

**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**  
**Adapter ses équilibres et ses déplacements**  
**à des environnements et des contraintes variés**

**Cycle 1 – étape 2**

**Activité de référence : GYMNASTIQUE**

**Recommandations – Préconisations**

La séance	L'unité d'apprentissage
<p><u>Pour le maître</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Solliciter, encourager, féliciter, valoriser.</li> <li>Investir tous les espaces possibles pour concevoir des aménagements riches, dans des dispositifs stables.</li> <li>Ritualiser les différents temps de la séance et les différents espaces du lieu de pratique.</li> </ul> <p>La séance n'excède pas 30 minutes et le matériel est installé en amont. Un retour est effectué en classe à partir de photos.</p> <p>Prévoir des photos des dispositifs pour les exploiter dans des situations de langage en classe.</p>	<p>Prévoir cette unité d'apprentissage en période 2 ou 3.</p> <p><u>Les attendus pour cette tranche d'âge</u> Explorer les actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.</p> <p><u>La sécurité du point de vue des élèves</u> Attendre son tour. Respecter le déplacement des camarades (ne pas pousser). Respecter les circulations énoncées</p>
Exemple(s) de séance(s)	
<p>Séance 1 : situation 1 Séance 2 : évolution de la situation 1 Séance 3 : situation 2 Séance 4 : évolution de la situation 2 Séance 5 : situation 3</p>	<p>Séance 6 : évolution de la situation 3 Séance 7 : situation 4 Séance 8 : évolution situation 4 Séance 9 : situation 5 Séance 10 : situation 6 (évaluation)</p>

**Terminologie utilisée pour les situations**

<b>B</b> : but, ce que l'élève doit faire	<b>CR</b> : critère de réussite, gain	<b>R</b> : règles (droits, devoirs)	<b>OR</b> : organisation
<b>ME</b> : modalités d'exécution (critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu)			<b>E</b> : évolutions

**Notion à construire :**

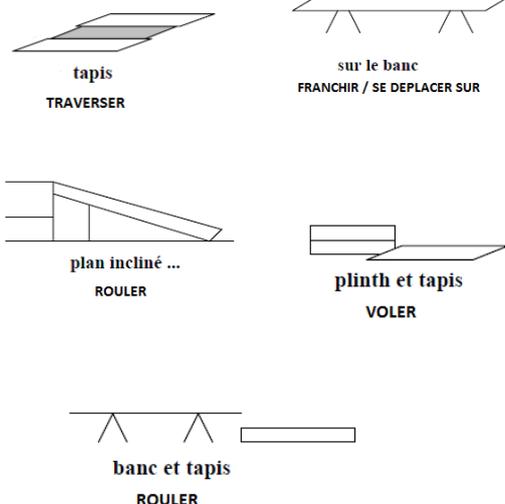
*Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.*

**Nom de la situation :**

*Ateliers / pays – Situation 1*

**Objectif d'apprentissage :**

*Réaliser, reproduire des actions sur du matériel de différentes hauteurs et inclinaisons.*



**But** : - **Tapis** : traverser le dispositif sous la forme d'une action déterminée (à 4 pattes – pieds/mains uniquement ; sur les genoux ; en roulant ; à cloche pied ; etc...).

- **Banc** : franchir le banc en passant par-dessus (tous les possibles) ; se déplacer sur le banc (à 4 pattes – pieds/mains uniquement ; debout ; en rampant ; etc...).

- **Plinth et tapis** : se déplacer debout sur le plinth puis sauter en contrebas et arriver debout.

- **Banc et tapis** : se déplacer à plat ventre sur le banc et s'enrouler pour arriver sur le tapis.

- **Plan incliné** : rouler en avant vers le bas en enroulant son corps.

**Critère de Réussite** : - Consigne d'actions respectée.  
- Arrivée debout (plinth + tapis).  
- Réussir au moins trois fois dans chaque atelier.

**Règles** : - Fréquenter tous les ateliers.  
- Un élève à la fois sur un dispositif.  
- Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.

