

# AUX CONCEPTEURS DE MODULES

Cette page vous aide à construire votre module. Vous y trouverez les icônes utiles à son élaboration. Une copie de cette page est aussi disponible en fin de diaporama.

## On spécifie la nature du lien proposé :



❖ Des engrenages : le concepteur explique ses choix, c'est une aide à la compréhension de l'architecture du module.



❖ Le livre : pour éclairer le module d'éléments théoriques.



❖ La caméra : des photos ou vidéos pour illustrer le module, pour expliquer les contenus, montrer un dispositif, décrire des comportements d'élèves.



❖ Le sigle « accompagnement » : pour présenter les adaptations possibles pour les élèves en grande difficulté voire handicapés.



❖ le tableau noir pour accéder à un document utilisable par les élèves.

## Des principes d'élaboration :

• Des icônes sont placées et déjà renseignées. Ils sont communs à tous les modules.

• Des icônes sont déjà placés mais non renseignés. Ce sont des explications minimales que l'on pourrait retrouver dans tous les modules

• Vous pouvez utiliser les icônes d'aide dès que vous pensez qu'ils sont utiles à la compréhension du module .

• Ce qui est écrit en vert devrait être effacé, c'est un guide pour les concepteurs.



**Pilotage + APER** **Cycle 1**

*Compétences propres à l'EPS  
ou Types d'expériences*

*Programmes de l'école primaire 2008 - EPS*

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.



Voir les autres compétences ou types d'expériences non abordées dans ce module.

*Compétences générales et connaissances développées*

*Issues du socle commun*

- **Communiquer, travailler en équipe. Connaître les règles de la vie collective.** (Pilier 6 : Les compétences sociales et civiques.)
- **Identifier un problème et mettre en œuvre une démarche de résolution.** (Pilier 7 : L'autonomie et l'initiative)

Voir les autres compétences générales sollicitées dans ce module


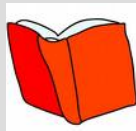

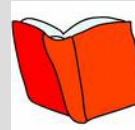
**Compétences attendues :**

- Dans un espace aménagé et protégé, en présence d'autres élèves rouleurs ou piétons, se déplacer à pieds et/ou sur un engin plus ou moins stable pour effectuer un parcours simple



Suite

## ORGANISATION DU MODULE

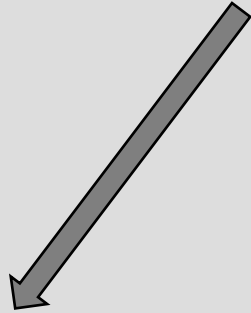
<i>Phase d'entrée</i>	<i>Phase de référence initiale</i>	<i>Phase de structuration</i>	<i>Phase de référence finale</i>
<b>Situations d'Entrée (SE)</b>	<b>Situation de Référence Initiale (SRI)</b>	<b>Situations d'Apprentissage (SR/SA/At)</b>	<b>Situation de Référence Finale (SRF)</b>
<i>Pour installer les règles de sécurité et de fonctionnement.</i>	<i>Pour voir où on en est</i>	<i>Pour apprendre et progresser</i>	<i>Pour mesurer les progrès</i>
<a href="#"><u>Lien vers les situations d'entrées du module</u></a>	<a href="#"><u>Lien vers la situation de référence initiale</u></a>	<a href="#"><u>Lien vers les situations d'apprentissage</u></a>	<a href="#"><u>Lien vers la situation de référence finale</u></a>
			



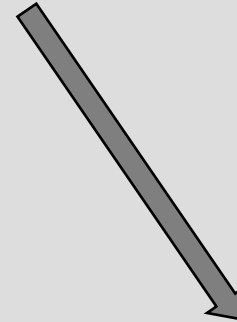
**Comment organiser la séance d'EPS?**

**RETOUR** [vers la première page: les compétences](#)

## Les situations d'entrée (SE)



***Découverte d'engins***



***Faire le marché.....***

**RETOUR** à l'organisation du module

# « Découverte des engins »

**BUT :** Se déplacer dans l'espace défini en utilisant différents engins.  
Appréhender les zones de parking et de regroupement (zone de départ)

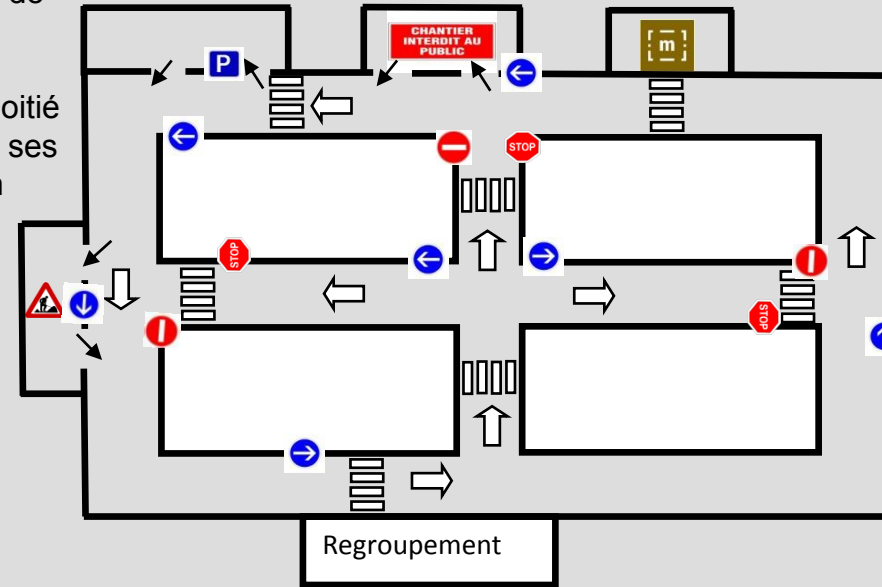
**DISPOSITIF :** autant d'engins que d'élèves si possible (sinon une moitié de classe) ; une zone de regroupement d'où l'on peut observer ses camarades si l'on ne rentre pas tout de suite dans l'activité ; un parking pour garer les engins.

