

# LES ENGINS ROULANTS

## à l'école primaire

### pendant la période de déconfinement



L'équipe EPS 1 de la Mayenne a aménagé et simplifié ce dossier afin que chaque enseignant puisse mener un cycle d'apprentissage **en respectant au mieux les consignes sanitaires du moment.**

En d'autres temps, la version originale restera la référence. (sites internet de l'USEP 53 et de la DSDEN 53-ressources EPS)

## SOMMAIRE

- ⇒ *Page 2* : Compétences poursuivies
- ⇒ *Page 2* : Les problèmes fondamentaux posés par la pratique du vélo
- ⇒ *Page 2* : Les engins
- ⇒ *Page 3* : Les règles de fonctionnement
  - ✓ Le matériel et la tenue des élèves
  - ✓ Le lieu de pratique
  - ✓ L'organisation des séances
  - ✓ L'échauffement
- ⇒ *Page 4* : L'interdisciplinarité
- ⇒ *Page 5* : Les fondamentaux
- ⇒ *Page 6* : Les fiches-ateliers
- ⇒ *Page 18* : La fiche-jeu : le relais
- ⇒ *Page 20* : Les fiches situations de référence
- ⇒ *Page 24* : Des propositions de progression

## A) Compétences poursuivies

Compétence travaillée : « Adapter ses déplacements à des environnements variés »

- dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (rouler, slalomer, s'arrêter...)
- en pilotant des engins instables (draisienne, trottinette, tricycle, bicyclette)
- en fournissant des efforts variés (vitesse ou durée)
- dans des milieux divers (plats, vallonnés, bitume, herbe...)
- en gérant des règles de sécurité (par rapport à l'équipement et au déplacement, mais aussi **aux règles de sécurité sanitaires liées au corona virus**)

## B) Les problèmes fondamentaux posés par la pratique du vélo






### PILOTER UN VELO c'est

<b>Passer d'une locomotion de piéton</b> - sur 2 appuis parallèles (les pieds) - propulsée et guidée par ces mêmes appuis C'est à dire	<b>à une locomotion</b> - sur 2 appuis en alignement (les 2 roues), - guidée par les bras et les mains (et propulsée par les jambes)
<b>Changer son mode habituel de déplacement,          donc établir de nouvelles coordinations motrices sur un nouvel équilibre.</b>	
Et aussi : Passer d'une possibilité de vitesse de déplacement peu rapide (marche) ou moyenne (course) Soit	à une possibilité de grande vitesse
<b>Etre confronté à une prise d'informations          ( donc à des prises de décision) dans des délais plus courts.</b>	

L'enfant se crée un mode nouveau de déplacement fondé sur :

- de nouvelles coordinations,
- un nouvel équilibre.

## C) Les engins

<b>La draisienne ou le porteur</b> engin ayant 2 ou 4 roues, un guidon, pas de pédales, pas de frein.		<b>La trottinette</b> engin constitué d'une planche montée sur deux ou trois roues, un guidon.	
<b>Le tricycle</b> engin ayant 3 roues, un guidon, pédales (avec ou sans chaîne) pas de frein.		<b>Le vélo</b> engin constitué de 2 roues alignées, de pédales, avec ou sans freins et d'un guidon ; transmission directe ou par chaîne	
<b>Le pédalgo</b> engin à quatre ou deux roues et deux pédales, sans guidon ni freins.			

## D) Les règles de fonctionnement

### ✓ Le matériel et la tenue des élèves

- La règle d'or : **un enfant = un engin roulant** (on ne se prête pas les engins).
- Les engins peuvent provenir :
  - de l'école. **Penser alors à désinfecter chaque engin après la séance**. Si l'école ne dispose pas suffisamment d'engins, il est possible de demander à quelques familles d'en fournir. L'USEP peut également prêter quelques vélos si l'établissement est affilié.
  - de la maison. Chaque enfant arrive le matin avec son vélo et repart le soir avec. L'USEP peut également prêter quelques vélos si l'établissement est affilié.
- Stocker les engins roulants de façon à :
  - Favoriser leur rangement par les enfants (facilité d'accès).
  - Eviter leur détérioration (enchevêtrement pédale de l'un avec roue de l'autre par exemple).
  - **Eviter qu'un enfant touche un vélo qui n'est pas le sien**.
- Afin de s'affranchir de l'utilisation de vestiaires ou sanitaires, mais aussi de tout contact entre les élèves et les enseignants, demander aux familles que **les élèves arrivent dès le matin avec une tenue permettant la pratique sportive**. Le port du casque, s'il n'est pas obligatoire en milieu sécurisé, est fortement recommandé, notamment pour la pratique du vélo.

### ✓ Le lieu de pratique

- **EN CLASSE** dans un premier temps.
- **SUR UN ESPACE ROULANT** dans un second temps, suffisamment étendu pour accueillir une quinzaine d'engins. → cour de l'école, plateau de sport (type basket, ou hand-ball), parking sécurisé, terrain herbeux...

### ✓ L'organisation des séances

- EN CLASSE, avant la séance, les consignes d'action seront présentées et les **consignes sanitaires rappelées** :
  - **Je respecte une distance de 2 m avec mes camarades**.
  - **Je ne prête pas mon engin roulant et je ne touche pas l'engin d'un camarade**.
- PENDANT LE TEMPS DE PRATIQUE, différentes organisations seront privilégiées afin de favoriser le respect des distances :
  - **1<sup>er</sup> cas : mise en place de 4 ou 5 ateliers**  
Pendant un temps donné par l'enseignant, 3 ou 4 élèves répètent une action ou plusieurs actions (dans le cas d'un parcours), les uns après les autres. **La matérialisation de points d'attente (par des cordes, des tracés à la craie) et de couloirs de retour** permettra de conserver la distanciation physique.
  - **2<sup>ème</sup> cas : situation en grand groupe**
    - Tous en même temps mais en gardant leurs distances, les élèves exécutent individuellement les consignes du maître dans l'espace dédié.
    - Tous en même temps ou par petits groupes mais en gardant leurs distances, les élèves jouent à un jeu collectif (type relais ou 1,2, 3 soleil).
- Chaque proposition peut présenter différentes évolutions : différenciation (variable espace-temps), adaptation aux engins, aux niveaux des élèves, ....
- L'aménagement de l'environnement s'obtient à partir d'un matériel fixe (utilisation de traits au sol) ou d'un **matériel mobile (lattes, plots...) manipulé uniquement par l'enseignant**.
- Lors des situations de passation de consignes, les élèves poseront les mains sur le guidon et les 2 pieds au sol de chaque côté du vélo.

## ✓ L'échauffement.

Ce rituel d'entrée dans l'activité, d'une durée de 5 à 10 minutes, pourra être conduit de façon classique **en respectant les distances sanitaires** :

- Activation cardio-pulmonaire : varier les types de déplacements  
Trotter en AV/en AR, en pas chassés, à cloche-pied, en sautillés...  
Courir en foulées bondissantes, jambes tendues, avec montée de genoux, talons/fesses, avec sauts extensions, accroupis....  
Sauter à pieds joints AV, AR, côté, par-dessus une ligne ; sauts écarts avant-arrière, groupés...
- Travail articulaire  
Activer de bas en haut les chevilles, les genoux, les hanches, les épaules, les coudes, les poignets.

## E) L'interdisciplinarité

### ✓ La maîtrise de la langue

#### **En situation :**

- Ecouter les consignes, les comprendre et les exécuter.
- Poser des questions.
- Expliquer ses difficultés.
- Utiliser un lexique spécifique.
- Lire des fiches de travail.

#### **Lire :**

- Lecture et utilisation de plans ou de cartes routières.

#### **Ecrire :**

- Raconter son vécu, son ressenti par écrit.
- Rechercher des écrits sur l'histoire du cyclisme, des articles de journaux...
- Rédiger une fiche technique.

#### **Parler :**

- Utiliser la terminologie relative à l'espace et au temps (trajectoires, distances, durées...).
- (dé) Coder un déplacement.
- Le lexique du vélo

