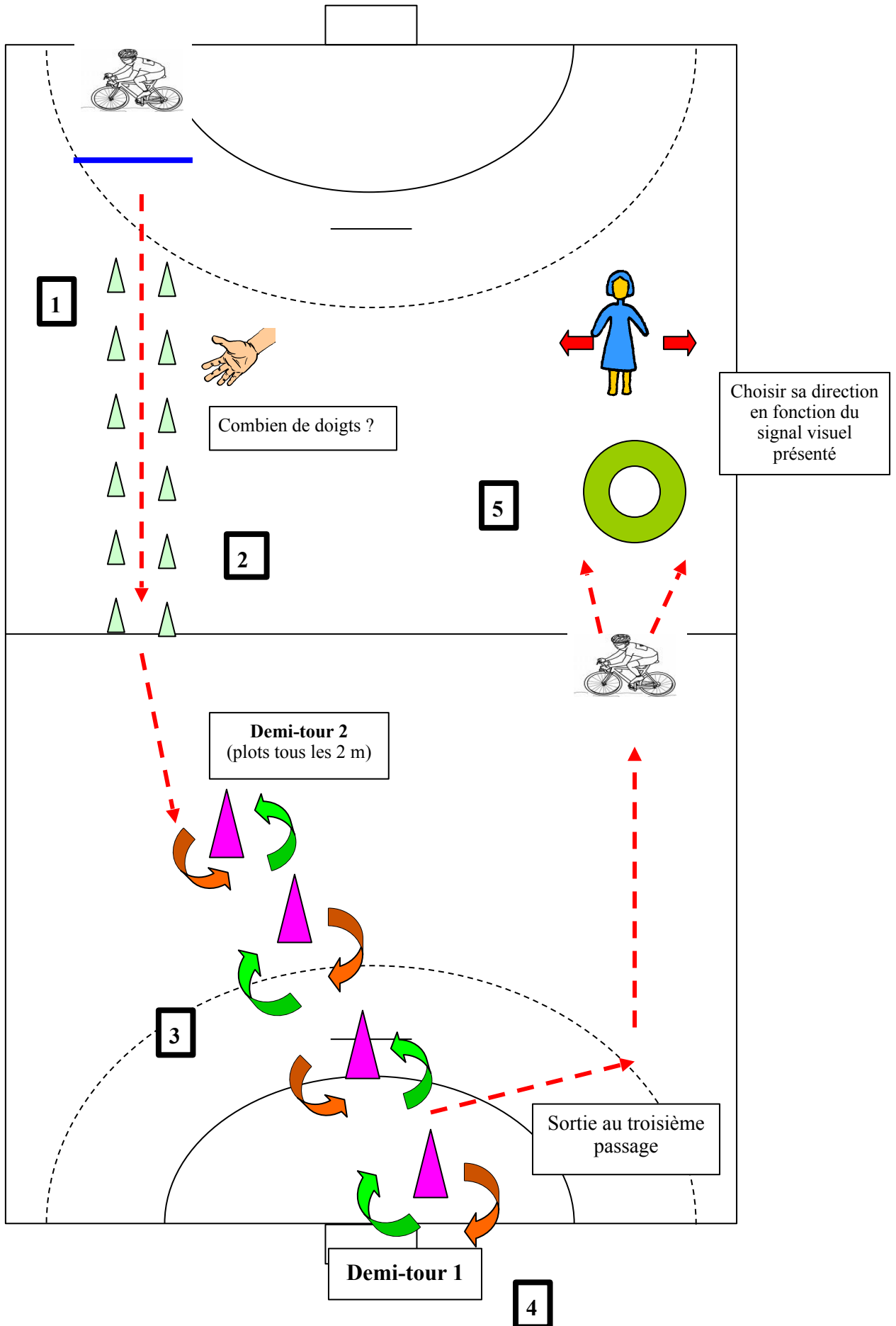


PROPULSION

**DEMARRER
VARIER SON PEDALAGE**

SITUATION D'APPRENTISSAGE	OBJECTIF
1	Démarrer en patinette
2	Rouler à basse vitesse
3	Rouler en danseuse
4	Rouler à vitesse normale
5	Accélérer et Freiner