**CONSIGNES :**  
Prendre un engin au signal de la maitresse ; au signal poser son engin dans le parking puis changer d'engin...

**Pas de piéton**

**VARIABLES :**  
Présence et nombre d'obstacles, support musical ou non, mise en scène, nombre de parkings, association parking/engin (un parking par engins différents)

**Situation d'ENTRÉE**  
« Entrer dans l'activité pilotage »



**Intérêts de la situation :**  
Entrer dans l'activité pilotage ; accepter d'utiliser différents engins

**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**





Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles de déplacements avec un engin	Maitriser son engin et ses déplacements	Accepter de rouler Accepter de changer d'engin
Intégrer le dispositif (les trois zones : parking, regroupement, espace de circulation)		

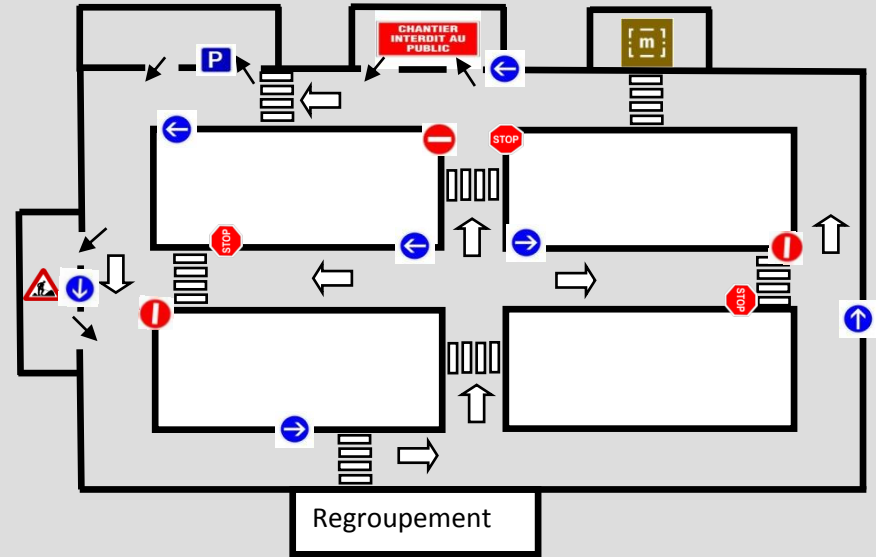
**RETOUR**

# « Faire le marché »

## Situation d'ENTRÉE « Entrer dans l'activité APER »

**BUT :** Se déplacer avec différents engins en respectant les autres élèves (piétons, rouleurs) sur un parcours aménagé (changer le dessin).

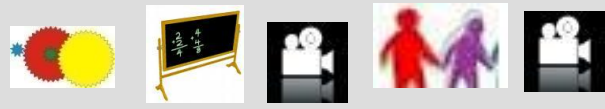
**DISPOSITIF :** Espace délimité ; des piétons; des rouleurs, un espace « parking »  (pour les engins), un espace « maison » (pour le départ et le regroupement), un espace « marché »  pour récupérer des objets pour les piétons), un espace matériel  (pour récupérer des objets pour les rouleurs) et un espace chantier  (pour déposer les objets des rouleurs), un circuit aménagé pour les rouleurs et des passages pour les piétons.



### CONSIGNES / Règles du jeu:

- **pour les rouleurs:** «Se déplacer pour construire sa tour ou son puzzle, tout en restant dans la zone de circulation et en respectant les piétons et les autres rouleurs. »
- **pour les piétons:** « Se déplacer en marchant pour aller chercher 1 objet à la fois en passant par les passages piétons et rejoindre sa maison pour déposer l'objet collecté. »

### Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :



Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de déplacements avec un engin	Maitriser ses déplacements	Savoir utiliser les passages piétons Respecter tous les usagers du parcours
Distinguer et nommer les différentes zones	Savoir se déplacer dans le dispositif	Respecter les zones dévolues à chacun et les usagers

# Les situations d'apprentissage

Mise  
en activité

Du côté de l'APER

Du côté du pilotage

« Passage  
piétons »

« Pilotage »

« Faire le marché  
à plusieurs »

Situations de référence

SR: APER / Pilotage

« Faire le marché  
à plusieurs »

« Faire le marché »

« Feu rouge  
Feu vert »

« Le Relais »

Situation de référence

Situation proche de la  
situation de référence

Situation décontextualisée

Atelier



[Nature des différentes  
situations d'apprentissage](#)

**RETOUR** vers l'organisation du module

# « Faire le marché »

**BUT :** Se déplacer avec différents engins en respectant les autres élèves (piétons, rouleurs).

**DISPOSITIF :** Espace délimité ; des piétons; des rouleurs, un espace « parking » (pour les engins), un espace « maison » (pour le départ et le regroupement), un espace « marché » (pour récupérer des objets pour les piétons), un espace matériel (pour récupérer des objets pour les rouleurs) et un espace chantier (pour déposer les objets des rouleurs), un circuit aménagé pour les rouleurs et des passages pour les piétons.