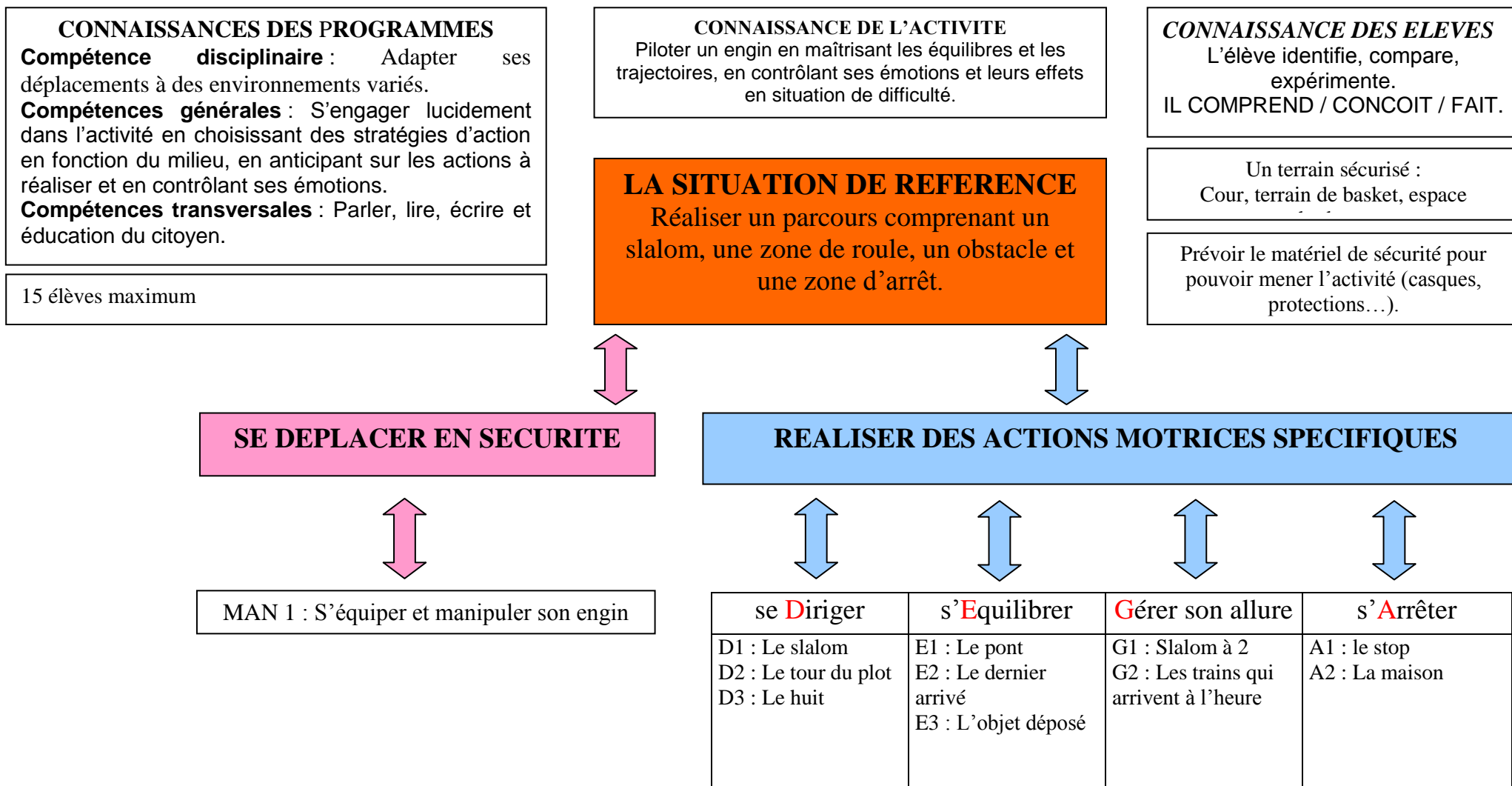
### ✓ Education civique:

- Respecter les consignes et les règles de sécurité, **les consignes sanitaires**.
- Adopter un comportement respectueux des autres et du matériel, identifier et traduire des informations :
  - Par rapport à l'équipement,
  - Par rapport aux déplacements : sens de rotation obligatoire – respect des distances entre les élèves – ne pas couper les trajectoires – etc.....

### ✓ Technologie : cyclotechnie, transmissions de mouvement, développements, leviers...

### ✓ Mathématiques : vitesse, moyenne horaire, échelles, calculs de durée, calcul du développement...

# Les fondamentaux de la démarche pédagogique en engins roulants





# S'ÉQUIPER et MANIPULER SON ENGIN

## 1) Aborder ces différents points, liés à l'équipement, avec les élèves. (Durée : 20')

L'engin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Régler la selle du vélo: lorsque l'enfant est sur sa selle, seules les pointes de pied doivent toucher le sol</li> <li>- Vérifier le bon fonctionnement des freins : debout à côté de mon vélo et les mains sur les poignées de frein, je pousse mon engin puis je freine avec le frein droit pour être sûr que le vélo s'arrête aussitôt. Idem avec le frein gauche.</li> <li>- Vérifier que la béquille est bien fixée.</li> <li>- Enlever les antivols et les bidons.</li> </ul>
La tenue	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essayer et régler le casque : je dois pouvoir passer un doigt entre mon cou et la sangle.</li> <li>- Contrôler le laçage des chaussures.</li> <li>- Enlever les vêtements amples qui risquent de s'accrocher dans le pédalier ou les rayons.</li> </ul>

## 2) Manipuler son engin. (Durée : 50')

- **Gestion de la classe** : grand groupe ; un engin par élève.

- **Matériel** : Plots pour délimiter l'espace ; engins roulants.

- **Consignes** :

- a) Debout à côté de votre engin, vous vous déplacez librement dans l'espace **en maintenant suffisamment de distance entre vous**. Au coup de sifflet, vous posez votre engin à terre, doucement, sans choc. Aux deux coups de sifflet, vous relevez votre engin.
- b) Debout à côté de votre engin, vous vous déplacez librement dans l'espace de la manière annoncée par l'enseignant.
  - ↳ *librement / en marchant en arrière / à gauche de l'engin / à droite de l'engin / par les deux poignées du guidon / par une seule poignée du guidon / par la potence / par la selle...*
- c) Debout à côté de votre engin, vous vous déplacez librement dans l'espace. Au coup de sifflet, vous vous déplacez pour vous retrouver de l'autre côté de l'engin.
  - ↳ *en passant devant l'engin / derrière l'engin / par-dessus l'engin.*
- d) Vous vous placez devant l'engin en tenant le guidon des deux mains et vous le poussez pour le faire reculer.
- e) Vous vous placez devant l'engin en tenant le guidon des deux mains et vous le tirez pour le faire avancer.
- f) Vous vous asseyez sur la selle de votre vélo et vous vous déplacez en draisienne (en se propulsant avec les pieds sur le sol). **Avec un vélo (plutôt C2 et C3)**
- g) Debout à côté de votre vélo, un pied sur une pédale, vous vous déplacez en trottinette (en se propulsant avec un pied sur le sol.) **Avec un vélo (plutôt C2 et C3)**



**- Critères de réussite :**

- a) L'engin est relevé en une seule fois, sans choc.
- b) L'engin ne tombe pas.
- c) L'enfant se retrouve de l'autre côté de l'engin ; celui-ci ne tombe pas.
- d) L'engin recule et ne tombe pas.
- e) L'engin avance et ne tombe pas.
- f) L'élève se propulse avec ses pieds.
- g) L'élève se propulse en trottinette, en se maintenant assez longtemps debout sur une pédale.

**- Critères de réalisation :**

- a) Ramener son engin vers soi pour le poser. Si on le pose en l'éloignant de soi, on risque de se faire emporter par l'engin et de le faire tomber.
- b) Lorsqu'on tient l'engin avec une seule main sur le guidon, tenir l'engin droit pour éviter que le poids ne l'entraîne à terre.  
Lorsqu'on tient l'engin par la selle, tenir l'engin droit pour aller tout droit, mais le pencher pour faire tourner la roue.
- c) Garder l'engin le plus droit possible.
- d) /
- e) /
- f) Baisser la selle si les pieds ne touchent pas terre.
- g) Pencher suffisamment le vélo pour équilibrer.



