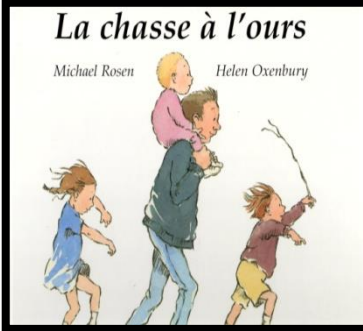


Compétence en maternelle PS / MS / GS : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées + Mobiliser le langage : se remémorer, verbaliser et réinvestir		Nom du jeu : Parcours à partir de l'album « La chasse à l'ours » Ed. Kaléidoscope	Action motrice : glisser, sauter, franchir, s'équilibrer, courir, grimper, ramper...
Objectifs d'apprentissage : Réaliser des actions motrices (glisser, sauter, franchir, s'équilibrer, courir, grimper, ramper) dans le cadre d'un parcours. ATTENTION : Cette fiche correspond à la séance n°3 du module d'apprentissage (voir fiche module « la chasse à l'ours). Cette situation est de nouveau présentée à la fin du module.			
Descriptif de la tâche :			
But	Enchaîner des actions: glisser, sauter, franchir, s'équilibrer, courir, grimper, ramper		
Dispositif	Mise en place d'un grand parcours en boucle qui comprend : un toboggan (glisser), un tapis et un banc (sauter et franchir), une poutre (s'équilibrer), un espace délimité avec ou sans obstacle (courir), un banc incliné ou structure (grimper), un tunnel (ramper). Plusieurs entrées peuvent être possibles dans le parcours afin de limiter l'attente. Deux parcours similaires peuvent être mis en place également.		
Consigne	« Comme dans l'histoire, fais le parcours en entier à partir de ton point de départ. » Pour les autres élèves : « Tu pourras démarrer quand l'enfant devant toi sera arrivé au milieu du parcours. » (donner un repère visuel aux élèves).		
Critères de réussite	Effectuer les différentes actions et, de retour en classe, verbaliser, représenter les différents espaces ainsi que les déplacements à partir de supports photos, vidéos, schémas, maquettes, dessins, ...		
			
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
- accepter de glisser, sauter, franchir, ...		- pas d'engagement dans l'action → - difficulté d'exécution d'une action → - bousculade et embouteillage →	- accompagnement de l'enseignant ou d'un camarade - encourager les actions réussies - adapter le matériel - installer un fléchage (sens du parcours et différentes entrées) - donner un repère visuel pour démarrer
Trame de variance			
Simplifier - adapter le matériel : supprimer des obstacles et/ou réduire l'inclinaison et/ou réduire la hauteur des obstacles à franchir... - aider les élèves (un adulte, un camarade)		Complexifier - ajouter des éléments, des obstacles - limiter le temps (sablier, temps d'une comptine) - varier les modes de déplacements : en arrière, en transportant des objets, par deux en se tenant la main ...	
Sécurité - veiller, lors de l'installation, à ce que les élèves puissent circuler sans danger : loin du mur, du radiateur ... - adulte placé près des espaces difficiles, à risques - vérifier, en cours de séance, l'installation (stabilité, tapis ...)		Evaluation L'élève est capable : - de réaliser les différentes actions proposées par le parcours Comprendre (ce qui permet de réussir) - savoir nommer le matériel, les actions - savoir nommer les gestes efficaces, la chronologie des actions	