

VELO ET TROTTINETTE AU CYCLE 2

Module d'apprentissage proposé par la commission pédagogique
pour la revue Prim'infos de l'UGSEL Nationale n° 180

Nos valeurs pour donner du sens à la pratique de cette activité

La confiance : L'enfant apprend peu à peu à maîtriser un engin instable et à gérer ses émotions.

Le respect : L'utilisation d'un engin oblige chacun à faire attention à l'autre et peu à peu à construire des règles de sécurité, bases d'une sécurité routière adaptée.

L'entraide : Le travail en binôme incite l'enfant à aider son équipier, surtout dans les phases d'équilibration et de propulsion.

Le persévérance : L'enfant ne doit pas se décourager mais doit oser recommencer plusieurs fois la tâche, pour atteindre le but.



Objectif d'apprentissage : Découverte d'un parcours de référence

Compétences du socle commun 1^{er} palier

Respecter les autres et les règles de la vie collective.

Maîtriser quelques conduites motrices comme rouler sur un engin.

Compétences EPS

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.

Réaliser des parcours simples en vélo ou en trottinette.

Objectifs d'apprentissage

Piloter un engin en maîtrisant des équilibres et des trajectoires, en contrôlant ses émotions et en analysant leurs effets en cas de difficultés.



Organigramme pour un module d'apprentissage de 10 à 12 séances

⇒ Phase d'exploration (2 séances)

Découverte des engins (vélo et trottinette)

Jeux d'habiletés pour leur appropriation.

⇒ Phase de structuration (8 séances)

Se propulser pour démarrer. S'arrêter

Rouler en équilibre.

Contrôler une trajectoire et gérer son allure.

⇒ Phase de réinvestissement (2 séances)

Mise en œuvre de parcours variés ou chaque enfant alternera l'utilisation des deux engins et un rôle de piéton.

Deux types de parcours : parcours « jeux » et parcours « sécurité routière »



Organisation de la classe et du matériel roulant

La classe est organisée en binômes ; un engin pour deux, une trottinette ou un vélo et un casque chacun. Tout exercice ou jeu dans une séance sera proposé deux fois pour permettre à tous, de réaliser l'ensemble des situations. Des mises en œuvre identiques seront également proposées à chaque binôme, pour l'utilisation des engins.

Si le nombre d'engins est suffisant, proposer alors 2 engins par binôme, tout en agrandissant cependant l'espace d'évolution.

But d'action : Réaliser le parcours mettant en œuvre différentes actions motrices : se propulser, s'équilibrer, se diriger, s'arrêter.

Matériel : plots, anneaux, craies, plans inclinés, pneus, paniers..., tout ce qui peut aider à la mise en place du parcours.

Organisation/Déroulement : Les enfants sont par deux, chacun porte un casque. Le binôme dispose d'un vélo ou d'une trottinette. Chaque enfant doit réaliser le parcours en vélo et en trottinette. L'enseignant aide à repérer le sens de rotation du parcours et donne les consignes de sécurité. Plusieurs enfants peuvent être en même temps sur le parcours. Ils démarrent l'un après l'autre, au signal de l'enseignant. Sur le parcours, il est interdit de doubler celui qui précède.

Sécurité

- ⇒ Garder son casque toute la séance.
- ⇒ Toujours repérer, avant de démarrer, le sens de rotation.
- ⇒ Respecter le code de dépassement par la gauche.
- ⇒ Les rouleurs « à l'aise » doivent faire attention aux autres.
- ⇒ Ne pas s'arrêter sur les espaces de circulation.



Description du parcours

L'engin est posé au sol. Au signal de l'enseignant, l'enfant ramasse son engin, grimpe dessus et se propulse.

Il réalise un 8 sans toucher les plots, les cerceaux ou les pneus (A).