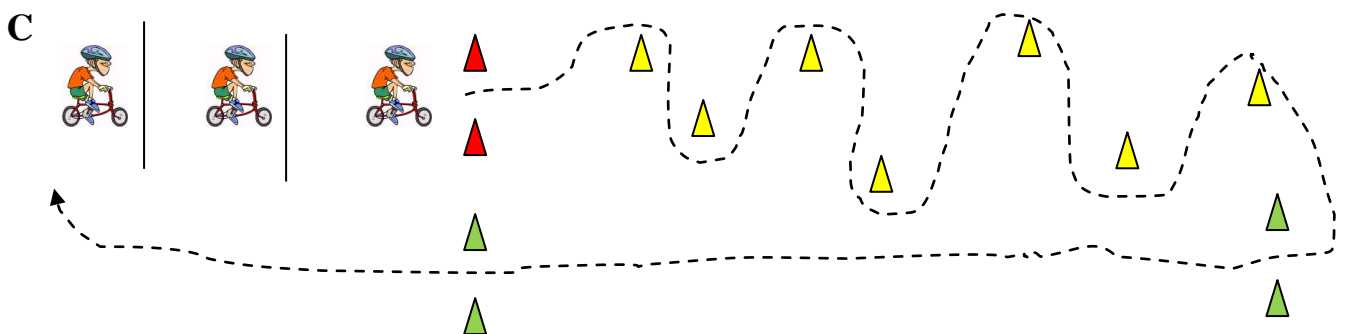
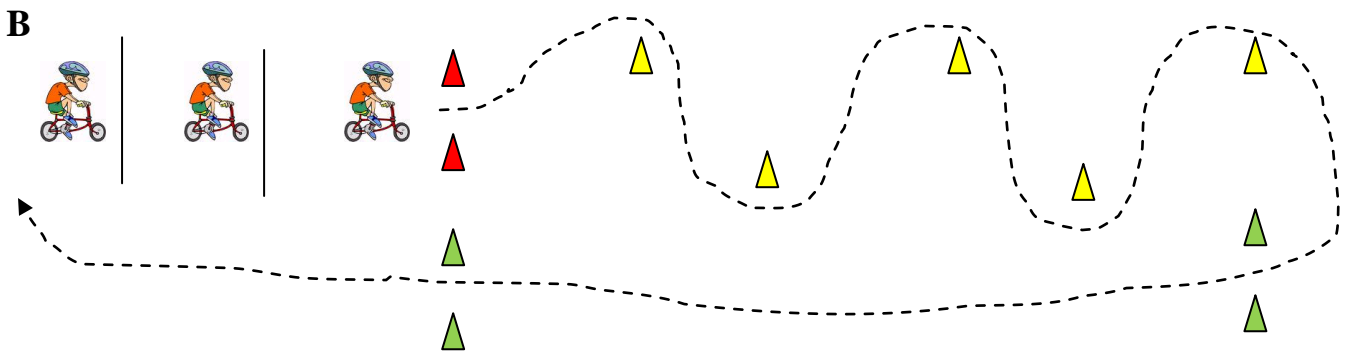
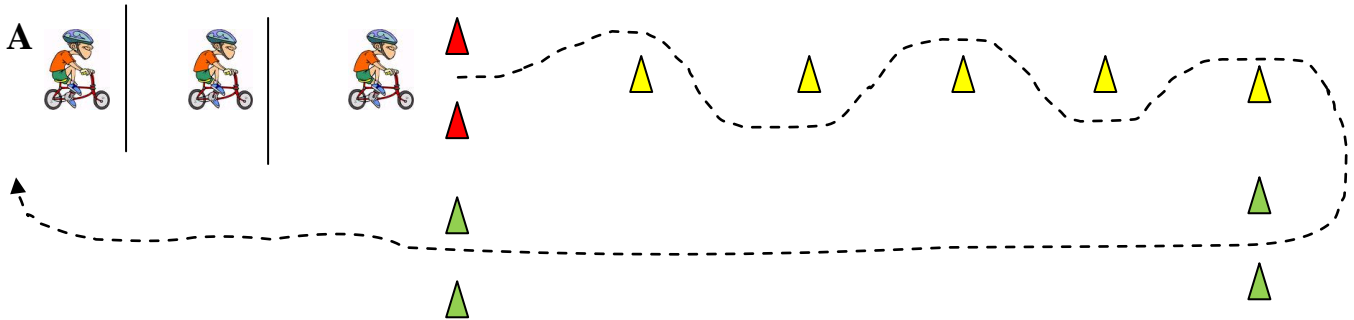
# LE SLALOM

Compétence spécifique :

Se diriger

- **Gestion de la classe** : atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel** : Plots pour délimiter l'espace ; engins roulants.
- **Disposition de l'atelier** : 3 couloirs possibles
  - A → 1 slalom fermé (plots alignés régulièrement)
  - B → 1 slalom large (plots décalés, en largeur et en longueur)
  - C → 1 slalom varié (plots décalés irrégulièrement)

Prévoir un couloir de retour.



**- Consigne :**

« Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour. Je réalise le slalom sans m'arrêter et sans toucher les cônes. Je reviens par le couloir de retour. »

**- Critère de réussite :**

Réaliser le parcours sans s'arrêter et sans toucher les cônes.

**- Critères de réalisation :**

Ne pas tourner le guidon à la perpendiculaire ; ne pas rouler trop vite ; utiliser les freins.





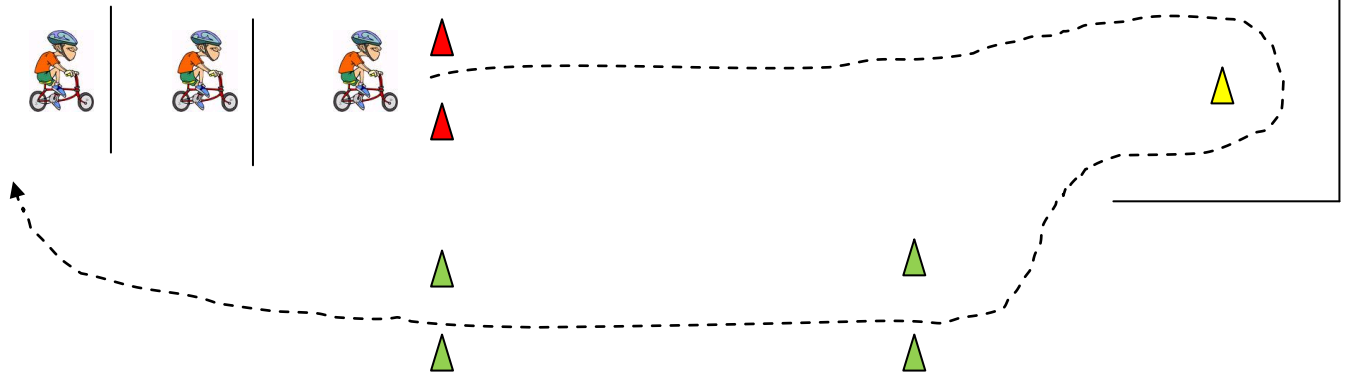
# LE TOUR DU PLOT

Compétence spécifique :

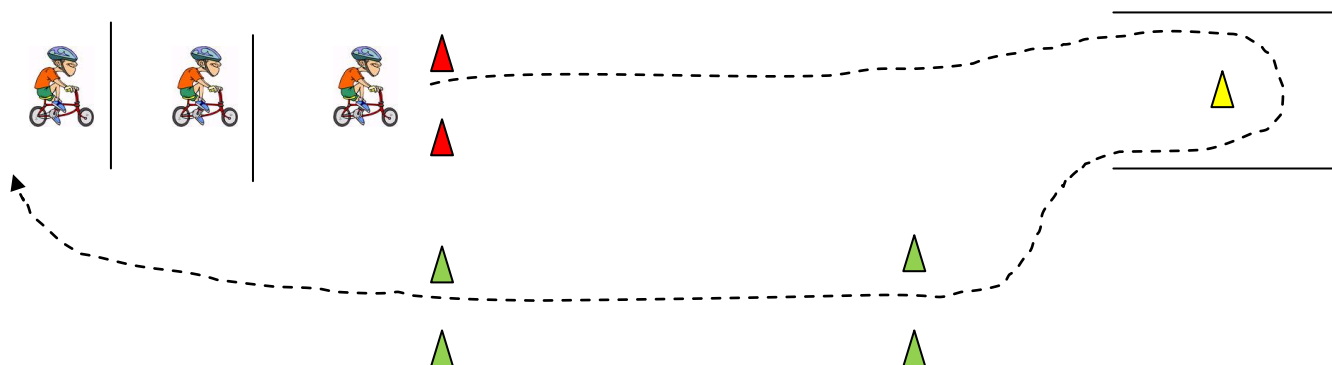
Se diriger, tourner

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; 2 grands plots ; craie ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier :** 2 couloirs possibles
  - A → 1 plot dans une « grande » maison
  - B → 1 plot dans une « petite » maison

A



B



### - Consigne :

« Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour. Je fais le tour du plot sans m'arrêter, sans toucher le cerceau, et sans sortir de la maison. Je reviens par le couloir de retour. »

### - Critère de réussite :

Réaliser le parcours sans s'arrêter, sans toucher le plot, et sans sortir de la maison.

### - Critères de réalisation :

Ne pas tourner le guidon à la perpendiculaire.

Longer les « murs » de la maison pour ouvrir le cercle.



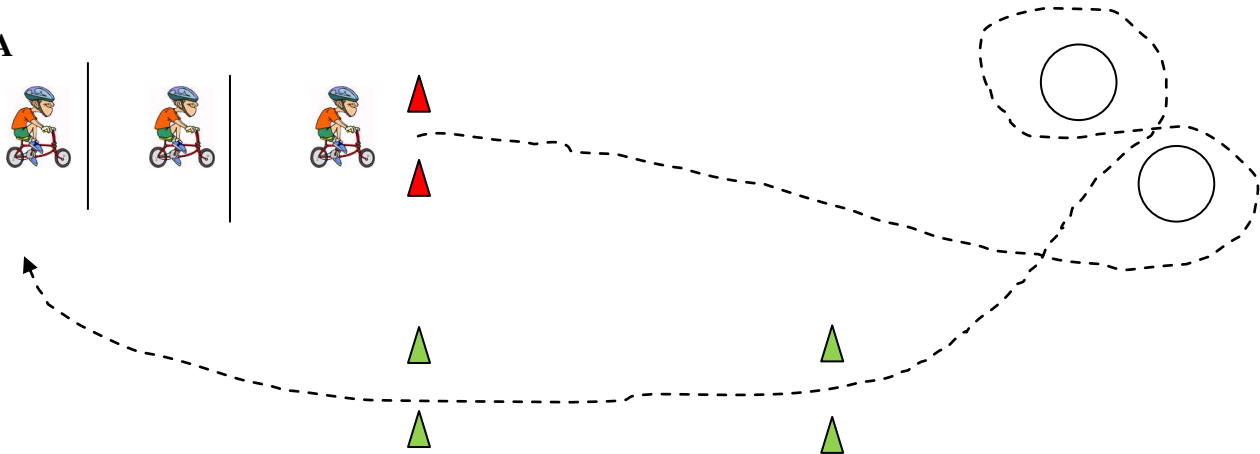
# LE HUIT

Compétence spécifique :

