

novembre 2003



engins roulants

Éditorial

Des tricycles pour les plus petits aux déplacements sur route à bicyclette au cycle 3, les engins roulants doivent avoir leur place à l'École. Leur utilisation peut contribuer à la réalisation de nombreux objectifs. Des objectifs spécifiques à l'E.P.S. liés à la maîtrise de l'engin et à la gestion de l'effort, mais aussi des objectifs généraux par l'intégration de règles de vie collective et d'attitudes indispensables à un comportement citoyen. Cette activité peut être une base active pour l'enseignement de la sécurité routière ainsi que pour la mise en place de projets interdisciplinaires.

Ce document élaboré à l'issue d'un long travail de réflexion s'appuyant sur des recherches et expérimentations avec les classes, constitue une richesse pour les enseignants. Les progressions et les contenus proposés doivent faciliter la mise en œuvre de modules d'apprentissage.



Jean-Claude ROUANET
*Inspecteur d'académie
Directeur des services départementaux
de l'Éducation Nationale de la Sarthe*

SOMMAIRE

Présentation	page 4
Compétences visées par l'activité engins roulants	page 5
Démarche proposée	page 6
Les règles d'or	page 7
Cycle 1	page 10
Cycle 2	page 38
Cycle 3	page 61
Quelques repères pour l'observation	page 93
Fiches vierges (module d'apprentissage, situation)	page 94
Textes officiels et recommandations départementales	page 96
Parcours-test de maniabilité	page 98
Bibliographie	page 99

PRÉSENTATION

Ce document vous propose une démarche d'apprentissage à partir de situations adaptées à chaque cycle en regard d'une ou de plusieurs acquisitions liées à l'activité. Ceci n'exclue pas la possibilité d'utiliser, en fonction du niveau de pratique des élèves, d'autres situations ou des situations prises dans les autres cycles.

COMPÉTENCESA.P.S.ACQUISITIONSSAVOIRSSITUATIONS

Chaque acquisition sous-tend des savoirs.

Par acquisition, ces situations sont présentées sous forme de tableau, puis décrites.

C'est à partir du choix intentionnel des acquisitions, des savoirs et des situations que vous pourrez construire des modules d'apprentissage.

Mode d'emploi du document

1. La **situation de référence**, proposée pour chaque niveau, permet une **évaluation diagnostique** à partir de **comportements observables** choisis en fonction des **compétences attendues**.
2. L'**analyse des difficultés** rencontrées par les élèves conduit à un **choix de situations de remédiation adaptées**.
3. Le retour à la **situation de référence** utilisée comme **évaluation bilan** permet de mesurer les **progrès** (savoirs et performances) des élèves.

Des exemples de modules d'apprentissage sont proposés sur la base de cette démarche.

Des exemples de fiches (élèves - enseignant) sont donnés à titre indicatif.

Des repères favorisant l'observation vous sont proposés.

Certaines situations peuvent faire l'objet de plusieurs séances.

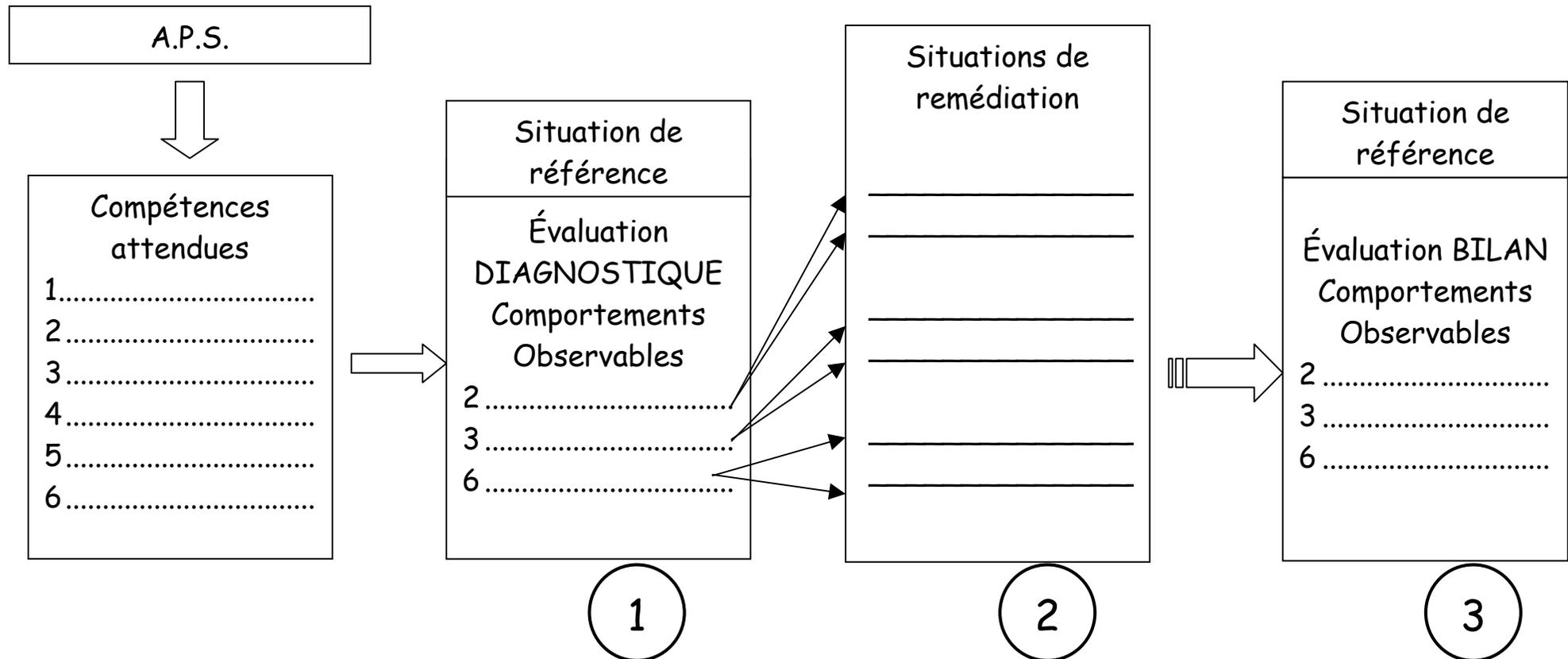
Une bibliographie vous est proposée.