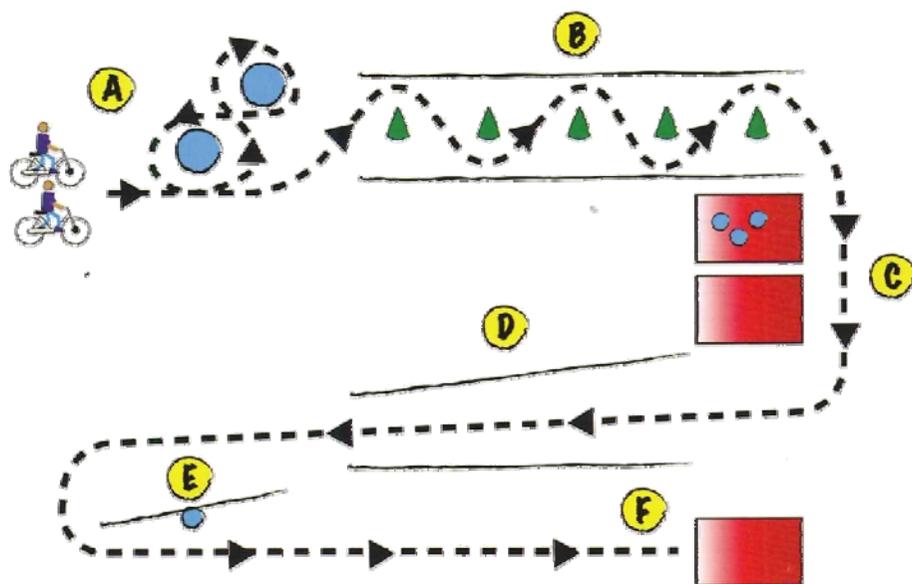
Il slalome entre les plots, les cerceaux ou les pneus (B).

Il prend 1 anneau sur la table, sans marquer d'arrêt et le dépose dans un panier, sans changement de main (C).

Il prend de l'élan et se laisse rouler (sans pédaler, pour les vélos : sans pousser du pied, pour la trottinette) dans un étroit couloir (D).

Il franchit ensuite le plan incliné, sans poser le pied au sol (E).

Il s'arrête sur le tapis (F).



Objectif d'apprentissage : Rouler en équilibre

« 1-2-3-Soleil »

Buts d'action

Démarrer rapidement lorsque le meneur commence à compter 1-2-3. S'arrêter instantanément lorsque le meneur crie « soleil ».
Recommencer jusqu'à la jonction du mur.

Organisation/Déroulement

Maximum 15 enfants sur les engins et 1 meneur face au mur.

- ⇒ L'enfant sur engin : il avance progressivement vers le mur et arrête son engin lorsque le meneur se retourne. Si le meneur le voit bouger, il cède sa place à un enfant en attente. Le premier joueur qui touche le mur, remplace le meneur.
- ⇒ Le meneur face au mur : il énonce la comptine « un, deux, trois, soleil » en battant le rythme sur le mur, avec sa main. Il peut varier le rythme. Après avoir dit « soleil », il se retourne et désigne les joueurs qu'il voit bouger. Il recommence jusqu'à ce qu'un enfant touche le mur.

Ce que je fais pour réussir

Je suis en position pour démarrer, prêt à me propulser.

- ⇒ Vélo : pédale relevée, un pied dessus, mains sur le guidon.
- ⇒ Trotinette : un pied sur le plateau, mains sur le guidon je suis prêt à actionner les freins.
- ⇒ Vélo : serrer les deux freins.
- ⇒ Trotinette : appuyer sur le frein avec le pied.

Je pousse sur mon pied (trotinette) ou j'appuie sur la pédale avec modération et pousse avec mon autre pied (vélo).

J'ai réussi : si j'ai avancé avec mon engin et si je m'arrête net.

Relances : - la vitesse de diction de la comptine.
- La distance entre le mur et le point de départ.



« Minuit dans la bergerie »

Buts d'action

Pour les moutons, se propulser pour ne pas se faire attraper par le loup. Pour le loup, attraper le plus possible de moutons.