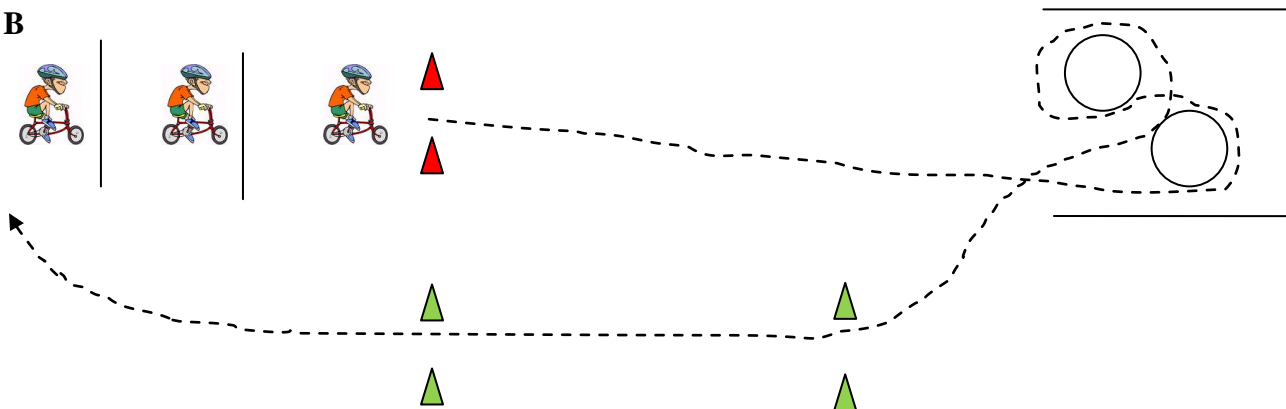
Se diriger

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; cordes ou craie pour délimiter les anneaux ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier :** 2 « huit » possibles

A



B



**- Consigne :**

« Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour. Je fais un huit autour des cerceaux sans les toucher (et sans toucher les murs de la maison – situation B). Je reviens par le couloir de retour. »


**- Critère de réussite :**

Réaliser le parcours sans s'arrêter, sans toucher le plot, et sans sortir de la maison.

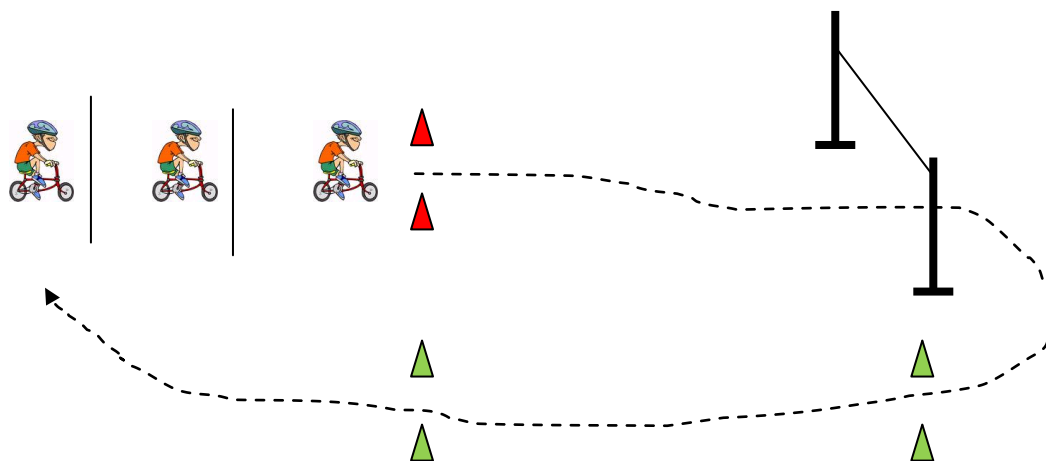
**- Critères de réalisation :**

Ne pas tourner le guidon à la perpendiculaire.

Longer les « murs » de la maison pour ouvrir le cercle.

Engins roulants	Tous les cycles	Fiche E 1
 <h1 style="text-align: center; color: red;">LE PONT</h1>		Compétence spécifique : S'équilibrer

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; plots + jalons + élastique ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier :** possibilité de proposer différentes hauteurs (par exemple élastique à 1 m d'un côté, à 1,30 m de l'autre côté).



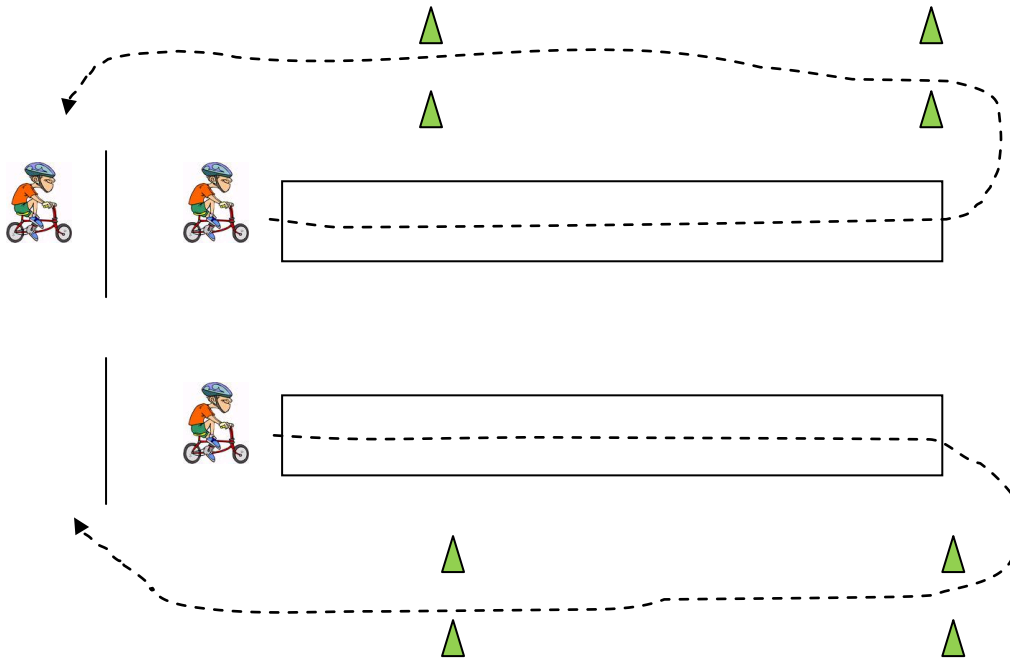
- **Consigne :**  
« *Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour. Je me propulse et je passe sous l'élastique sans le toucher et sans m'arrêter. Je reviens par le couloir de retour.* »
- **Critère de réussite :**  
Réaliser le parcours sans s'arrêter, sans toucher l'élastique.
- **Critères de réalisation :**  
S'aplatir sur son engin ; placer ses fesses derrière la selle au niveau de la roue arrière.



# LE DERNIER ARRIVE

Compétence spécifique :  
S'équilibrer

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; craies ou plots pour les couloirs ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier :**



- **Consigne :**

« Au top départ d'un tiers, je pars en même temps que mon camarade, chacun dans notre couloir. Je roule le plus lentement possible dans mon couloir sans en sortir et sans poser le pied à terre. Je reviens par le couloir de retour. Le premier de nous deux qui sors du couloir ou qui pose le pied à terre a perdu. »

- **Critère de réussite :**

Réaliser le parcours sans s'arrêter et sans poser un pied à terre, le plus lentement possible.

- **Critères de réalisation :**

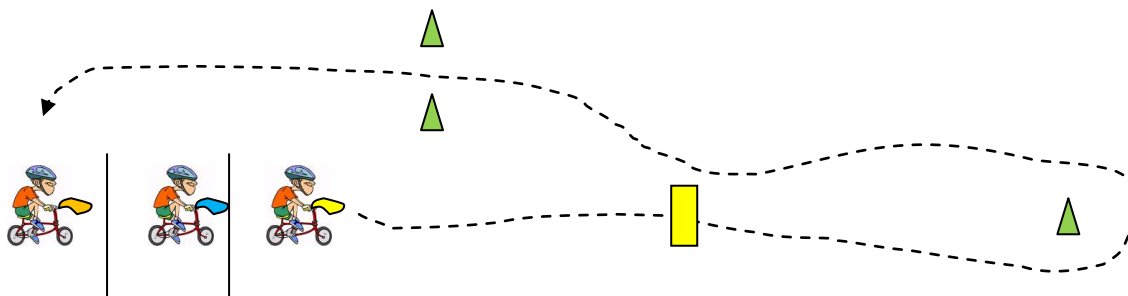
Utiliser ses freins, appuyer très peu sur les pédales, rester le plus droit possible sur son engin.



# L'OBJET DEPOSE

Compétence spécifique :  
S'équilibrer

- **Gestion de la classe** : atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel** : Plots pour délimiter l'espace ; un foulard par enfant ; un carton ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier** :



- **Consigne** :

« Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour, avec mon foulard dans la main. Je pose mon foulard sur le carton, je fais le tour du plot, je reprends mon foulard sur le carton sans poser le pied à terre. Je reviens par les plots de retour. »

- **Critère de réussite** :

Déposer puis reprendre son objet sans poser un pied à terre.

