PROJET VÉLO EN MATERNELLE

Document réalisé par Alexandre Tobaty – CPC EPS – Gagny/Villemomble

Se déplacer sur des engins roulants – *Didactique*

- **Définition de l'activité**

Il s'agit de se déplacer d'un point à un autre dans un milieu protégé au moyen d'un engin roulant (cycles) nécessitant une activité (physiologique, musculaire, cognitive et affective) d'équilibre, de pilotage et de propulsion.

- **Logique interne de l'activité (essence/fondamentaux)**

Il s'agit d'enchaîner les actions suivantes :

- **Equilibre** : adopter la meilleure position et transférer le poids du corps ;
- **Propulsion** : pédaler ;
- **Pilotage** : utiliser les trajectoires, freiner, s'arrêter, glisser, déraper ;
- **Autonomie et sécurité** : être conscient des dangers ;
- **Gestion de l'espace** : lire le terrain, observer, s'orienter.

Situation de référence

Pour respecter la logique interne et répondre aux fondamentaux de l'activité, il convient de mettre en place une situation de référence avec un parcours tracé au sol. Les obstacles et consignes varieront suivant l'âge et le niveau d'expertise et de maîtrise des enfants.

PS : sens unique de circulation, espace limité, parking pour arrêt.

MS : sens de circulation (double sur certains passages), rond-point, stop ou feux tricolores pour arrêt.

GS : parcours complet avec double sens de circulation, passage étroit, rond-point, stop et/ou feux tricolores, transports d'objets et piétons aléatoires.

Pourquoi cette activité en maternelle ?

- Une activité avec **prise de risques** : remise en cause de son équilibre (dualité équilibre/déséquilibre), construction d'un nouvel équilibre en action, risque de tomber. D'où une activité à forte **charge émotionnelle**.
- Une activité de déplacements, de pilotage avec maîtrise d'engins roulants (**pratique sociale de référence et apprentissage culturel**).
- **Une activité sociale** : tenir compte et réagir aux comportements d'autrui, ne pas les mettre en danger, s'informer pour garantir sa sécurité et celle d'autrui.

	Ressources chez l'enfant
Aspect moteur et perceptif	Construire des actions motrices variées, coordonnées, pour maîtriser ses déplacements et son pilotage : construire un nouvel équilibre, maîtriser cet équilibre sur son engin roulant, adapter sa vitesse et sa force pour favoriser son équilibre (force gyroscopique), éviter des obstacles fixes ou mobiles… D'un point de vue perceptif : apprécier les distances entre deux individus, apprécier le moment de l'action, passer du seul « visuel » au « visuel et ressenti » (informations visuelles et kinesthésiques) sont autant de ressources sollicitées pour conduire l'élève à traiter les informations pour décider et agir, anticiper et réagir (lien entre ressources motrices et bio-informationnelles qui agit sur la vitesse d'organisation perceptive et de réaction). L'enfant va devoir augmenter ses prises d'informations pour se décentrer de son engin et s'orienter.
Aspect socio-affectif	Accepter une prise de risque contrôlée : éprouver des sensations, maîtriser ses émotions et vaincre ses appréhensions. Assurer sa sécurité et celle des autres. Accepter de changer de rôles, respecter les règles, les signaux et l'intégrité de l'autre. Réaliser une performance et prendre confiance en soi (construction d'une estime de soi suffisante, concept de soi).
Aspect cognitif	Reconnaître les différentes actions motrices, les caractériser, les nommer. Connaître les différents engins roulants utilisés et leurs éléments. Elaborer, connaître pour respecter des règles. Réaliser un projet d'actions. Coder et décoder un parcours, mettre en place un parcours à partir d'un schéma.

Se déplacer sur des engins roulants – *Programmes 2015*

- « La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps. »
- **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés**

Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels. Dans tous les cas, l'enseignant amène les enfants à découvrir leurs possibilités, en proposant des situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites. Il les invite à mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles (escalader, se suspendre, ramper...), à développer de **nouveaux équilibres** (se renverser, rouler, se laisser flotter...), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...). Pour les enfants autour de quatre ans, l'enseignant enrichit ces expérimentations à l'aide de **matériels sollicitant l'équilibre** (patins, échasses...), **permettant de nouveaux modes de déplacement** (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...). Il attire l'attention des enfants sur **leur propre sécurité et celle des autres**, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.