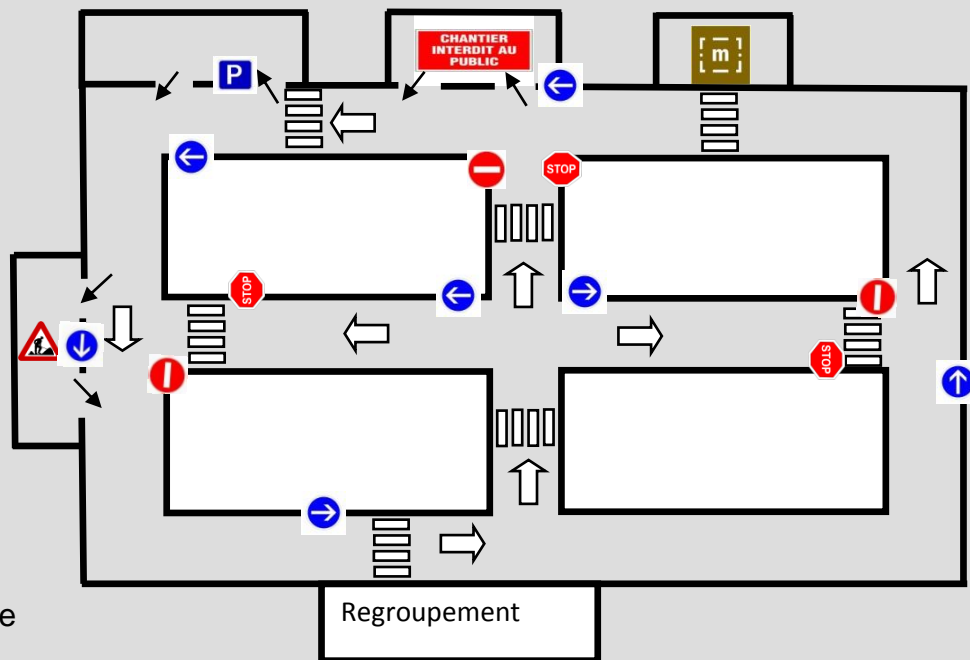
## CONSIGNES / Règles du jeu:

- **pour les rouleurs:** « construire sa tour ou son puzzle, rester dans la zone de circulation et respecter les piétons.
- **pour les piétons:** « aller en marchant faire ses courses (1 objet à la fois) en passant par le passage piétons et rejoindre sa maison.

## Situation de référence

Rappel de la compétence attendue:

➤ **Savoir se déplacer en toute sécurité dans un espace partagé en tant que piéton et en tant que rouleur**



**Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :**



Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de déplacements avec un engin	Maitriser ses déplacements	Savoir utiliser les passages piétons Respecter tous les usagers du parcours
Distinguer et nommer les différentes zones	Savoir se déplacer dans le dispositif	Respecter les zones dévolues à chacun

Suite





# « Faire le marché à plusieurs »

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)

« apprendre à maîtriser ses déplacements, à anticiper »

**BUT :** Se déplacer avec différents engins en groupe et en respectant les autres élèves (piétons, rouleurs).

**DISPOSITIF :** Espace délimité ; des piétons; des rouleurs, un espace « parking » (pour les engins), un espace « maison » (pour le départ et le regroupement), un espace « marché » (pour récupérer des objets pour les piétons), un espace matériel (pour récupérer des objets pour les rouleurs) et un espace chantier (pour déposer les objets des rouleurs), un circuit aménagé pour les rouleurs et des passages pour les piétons.

## CONSIGNES / Règles du jeu:

- **pour les rouleurs:** «Se déplacer pour construire sa tour ou son puzzle, tout en restant dans la zone de circulation et en respectant les piétons et les autres rouleurs. »
- **pour les piétons:** « Se déplacer en marchant pour aller chercher 1 objet à la fois en passant par les passages piétons et rejoindre sa maison pour déposer l'objet collecté. »