- **Critères de réalisation** :

Utiliser ses freins à l'approche du carton, dans les deux sens.



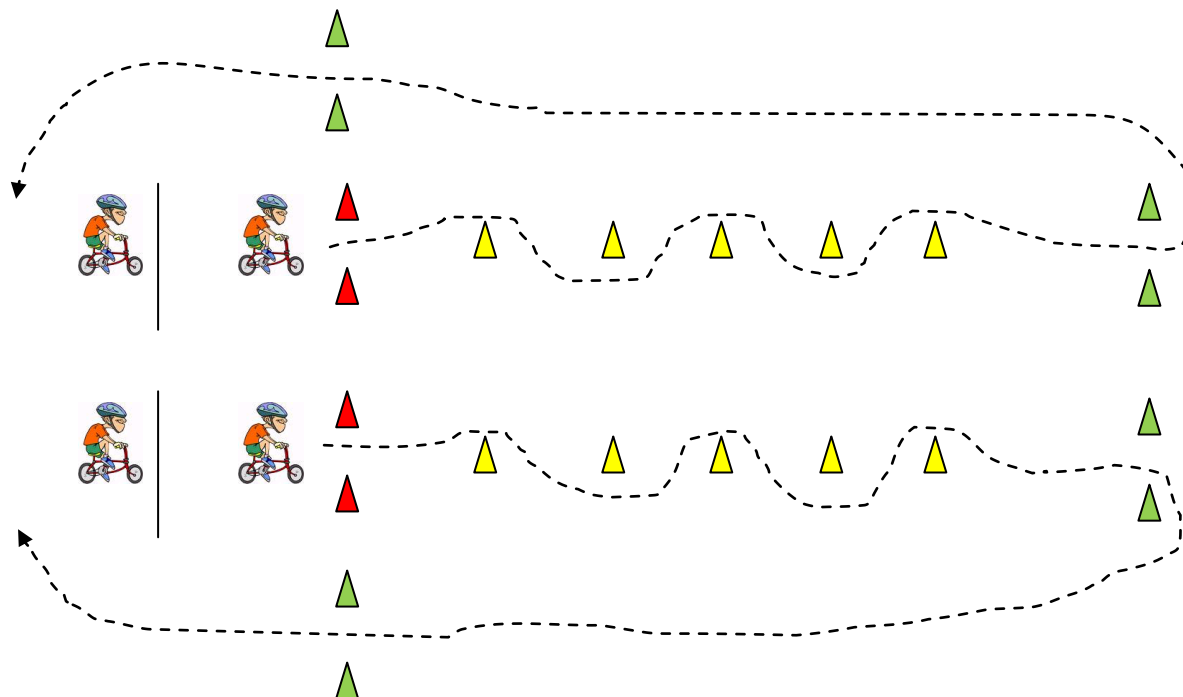
# LE SLALOM A DEUX

Compétence spécifique :  
Gérer son allure

- **Gestion de la classe** : atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.

- **Matériel** : Plots pour délimiter l'espace ; engins roulants.

- **Disposition de l'atelier** :



- **Consigne** :

« Au top départ d'un tiers, je pars en même temps que mon camarade. Je roule à la même vitesse que lui en slalomant à sa hauteur. Je ne touche pas les plots et je ne pose pas le pied à terre. Je reviens par le couloir de retour, toujours à la même hauteur que mon camarade. »

- **Critère de réussite** :

Réaliser le parcours sans s'arrêter et sans poser un pied à terre, en restant toujours à la hauteur de son camarade.

- **Critères de réalisation** :

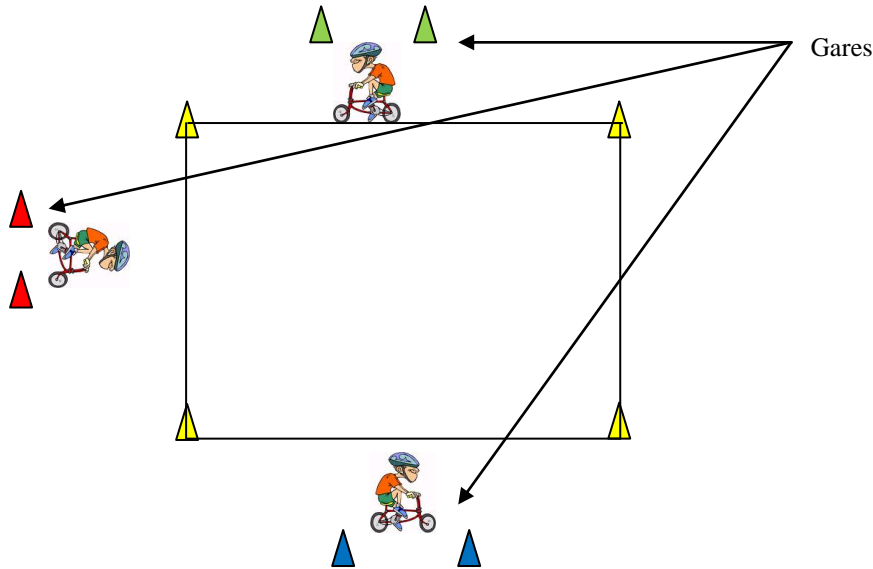
Utiliser ses freins, regarder son camarade.



# LES TRAINS QUI ARRIVENT A L'HEURE

Compétence spécifique :  
Gérer son allure

- **Gestion de la classe** : atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel** : Plots pour délimiter l'espace ; engins roulants.
- **Disposition de l'atelier** :



- **Consigne** :

« Au top départ d'un tiers, je pars en même temps que mes camarades, chacun de notre gare de départ. Je roule à la même vitesse qu'eux, de manière à me retrouver à chaque fois dans une gare en même temps qu'eux, pendant toute la durée de l'exercice. »

- **Critère de réussite** :

Tous les rouleurs se retrouvent dans les gares en même temps.

- **Critères de réalisation** :

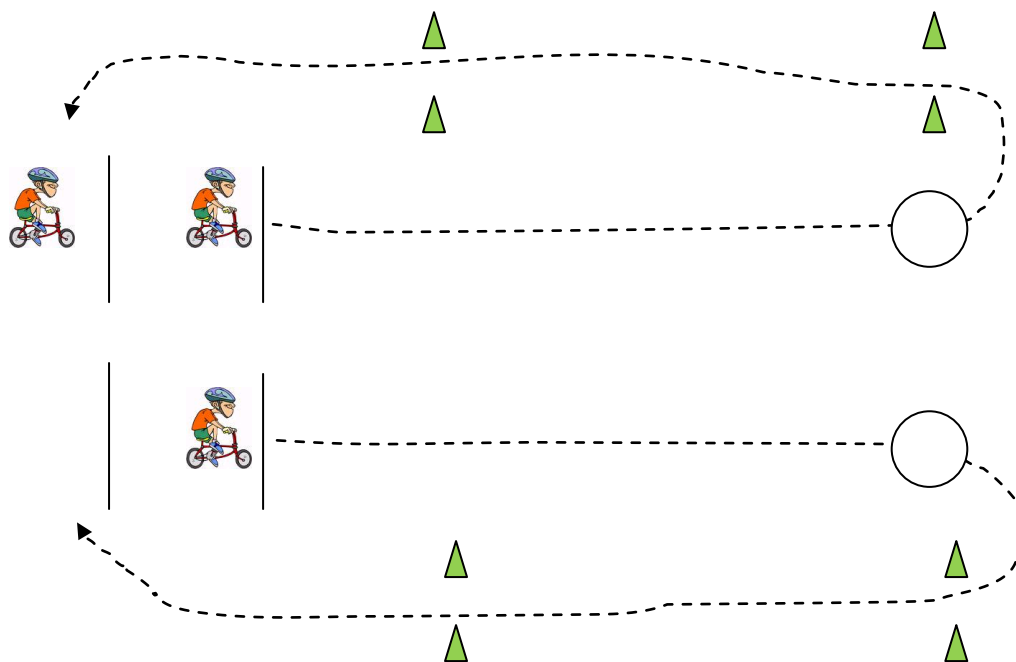
Utiliser ses freins, regarder ses camarades.



# LE STOP

Compétence spécifique :  
S'arrêter

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; craies pour les cercles ; un engin par élève.
- **Disposition de l'atelier :**



- **Consigne :**

« Au top départ d'un tiers, je pars en même temps que mon camarade. Je freine pour arrêter la roue avant de mon engin dans le cercle tracé à la craie, puis je pose un pied par terre. Je gagne si je suis le premier à avoir posé un pied, avec ma roue avant dans le cercle. Puis je reviens par le couloir de retour. »

- **Critère de réussite :**

Arrêter ma roue avant dans le cercle, puis poser mon pied à terre.

- **Critères de réalisation :**

Avec un vélo, avoir les mains sur les poignées de frein, puis freiner des deux freins.

Rouler en vitesse 1 (grand pignon) pour pouvoir démarrer rapidement.

