

## Adapter ses déplacements à des contraintes variées : **PLANCHE A ROULETTES**

### 1. Diversifier les situations pour relancer l'exploration

Thèmes	Organisation et principes didactiques de la tâche proposée	PLANCHE A ROULETTES
<b>Tous en même temps mais chacun pour soi</b>	Organisations collectives d'enfants jouant en parallèle à partir de la même consigne, l'activité étant animée par le maître -> Mise en place de règles de sécurité	<b>Dissocier les parties du corps pour varier les actions :</b> Assis, jambes devant, sur les côtés, sur le ventre, sur le dos, à genoux. Se déplacer en poussant sur les mains (Av., ARR.), se tirer à partir d'un support fixe (mur, corde..) Imiter les autres Prendre des objets posés sur des chaises
<b>Dans un pays</b>	Enfants jouant en parallèle, dans des espaces de travail délimités, définis par la possession d'un type d'objets ou par une règle	<b>Agir sur l'espace pour adapter son déplacement :</b> Jouer à s'arrêter dans un espace identifié : « le garage » Passer sur, ou sous le « pont », entre des repères, autour d'un plot Traverser la rivière aux crocodiles (s'élaner pour traverser une zone délimitée)
<b>Par 2</b>	Situations coopératives animées par le maître. Les paires, formées par affinités, partagent le même matériel et jouent en parallèle	<b>Agir avec un autre :</b> Pousser la planche du copain, le tirer avec une corde. Suivre le capitaine (à pied, ou sur une planche) Au signal, échanger son engin ( <i>peuvent être différents</i> )
<b>En groupe classe</b>	Grand groupe d'enfants jouant à partir d'une règle commune dans un espace collectif et recherchant un effet commun	<b>Agir en prenant en compte la règle avec le groupe :</b> Chacun dans sa maison, au signal « changer de maison » Transporter des cubes 1 par 1 pour faire une tour (à 2)

## Adapter ses déplacements à des contraintes variées : **PLANCHE A ROULETTES**

### 2. Stabiliser les dispositifs pour favoriser la structuration des apprentissages

<p><b>Chacun pour soi mais tous ensemble</b></p>	<p>Enfants jouant en parallèle dans les espaces « coins aménagés » de leur choix</p>	<p><b>Construire un jeu collectif à partir d'une histoire :</b> Il pleut, on rentre au garage. Circuler dans la ville (parcours balisés) Faire le marché (collecte d'objets)</p>
<p><b>Par 2, avec d'autres copains</b></p>	<p>Du plaisir de faire avec son copain... à l'ouverture à d'autres partenaires, à des rôles différents</p>	<p><b>S'associer pour faire :</b> Sur les parcours, des « gendarmes » font la circulation en levant un foulard rouge: « allez-y » « stop » <i>possibilité de faire des parcours en étoile avec un départ central.</i> Rouler à 2 avec 2 engins, se déplacer en se tenant. Rouler à 2 avec 1 engin</p>
<p><b>En atelier</b></p>	<p>Groupes de travail en parallèle dont la composition est stable et régulière. Les enfants respectent des règles collectives de vie et de jeu</p>	<p><b>Définir l'espace d'évolution :</b> Parcours avec une entrée, une sortie, de couleur... Varier le parcours avec des pentes <b>Associer une action motrice :</b> pousser 1 ballon sur un parcours <b>Donner des règles de fonctionnement:</b> le retour du parcours se fait de façon imposée: par ex. à pied en poussant la planche avec les mains</p>
<p><b>Une équipe, différents rôles</b></p>	<p>Recherche d'un but commun à tout le groupe, la règle créant différents statuts ou rôles coopératifs</p>	<p><b>Le déplacement est un moyen de jouer à plusieurs :</b> Jeux de relais : « La tournée du boulanger » des clients attendent leur pain dans leur maison, « Déménager la tour » : 2 équipes : les démonteurs / les remonteurs – une zone d'échange des éléments à mi-chemin.</p>

## Adapter ses déplacements à des contraintes variées : **PLANCHE A ROULETTES**

### 3. Transformer les situations pour favoriser le réinvestissement

<b>Chacun son idée</b>	Situation collective mais chaque enfant apporte sa propre réponse	Suivre un rythme musical (vite/lent) , associer un objet (foulard...) Associer un type de déplacement (courbe, droit...)
<b>Par 3, par 4</b>	Petits groupes jouant des rôles coopératifs ou antagonistes, la situation pouvant être collective	<b>S'associer pour interagir :</b> Suivre un capitaine en formation en V Circuler en tenant compte des autres dans un espace aménagé avec des codes de circulation (sécurité routière)
<b>A l'intérieur d'un atelier</b>	Ateliers autonomes avec répartition des tâches favorisant la coopération ou l'aide à l'apprentissage (auto-évaluation)	Un élève tire son camarade avec une corde pour suivre un parcours; au signal ils changent les rôles.
<b>En équipes ... en équipes</b>	De la coopération... à la recherche de stratégies collectives	