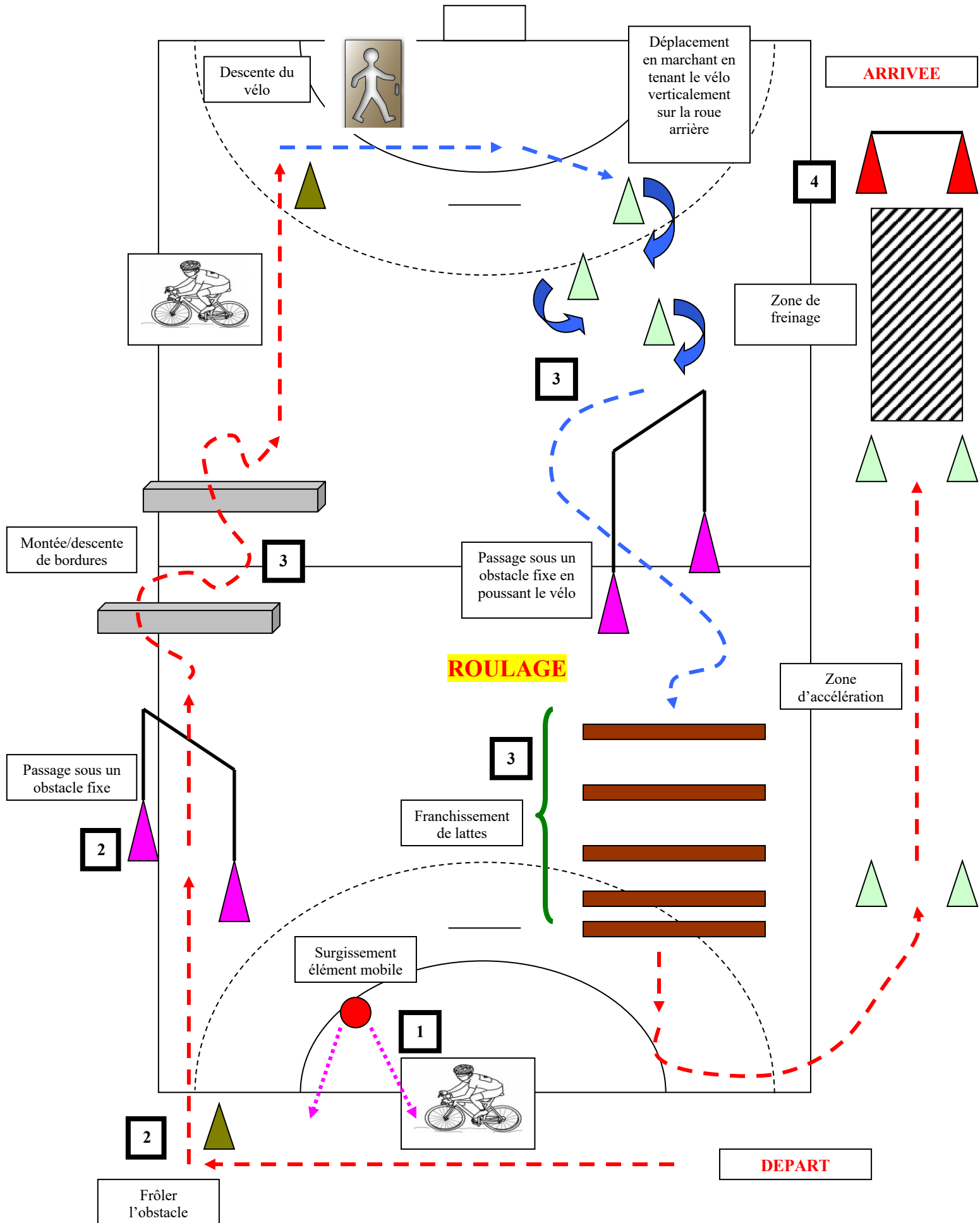
3. DIRECTION



DIRECTION
MAITRISER UNE TRAJECTOIRE
CHANGER DE TRAJECTOIRE

SITUATION D'APPRENTISSAGE	OBJECTIF
1	Maintenir et contrôler une trajectoire rectiligne
2	Dissocier le regard de sa trajectoire
3	Alterner des changements de direction
4	Effectuer des demi tours
5	Réagir à un signal visuel directionnel