Domaine 2 : Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Les enjeux essentiels de cet objectif

Il s'agit, sur l'ensemble du cycle 1, d'amener progressivement l'enfant à **construire de nouvelles formes d'équilibre et de déplacements pour s'adapter à différents types d'environnement, en prenant des risques mesurés.** Au travers des situations proposées par l'enseignant(e), l'enfant sera conduit à :

- Coordonner ses appuis de mains et/ou de pieds pour monter, escalader, descendre, contourner, passer sous des obstacles dans un milieu sécurisé, naturel ou aménagé.
- Réaliser, reproduire, inventer des actions inhabituelles, dans un espace aménagé, pour enchainer des «acrobaties», montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres «exploits».
- Mettre en jeu, assurer son équilibre pour se déplacer, se propulser, piloter des engins roulant, glissant ou présentant un caractère d'instabilité
- Se repérer dans un espace extérieur, de plus en plus large, connu ou inconnu, y prélever des indices, utiliser des moyens de guidage, pour retrouver des « trésors » cachés, réaliser des déplacements, projeter des itinéraires.
- Lorsque les conditions locales le permettent, s'immerger dans le milieu aquatique, en petite ou en grande profondeur, pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant.

Les différents attendus en fonction des âges

TPS/PS	Découvrir différents aménagements et différents engins, se déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle, y prendre plaisir et découvrir ses propres possibles.
MS	Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants, affiner ses réponses.
GS	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir. Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

•Ce qui est à construire tout au long du Cycle

	TPS/PS	MS	GS
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Exploration de différentes façons de se mouvoir en sollicitant des prises d'appui différentes remettant en cause les équilibres habituels.	Déplacement dans un espace aménagé en enchaînant plusieurs actions.	Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des «exploits».
Construire des déplacements dans des espaces aménagés.	Exploration de différents espaces constitués de plans et d'obstacles de différentes hauteurs et inclinaisons.	Déplacements en coordonnant ses appuis sur des chemins plus complexes, avec des supports plus hauts. Recherche de différentes façons de franchir les obstacles.	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche «d'exploits » à montrer aux autres.
Utiliser les engins sollicitant des modes d'équilibre et de propulsion différents.	Familiarisation avec des engins qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques.	Pilotage d'engins sur un itinéraire simple en maîtrisant la vitesse et les arrêts.	Maîtrise d'engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles pour changer de direction ou d'allure.
Construire des espaces orientés.	Suivi d'un itinéraire simple dans un espace proche et connu. Prise d'indices spatiaux.	Utilisation de repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. Représentation d'un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.	Repérage dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes. Mémorisation d'un parcours. Elaboration et décodage de représentations schématiques d'un parcours simple.