Matériel

Plots pour délimiter la bergerie, foulards.

Organisation/Déroulement

Les « moutons » sont à l'intérieur d'un espace défini, à l'arrêt ou en déplacement. Ils demandent régulièrement l'heure au « loup » : « Loup, quelle heure est-il ? ».

Le loup répond l'heure de son choix. Quand il répond « minuit », il s'élanche pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir sur leurs engins, pour regagner la bergerie.

Compter le nombre de moutons attrapés en fin de partie.

Pour une classe, organiser deux espaces de jeux s'il y a suffisamment d'engins ou bien organiser un seul espace avec un 1/2 groupe en action et l'autre en attente, pour réaliser trois passages. Puis inverser les rôles.

Ce que je fais pour réussir

Le mouton : au signal du loup, je me précipite dans la bergerie sans me faire attraper.

Le loup : quand j'ai donné le signal, je cours le plus vite possible pour attraper les moutons.

J'ai réussi : si je me suis échappé en me propulsant avec mon engin.

- Relances :**
- Agrandir ou diminuer l'espace (en fonction du nombre d'enfants).
 - Augmenter le nombre de loups (si le loup n'attrape pas beaucoup de moutons).
 - Placer deux bergeries (si les moutons se font attraper trop facilement).

Evolution : Les moutons ont une queue (foulard), le loup doit attraper la queue, qui vole avec la vitesse.



« Je me propulse »

Buts d'action

Départ arrêté, se propulser pour prendre un maximum de vitesse et avancer en roue libre, le plus loin possible.

Matériel

Plots pour délimiter les zones, craies ou marquages au sol.

Organisation/Déroulement

Par vague de 4 à 5 enfants sur des engins identiques, rouler pour prendre de la vitesse (dans la zone de propulsion), puis aller le plus loin possible dans la zone d'arrêt en gardant l'équilibre.

1^{ère} relance : Même principe mais cette fois-ci, la zone en roue libre est une rivière qu'il faut dépasser.

Ce que je fais pour réussir : Je pousse avec le pied (trottinette), j'appuie avec force sur la pédale relevée (vélo). Je m'équilibre en gardant les pieds sur une pédale ou en posant les deux pieds sur le plateau.

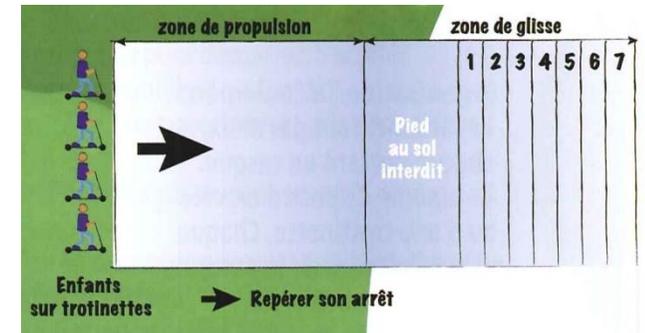
Je repère mon arrêt et essaie de m'améliorer au passage suivant.

J'ai réussi : Si j'ai dépassé le repère de mon premier arrêt et si j'ai dépassé la rivière.

Evolutions :

- Agrandir ou diminuer la zone de propulsion.
- Jouer sur la largeur de la rivière.
- Traverser la cour en mettant le moins possible le pied à terre.
- Prendre de l'élan en courant à côté de son engin.
- Changer de pied de propulsion.

2^{ème} relance : Marquer un arrêt précis dans une zone annoncée par un meneur.



« Les déménageurs en vélo »

But d'action

Rouler en équilibre en portant un objet pour l'emporter dans son camp.

Matériel

Chasubles, petits objets : foulards, anneaux, sacs de graines, bandes plastiques courtes..., matériels disponibles pour constituer un parcours : caisses, tables, chaises, cerceaux, cordes, craies...