COMPÉTENCES VISÉES PAR L'ACTIVITÉ ENGIN ROULANT

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	Être capable d'adapter ses déplacements à différents types d'environnement		
COMPÉTENCES GÉNÉRALES	<p>Être capable</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 de s'engager dans l'action 🚲 de se conduire dans le groupe en fonction de règles 	<p>Être capable</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 de s'engager lucidement dans l'action 🚲 d'appliquer des règles de vie collective 	<p>Être capable</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 de s'engager lucidement dans l'action 🚲 d'appliquer et de construire des règles de vie collective
CONNAISSANCES	Comprendre les règles impliquées par l'activité	Comprendre et retenir des savoirs précis concernant l'activité	Comprendre et retenir des savoirs précis concernant l'activité

Référence : Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire
B.O. hors série N°1 du 14 février 2002

DÉMARCHE PROPOSÉE POUR CONSTRUIRE UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE À PARTIR DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE



- ① La situation de référence permet une évaluation DIAGNOSTIQUE à partir de comportements observables choisis parmi les comportements attendus (en fonction de l'APS).
- ② Le constat des difficultés rencontrées par les élèves conduit à choisir des situations de remédiation adaptées.
- ③ Le retour à la situation de référence utilisée comme évaluation BILAN permet de mesurer les progrès des élèves.

LES RÈGLES D'OR

DÉFINITION DE L'ACTIVITÉ

À la fois moteur et pilote, l'élève maîtrise un engin roulant. Il traite des informations pour se déplacer dans un environnement donné en respectant des règles et des codes.

Cette activité favorise :

- 🚲 des apprentissages locomoteurs
- 🚲 la prise et la maîtrise de risques
- 🚲 l'éducation à la sécurité
- 🚲 des apprentissages interdisciplinaires.

ASPECTS MATÉRIELS

TYPES D'ENGINS ET ESPACES D'ÉVOLUTION CONSEILLÉS PAR CYCLE :

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Matériel Privilégier dès que possible l'utilisation du vélo, afin de favoriser la maîtrise de l'équilibre (éviter l'utilisation des stabilisateurs, lui préférer la technique de la «draisienne»).	Porteur Tricycle Patinette 2 roues...	Vélo - VTT Patinette	Vélo VTT
Site ou espace d'évolution De préférence faire évoluer les élèves en extérieur.	Préau Cour Plateau	Terrains variés (cour, stade, gymnase, piste...) en milieu protégé	Routes, chemins, terrains variés...

TENUE

- 🚲 Casque correctement fixé recommandé pour toute évolution sur 2 roues, **port obligatoire lors des sorties**
- 🚲 Gants conseillés
- 🚲 Éviter les vêtements amples (prise au vent, risque d'accrochage dans le pédalier ou les rayons). Contrôler le laçage des chaussures.

CHOIX DU MATÉRIEL

- 🚲 Utiliser un matériel réglé à la taille des élèves et en bon état.
 - 🚲 Vélos : privilégier, dès les cycles 1 et 2, les vélos
 - ❖ à deux freins
 - ❖ à roue libre (pas de pignon fixe)
 - ❖ à réglages faciles et rapides (systèmes à « blocage rapide » au niveau de la hauteur de selle et des roues).
 - 🚲 Autres engins : privilégier le système de transmission par chaîne (protection obligatoire par un carter).

MAINTENANCE

- 🚲 Stocker les engins roulants de façon à :
 - 🚲 favoriser leur rangement par les enfants (facilité d'accès, porte-vélo...)
 - 🚲 éviter leur détérioration (enchevêtrement pédale de l'un avec roue de l'autre, par exemple).
- 🚲 Au cycle 3, amener les élèves à assumer l'entretien des vélos (nettoyage, lubrification, réglages simples, contrôle de l'état des pneus et des freins...).

ASPECTS PÉDAGOGIQUES

SÉCURITÉ

Un déplacement ou une sortie avec une classe ne peut s'effectuer qu'après avoir fait vivre aux élèves un module d'apprentissage et fait passer les tests de maniabilité (voir contenu des tests pages 98).

Pour la préparation et la mise en place d'une sortie, se référer aux recommandations départementales : Édusarthe «Organiser les sorties scolaires» (extraits pages 96, 97).

Proscrire les temps d'activité libre. Être vigilant lors des phases d'installation ou de rangement du matériel, lors des pauses au cours des sorties...

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

- 🚲 Organiser la classe en deux ou trois ateliers :
 - 🚲 1^{er} cas : ateliers tous centrés vers l'activité avec une répartition des élèves
 - sur des ateliers identiques
 - sur des ateliers différents (situations différentes à chaque atelier : différenciation, adaptation aux engins, aux niveaux des élèves, ...).
 - 🚲 2^e cas : un ou deux ateliers centrés sur l'activité vélo, associés à un autre atelier E.P.S. (élèves en autonomie).
- 🚲 Matérialiser sans ambiguïté les espaces d'évolution (tracés, plots,...). Dans le cas d'un fonctionnement sur plateau par vagues, prévoir un couloir de retour matérialisé.
- 🚲 Le temps de pratique des élèves doit être privilégié. Pour cela :
 - 🚲 éviter les files d'attente (privilégier les dispositifs tels que les circuits, les parcours avec couloirs de retour)
 - 🚲 donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois
 - 🚲 permettre à l'élève d'être tour à tour cycliste et observateur quand les situations le permettent.