**Organisation** : - Libre circulation.

**Modalité d'Exécution** : - Poser les 2 mains sur le banc pour le franchir.

**Evolution** : - Enchaîner au moins trois ateliers. (Aménager le dispositif en conséquence)

**Notion à construire :**

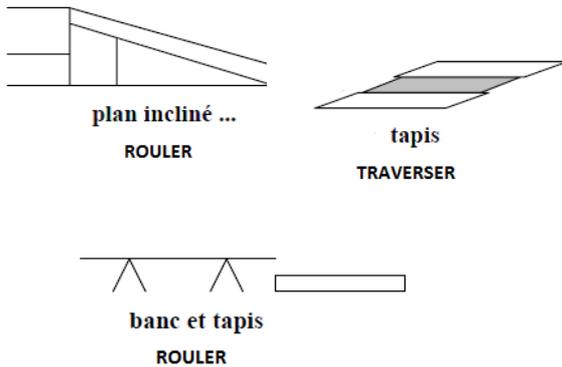
Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.

**Nom de la situation :**

Ateliers/pays Situation 2 – ROULER EN AVANT

**Objectif d'apprentissage :**

Réaliser, reproduire des actions sur du matériel de différentes hauteurs et inclinaisons.



- B** : - Plan incliné : rouler en avant vers le bas en enroulant son corps.  
 - Tapis : traverser le tapis en roulade avant.  
 - Banc et tapis : se déplacer à plat ventre sur le banc et s'enrouler pour arriver sur le tapis.
- CR** : - Consigne d'actions respectée.  
 - Arrivée dans l'axe  
 - Bien enrouler son corps en rentrant la tête.  
 - Réussir au moins trois fois dans chaque atelier.
- R** : - Fréquenter les trois ateliers.  
 - Un élève à la fois sur un dispositif.  
 - Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.
- OR** : - Libre circulation.  
 - La classe est répartie sur les 3 ateliers dédoublés.
- ME** : - Enrouler son corps en inclinant la tête, menton/poitrine.
- E** : - Arrivée sur le dos, assis, accroupi, debout.

**Notion à construire :**

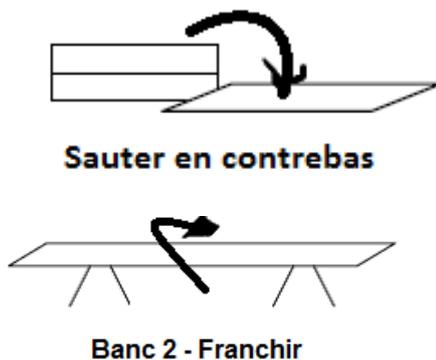
Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.

**Nom de la situation :**

Ateliers / pays Situation 3. SAUTER / FRANCHIR

**Objectif d'apprentissage :**

Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles sur du matériel de différentes hauteurs et inclinaisons.



- B** : - Plinth et Tapis : se déplacer debout sur le plinth puis sauter en contrebas et arriver debout.  
 - Banc 2 : franchir (passer par-dessus) en s'aidant des mains.
- CR** : - Réussir au moins trois fois dans un atelier.  
 - Arrivée debout (plinth + tapis).  
 - Arrivée sur les pieds de l'autre côté du banc 2.
- R** : - Un élève à la fois sur un dispositif.  
 - Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.  
 - Fréquenter les 2 dispositifs.
- OR** : - Libre circulation.  
 - La classe est répartie sur les 2 ateliers dédoublés.
- ME** : - Banc 2 : mettre les deux mains sur le banc, passer les jambes de l'autre côté avec appui possible sur le banc : genou, pied).
- E** : - Réussir dans les 2 ateliers.

**Notion à construire :**

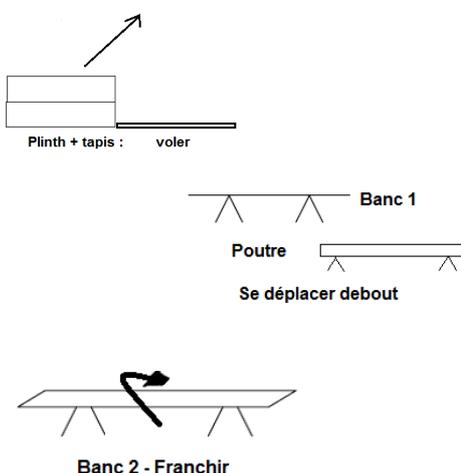
Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.

**Nom de la situation :**

Ateliers / pays Situation 4. VOLER / FRANCHIR / SE DEPLACER

**Objectif d'apprentissage :**

Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles sur du matériel de différentes hauteurs et inclinaisons.