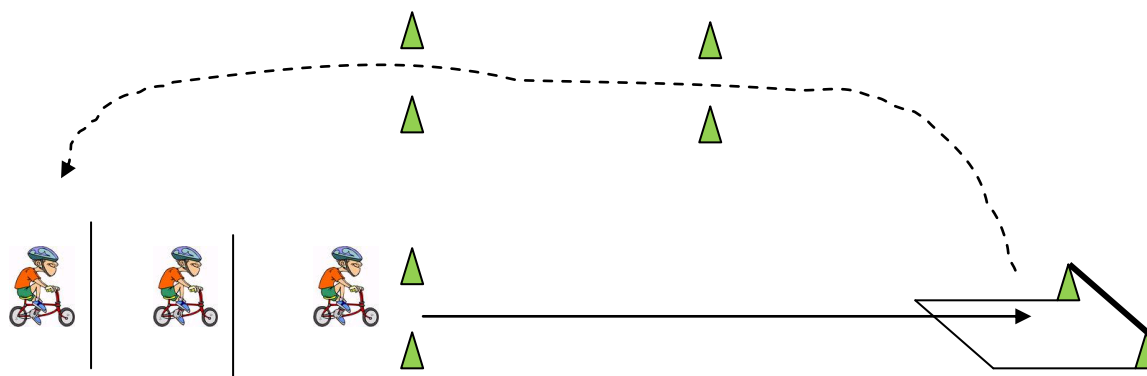


Engins roulants	Tous les cycles	Fiche A 2
 <h1 style="color: red; text-align: center;">LA MAISON</h1>		Compétence spécifique : S'arrêter

- **Gestion de la classe :** atelier / 3 ou 4 élèves / un engin par élève.

- **Matériel :** Plots pour délimiter l'espace ; deux cônes avec une baguette ; craie pour dessiner la « maison » ; un engin par élève.

- **Disposition de l'atelier :**



- **Consigne :**

« Je ne pars que lorsque le rouleur précédent est sur le couloir de retour. J'arrête mon engin dans la maison, sans faire tomber la baguette. Je reviens par le couloir de retour. »

- **Critère de réussite :**

Arrêter son engin dans la maison sans le faire sortir des limites et sans faire tomber la baguette.

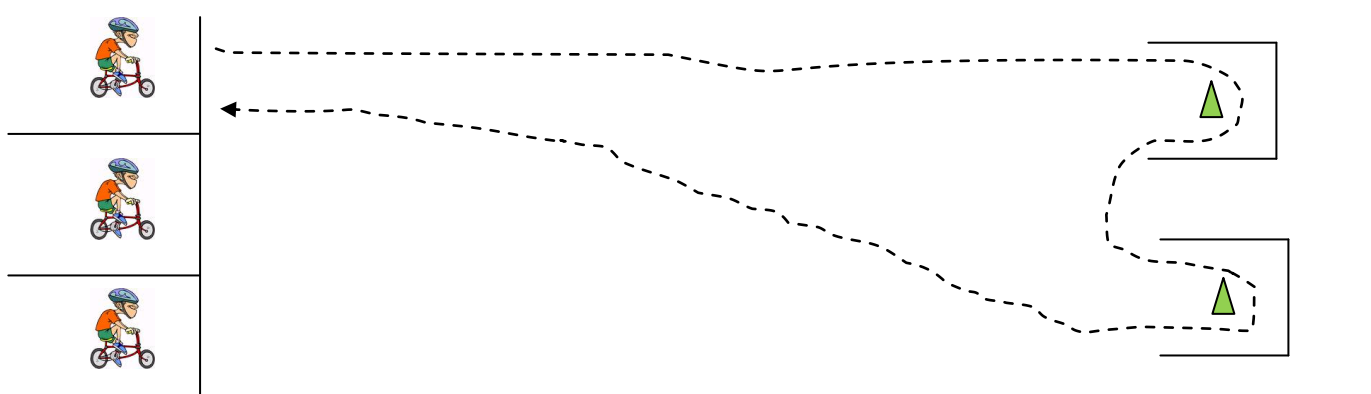
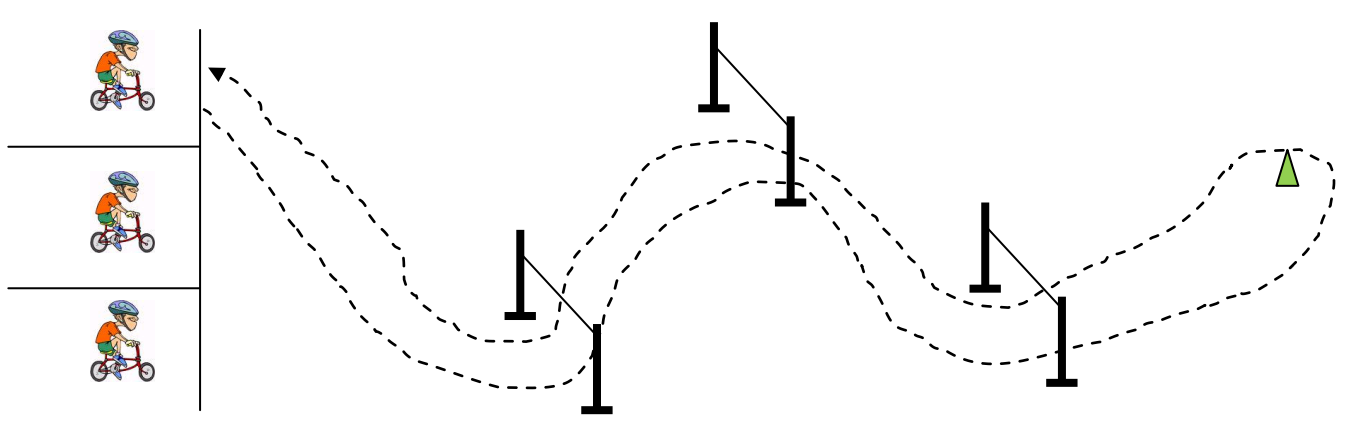
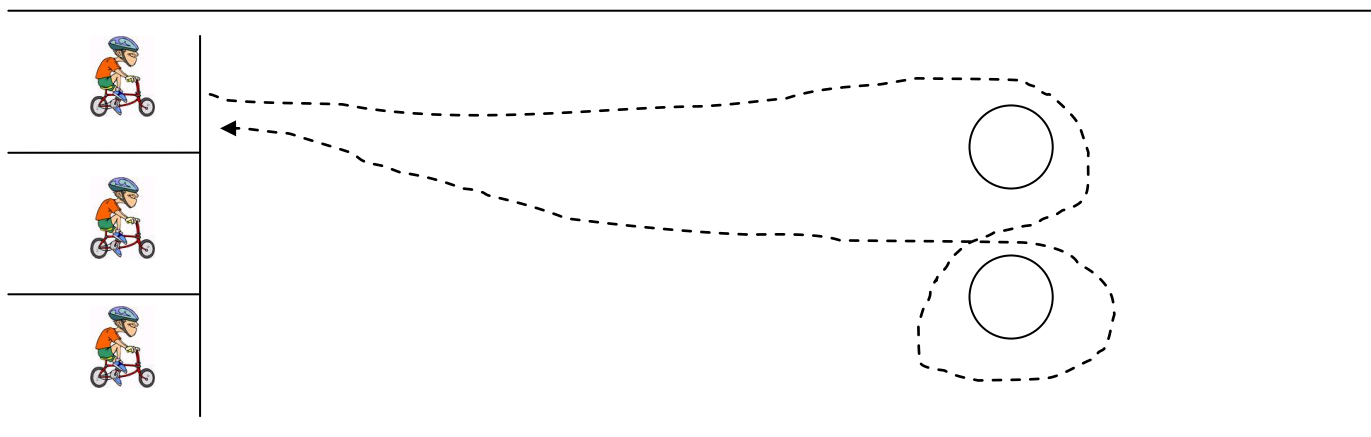
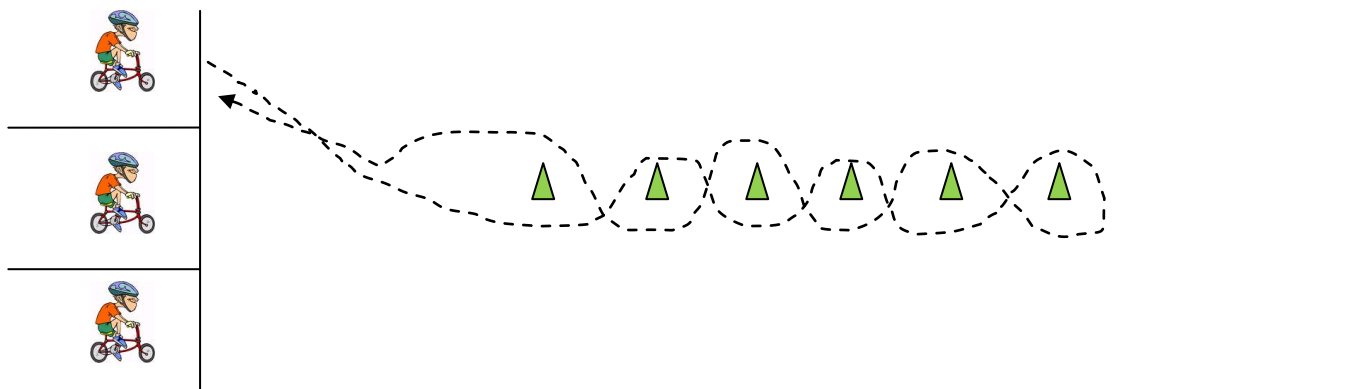
- **Critères de réalisation :**

Avec un vélo, avoir les mains sur les poignées de frein, puis freiner des deux freins.