ASPECTS INTERDISCIPLINAIRES

Cette activité permet aisément de mettre en place des projets de classe interdisciplinaires :

- 🚲 Technologie : cyclotechnie, transmissions de mouvement, développements, leviers...
- 🚲 Éducation civique : code de la route, respect de règles, respect des autres, respect du matériel, entraide...
- 🚲 Découverte et respect de l'environnement
- 🚲 Géographie : lecture de cartes, vocabulaire géographique...
- 🚲 Mathématiques : vitesse, moyenne horaire, échelles, calculs de durée...
- 🚲 Sciences : appareil respiratoire, appareil circulatoire...
- 🚲 Français : vocabulaire spécifique...
- 🚲 Histoire : évolution des moyens de transport...

CYCLE 1

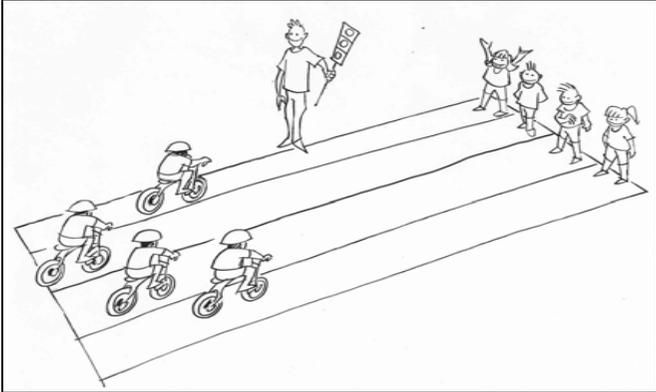
Acquisitions - savoirs - situations	page 11
Situation de référence	page 12
Pour aller plus loin	page 14
Situations de remédiation	page 15

CYCLE 1

Situation de référence : 1,2,3, FEU ROUGE pages 12 et 13

ACQUISITIONS	SAVOIRS	SITUATIONS	
MAÎTRISE DE L'ENGIN	Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant	🚲 Les draisienues et les patinettes 🚲 À cheval 🚲 La course de chars	Page 15 Page 16 Page 17
	S'équilibrer longtemps	🚲 La flaoue d'eau 🚲 Relax 🚲 Les déménageurs	Page 18 Page 19 Page 20
	Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés	🚲 À côté de 🚲 Slaloms	Page 21 Page 22
	Changer de direction	🚲 Les angles droits 🚲 La flèche surprise	Page 23 Page 24
	Maîtriser et contrôler sa vitesse	🚲 Les zones	Page 25
MAÎTRISE DES DÉPLACEMENTS PILOTAGE	Adapter sa vitesse et sa trajectoire	🚲 Les trois couleurs 🚲 Suivez le guide 🚲 Le cycliste et le piéton 🚲 Du bon côté	Page 26 Page 27 Page 28 Page 29
	Circuler parmi des obstacles mobiles	🚲 Les coffres à jouets 🚲 Pas de collision	Page 30 Page 31
	Circuler avec les autres en coopération	🚲 Le foulard rouge	Page 32
GÉRER SA SÉCURITÉ	Accepter de prendre des risques (vitesse, équilibre) et contrôler ses émotions	🚲 La pente 🚲 La prise d'élan	Page 33 Page 34
	Connaître et respecter des règles simples de sécurité (code de la route/équipement) et de circulation	🚲 Attention 🚲 Le grand huit	Page 35 Page 36
ÉLARGIR SON ESPACE D'ACTION CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE	Construire un projet de déplacement	🚲 Le parcours jalonné	Page 37

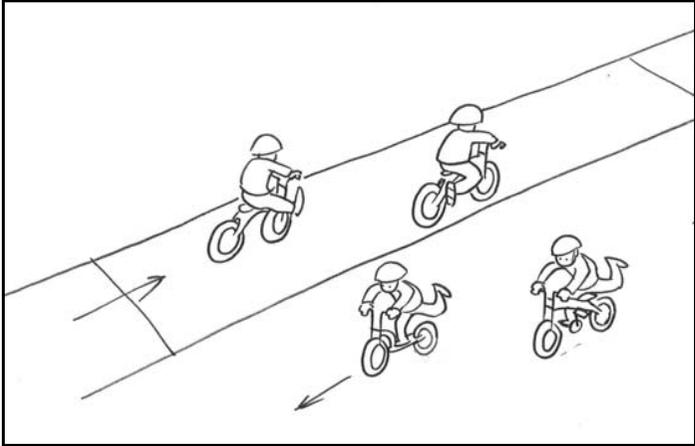
CYCLE 1	Porteur	X	SITUATION DE RÉFÉRENCE
	Vélo -V.T.T.	X	
	Autre 2 roues	X	

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
1, 2, 3, FEU ROUGE !	<p>Plateau délimité en couloirs</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Chaque cycliste en face de son piéton-but immobile 🚲 Meneur face aux cyclistes <div style="text-align: center;">  </div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 20px;"> Être le premier à rejoindre son piéton-but </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Avancer pendant le décompte 🚲 S'immobiliser à la présentation du feu rouge 🚲 Tout joueur fautif s'immobilise (pied à terre) pendant un décompte
	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Porteurs variés en fonction des disponibilités matérielles 🚲 Choix des engins et de leur utilisation laissé à l'initiative du maître ou de l'élève 🚲 Un feu rouge 	<p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Par binôme : un cycliste/ un piéton-but 🚲 Changer les rôles pour une 2^e manche
		<p>Pour le meneur : Compter lentement, à voix haute « 1, 2, 3 » et montrer le feu rouge.</p>

