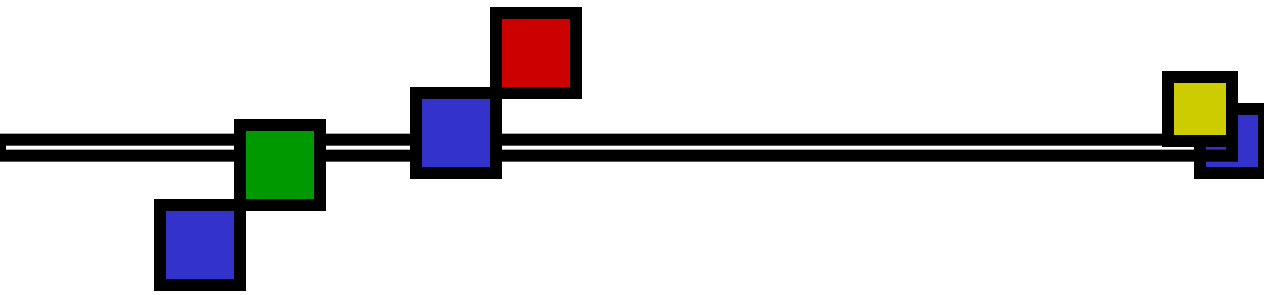


Les parcours aménagés

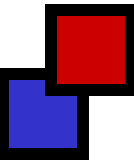
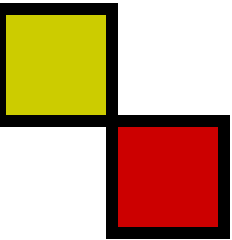


EPS 16



Définition

« Le parcours est le chemin choisi par l'enfant, pour le mener d'un point à un autre »



Bibliographie

Parcours aménagés à l'école maternelle .

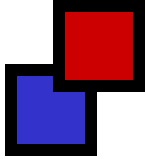
A.GOURINCHAS et E.MILLET

Editions Revue EPS



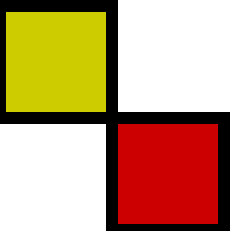
Les enjeux de formation

Les parcours mettent en jeu :

- La prise de risque (*ressources affectives*)
 - L'équilibration (*ressources bio-mécaniques*)
 - Le choix d'un itinéraire en prenant des repères : (*ressources bio-informationnelles*)
- 



Quelques précisions :

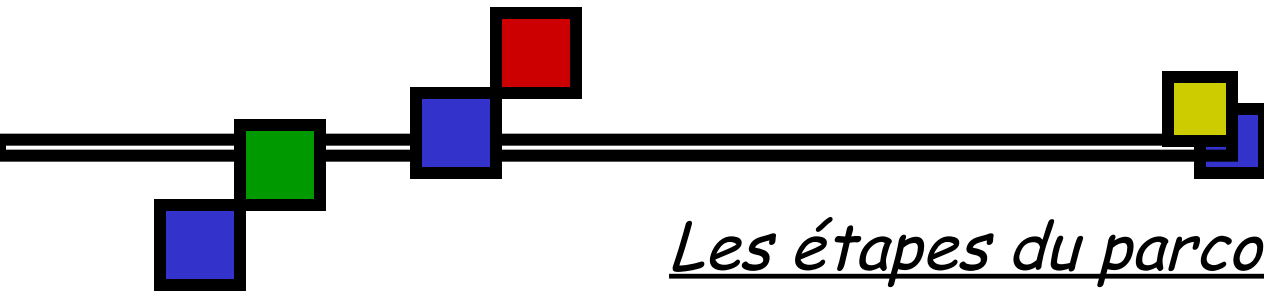


La prise de risque (situation inconnue, inhabituelle) est un facteur éducatif essentiel à l'éducation physique, les sollicitations affectives et émotionnelles mises en jeu, exigent des efforts d'adaptation que l'enfant doit réaliser.