Organisation/Déroulement

Deux équipes de 6-8 joueurs (chasubles de deux couleurs) s'affrontent.

Chaque équipe a sa maison qu'elle doit équiper. Au signal, deux pilotes de chaque équipe pénètrent sur le terrain ; ils prennent un seul objet à la fois et le rapportent dans leur maison. Les objets seront d'accès variables : ramassés au sol (brique), pris sur une table, décrochés d'un fil en hauteur... et ils seront de formes et de poids différents.

Ce que je fais pour réussir

Je porte mon regard sur l'objet que je convoite, je pilote avec une main sur le guidon, je saisis l'objet tout en continuant à rouler.

Je réussis : Si je prends les objets sans perdre l'équilibre, c'est à dire sans mettre le pied à terre.

Variante : Le parcours prévoit des passages sous un pont.



« Le dernier arrivé »

But d'action

Se déplacer sur son vélo le plus lentement possible, en gardant l'équilibre.

Organisation/Déroulement

Les enfants sont en binômes : un rouleur, un observateur. Les rouleurs partent par vague de 5-6 ; les observateurs se situent de l'autre côté de la ligne d'arrivée et comptent le nombre de fois où le pied est posé au sol. Inverser les rôles à chaque passage. Les enfants passent plusieurs fois pour améliorer leur performance.

Ce que je fais pour réussir

Le rouleur : je m'équilibre sur les pédales sans m'asseoir sur la selle, à vitesse lente, en utilisant les freins.

J'ai réussi : Si je traverse le plus lentement possible, sans mettre le pied à terre.

Relance : Augmenter ou réduire la distance.

Observation : Ne pas prendre en compte le critère de la trajectoire.

Les sorties sur voies publiques ne sont pas autorisées en cycle II.

Sauf cas particuliers, les anciennes voies ferrées et les voies de halage sont des voies publiques. Mais elles peuvent néanmoins être empruntées par des cycles II, car elles ne sont pas carrossables, tout en respectant la règle suivante : tous les trajets de liaison et croisements de route doivent être effectués, vélo à la main.



Objectif d'apprentissage : Contrôler une trajectoire et gérer son allure.

« Je gère mon allure. »

But d'action

Rouler sur son engin en respectant la trajectoire imposée dans les différents ateliers.

Organisation/Déroulement

Dans l'espace de jeu, 5 ateliers sont mis en place. Les enfants, par deux, alternent les rôles d'observateur et de pilote ; ils changent d'engins régulièrement et répètent plusieurs fois le parcours. Au bout de la trajectoire, ils font le tour d'un plot et reviennent à leur point de départ. Au signal de l'enseignant, ils remettent les engins sur leur ligne de départ et changent d'atelier.

Matériel

Craies ou marquages au sol, plots...

Ateliers

- 1) Trois couloirs qui sont de plus en plus étroits.
- 2) Trois slaloms : plots espacés-plots plus serrés-plots disposés de façon aléatoire.
- 3) Circuit entre des briques.
- 4) Trajet en suivant une ligne.

Variable d'organisation : Proposer ces situations en équipes, sous forme de relais.

Ce que je fais pour réussir

Je porte mon regard vers l'avant pour savoir où je vais aller ; je gère ma vitesse pour pouvoir garder les trajectoires.

J'ai réussi : Si je n'ai pas posé le pied au sol, si je ne me suis pas écarté du chemin convenu.



« Suivez le guide »

But d'action

Rouler sur son engin en suivant le rythme imposé par un autre enfant.

Organisation/Déroulement

Le nombre de joueurs variera en fonction de l'espace de jeu (parcours libre ou circuit). Les enfants sont en binômes : deux trottinettes ou deux cyclistes ou un cycliste et une trottinette ou un cycliste et un piéton ou une trottinette et un piéton.

L'un des joueurs est guide, il donne l'allure de course. Il peut varier comme il veut : du très lent au très rapide.