- B** : - Plinth et tapis : se déplacer debout sur le plinth puis sauter en touchant un objet suspendu avant l'arrivée debout...  
 - Banc 1 et poutre : se déplacer debout sur l'un et / ou l'autre  
 - Banc 2 : passer par-dessus sans appui autre que les mains sur le banc
- CR** : - Réussir au moins trois fois dans un atelier.  
 - Arrivée debout (plinth + tapis).  
 - Arrivée sur les pieds de l'autre côté du banc.  
 - Se déplacer d'un bout à l'autre sans poser le pied par terre.
- R** : - Un élève à la fois sur un dispositif.  
 - Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.  
 - Fréquenter les 3 dispositifs.
- OR** : - Libre circulation.  
 - La classe est répartie sur les 3 ateliers dédoublés.
- ME** : - Plinth : sauter en regardant vers le haut  
 - Banc 1 : maintenir le regard vers l'avant  
 - Banc 2 : passer par-dessus (les deux mains sur le banc, passer les jambes de l'autre côté).
- E** : - Varier les hauteurs (de plus haut à moins haut pour obliger à l'impulsion) et largeurs (de plus à moins large) des supports  
 - Sur la poutre : se déplacer debout avec un objet sur la tête sans le faire tomber (regard horizontal, sans regarder ses pieds).

<p><b>Notion à construire :</b> Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.</p>	
<p><b>Nom de la situation :</b> situation 5. ROULER, FRANCHIR, VOLER, SE DEPLACER</p>	<p><b>Objectif d'apprentissage :</b> Réaliser, reproduire des actions en explorant les différents espaces dans le plan.</p>
	<p><b>B :</b> - <u>Plinth et tapis</u> : se déplacer debout sur le plinth puis sauter en touchant un objet suspendu ou en tapant dans les mains et arriver debout.  - Banc 1 : se déplacer debout, enjamber le/les obstacle(s).  - Banc 2 : passer par-dessus sans appui autre que les mains sur le banc  - Tapis : rouler en avant ⇒ Arrivée sur le dos, assis, accroupi, debout.</p> <p><b>CR :</b> - Réussir au moins trois fois dans un atelier.  - Arrivée debout (plinth + tapis).  - Arrivée sur les pieds de l'autre côté du banc.  - Se déplacer d'un bout à l'autre sans poser le pied par terre, sans renverser les obstacles.  - Arrivée dans l'axe (roulade)</p> <p><b>R :</b> - Un élève à la fois sur un dispositif.  - Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.  - Fréquenter les 4 dispositifs.</p> <p><b>OR :</b> - Libre circulation.  - La classe est répartie sur les 4 ateliers dédoublés.</p> <p><b>ME :</b> - Banc 1 : maintenir le regard vers l'avant.  - Banc 2 : passer par-dessus (appuis mains uniquement).  - Roulade : rouler en rentrant la tête.</p> <p><b>E :</b> - Varier les hauteurs (de plus haut à moins haut pour obliger à l'impulsion) et largeurs (de plus à moins large) des supports  - Sur la poutre : se déplacer debout avec un objet sur la tête sans le faire tomber (regard horizontal, sans regarder ses pieds).</p>

<p><b>Notion à construire :</b> Construire des déplacements dans des espaces aménagés et orientés.</p>	
<p><b>Nom de la situation :</b> situation 6. ENCHAINER : ROULER, FRANCHIR, VOLER, SE DEPLACER</p>	<p><b>Objectif d'apprentissage :</b> Réaliser, reproduire des actions en explorant les différents espaces dans le plan.</p>
	<p><b>B :</b> - Enchaîner les 4 ateliers</p> <p><b>CR :</b> - Réussir au moins trois fois :  ① - Arrivée debout (plinth + tapis).  ② - Arrivée sur les pieds de l'autre côté du banc.  ③ - Se déplacer d'un bout à l'autre sans poser le pied par terre.  ④ - Arrivée dans l'axe (roulade)</p> <p><b>R :</b> - Un élève à la fois sur un dispositif.  - Respecter l'entrée marquée pour chaque dispositif.  - Fréquenter les 4 dispositifs.</p> <p><b>OR :</b> - Groupe classe réparti sur les 4 espaces.  - 4 entrées proposées (temps d'attente réduit).  - Ateliers dédoublés voire triplés.</p> <p><b>ME :</b> - Plinth : sauter en regardant vers le haut  - Banc 1 : maintenir le regard vers l'avant.  - Banc 2 : passer par-dessus (appuis mains uniquement).  - Roulade : rouler en rentrant la tête (menton/poitrine).</p>

**Attendus en fin d'étape 2**

Adapte ses appuis dans ses déplacements.  
Accepte une perte d'équilibre plus importante.  
Affine ses réponses motrices.