## CRITERES DE REUSSITE :

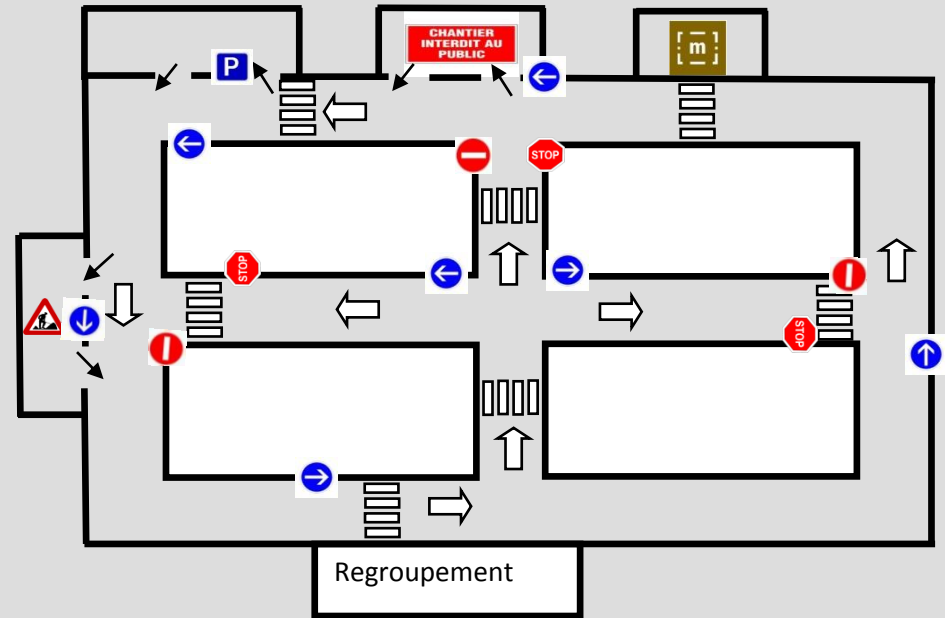
**pour les rouleurs:** Je réussis à rouler sans tomber, sans heurter les autres rouleurs et les piétons

**pour les piétons:** Je respecte les espaces de déplacement.

## VARIABLES

Faire varier le nombre de passage-piétons

Faire varier les engins et leur nombre



## Intérêt de la situation:

Exercer le regard pour être attentif à tout (proche ou éloigné)

## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Les règles de déplacements	Maitriser ses déplacements à anticiper	Evoluer en toute sécurité
Les différentes zones		Respecter les zones dévolues à chacun et les usagers

[RETOUR](#)

# "Stop ou en avant"

**BUT :** Se déplacer en respectant le code de la route.

**DISPOSITIF :** idem + Panneaux de signalisation (stop, obligation de direction, sens interdit).

## CONSIGNES

**Piétons :** « Se déplacer en marchant pour aller chercher 1 objet à la fois en passant par les passages piétons. »

**Rouleurs :** « Se déplacer pour construire sa tour ou son puzzle en respectant les panneaux de signalisation et les piétons. »

## CRITERES DE REUSSITE :

- Je respecte tous les panneaux de signalisation.
- Je sais traverser en toute sécurité.

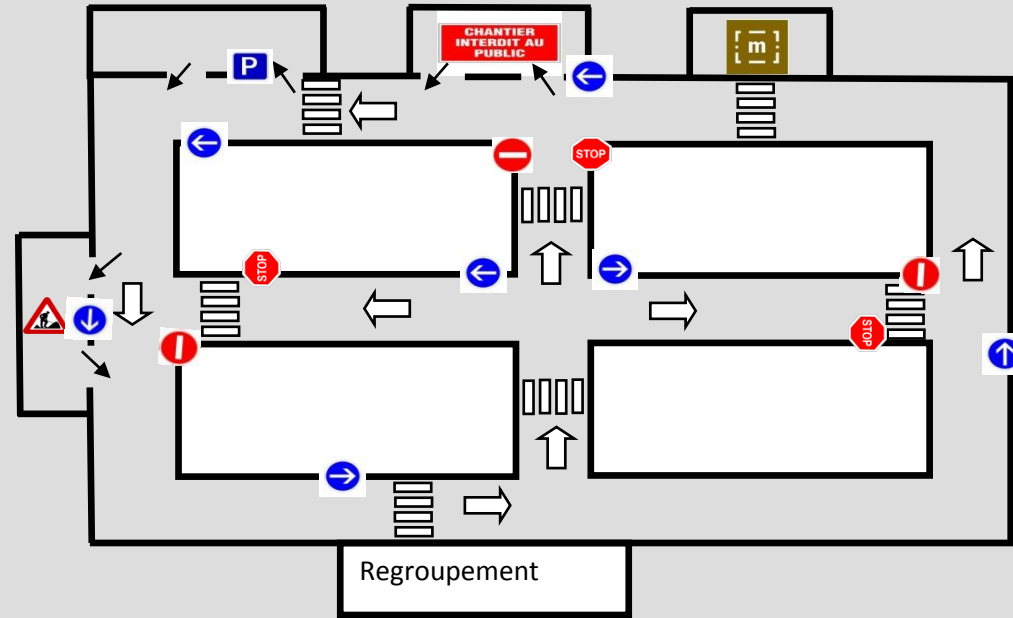
## VARIABLES

- Augmenter le nombre de rouleurs (et/ou de piétons), pour augmenter la fréquence des rencontres.
- Augmenter le nombre de passages-piétons

## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître la règle du franchissement des passages-piétons comme piétons ou comme rouleur.	Maîtrise de l'engin pour s'arrêter à temps.	Respecter la règle

**Situation d'APPRENTISSAGE** (proche de la SR)  
" Respecter comme piéton et comme rouleur le passage-piétons "



## Intérêt de la situation:

Installer les règles de franchissement en toute sécurité du passage piétons, vérifier la maîtrise de l'engin pour s'arrêter.