Ne pas rouler trop vite.

Engins roulants	Tous les cycles	Fiche JEU
 <h1 data-bbox="384 152 719 208" style="color: red; text-align: center;">LE RELAIS</h1>	<b>Compétences spécifiques :</b> Se diriger, s'équilibrer, s'arrêter	

- **Gestion de la classe :** groupe classe / un engin par élève.
- **Matériel :** Plots, 2 cerceaux, jalons + socles + élastiques.
- **Disposition du jeu :**



**- Déroulement du jeu :**

Il s'agit d'une course de relais chronométrée. Chaque équipe se trouve sur une partie du terrain, avec un atelier à réaliser en relais.

Au top départ de l'enseignant, le premier rouleur de chaque équipe réalise l'action demandée puis revient dans sa maison, s'arrête et pose un pied à terre. A ce moment le deuxième rouleur peut partir. Lorsque le dernier joueur de l'équipe pose un pied dans sa maison, le chronomètre s'arrête pour l'équipe, mais continue de tourner pour chacune des autres équipes.

Quand toutes les équipes ont terminé, chaque équipe change d'atelier, et on procède de la même manière. Lorsque les quatre équipes sont passées dans tous les ateliers, l'enseignant additionne les durées de chaque équipe. Celle qui a mis le moins de temps a gagné.

**- Consigne :**



*« Dès que mon camarade est revenu dans sa maison et qu'il a posé un pied à terre, je peux partir à mon tour. Je réalise l'action sur mon atelier, je reviens dans ma maison et je pose un pied à terre. »*

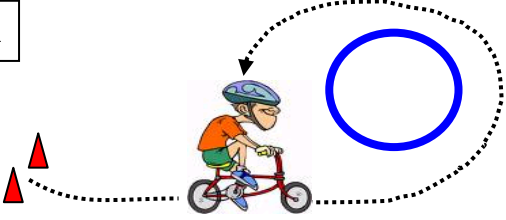


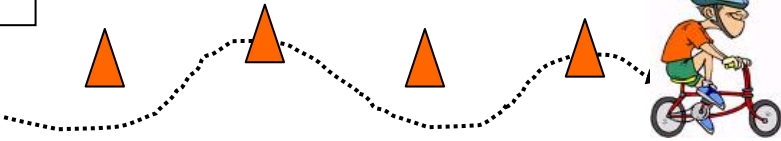


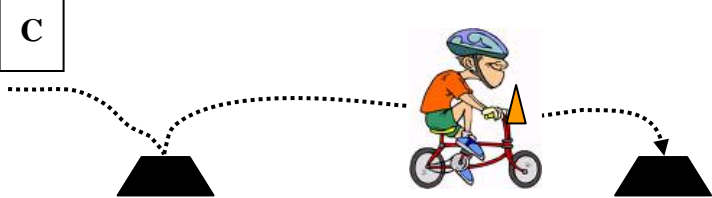


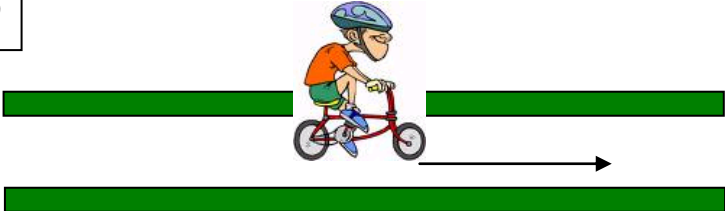


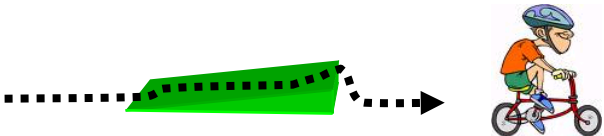


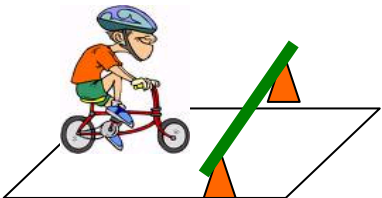




**- Critère de réussite :**



Réaliser les différentes actions.

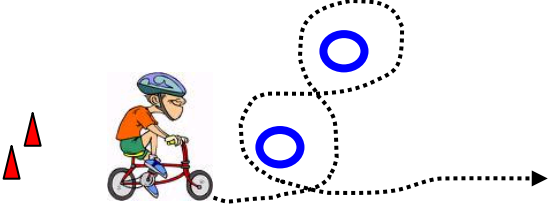


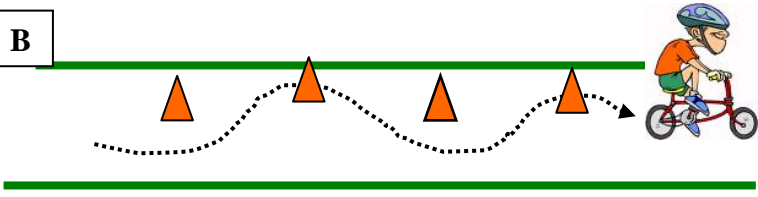


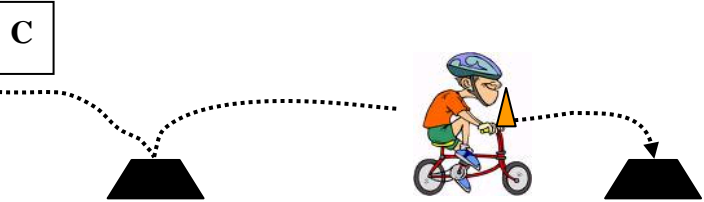


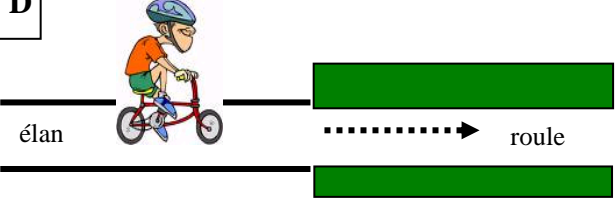


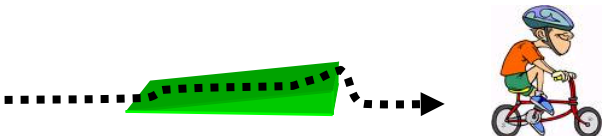







**- Critères de réalisation :**



Voir les fiches-ateliers.

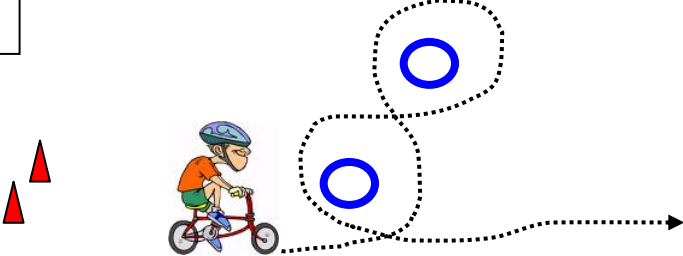


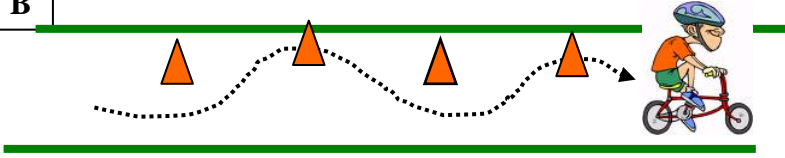


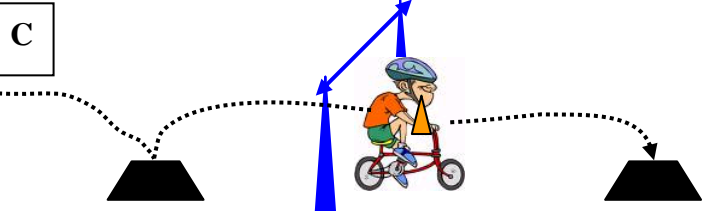


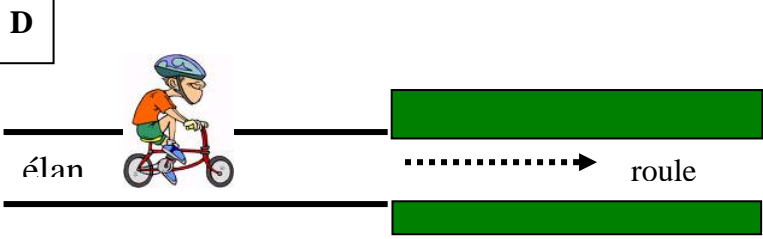


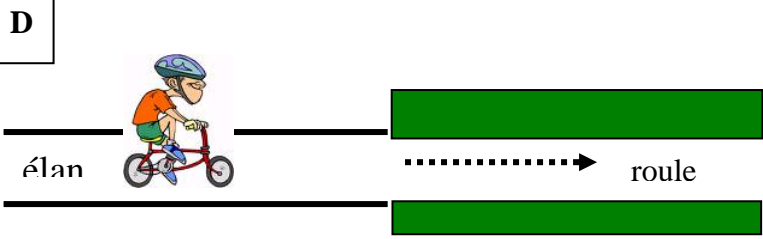


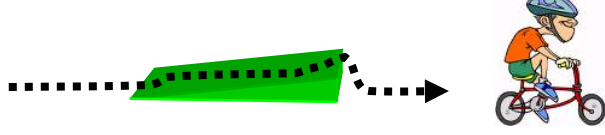


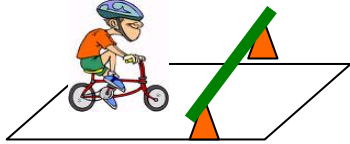


EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 1		Date : .....
	<b>L'observateur :</b> l'enseignant Il entoure la tête qui convient.	 <b>Le rouleur :</b> ..... Il réalise le circuit proposé.