•Progressivité

TPS/PS	MS	GS
Découvrir différents aménagements et s'y déplacer en mettant en œuvre une motricité inhabituelle : • Explorer différents espaces constitués de plans et agrès de différentes hauteurs et inclinaisons (planche ou poutre plus ou moins large, trampoline...), qui suscitent des actions motrices variées (monter, descendre, escalader, se déplacer à quatre pattes, debout, ramper, glisser, franchir, sauter, s'équilibrer, rouler...) et déstabilisent les équilibres habituels. • Expérimenter différentes façon de se mouvoir en sollicitant différents appuis (mains, pieds, genoux, ventre, dos...) • **Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu en utilisant des indices spatiaux (passer à côté de, le long de, au-dessus, dessous, entre, à l'intérieur, à travers...) ou créer son propre itinéraire dans un espace aménagé en respectant des consignes simples (se déplacer sur des éléments sans poser les pieds au sol, terminer son parcours par un saut...)** • **Utiliser différents véhicules (porteurs, trottinettes, draisiennes, tricycles...) qui déstabilisent les équilibres habituels et engagent des actions motrices spécifiques (pousser, se propulser avec son ou ses pieds, pédaler...)** • se constituer ses premiers critères de réussites dans la réalisation de certaines figures (galipettes...)	Explorer des actions motrices variées de plus en plus maîtrisées dans des espaces ou avec des contraintes nécessitant des déséquilibres plus importants : • Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (marcher à reculons, se suspendre par les bras, tourner, se balancer, voler...) • Coordonner ses appuis pour monter, escalader, enjamber… sur des chemins plus complexes avec des supports plus hauts (cage aux écureuils, passerelles, échelles...) • Rechercher différentes façon de franchir des obstacles ou de réaliser une action (sauter, rouler, se déplacer avec les pieds, les mains...) • Se déplacer en tenant compte de différentes contraintes (se déplacer à quatre pattes sur un parcours, n'utiliser que les pieds et les mains...) • **Suivre un itinéraire dans un espace connu plus éloigné, en utilisant des indices spatiaux plus nombreux et le représenter sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables.** • Participer à la mise en place d'ateliers en identifiant des objectifs simples.	Expérimenter et choisir des modalités d'actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrées ou des contraintes de réalisation : • Eprouver son corps dans des actions nécessitant une perte d'équilibre plus importante (se suspendre avec un bras, par les pieds, se déplacer en étant suspendu, faire le tour d'une barre...), • Maîtriser sa trajectoire dans l'espace et les effets de ses actions dans la réalisation de figures acrobatiques ou gymniques, • Se déplacer dans un lieu inconnu (stade, parc) à l'aide de photos, de plans, de maquettes..., mémoriser un parcours et élaborer des représentations codées et légendées d'un parcours simple, • **Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.**
		Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché : • Affiner ses actions pour les enchainer, libérer son regard des points d'appuis, • Adopter des rythmes diversifiés, lier ses actions et introduire des ruptures intentionnelles, rechercher des effets esthétiques, • Choisir parmi différentes possibilités pour construire un enchaînement devant répondre à différentes contraintes (présence de différentes figures, utilisation d'objets ou de matériel précis...), • Chercher à progresser, persévérer dans l'effort de manière à adopter des gestes de plus en plus précis et maîtrisés, • Prendre plaisir à accomplir des «exploits», • Comprendre les principaux objectifs poursuivis par le projet d'activité (répondre à une contrainte du milieu dans le cadre d'un projet d'escalade... ou s'engager dans la réalisation de figures acrobatiques), • **Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d'allure selon des signaux…**

Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et y découvrir ses propres possibles : • **Accepter de perdre ses repères habituels pour oser s'engager seul dans l'action dans un espace aménagé et prendre des risques mesurés** • **Utiliser un répertoire varié d'actions diversifiés pour s'adapter aux aléas d'un parcours (sauter, ramper, rouler, grimper...)** • Réaliser, reproduire, parfois à de nombreuses reprises, et inventer des actions inhabituelles pour s'éprouver et montrer à d'autres ses réussites.	Affiner ses réponses possibles par rapport aux problèmes posés par l'aménagement du milieu ou les contraintes de déplacement induites par les véhicules utilisés : • **Adapter ses déplacements aux contraintes du milieu en adoptant la stratégie la plus efficace** • Commencer à prendre des repères précis dans la réalisation de figures de manière à tenir compte de l'effet obtenu • Identifier et tenir compte de critères de réussites précis dans la réalisation d'actions (réception debout jambes fléchies après un saut...) • S'engager dans des enchaînements d'actions plus complexes en anticipant ses gestes de manière à assurer la continuité du mouvement. • **Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (différents types d'échasses, planches à roulettes, patins à roulette...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire** • Montrer le résultat de son entraînement à la classe	Explorer le milieu aquatique • Explorer le milieu aquatique et participer à des jeux adaptés avec plaisir, • Immerger la tête dans l'eau, avec des yeux ouverts qui prennent des informations dans le volume d'eau (objets immergés, cerceaux...), • Réussir à retenir sa respiration dans l'eau (apnée respiratoire) mais aussi pouvoir souffler dans l'eau (alterner une inspiration aérienne et une expiration subaquatique), • Flotter dans l'eau, se laisser porter par l'eau sur le ventre et également sur le dos en utilisant des objets (matériel de flottaison : frites, planches), puis sans objets, • Réaliser des coulées ventrales avec la tête dans l'eau, et le regard dirigé vers le fond, après une poussée sur le bord de la piscine et en se laissant flotter dans l'eau, • Explorer des déplacements aquatiques avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes (propulsions diverses expérimentées et recherche d'appuis solides dans l'eau), • Explorer la profondeur et le volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.