La **sécurité passive** doit apporter la protection de l'enfant (elle est prévue dès la conception de la séance, des aménagements : surface de réception, distance de sécurité, présence de l'adulte)



La **sécurité active** s'inscrit dans la démarche d'enseignement (voir compétences transversales : mesurer les risques, se situer, moduler son énergie, adopter des règles de fonctionnement collectif)



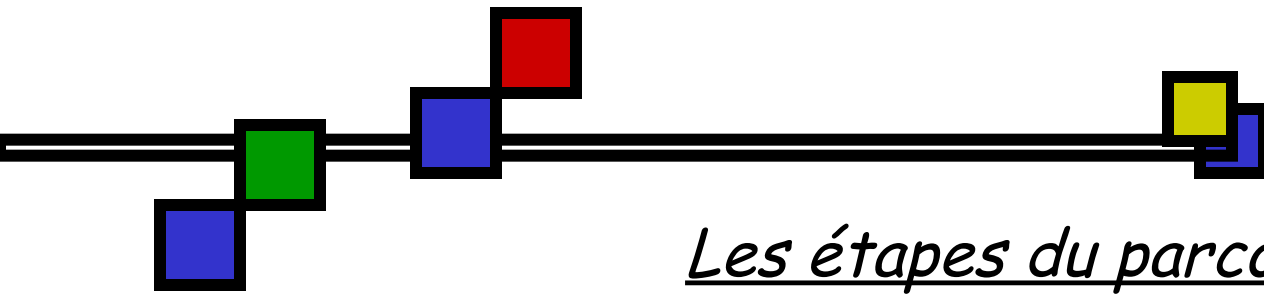
Les étapes du parcours :

1. Entrer dans l'activité / Explorer

Consigne :

« Aller d'une extrémité à l'autre sans tomber »

L'enseignant assure
la sécurité et le fonctionnement,
il encourage les recherches.



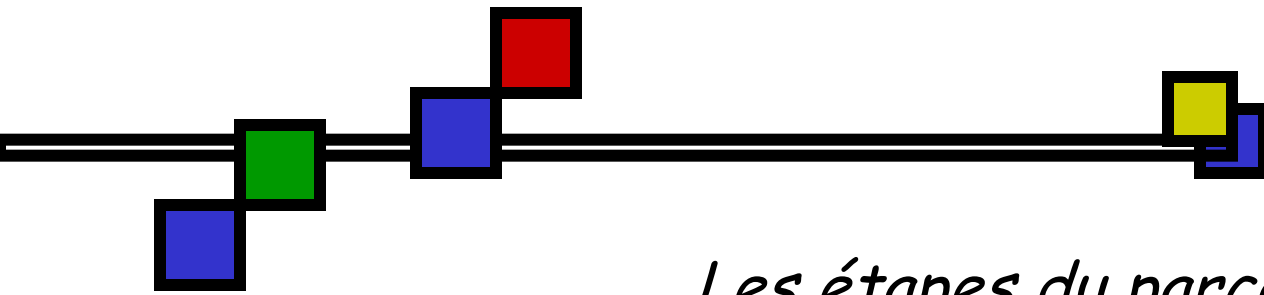
Les étapes du parcours :

2. Structurer l'activité :

Consignes afférentes à :

- Des actions motrices : franchir, ramper, glisser...
- L'orientation des déplacements : avant, arrière, côté...
- Des coordinations motrices associées : porter un objet, franchir un obstacle...
- Des relations à un camarade : faire avec, se croiser, faire comme...

L'enseignant relance l'activité
par ses consignes pour solliciter
des adaptations motrices.