**RETOUR**

# " Passage-piétons "

Situation d' APPRENTISSAGE (proche de la SR)

" Respecter comme piéton et comme rouleur le passage-piétons "

**BUT :** Traverser en sécurité comme piéton ou rouleur.

**DISPOSITIF :** idem.

## CONSIGNES

**Piétons:** Je traverse sur le passage piétons, si aucun engin n'est engagé dans la ligne droite

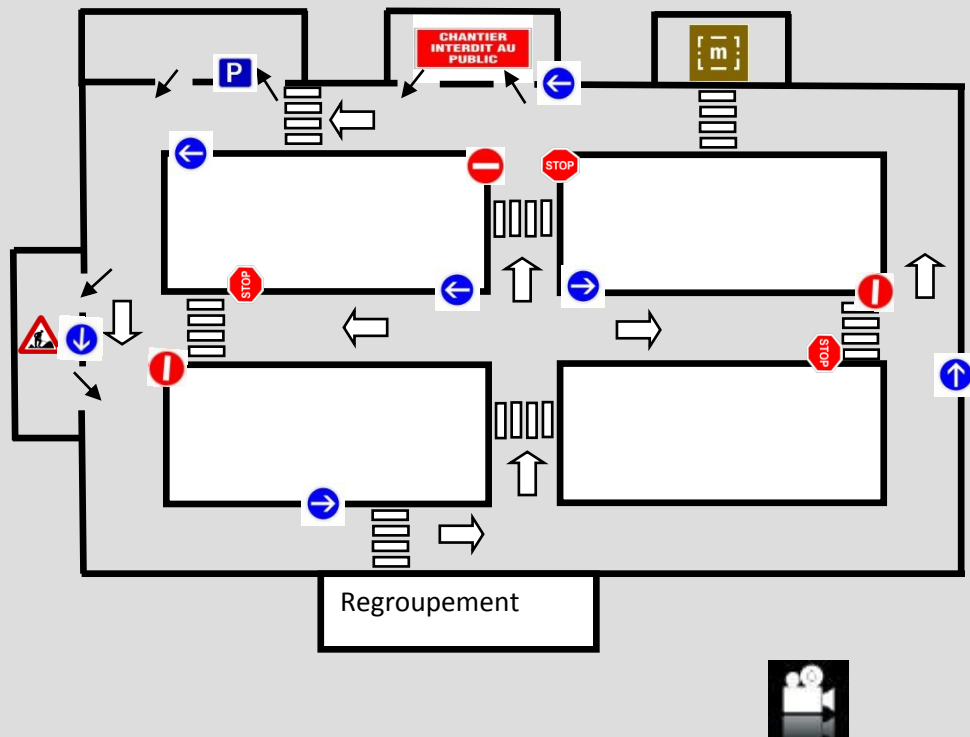
**Rouleurs:** Je franchis le passage-piétons si aucun piéton n'attend pour traverser.

## CRITERES DE REUSSITE :

Je réussis à franchir 3 fois sans causer de gêne aux autres usagers

## VARIABLES :

- Introduction de feux pour régler le passage (consignes feux) au lieu de stops (repositionner alors le passage-piétons a vant).
- Augmenter le nombre de rouleurs (et/ou de piétons), pour augmenter la fréquence des rencontres.
- Augmenter le nombre de passages-piétons



## Intérêt de la situation:

Installer les règles de franchissement en toute sécurité du passage-piétons, vérifier la maîtrise de l'engin pour s'arrêter.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître la règle du franchissement des passages-piétons comme piétons ou comme rouleur.	Maîtrise de l'engin pour s'arrêter à temps.	Respecter la règle

[RETOUR](#)

# "Le relais"

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
"Maîtriser tous les engins"

**BUT :** Parcourir la distance le plus rapidement en utilisant un engin.

## DISPOSITIF

- idem avec des cônes  $\Delta$  à certains endroits du parcours
- Un engin pour 2 élèves (des élèves attendent au niveau du parking)

## CONSIGNES

Au signal: départ un élève prend un engin, sort du parking, slalome entre les cônes, et reviens au parking, Échange son engin avec celui d'un camarade.