Se déplacer sur des engins roulants – *Unité d'apprentissage*

Compétences à travailler

Maîtriser l'engin roulant (vélo)	Maîtriser son équilibre sur l'engin roulant	Se déplacer à pied en tenant son engin roulant
		Monter et descendre de son engin sans tomber
		Démarrer et s'arrêter
		Garder son équilibre en étant tiré ou poussé
		Rouler le plus longtemps possible après une impulsion
		Rouler en libérant des appuis (main, pied)
		Rouler en changeant de position (s'abaisser, se lever)
		Rouler sur des revêtements différents, avec des dénivellations différentes
		Maîtriser sa vitesse : aller vite, aller très lentement, ralentir, accélérer, freiner

Piloter son engin roulant (vélo)	Maîtriser ses déplacements avec les autres	Rouler en respectant les autres, en les évitant
		Rouler en file, en ligne, en respectant une distance
		Suivre un meneur, rouler à deux
	Passer, éviter des obstacles fixes ou mobiles	Contourner
		Doubler
		Franchir
		Freiner ou accélérer en fonction de l'obstacle
	Augmenter ses prises d'informations	Se décentrer de son engin
		Réagir à un signal sonore, visuel
		Respecter des signaux écrits
Connaître son engin roulant	Connaître les différents engins roulants	Nommer les différents engins roulants
		Reconnaître et nommer les différents éléments des engins (roues, guidon, pédales, pédalier, chaîne…)
	Connaître la fonction des éléments principaux	
S'orienter et garantir sa sécurité et celle des autres	S'orienter dans un espace/ environnement familier et protégé	Effectuer un parcours et le décrire
		Réaliser un parcours imposé, en respectant le point de départ, le sens de déplacement et l'arrivée
		Choisir un parcours en fonction de son niveau de difficulté
		Dessiner un parcours en faisant apparaître les éléments principaux
		Coder ou décoder un parcours
		Mettre en place un parcours à partir d'un schéma
	Se déplacer en respectant des règles de sécurité	Maîtriser sa vitesse pour ne pas mettre en danger les autres
		Connaître et respecter quelques règles du code de la route

Compétences transversales

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	➢ Lors des phases de verbalisation (métacognition et feedback), les élèves construisent des phrases, expliquent, interrogent, justifient leur point de vue pour dire ce qu'ils font, ce qu'ils sentent avec un lexique spécifique à l'activité pratiquée (verbes d'actions). ➢ Ces temps métacognitifs sont prolongés en classe, au travers de situations favorisant le langage d'évocation et par une phase d'institutionnalisation qui donne lieu à la constitution d'affiches. Les élèves sont acteurs des phrases écrites et produites sous la dictée à l'adulte.
Se repérer dans le temps et dans l'espace	➢ Commencer à percevoir la notion de durée au travers des situations proposées : temps court et temps plus long selon les situations. ➢ Construire une représentation de l'espace vécu qui s'appuie sur les expériences motrices éprouvées lors des situations proposées : par les représentations diverses de l'espace de jeu (photos, maquettes, dessins, plans…) et par les échanges langagiers, les enfants apprennent à restituer leurs déplacements et positions et à les représenter sous des formes de plus en plus symboliques faisant intervenir un codage simple.
Vivre ensemble	➢ Compte tenu des ressources d'ordre psychologiques mobilisées pour cette AP (volonté de réussir, contrôle de soi en termes de risque, de stress, d'émotion et d'appréhension), il est important de faire découvrir, de construire avec les élèves , d'afficher puis de strictement faire respecter les règles de sécurité liées à l'activité . ➢ La pratique contrôlée du vélo doit permettre un accès à des valeurs sociales et morales (effacer les notions de rivalité, d'agressivité, d'intolérance, de violence), grâce à un climat de confiance et de respect de l'autre. La mixité dans les jeux et les situations est un moyen de travailler sur l'égalité entre les filles et les garçons et de briser certains stéréotypes.
Autonomie et initiative	➢ Les déplacements sur des engins roulants conduisent les élèves à s'engager lucidement dans l'action, avec une prise de risque contrôlée (éducation à la responsabilité et à la sécurité). ➢ Les élèves apprennent à mieux connaître leur corps en action (éducation à la santé). ➢ Les élèves apprennent à identifier leurs acquisitions et leurs limites, à construire des compétences, à s'auto-évaluer, à choisir (intention) et anticiper.

