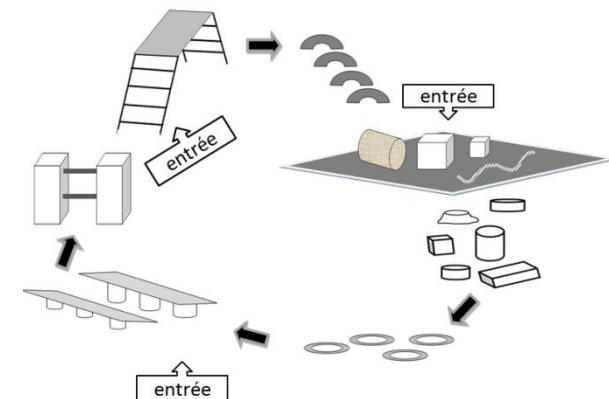


Compétence en maternelle : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées	Nom du jeu : Grand parcours	Actions motrices : courir, tourner, sauter, rouler, se balancer, grimper,...
---	---------------------------------------	--

Objectif d'apprentissage : enchaîner des actions motrices en salle de jeu puis représenter le chemin parcouru, de retour en classe

Descriptif de la tâche :

But	En fonction du verbe d'action choisi (ex : courir, tourner, sauter, rouler, se balancer, grimper) s'engager dans l'action en acceptant de prendre des risques, remettant en cause l'équilibre. Puis de retour en classe, verbaliser et représenter les déplacements.
Dispositif	Dans la salle de jeu, installer le matériel en boucle avec des entrées différentes, de manière à organiser le plus grand parcours possible comportant des portes pour éviter les embouteillages. Toute la classe vit la même expérience en même temps et bénéficie des mêmes conseils et aides de l'adulte. En classe, remettre en ordre des représentations du matériel (photos ou dessins) et y associer des étiquettes des verbes d'action.
Consigne	En fonction des verbes d'action « grimpe sur les blocs, passe sous les barres, saute dans les cerceaux ... »
Critères de réussite	Enchaîner des actions sur le parcours, verbaliser en classe et représenter les déplacements.



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
<ul style="list-style-type: none"> -oser expérimenter -Respecter l'organisation matérielle prévue et l'ordre de passage tout en respectant les autres -enchaîner les actions en assurant sa réception -mémoriser les éléments et leurs caractéristiques 	<ul style="list-style-type: none"> -embouteillages devant des éléments « à risque » → -bousculades -des enfants réussissent à éviter des éléments du parcours → 	<ul style="list-style-type: none"> -matérialiser des portes pour contourner l'embouteillage et poursuivre le parcours -délimiter les zones d'impulsion -différencier certains « passages » difficiles en proposant 2 solutions de franchissement, l'une à côté de l'autre

Trame de variance

Simplifier <ul style="list-style-type: none"> -varier les hauteurs des éléments, partir d'un banc pour sauter plus loin... -faire comme l'autre petit camarade, organiser le groupe en binôme pour s'entraider -avoir la possibilité de contourner certains éléments dans un premier temps 	Complexifier <ul style="list-style-type: none"> -vider/remplir : déménager des objets d'un endroit à un autre sur les parcours -limiter le temps du parcours -faire le parcours dans des positions différentes, en ajoutant une action, en combinant plusieurs actions -changer, ajouter des éléments matériels sur le parcours
Sécurité <ul style="list-style-type: none"> -enseignant placé près des passages difficiles, à risques (pour aider, parer...) -tapis de sol aux endroits où il ya risque de chute 	Evaluation L'élève réussit à effectuer le parcours, le décrit et le représente conformément à la réalité Comprendre <ul style="list-style-type: none"> - verbaliser ce qui permet de réaliser et/ou d'enchaîner les actions sans s'arrêter (nommer les actions, le matériel, les obstacles, les gestes efficaces, la chronologie).