Plusieurs passages sont nécessaires pour que tous les enfants passent dans toutes les situations envisagées.

Ce que je fais pour réussir

Je surveille mon partenaire pour régler mon allure et ma trajectoire.

J'ai réussi : Si je reste au plus près de mon pilote.



« Le petit train »

Buts d'action

Rouler en file et anticiper sur les trajectoires, prendre des informations pour garder ses distances.

Organisation/Déroulement

Des trains de quatre rouleurs (une locomotive et trois wagons) en file indienne, soit en trottinettes soit en vélos, circulent en dispersion, dans l'espace. La locomotive choisit ses trajectoires et gère ses allures.

La locomotive peut s'arrêter, ralentir quand elle le souhaite pour laisser passer d'autres trains.

Ce que je fais pour réussir

Idem situation précédente.

J'ai réussi : Si j'ai gardé un espace suffisant entre moi et le wagon précédent.



« Suivez la flèche »

But d'action

Rouler sur son engin en suivant la direction indiquée par la flèche.

Matériel

Flèches directionnelles.

Organisation/Déroulement

Les pilotes se déplacent par vague de 4.

Le meneur (gendarme) attend que les rouleurs arrivent dans la dernière partie du couloir pour montrer une flèche directionnelle.

Ce que je fais pour réussir

Idem situation précédente.

J'ai réussi : Si j'ai respecté le signal sans marquer d'arrêt.

Relance : Utiliser d'autres signalisations : panneaux stop, sens interdit...



La séance de fin de module : parcours GPS

Objectif

Effectuer un parcours sous la conduite d'un piéton « GPS », lecteur d'un road-book (fiche de route).

Matériel

1 vélo ou 1 trottinette pour deux, 2 casques, 1 road-book par équipage, marquage au sol, plots, craies, cerceaux, plans inclinés...

Mise en train (10 min)

Laisser un temps de libre d'utilisation des engins. Proposer différents jeux d'habiletés motrices en équipe : deux espaces (un pour les vélos, un pour les trottinettes) délimités par 4 plots :

- ⇒ Trottinettes et vélos se mettent en mouvement sans jamais toucher un autre pilote.
- ⇒ Peu à peu l'enseignant resserre l'espace d'évolution en rapprochant les plots.
- ⇒ Si deux enfants se touchent, ils sont éliminés.

Corps de la séance (40 min)

Avant de se lancer dans l'activité, chaque binôme tire au sort un road-book. Lorsque le parcours a été réalisé, les enfants changent de rôle et tirent un nouveau road-book. Le ou les parcours proposé(s) demande(nt) un espace permettant à plusieurs binômes d'évoluer en même temps.

Le groupe est toujours constitué de binômes (les mêmes règles de sécurité). Ils réalisent les parcours, chacun à leur tour.

- ⇒ L'enfant piéton est le GPS : il marche ou court (suivant son choix) à proximité du pilote. Il est muni d'un road-book qu'il doit lire (flèches ou dessins) et annoncer à haute voix, le circuit à réaliser.
- ⇒ L'enfant sur engin : il ne démarre, ne roule que sur consigne du GPS. Il doit réaliser le parcours sans marquer d'arrêt.



Ce parcours devra reprendre toutes les habiletés motrices proposées dans la phase de structuration (Démarrer, Se propulser, S'équilibrer...).

Un binôme évolue tandis qu'un autre binôme observe si les GPS donnent les bonnes indications et si le rouleur cumule les réussites.

Réaliser au moins deux parcours différents.

L'adulte se met en recul par rapport à l'organisation. Il gère la sécurité, la mise en place du parcours et motive les élèves.

Retour au clame (5 min)

- ⇒ Verbaliser son parcours : exprimer ses émotions, ses difficultés.
- ⇒ Se déplacer à côté de son engin, le tenir par la selle, alternativement par l'une ou l'autre poignée.