Variables didactiques/variantes

En fonction des réponses motrices des enfants, l'enseignant(e) simplifiera ou complexifiera la tâche et la situation en jouant sur différentes variantes :

LE CORPS	L'ESPACE	LE TEMPS	LE MATERIEL	L'AUTRE
- en libérant des appuis - en variant les positions - en combinant des actions	- en augmentant ou en rétrécissant l'espace d'évolution - en espaçant ou rapprochant les obstacles - en jouant sur les trajectoires : lignes droites, courbes, brisées virages à angle large, plus ou moins serré, à angle droit... - en variant les dénivellations : espace plat, pente plus ou moins inclinée	- s'arrêter, repartir - varier la vitesse : réaliser le même parcours très vite, ou très lentement - ralentir, accélérer - combiner sur un même parcours, accélération et ralenti	- évolution dans un espace vide de matériel - ajouter plus ou moins de matériel - varier le matériel : matériel que l'on contourne que l'on attrape que l'on évite	- respecter l'autre - éviter l'autre - faire comme l'autre - faire avec l'autre - suivre l'autre - faire différemment - aller plus vite que l'autre - aller plus lentement que l'autre - aider l'autre - pousser , tirer l'autre

Quel matériel pour apprendre quoi ?

	Equilibre	Trajectoire	Propulsion	Remarque
Engins à pousser avec les jambes	Assis comme sur une draisienne sans équilibre instable à gérer.	Volant ou guidon. Aucun risque à petite vitesse. Trajectoires faciles	Propulsion jambes simultanée ou alternative comme pour draisienne	Conseillé en PS en préparation de l'apprentissage draisienne et vélo ensuite
Draisienne	La notion d'équilibre apparaît dès que la vitesse apparaît	Position similaire au vélo, mêmes sensations	De marcheur à glisseur par une propulsion simultanée ou alternative des jambes	Fortement conseillé Pendant les 3 ans d'EM
Vélo sans roues stabilisatrices (SRS)	Equilibre lié à la vitesse. Départ difficile (propulsion un pied)	A gérer en même temps que la vitesse. Risque de chute en virage (se pencher pour tourner)	Pédalage : geste technique difficile à acquérir car le pied est loin du sol (abandon de la position de sécurité)	Possible dès que draisienne acquise
Vélo avec roues stabilisatrices	Aucune notion d'équilibre sauf à la montée et à la descente de l'engin	L'enfant se dirige vers où il veut aller grâce au guidon	Geste du pédalage mais pas de lien entre notion de pédalage et équilibre	Intérêt seulement pour la notion de pédalage et de trajectoire
Trottinette	Forte notion d'équilibre mais très différent du vélo et de la draisienne	L'enfant se dirige vers où il veut aller grâce au guidon	Forte notion de propulsion mais très différent du vélo et de la draisienne	Pratique de la trottinette complémentaire à celle du vélo mais non indispensable
Tricycle	Aucune notion d'équilibre sauf à la montée et à la descente de l'engin	L'enfant se dirige vers où il veut aller grâce au guidon	Geste du pédalage mais pas de lien entre notion de pédalage et équilibre.	Intérêt seulement pour la notion de pédalage et de trajectoire