4. MAITRISE DE L'ENGIN

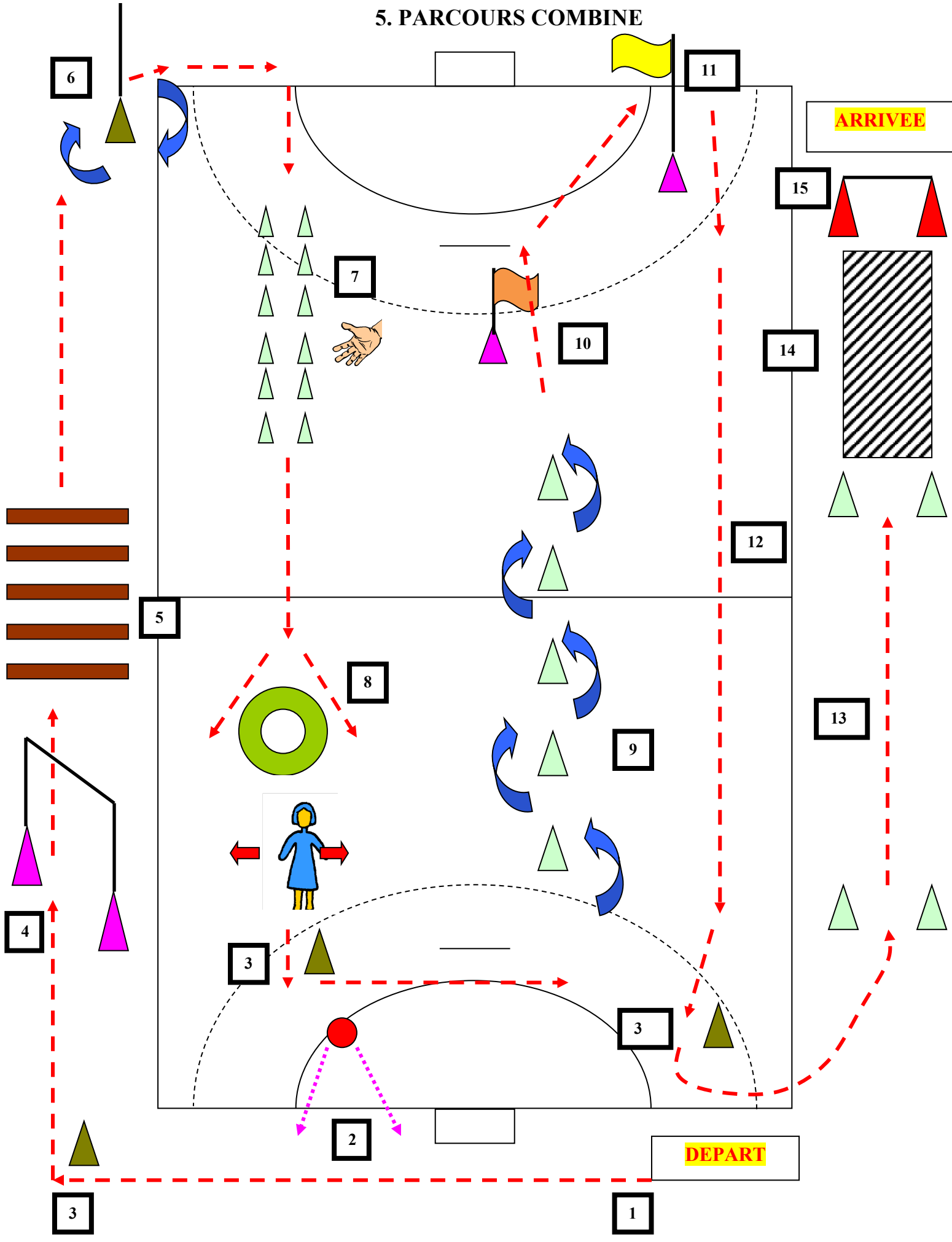


MAITRISE DE L'ENGIN

FRANCHIR L'OBSTACLE
PASSER L'OBSTACLE
EVITER L'OBSTACLE
GERER LE FREINAGE

SITUATION D'APPRENTISSAGE	OBJECTIF
1	Eviter un surgissement (portière voiture, animal,...) Eviter un obstacle fixe
2	Passer sous un obstacle Passer en frôlant un obstacle fixe
3	Franchir un obstacle fixe Franchir un obstacle instable Franchir un obstacle sans rouler
4	Gérer le freinage anticipé Gérer le freinage d'urgence

5. PARCOURS COMBINÉ



Les numéros renvoient aux compétences décrites dans la grille

5. GRILLE PARCOURS COMBINE

SITUATION	OBJECTIFS	DOMAINES DE COMPETENCE
1	Se déplacer sur l'engin en patinette. → Enfourchage	PROPULSION
2	Eviter un obstacle surgissant (ballon).	MAITRISE DE L'ENGIN
3	Changer de direction. Effectuer les gestes de changement de direction.	DIRECTION/EQUILIBRATION
4	Passer sous un obstacle (Pont à hauteur variable).	MAITRISE DE L'ENGIN
5	Franchir un obstacle fixe (Lattes).	MAITRISE DE L'ENGIN
6	Contourner un obstacle. → Faire un tour complet	DIRECTION
7	Maintenir une trajectoire rectiligne. Dissocier le regard de sa trajectoire.	DIRECTION
8	Réagir à un signal visuel directionnel.	TRAITEMENT DE L'INFORMATION
9	Contrôler sa trajectoire. Alternier les changements de direction (Slalom).	DIRECTION
10	Transformer et reconstruire l'équilibre. Rouler à basse vitesse → Toucher le drapeau bas d'une main	EQUILIBRATION
11	Transformer et reconstruire l'équilibre. Rouler à basse vitesse → Toucher le drapeau haut de l'autre main	EQUILIBRATION
12	Variation du pédalage. Se déplacer en roue libre.	PROPULSION
13	Variation du pédalage. Accélérer.	PROPULSION
14	Gérer le freinage anticipé. Ralentir.	MAITRISE DE L'ENGIN
15	Gérer le freinage. S'arrêter (Dans une zone, sans toucher une latte).	MAITRISE DE L'ENGIN

Matériel :

	Parcours 1	Parcours 2	Parcours 3	Parcours 4	TOTAL
Petit Cônes / Coupelles	4	10	12		12
Grands cônes	9	7	4	11	11
Cerceaux			1		6
Un panneau directionnel (flèche droite et flèche gauche recto verso)			1		1
Chaises (à prévoir)	2				2
Balles tennis	4				4
Base lestée				4	4
Jalons (piquets + socles)				6	6
Clips				4	4
Lattes	2			8	8
Balle (hand)				1	1
Elastique ou « constri-foot »				1	1
Poutre (casal 2011 maternelle p 23) « bascule ?					1
Fiche plastifiée du parcours			1		1
Fiche d'évaluation			1		1