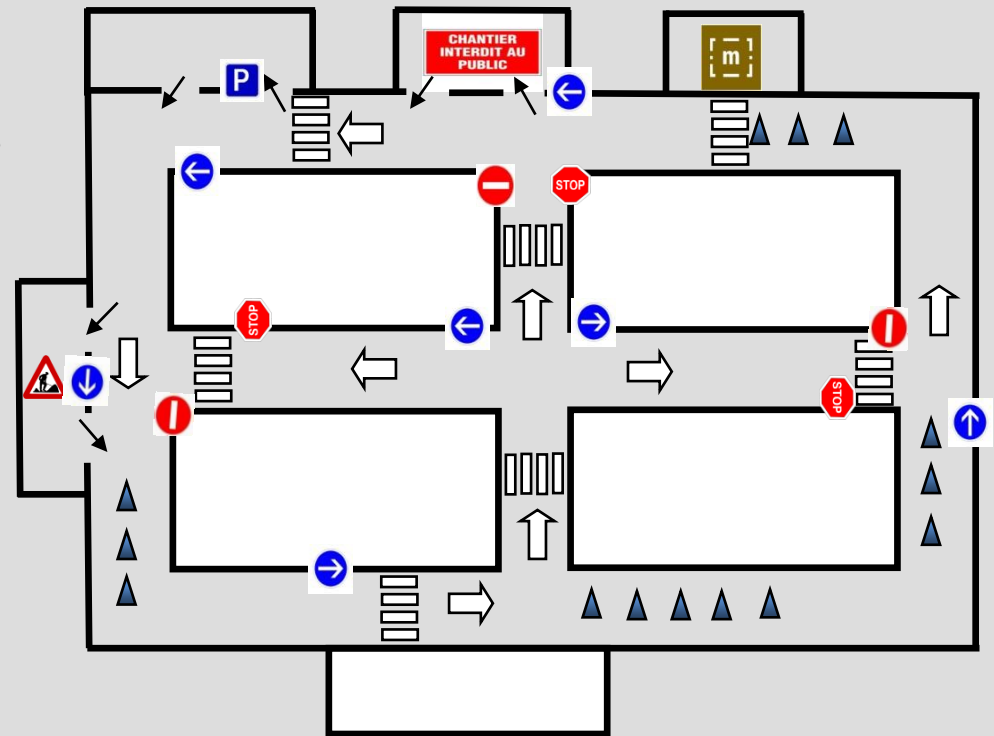
## CRITERES DE REUSSITE :

Piloter l'engin d'un bout à l'autre de l'espace.

## VARIABLES

Des piétons peuvent continuer à faire leurs courses s'il n'y a pas assez d'engins.

De même pour les rouleurs qui peuvent aller chercher un objet pour le déposer sur le chantier.



## Intérêt de la situation:

Permettre aux élèves de piloter chacun des engins.  
Piloter en recherchant la vitesse.

Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :


Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître ses possibilités sur chacun des engins.	Maîtriser les équilibres propres à chaque engin.	Gérer sa prise de risque. Accepter de s'engager dans l'action.



**RETOUR**

# "Pilotage"

**BUT** : Conduire l'engin en respectant le parcours spécifique.

**DISPOSITIF** : idem que dans le relais mais avec en plus des obstacles  qui rétrécissent la chaussée à certains endroits.

## CONSIGNES

Le pilote s'engage sur le parcours et le respecte .

## CRITERES DE REUSSITE :

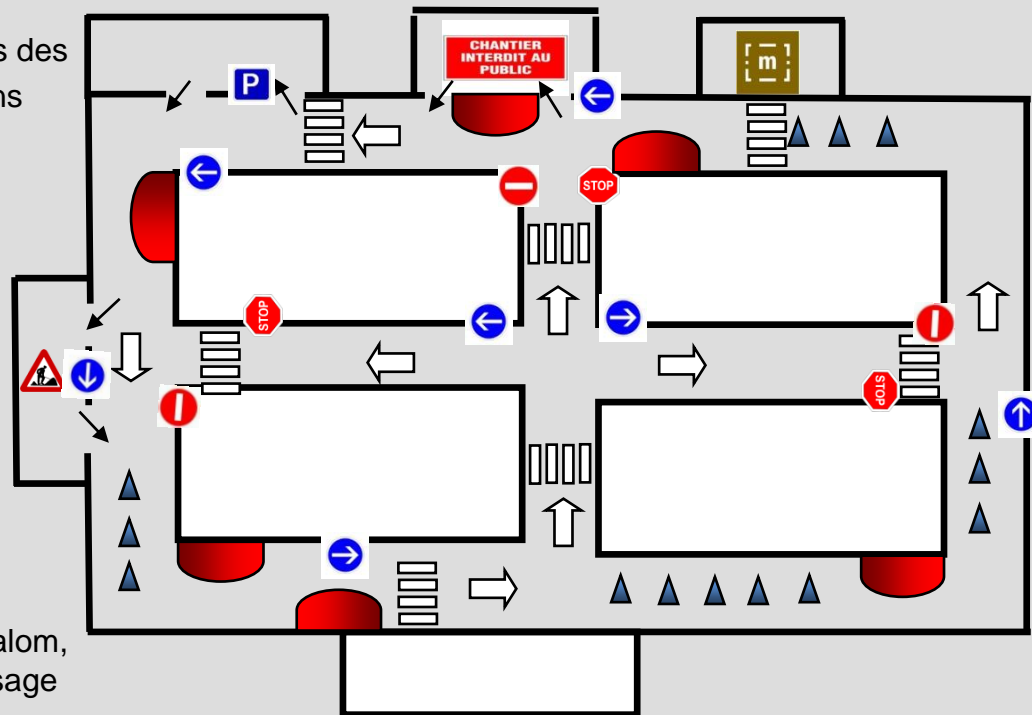
Réussir trois passages sans sortie sur chacun des dispositifs, avec l'engin choisi.

## VARIABLES

- Faire varier l'engin utilisé (porteur, draineuse, trottinette).
- Complexifier les parcours (décaler les portes du slalom, accentuer la sinuosité, resserrer davantage le passage étroit).
- 2<sup>ème</sup> niveau de complexification, ajouter des obstacles, des pans inclinés...