Proposition d'unité d'apprentissage

Séance découverte	Jeu de circulation libre dans la cour de récréation. Permet une première évaluation diagnostique et la mise en place de premières règles de sécurité en fonction des difficultés apparues. Reprendre la circulation libre en positionnant dans l'espace des arbres (enfants debout et immobiles). Puis demander aux élèves, au signal, de s'arrêter à côté d'un arbre. Inverser les rôles.
Les séances suivantes permettront de construire de façon progressive le parcours final (avec les engins maîtrisés) et de cibler l'apprentissage avec les engins non maîtrisés.	
Séances 2 et 3	Circuler dans une bande droite ; circuler dans une bande sinueuse ; entrer et sortir d'un rond-point (circuler sur un cercle et dans une bande circulaire) ; circuler dans une bande droite à double sens.
Séances 4 et 5	Même organisation en ajoutant un arrêt sur le parcours : espace de plus en plus réduit pour arriver à l'arrêt sur une ligne (stop) ou dans une zone de 2 mètres de profondeur. S'arrêter à un endroit précis (stop, passage piéton).
Séance 6	Relier les parcours entre eux : le cercle devient rond-point reliant les deux parcours sinueux. Une sortie s'engage vers un parcours « ligne droite ». Une autre sortie peut donner sur un parcours de slalom avec des obstacles à éviter.
Séance 7	Vers une maîtrise plus fine des engins et de l'équilibre : supprimer un appui, transporter un objet d'un point à un autre, augmenter le nombre d'obstacles fixes ou mobiles (piétons).
Séances suivantes	Circulation sur le parcours finalisé. Mise en place des panneaux de signalisation travaillés, d'agents de la circulation, de piétons… Evaluation finale sur le parcours (situation de référence finale).

Différenciation - Evolution

Le marcheur	Redresser la draisienne, la tenir en équilibre, la reposer ; passer d'un côté puis de l'autre de l'engin roulant, se positionner par rapport à l'engin ; promener son engin roulant ; guider son engin à deux (un piéton meneur) en circulant sur un parcours sinueux et en évitant des obstacles ; échanger son engin avec un autre ; monter et descendre sur son engin roulant (draisienne ou vélo).
Du marcheur au rouleur	Monter sur la draisienne et marcher ; utiliser la selle de la draisienne pour s'asseoir et se déplacer ; marcher plus vite pour prendre de l'élan ; lever les pieds pour laisser la draisienne rouler ; pousser fort pour aller loin ; réguler sa vitesse ; apprendre à freiner.
Du rouleur au pédaleur	Poser les pieds sur les pédales après prise d'élan ; démarrer avec la propulsion par pédalage en réduisant l'élan et sans élan ; garder les pieds sur les pédales ; alterner propulsion pédalage et propulsion draisienne en fonction de la vitesse, de l'équilibre et des obstacles.

Des jeux pour entrer dans l'activité en début de séance

Jeux	Situation	Compétences
Les chaises musicales	Au signal ou à l'arrêt de la musique, prendre un engin et monter dessus. Variantes : au signal, descendre de l'engin, échanger son engin avec un autre…	Monter et descendre de son engin roulant.
1, 2, 3 soleil	Délimiter une zone de départ et une zone d'arrivée : les enfants doivent progresser vers la ligne d'arrivée (en poussant, marchant ou roulant) et s'immobiliser pour ne pas être « vus ».	Démarrer et s'arrêter.
La course de lenteur	Délimiter une zone de départ et une zone d'arrivée : les enfants doivent se déplacer vers la zone d'arrivée en roulant, sans poser le pied par terre. Le dernier arrivé a gagné.	Gérer sa vitesse et maîtriser son équilibre.
Les déménageurs	Mettre des objets de différentes tailles dans une caisse. Les enfants doivent transporter tous les objets vers leur camp. Variantes : temps limité, plusieurs équipes, plusieurs parcours différents, transport en faisant rouler des ballons…	Maîtriser son équilibre, supprimer un appui, collaborer et coopérer.
Le grand rangement	Disposer des objets de différentes tailles sur tout l'espace et demander aux élèves de rapporter tous les objets dans une caisse. Mesurer le temps.	Maîtriser son équilibre, supprimer un appui, collaborer et coopérer ; observer et réagir.
Le petit train	Les enfants doivent se déplacer en file indienne sans se toucher. Au signal, le dernier doit venir devant mener et faire la locomotive. Variantes : plusieurs trains, faire s'écarter le premier pour laisser la place au deuxième, s'arrêter au signal et repartir…	Gérer son équilibre et ses trajectoires ; assurer sa sécurité et celle des autres ; observer et réagir.
Le carré	Délimiter un carré et demander à tous les élèves de rouler à l'intérieur sans se toucher et sans sortir des limites. Variantes : réduire l'espace, ajouter des obstacles fixes…	Gérer son équilibre, ses trajectoires et sa vitesse ; assurer sa sécurité et celle des autres ; observer et réagir.