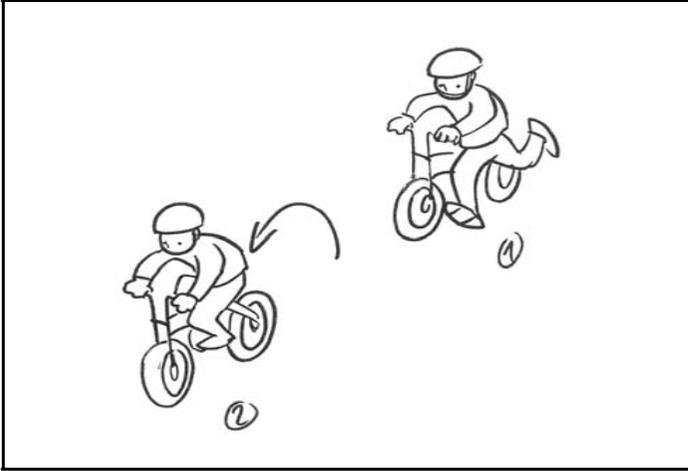
POUR ALLER PLUS LOIN au CYCLE 1

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<p>Sur porteurs ou 2 roues, dans un milieu aménagé :</p> <p>🚲 l'élève est capable de se déplacer parmi des obstacles fixes (ou mobiles) en maîtrisant son équilibre, sa vitesse et sa trajectoire.</p> <p>🚲 Il est capable de respecter quelques règles simples de circulation.</p>	<p>🚲 Ne démarre pas</p>	<p>🚲 Les draisiennes et les patinettes / A cheval</p> <p>La pente</p>
	<p>🚲 Ne patine pas, ne pédale pas</p>	<p>🚲 Les draisiennes et les patinettes</p>
	<p>🚲 Ne sait pas s'arrêter</p>	<p>🚲 Les zones / Le cycliste et le piéton</p>
	<p>🚲 Ne roule pas droit (direction)</p>	<p>🚲 À côté de / Slaloms / Les angles droits</p> <p>La flèche surprise / Les trois couleurs</p> <p>Suivez le guide / Parcours jalonné</p> <p>Les coffres à jouets / Le foulard rouge</p>
	<p>🚲 Ne respecte pas la règle</p>	<p>🚲 La flèche surprise / Les zones</p> <p>Du bon côté / Attention</p> <p>Le foulard rouge / Le grand huit</p>
<p>🚲 Sur 2 roues, ne s'équilibre pas</p>	<p>🚲 Relax / La flaque d'eau</p> <p>Les déménageurs / La prise d'élan</p>	

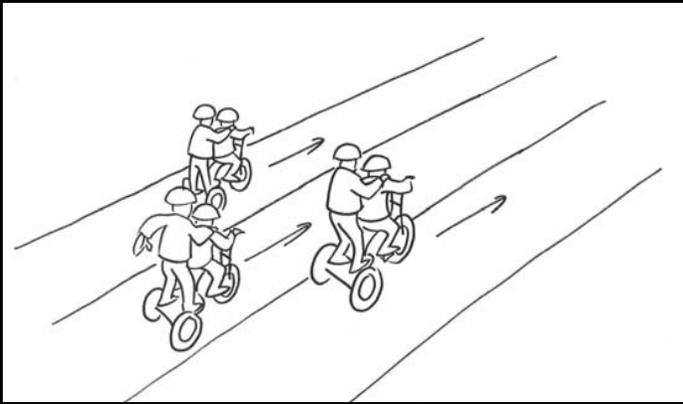
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES DRAISIENNES ET LES PATINETTES	<p>Parcours délimité en couloirs ou circuit fermé (avec ou sans obstacles)</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève. Adapter la hauteur de selle afin de permettre la pose des deux pieds simultanément au sol.</p> <p>Organisation de la classe : Par vagues</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Être le premier à atteindre la ligne d'arrivée</p> </div> <p>🚲 Déplacement en draisienne (assis sur la selle sans utiliser les pédales) ou en patinette (un pied sur une pédale, l'autre en poussée sur le sol)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la forme du parcours (plus ou moins large, ligne droite, courbe, demi-tour, slalom plus ou moins ouvert...). 2. Varier le rythme d'alternance des poussées : par exemple gauche/gauche/droite/droite. 3. Patiner pied opposé. 4. Jeu de «Loup» avec prise de foulard. Réduire l'espace d'action. 5. Jeux de relais.

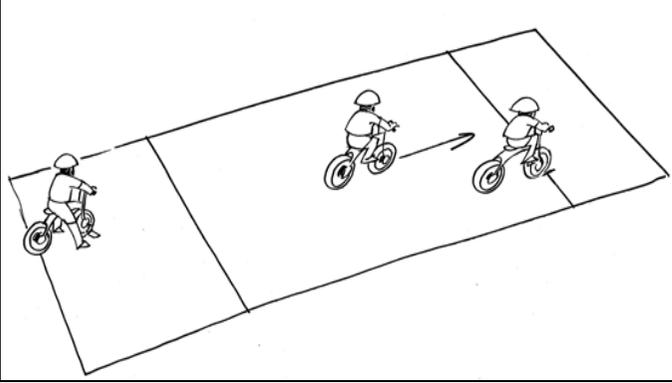
CYCLE 1 - 2	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
À CHEVAL	<p>Plateau</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève <small>🚲</small> Cycle 1 : porteur ou patinette <small>🚲</small> Cycle 2 : tous types d'engins roulants</p> <p>Organisation de la classe : Élèves en dispersion</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> Prendre de l'élan, puis enfourcher l'engin roulant </div> <p><small>🚲</small> Rester équilibré sur l'engin</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enfourcher à droite, à gauche. 2. Descendre de la même façon. 3. Enchaîner montée et descente en alternant les côtés : montée à gauche, descente à gauche, montée à gauche, descente à droite...

CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant
	Vélo -VTT			
	Autre 2 roues			

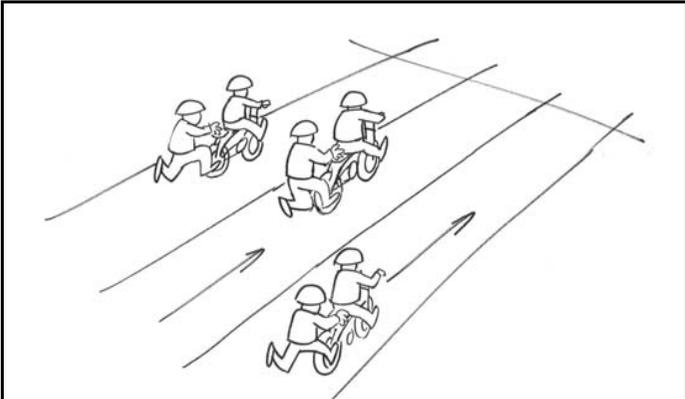
SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA COURSE DE CHARS	<p>Plateau délimité en couloirs ou circuit fermé</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par doublette</p> <p>Organisation de la classe : Par doublettes : un pédaleur / un passager debout sur la plate-forme (ou essieu arrière)</p>	<p>Être le premier à atteindre la ligne d'arrivée</p> <p>🚲 Le passager ne patine pas, ne pédale pas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la forme du parcours. 2. Ajouter une pente au parcours (plan incliné).

CYCLE 1	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

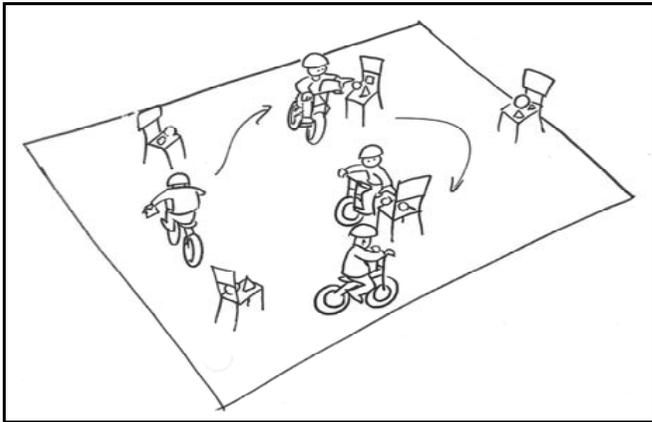
SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA FLAQUE D'EAU	<p>Espace d'action délimité, représentant une grande flaqué d'eau</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève</p> <p>Organisation de la classe : Classe en dispersion</p>	<p>Traverser la flaqué sans mettre le pied dans l'eau</p> <p>🚲 Prendre de l'élan, puis faire roue libre</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la largeur de la flaqué. 2. Tenir le guidon d'une seule main.

CYCLE	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		

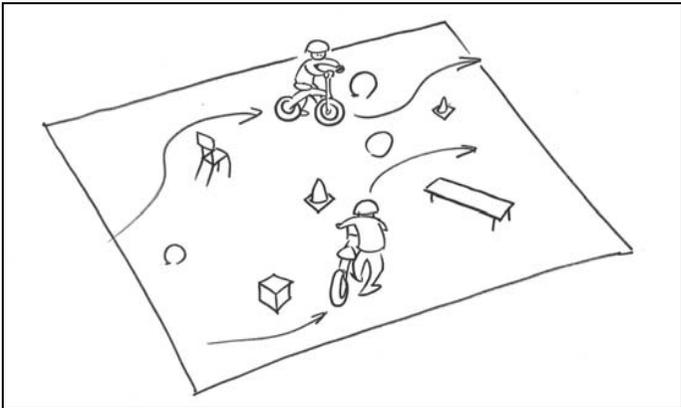
1	Autre 2 roues	X		
----------	---------------	---	--	--

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
RELAX !	<p>Parcours délimité en couloir ou en circuit fermé avec ou sans obstacles</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par doublette</p> <p>Organisation de la classe : En doublette : un pousseur / un cycliste Par vagues</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Le pousseur, à pied, propulse le cycliste (poussée de la main dans le dos) 🚲 Le cycliste est sur l'engin, en roue libre 🚲 Les deux équipiers doivent franchir la ligne d'arrivée en étant en contact 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le cycliste peut être tracté (avec une corde par exemple). 2. Le cycliste peut franchir seul la ligne d'arrivée. 3. Imposer des positions différentes au cycliste : debout sur les pédales, guidon tenu d'une seule main... 4. Varier la forme du parcours (ligne droite, courbe, demi-tour, slalom plus ou moins ouvert...).

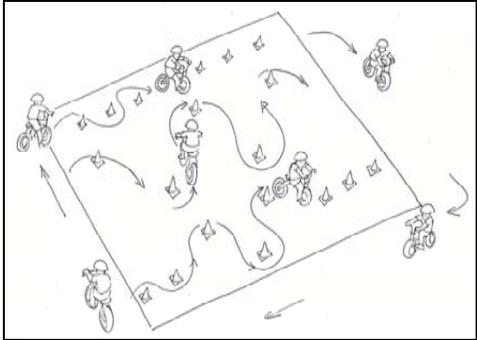
CYCLE 1	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES DÉMÉNAGEURS	<p>Plateau délimité. Des chaises en dispersion dans l'espace. Deux ou trois objets divers déposés sur chaque chaise.</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plusieurs chaises 🚲 Divers objets de formes et de tailles différentes <p>Organisation de la classe : En dispersion</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Déménager un objet de son choix d'une chaise à une autre, sans poser le pied à terre</p> </div> <p>🚲 Un seul objet déménagé à la fois</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendre l'objet avec une main, le déposer avec l'autre. 2. Associer les objets avec les chaises (les objets bleus sur les chaises bleues...). 3. Imposer un lieu de dépôt commun (sur une table). 4. Imposer un parcours (chaises en cercle numérotées, par exemple) avec autorisation de dépassement.