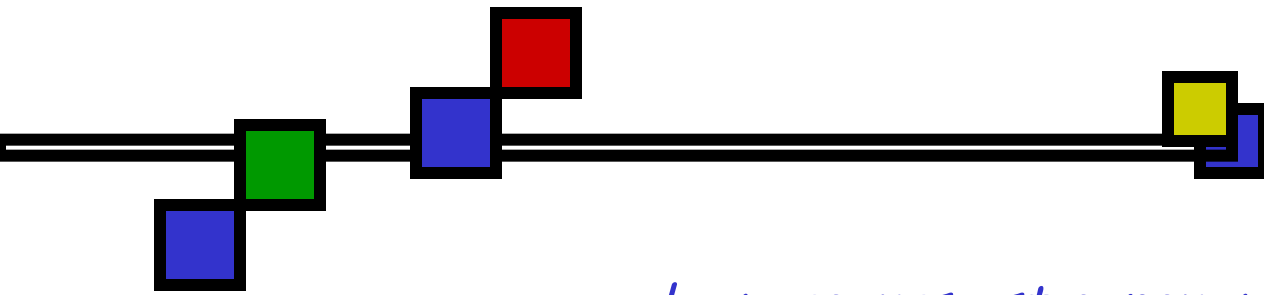
Les étapes du parcours

3. Réinvestir et combiner les actions

L'enseignant aide l'élève à se situer, construire un dispositif d'évaluation « ce que je sais faire » : Analyses :

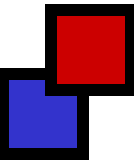
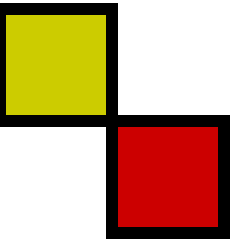
- quantitative (nombre de passages),
- qualitative (parcours vert, rouge, noir, à gommettes)

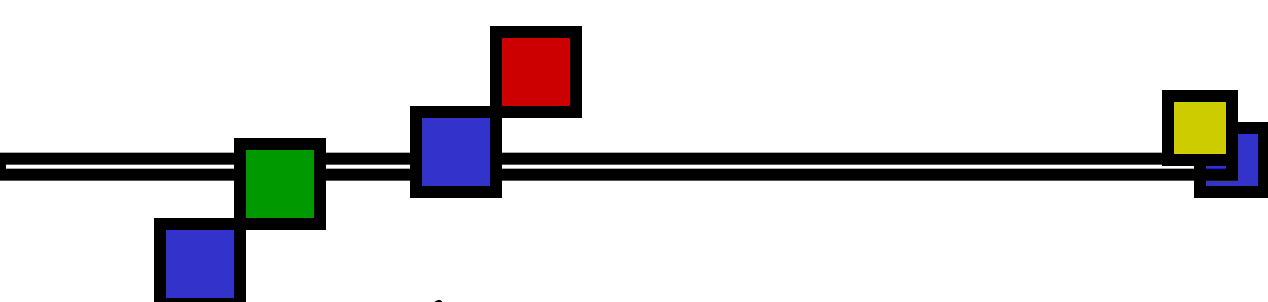
L'enseignant propose une finalité au parcours en insistant soit sur la « prouesse » vers l'escalade, soit sur l'esthétique vers la gymnastique.



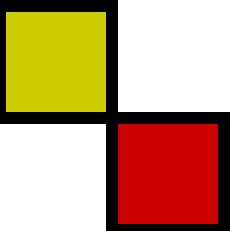
*Le parcours est conçu pour :
provoquer des actions motrices variées
développer le répertoire moteur de base*

- grimper (sur plan incliné, espaliers, blocs de différentes hauteurs...),
- sauter (tremplins, chute en contre-bas sur gros tapis...),
- glisser (banc incliné...),
- passer dessus-dessous (lattes, plinth, caisson),
- franchir un vide (espace entre 2 blocs),
- traverser en équilibre (poutre, barres, briques...),
- se suspendre...