<b>A</b> 	<i>Je décris un cercle sans le toucher.</i>  
<b>B</b> 	<i>Je slalome sans toucher les plots.</i>  
<b>C</b> 	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin, sans le faire tomber.</i>  
<b>D</b> 	<i>Je roule en ligne droite sans sortir du couloir.</i>  
<b>E</b> 	<i>Je franchis l'obstacle sans tomber.</i>  
<b>F</b> 	<i>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</i>  
<i>Je réalise tout le parcours sans m'arrêter.</i>	 

EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 2		Date : .....
	<b>L'observateur</b> : l'enseignant Il entoure la tête qui convient.	 <b>Le rouleur</b> : ..... Il réalise le circuit proposé.

<b>A</b> 	<i>Je décris un huit sans toucher les plots.</i>  
<b>B</b> 	<i>Je slalome :</i> - sans toucher les plots et sans sortir du couloir.  
<b>C</b> 	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin :</i> - sans le faire tomber.  
<b>D</b> 	<i>Je prends de l'élan et je me laisse rouler :</i> - en tenant le guidon à une main et sans sortir du couloir.  
<b>E</b> 	<i>Je franchis l'obstacle :</i> - sans tomber.  
<b>F</b> 	<i>Je m'arrête dans la zone sans faire tomber la latte.</i>  
<i>Je réalise tout le parcours sans m'arrêter.</i>  	

EPS	Les engins roulants	SR Situation de référence
La fiche de l'élève cycle 3		Date : .....
	<b>L'observateur</b> : l'enseignant Il entoure la tête qui convient.	 <b>Le rouleur</b> : ..... <i>Il réalise le circuit proposé.</i>

<b>A</b> 	<b>Je décris un huit :</b> - sans toucher les cerceaux. - sans poser pied à terre.  
<b>B</b> 	Je slalome : - sans toucher les plots - sans sortir du couloir - sans poser pied à terre.  
<b>C</b> 	<i>Je passe sous un obstacle :</i> - sans le toucher. - sans poser pied à terre.  
<b>D</b> 	<i>Je récupère un objet que je dépose plus loin :</i> - sans le faire tomber. - sans poser pied à terre.  
<b>D</b> 	Je prends de l'élan et je me laisse rouler : - en tenant le guidon d'une main. - sans sortir du couloir. - sans poser pied à terre.  
<b>E</b> 	<i>Je franchis l'obstacle :</i> - sans poser pied à terre.  
<b>F</b> 	<i>Je m'arrête sans faire tomber la latte, le vélo dans la zone et un pied posé à terre.</i>  

### *Situation de référence : la fiche du maître vélo cycle 1*

zones	Verbes d'action	Ce que je dois faire	Les critères de réussite
A Diamètre de 3m.	Se diriger	<i>Je décris un cercle</i>	<i>sans le toucher</i>
B 2m entre les plots	Se diriger S'équilibrer	<i>Je slalome</i>	<i>sans toucher les plots.</i>
C 10m	S'équilibrer Se propulser	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin</i>	<i>sans le faire tomber.</i>
D L = 10m l = 1m	Se propulser	<i>Je roule en ligne droite</i>	<i>sans sortir du couloir.</i>
E Plan incliné	S'équilibrer	<i>Je franchis l'obstacle</i>	<i>sans tomber.</i>
F Zone d'arrêt : 2m	S'arrêter	<i>Je m'arrête dans la zone</i>	<i>sans faire tomber la latte</i>

### *Situation de référence : la fiche du maître vélo cycle 2*

zones	Verbes d'action	Ce que je dois faire	Les critères de réussite
A 3m entre les plots	Se diriger	<i>Je décris un huit...</i>	<i>sans toucher les plots</i>
B 1,50m entre les plots 2m entre les lignes	Se diriger S'équilibrer	<i>Je slalome</i>	<i>sans toucher les plots et sans sortir du couloir</i>
C 10m	S'équilibrer Se propulser	<i>Je ramasse un objet que je dépose plus loin</i>	<i>sans le faire tomber</i>
D Zone de propulsion 10m Zone de roue 2m Largeur de couloir 1m	Se propulser	<i>Je prends de l'élan et je me laisse rouler</i>	<i>En tenant le guidon à une main et sans sortir du couloir</i>
E Plan incliné	S'équilibrer	<i>Je franchis l'obstacle</i>	<i>sans tomber</i>
F Zone d'arrêt : 2m	S'arrêter	<i>Je m'arrête dans la zone</i>	<i>sans faire tomber la latte</i>

### *Situation de référence : la fiche du maître vélo cycle 3*

zones	Verbes d'action	Ce que je dois faire	Les critères de réussite
A 3m entre les plots	Se diriger	<i>Je décris un huit</i>	<i>sans toucher les plots</i>
B 2m entre les plots 3m entre les lignes	Se diriger S'équilibrer	<i>Je slalome</i>	<i>sans toucher les plots et sans sortir du couloir</i>
C 10m	S'équilibrer Se propulser	<i>Je passe sous un obstacle Je ramasse un objet que je dépose plus loin</i>	<i>sans le faire tomber sans le faire tomber</i>
D Zone de propulsion 10m Zone de roue 2m Largeur de couloir 1m	Se propulser	<i>Je prends de l'élan et je me laisse rouler</i>	<i>En tenant le guidon d'une main sans sortir du couloir</i>
E Plan incliné	S'équilibrer	<i>Je franchis les 2 obstacles</i>	<i>sans tomber</i>
F Zone d'arrêt : 2m	S'arrêter	<i>Je m'arrête dans la zone</i>	<i>sans faire tomber la latte</i>

**NB :** Pour l'atelier « ramasser un objet et déposer plus loin », chaque enfant possède son propre foulard.

## E) Propositions de progression

Cette progression est adaptée aux trois cycles ; cependant les situations travaillant l'action « gérer son allure » s'adressent plus particulièrement aux C2 et C3.

<b>Tous les cycles</b>			
<i>N° séance</i>	<i>Thème de la séance</i>	<i>Contenus</i>	<i>Organisation</i>
1	- Savoir s'équiper - Manipuler son engin sans rouler	Fiche MAN 1	Grand groupe
2	- S'évaluer (SR1) - Manipuler son engin sans rouler	- Atelier : situation de référence SR (3/4 élèves) - Fiche D1 : le slalom (B) <b>en tenant le vélo avec une seule main</b> (3/4 élèves) - Fiche D1 : le slalom (A) <b>en vélo trottinette</b> (3/4 élèves) - Fiche D2 : le tour du plot (A) <b>en draisienne</b> (3/4 élèves)	4 ateliers
3	- Se diriger - S'équilibrer	- Fiche D1 : le slalom (différenciation → B et C) (3/4 élèves) - Fiche D2 : le tour du plot (A) (3/4 élèves) - Fiche D3 : le huit (A) (3/4 élèves) - Fiche E2 : le dernier arrivé (3/4 élèves)	4 ateliers
4	- Se diriger - S'équilibrer	- Fiche D2 : le tour du plot (différenciation → A et B) (3/4 élèves) - Fiche D3 : le huit (différenciation → A et B) (3/4 élèves) - Fiche E1 : le pont (3/4 élèves) - Fiche E2 : le dernier arrivé (3/4 élèves)	4 ateliers
5	- S'équilibrer - S'arrêter	- Fiche E1 : le pont (3/4 élèves) - Fiche E3 : L'objet déposé (3/4 élèves) - Fiche A1 : le stop (3/4 élèves) - Fiche A2 : la maison (3/4 élèves)	4 ateliers
6	- S'équilibrer - S'arrêter	- Fiche E3 : L'objet déposé (3/4 élèves) - Fiche A1 : le stop (3/4 élèves) - Fiche A2 : la maison (3/4 élèves) - Fiche G1 : le slalom à deux (3/4 élèves)	4 ateliers
7	- Se diriger - S'équilibrer - S'arrêter	Jeu : le relais	Grand groupe
8	- S'évaluer (SR2) - Gérer son allure	- Atelier : situation de référence SR (3/4 élèves) - Fiche G1 : le slalom (différenciation → A et B) <b>en levant une main</b> (3/4 élèves) - Fiche G1 : le slalom à deux (3/4 élèves) - Fiche G2 : les trains qui arrivent... (3/4 élèves)	4 ateliers