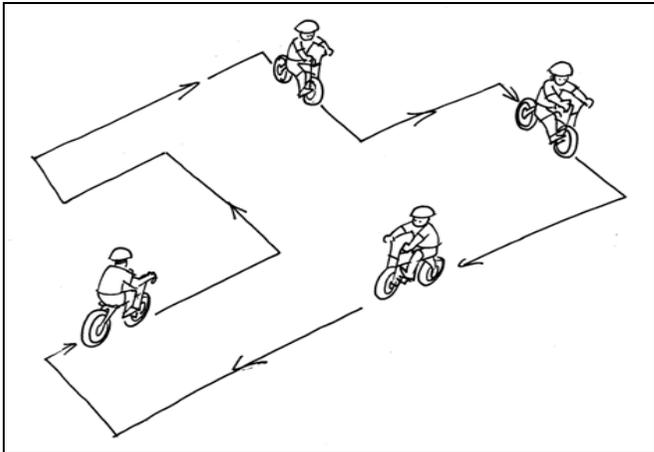
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>À CÔTÉ DE...</p>	<p>Plateau délimité (point de départ, point d'arrivée) et aménagé de quelques obstacles : bancs, cônes, cerceaux, chaises...</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève L'élève à pied à côté de son engin roulant</p> <p>Organisation de la classe : Classe entière ou demi-classe</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Rejoindre l'arrivée en évitant les obstacles</p> </div> <p>🚲 Conduire son engin roulant en restant à côté. Ne pas l'enfourcher.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter le nombre d'obstacles. 2. Imposer un parcours (slalom, passages obligés...). 3. Effectuer une course en traversée entre plusieurs élèves.

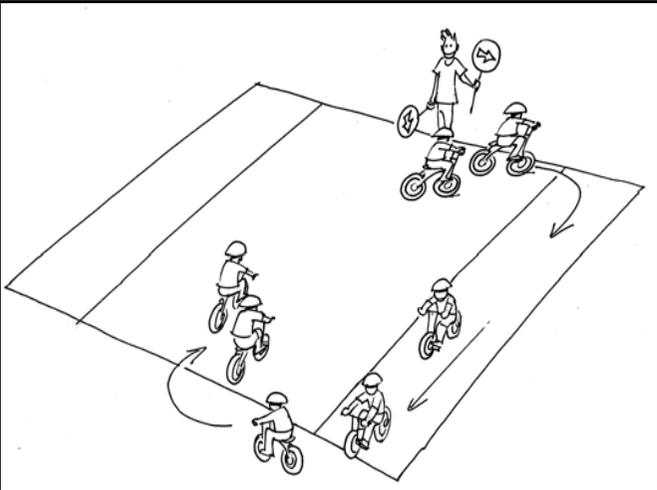
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
SLALOMS	<p>Plateau partagé en 3 couloirs</p> <p>Un slalom fléché dans chaque couloir :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Un slalom fermé (plots alignés tous les deux mètres) Ⓢ Un slalom large (plots décalés , 4m en largeur et 4m en longueur) Ⓢ Un slalom varié (plots décalés irrégulièrement) Ⓢ Prévoir un couloir de retour <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Un engin roulant par élève Ⓢ Des cônes et des flèches pour délimiter les slaloms <p>Organisation de la classe : Les élèves évoluent librement sur le slalom de leur choix, en respectant une distance suffisante entre chaque cycliste</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">Réussir les trois slaloms</div> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Imposer l'utilisation du couloir pour le retour Ⓢ Possibilité d'effectuer plusieurs essais 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les distances entre les cônes. 2. Réussir le même slalom plusieurs fois. 3. Réussir en enchaînant les trois slaloms. 4. Faire une course avec des slaloms identiques (ou un relais par équipe).

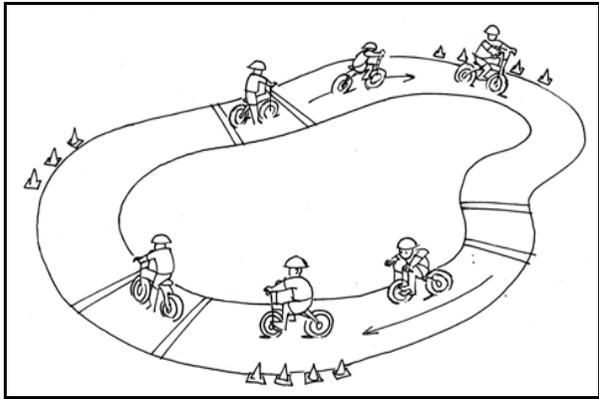
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Changer de direction
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES ANGLES DROITS	<p>Un parcours tracé au sol comportant plusieurs virages à angles droits</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève</p> <p>Organisation de la classe : En file, travail individuel Multiplier les points de départ sur le parcours</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Faire le tour en suivant le tracé</p> </div> <p>🚲 Rouler sans se toucher, sans se dépasser</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rouler à deux, de chaque côté du tracé, en restant côte à côte. 2. Rouler à deux, de chaque côté du tracé, une file dans un sens, l'autre file dans l'autre sens (se croiser).

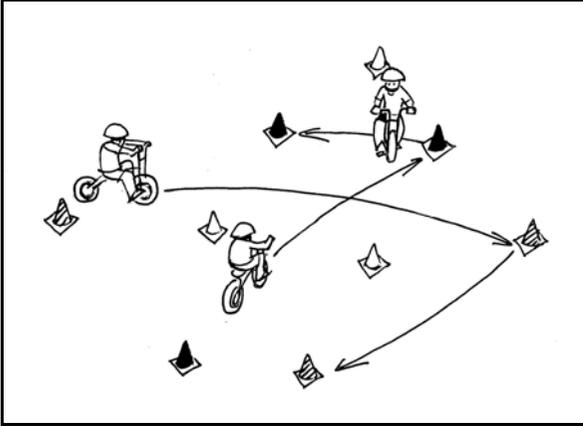
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Changer de direction
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA FLÈCHE SURPRISE	<p>Plateau d'évolution délimité avec un couloir de retour de chaque côté</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Deux panneaux portant une flèche (une dans chaque sens) pour le meneur de jeu <p>Organisation pédagogique : Par vagues successives de trois ou quatre élèves</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Suivre la direction indiquée par la flèche</p> </div> <p>Pour l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Présenter un panneau lorsque les cyclistes arrivent à l'extrémité du terrain <p>Pour les cyclistes :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Changer de direction selon la flèche présentée pour revenir par le couloir correspondant 🚲 Se placer derrière les autres vagues 	<ol style="list-style-type: none"> 1. En file indienne, le meneur présente un panneau à chaque enfant. 2. Ajouter un troisième panneau bi-directionnel, laissant le choix aux élèves. 3. Ajouter des obstacles.

