


Compétence en maternelle PS/MS/GS : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées. + Mobiliser le langage : se remémorer, verbaliser et réinvestir		Nom du jeu : Le parcours de Bavou l'escargot D'après l'album « Le voyage de l'escargot » de Ruth Brown	Action motrice : ramper, grimper, s'équilibrer, glisser, rouler...	
Objectif d'apprentissage : Enchaîner des actions motrices dans le cadre d'un parcours (ramper, grimper, s'équilibrer, glisser, rouler...) En classe, verbaliser ses déplacements et les représenter.				
Descriptif de la tâche :				
But	Vivre le parcours de l'escargot comme dans l'album puis le représenter avec du petit matériel (maquette)			
Dispositif	1) <u>Dans la salle de jeu</u> : installer un (ou plusieurs) parcours qui reprend les déplacements de Bavou l'escargot, dans l'ordre de son voyage et en lien avec les illustrations de l'album. Matérialiser un point de départ puis mettre en place : un tapis pour ramper ; un banc incliné ou une structure pour grimper ; des bancs avec tapis ou drap pour simuler le tunnel, des plots pour slalomer ; une structure surélevée pour franchir (le pont) ; un banc incliné ou toboggan pour glisser ; des chaises et/ou des arceaux pour passer dessous... ; des bandeaux ou lunettes opaques pour se déplacer à l'aveugle dans la cave très sombre et des tapis pour se rouler dans tous les sens. Matérialiser un point d'arrivée. Prendre des photos de chaque élément du parcours et des élèves en action. 2) <u>En classe</u> : mettre à disposition des élèves du petit matériel simulant les éléments du parcours en lien avec les photos prises (gant, tiges, panier, pelle, fourche, sacs de graines, pots de fleurs ...), Prendre des photos des maquettes réalisées par les élèves pour une future séance de langage.			
Consigne	1) « Vous allez vous déplacer comme Bavou l'escargot sur le parcours qui a été installé ; revenez au départ en marchant sur les côtés ; n'oubliez pas d'attendre avant de démarrer que votre camarade soit arrivé à (donner un repère visuel). 2) De retour en classe : A l'aide des photos : « Expliquez ce que vous avez fait dans la salle de jeu » puis « Construisez le parcours que vous venez de vivre avec le matériel ».			
Critères de réussite	1) Effectuer les actions motrices en gardant l'équilibre, sans crispation excessive. 2) Nommer les actions vécues et construire une maquette fidèle à l'histoire.			
Comportements attendus		Difficultés rencontrées		Conseils pour progresser
1) - reproduire les modes de déplacement de l'escargot : ramper, grimper, glisser... 2)- verbaliser les différentes actions (à l'aide des photos) - se représenter les éléments du parcours et construire une maquette		1) L'élève : - n'ose pas réaliser certaines actions → - n'effectue pas l'action attendue → Des embouteillages et des bousculades apparaissent → 2) L'élève : - ne se représente pas le parcours →		- l'enseignant encourage et peut donner ponctuellement la main - un camarade en réussite montre sa manière d'agir - proposer différentes entrées dans le parcours - prendre des photos de cet élève sur le parcours
Trame de variance				
Simplifier - réduire les hauteurs des éléments - proposer ponctuellement l'aide de l'adulte pour franchir et/ou monter et/ou descendre		Complexifier 1)- augmenter la hauteur des éléments à franchir - mettre un sac à dos rempli d'éléments légers mais volumineux (coquille de l'escargot) pour effectuer le parcours -varier les modes de déplacement en changeant d'animal (ex : crabe pour déplacement latéral...) 2) dessiner le parcours		
Sécurité : -active : ne pas sauter quand on est tout en haut -passive : tapis, distance respectée entre les élèves entre chaque élément		Evaluation L'élève : - effectue les différentes actions demandées, sait les mettre en mots et sait les représenter		