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)

" Maîtriser ses trajectoires "



## Intérêt de la situation:

S'essayer au pilotage dans toutes les configurations du terrain.  
Varier l'engin.

## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Savoir quels engins je suis capable de piloter Identifier les conditions de pilotage défavorables	Maîtriser différents engins, sur des manœuvres variées	Accepter de s'engager sur tous les engins. Surmonter sa crainte par rapport à un engin qui n'est pas totalement maîtrisé.



[RETOUR](#)

# "feu rouge - feu vert"

Situation d'APPRENTISSAGE (proche de la SR)  
" Construire la règle de passage au feu "

**BUT :** Franchir le carrefour en respectant le feu

**DISPOSITIF :** Idem que SRI mais on enlève des stop au profit de feux tricolores actionnés soit par l'ATSEM, l'enseignant ou un élève.

## CONSIGNES

**Rouleurs:** Je m'arrête lorsque le feu est rouge, je démarre ou je passe quand le feu est vert.

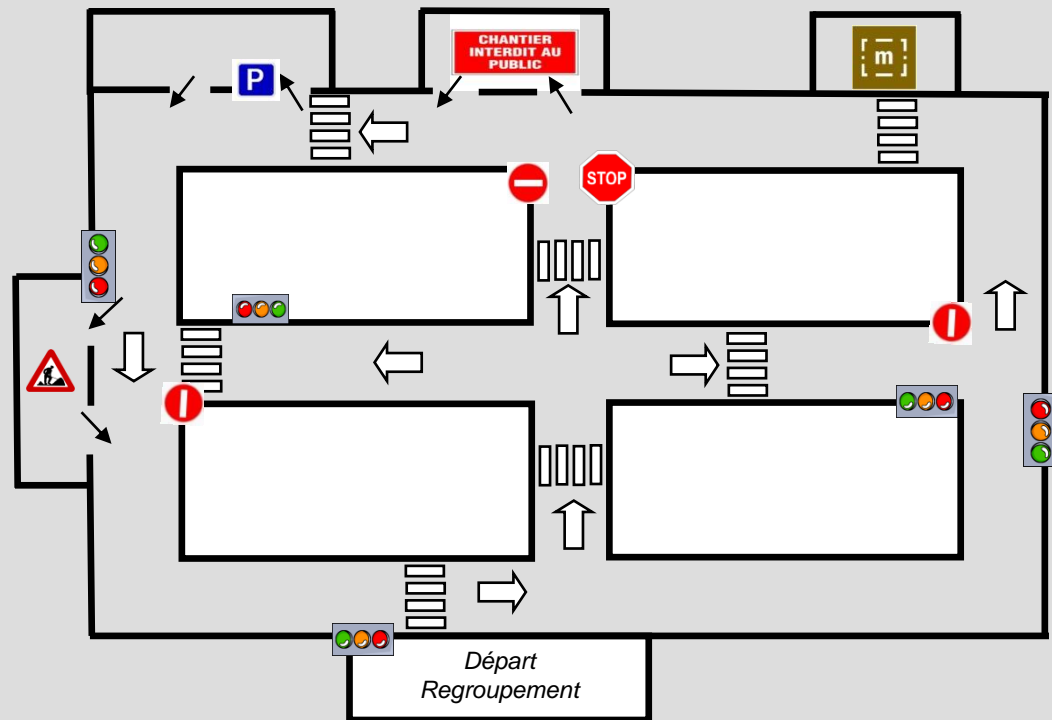
Feux: Je montre le feu vert ou rouge.

## CRITERES DE REUSSITE :

Rouleurs: Je m'arrête au feu rouge.

## VARIABLES

- Augmenter le nombre de rouleurs progressivement.
- Dédoubler l'atelier dans un premier temps.



Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :



## Intérêt de la situation:

Installer les règles de franchissement des feux.

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître la règle de franchissement ou d'arrêt au feu pour le rouleur.	Maîtriser l'arrêt de l'engin à temps.	Respecter la règle.

# « Faire le marché »

**BUT :** Se promener avec différents engins en respectant les autres élèves (piétons, rouleurs).

**DISPOSITIF :** Espace délimité ; des piétons; des rouleurs, un espace « parking » (pour les engins), un espace « maison » (pour le départ et le regroupement), un espace « marché » (pour récupérer des objets pour les piétons), un espace matériel (pour récupérer des objets pour les rouleurs) et un espace chantier (pour déposer les objets des rouleurs), un circuit aménagé pour les rouleurs et des passages pour les piétons.