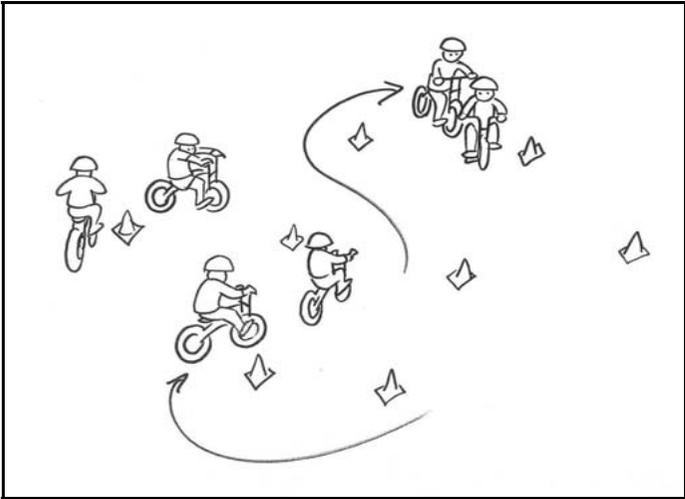
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Maîtriser et contrôler sa vitesse
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES ZONES	<p>Un parcours en circuit, comportant plusieurs zones balisées :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 cônes (ou lattes) orange délimitant des zones de ralentissement 🚲 cônes (ou lattes) rouges délimitant des zones d'arrêt  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Lattes rouges : zone d'arrêt 🚲 Cônes orange : zone de ralentissement <p>Organisation pédagogique : Classe entière répartie sur tout le parcours</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Réaliser le parcours </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ralentir entre les cônes orange 🚲 S'arrêter entre les lattes rouges puis repartir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les longueurs des zones d'arrêt et de ralentissement. 2. Hors des zones, rouler de plus en plus vite.

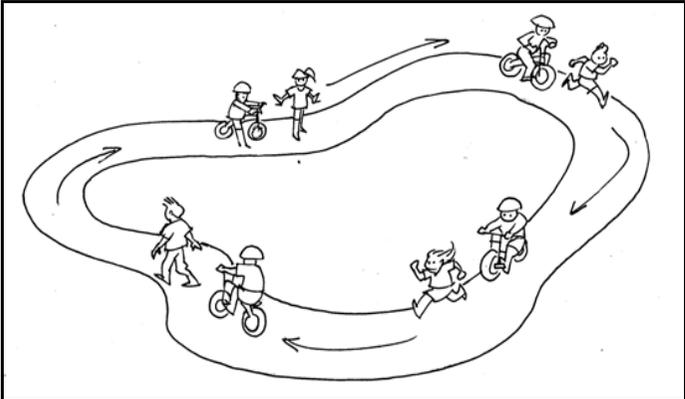
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES TROIS COULEURS	<p>Plateau comprenant trois ateliers identiques</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plots de 3 couleurs différentes par atelier 🚲 Foulards ou dossards pour distinguer les groupes <p>Organisation de la classe : Elèves répartis équitablement dans chaque atelier. Dans chaque atelier, faire 3 groupes. Chaque groupe est associé à une couleur de plots. Elèves en dispersion dans chaque atelier.</p>	<p>Se déplacer de plot en plot sans provoquer de collision</p> <p>🚲 Ne passer que par les plots de la couleur correspondant à son groupe</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les distances entre les plots. 2. Effectuer les déplacements sans s'arrêter. 3. Ne pas effectuer deux fois le même parcours. 4. Changer de couleur après un certain temps ou au signal du meneur.

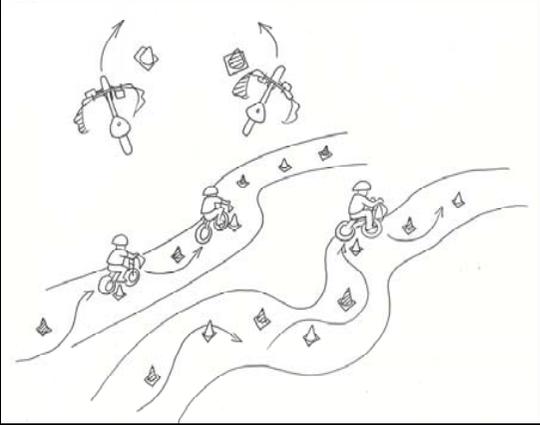
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
SUIVEZ LE GUIDE	<p>Plateau délimité avec des repères dispersés (plots, coupelles)</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plots ou coupelles 🚲 Un engin roulant par élève <p>Organisation de la classe : Elèves par doublette : un meneur / un suiveur Doublettes en dispersion</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Pour le meneur : se déplacer librement sur le plateau en contournant les repères</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Pour le suiveur : sivre les déplacements du meneur en maintenant l'écart</p> </div> <p>🚲 Changer régulièrement les rôles</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un meneur avec plusieurs suiveurs. 2. Inverser les rôles au passage dans une zone indiquée. 3. Varier les vitesses au signal du meneur (signal visuel, signal sonore). 4. Varier les obstacles (couloirs, cerceaux...).