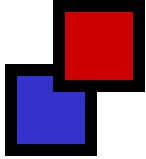




L'évolution des parcours : PS

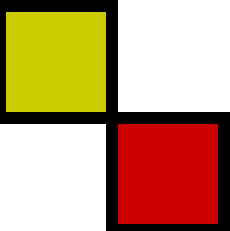


	Parcours de type	
TPS PS	<i>Promenade</i>	L'enfant découvre, s'adapte sans consigne. Quelques éléments évoluent au fil des séances. (« 5 sens »)
	<i>Découverte</i>	L'enfant vit tous les éléments du parcours pendant toute une semaine

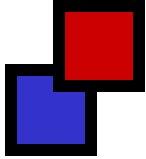




L'évolution des parcours : MS

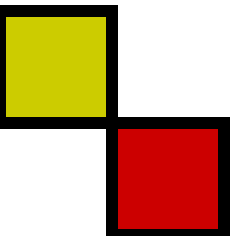


	Parcours de type :	
MS	<i>relationnels</i>	L'enfant regarde et imite l'autre/les autres. Début des relations enfant-enfant
	<i>stratégies</i>	Sur un parcours stable, l'enfant agit sur 2 ou 3 actions, il les enchaîne

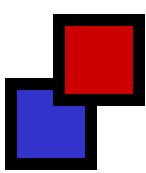


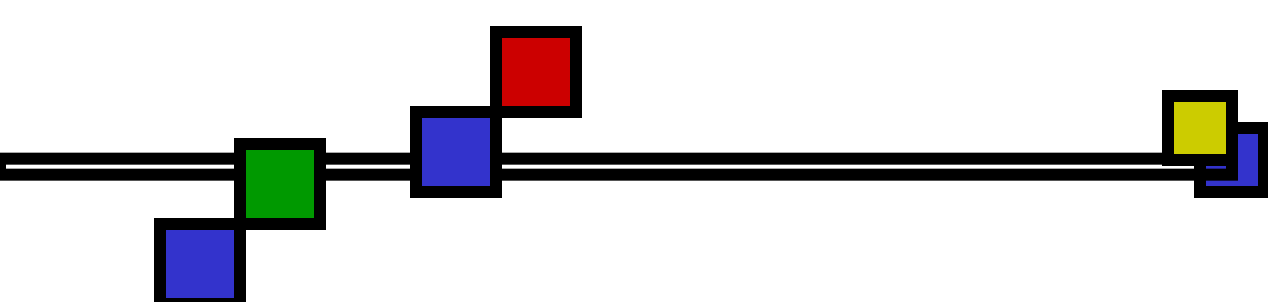


L'évolution des parcours : GS

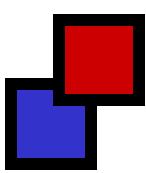


Parcours de type :		
GS	<i>objectifs</i>	Les parcours évoluent à chaque séance en fonction de l'objectif fixé. L'enfant enchaîne des actions relevant d'une même famille. (Act. athlétiques, gymniques...)
	<i>orientés spécifiques</i>	Sur des engins roulants. Rollers , tricycles, trottinettes...





Jeux de consignes à exploiter sur les parcours

- Au signal, jouer à se percher
 - Sur un rocher (brique...), s'équilibrer à 2
 - On se croise sur les bancs du parcours
 - Se déplacer sans toucher le sol «brûlant»
 - Rapporter le plus vite possible les foulards de son équipe
 - Le chat attrape les souris qui ne sont pas perchées au signal.
- 



Jeux de consignes à exploiter sur les parcours (fin)

- Course au trésor: rapporter des objets (plusieurs départs mais un seul circuit à suivre)
 - Le circuit des falaises : faire son chemin le plus haut possible, finir par un saut
 - Monter/ descendre : suivre un itinéraire imposé / sauter en contre-bas en fin de parcours ou rouler au sol
 - Concevoir un parcours avec toutes les actions motrices
 - Faire un parcours sans s'arrêter
- 