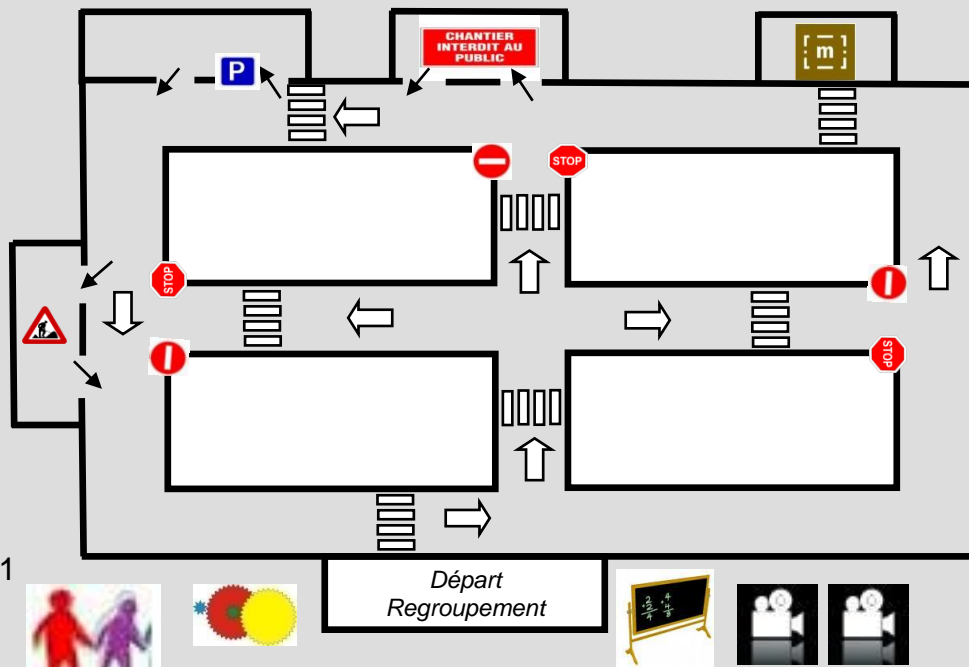
## CONSIGNES / Règles du jeu:

- **pour les rouleurs:** « construire sa tour ou son puzzle, rester dans la zone de circulation et respecter les piétons.
- **pour les piétons:** « aller en marchant faire ses courses (1 objet à la fois) en passant par le passage piétons et rejoindre sa maison.

## Situation de référence finale.

Rappel de la compétence attendue:

➤ Dans un espace aménagé et protégé, en présence d'autres élèves rouleurs ou piétons, se déplacer à pieds et/ou sur un engin plus ou moins stable pour effectuer un parcours simple



## Ce que l'élève doit apprendre dans cette situation :

Connaissances	Capacités	Attitudes
Connaître les règles de déplacements avec un engin	Maitriser ses déplacements	Savoir utiliser les passages piétons Respecter tous les usagers du parcours
Connaître les différentes zones	Savoir se déplacer dans le dispositif	Respecter les zones dévolues à chacun



# Fiche d'observation de la SR Pilotage **et APER**

## EVALUATION SITUATION DE REFERENCE : Pilotage **et APER**

Date	Noms																											
<b>Rouleurs</b>	Sait se déplacer dans le dispositif																											
	Maitrise son engin																											
	Respecter tous les usagers du parcours																											
<b>Piétons</b>	<b>Sait se déplacer dans le dispositif</b>																											
	<b>Sait traverser</b>																											

# Les situations d'entrée (SE)

« *Pour installer les règles de sécurité et de fonctionnement* »

## Situations qui permettent d'entrer dans l'activité :

- Mise en place progressive du fonctionnement: **gestion matérielle, organisation sociale.**
- Compréhension du sens de l'activité.. de l'expérience à vivre dans l'activité.

## Situations qui permettent d'accéder à la Situations de Référence dans de bonnes conditions:

- Apport progressif des règles de sécurité, des rituels, du fonctionnement.
- Apprentissages nécessaires pour aborder la SR : apports progressifs des règles du jeu, apprendre le minimum pour s'engager dans la SR.

## Les tâches motrices proposées doivent donc être:

- *ouvertes et simples* pour permettre à tous les élèves de s'engager dans l'action;
- *sollicitantes* pour permettre à chacun d'y trouver de l'intérêt et l'envie de s'engager;
- *spécifiques* par rapport à l'essentiel de l'activité.

# La situation de référence initiale (SRI)

« *Pour voir où on en est* »

**Cette situation est une référence pour l'élève et pour le maître.**

**L'élève repère et formalise le niveau de ses réussites et/ou de ses échecs, l'enseignant l'aide à les mettre en relation aux moyens utilisés dans l'action.**

**C'est une situation de référence... « pour l'apprentissage » :**

- Le diagnostic initial permet de définir avec les élèves des thèmes d'étude pour le module à venir. Ce diagnostic est donc une référence pour l'apprentissage tout au long du module. Ce diagnostic va permettre de mesurer ensuite les progrès réalisés.
- En conséquence la situation de référence doit permettre un recueil de données grâce à des indicateurs précis.

**C'est une situation de référence ... « à la culture que constitue les APSA » ou... « au sport » :**

- Une situation de référence et non de révérence au sport!! Nous nous accordons dans la construction d'une SR des écarts parfois importants avec la pratique sociale de référence. Nous ne cherchons pas à respecter la forme de la pratique, nous nous attachons à construire une forme de pratique scolaire de l'activité qui soit à la fois adaptée aux élèves et qui leur permette de vivre une expérience authentique de ... grimpeur scolaire, ... d'athlète scolaire...

# La situation de référence finale (SRf)

« *Pour mesurer les progrès* »

## **L'élève va:**

- vérifier la validité de son projet,
- évaluer les progrès réalisées par rapport à sa performance initiale, par rapport à des rôles tenus, par rapport au respect des règles, ...

**L'enseignant** peut dresser un bilan du module (bilan personnel et bilan à partager avec les élèves).