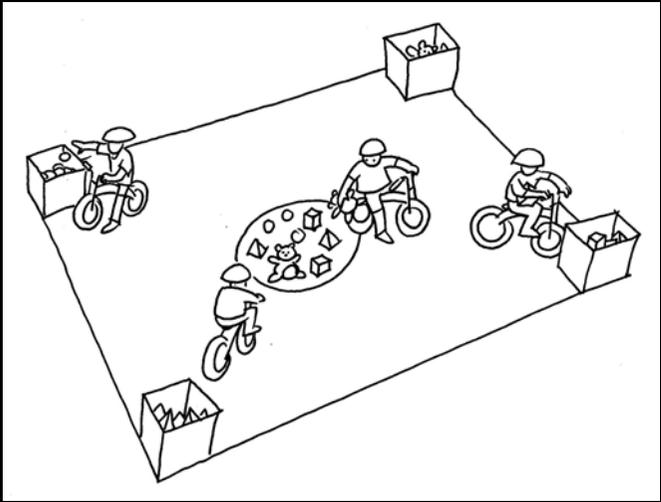
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE CYCLISTE ET LE PIÉTON	<p>Circuit(s) tracé(s) au sol (ou plateau avec des repères balisant des parcours)</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plots ou coupelles pour baliser le parcours <p>Organisation de la classe : Par doublette : un piéton / un cycliste Au départ, les doublettes sont réparties sur le circuit.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Pour le cycliste : suivre son piéton</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Pour le piéton : marcher, courir, s'arrêter, accélérer, ralentir... en suivant le parcours</p> </div> <p>🚲 Changer les rôles</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Déplacements libres sur un plateau avec des repères dispersés. 2. Un piéton avec plusieurs cyclistes.

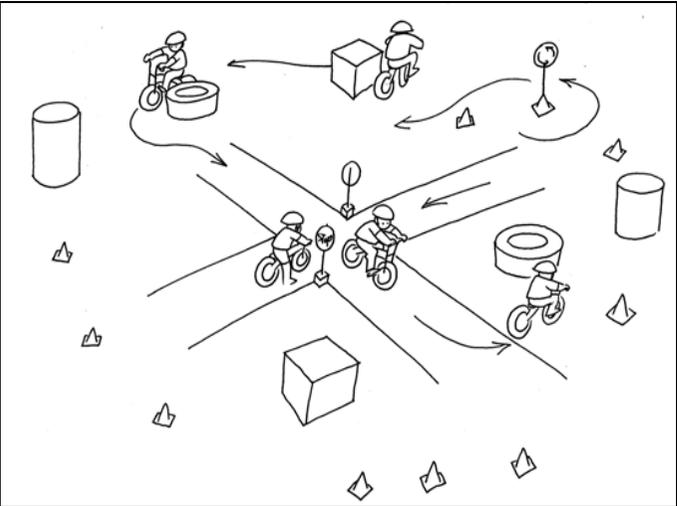
CYCLE 1 - 2	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
DU BON CÔTÉ	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plusieurs couloirs, de formes diverses tracés au sol 🚲 Des obstacles (cônes, coupelles) bleus et rouges disséminés dans les couloirs (« au milieu de la route ») 🚲 Pour chaque engin roulant, un foulard bleu attaché au guidon à gauche, un foulard rouge attaché au guidon à droite <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Cônes ou coupelles bleus et rouges 🚲 Foulards bleus et rouges <p>Organisation de la classe : Élèves répartis sur les différents couloirs Chaque élève change de couloir régulièrement</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Circuler dans tous les couloirs en contournant les plots par le bon côté</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Contourner les plots en associant la couleur du plot et la couleur du foulard 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la distance entre les plots. 2. Varier la position des plots par rapport aux bords du couloir. 3. Introduire une notion de vitesse (limiter le temps).

CYCLE 1 - 2	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo - VTT	X		
	VTT	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LES COFFRES À JOUETS</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau carré délimité 🚲 Zone centrale avec de nombreux objets 🚲 Une caisse à chaque coin du carré  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par cycliste 🚲 De nombreux objets divers : les « jouets » de quatre catégories différentes 🚲 4 caisses (une par catégorie de «jouets») <p>Organisation de la classe : Élèves en dispersion Possibilité de multiplier les ateliers</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Transporter tous les «jouets» de la zone centrale dans la caisse correspondante</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Transporter un objet à la fois. 🚲 Si le jouet tombe, le rapporter dans la zone centrale. 🚲 En cas de collision, ramener le jouet dans la zone centrale, en prendre un autre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduire un ou plusieurs piétons pour rapporter les objets perdus. 2. Ramener le plus de jouets possible en un temps donné. 3. Introduire des piétons promeneurs.

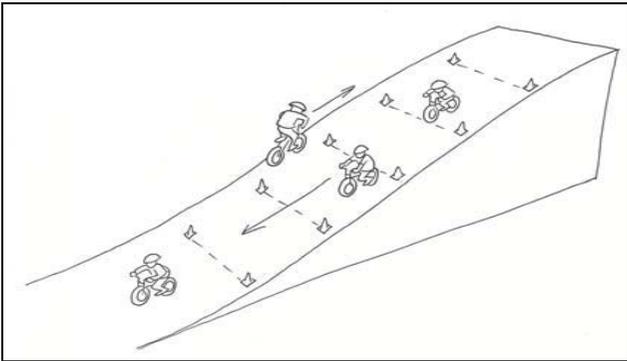
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
PAS DE COLLISION	<p>Plateau délimité, parsemé d'obstacles dont un tracé de carrefour</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plots, panneaux (stop, flèche directionnelle, balise) <p>Organisation de la classe : Classe entière en dispersion</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Circuler sans collision</div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Éviter les obstacles 🚲 Dans le carrefour, respecter les indications des panneaux. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajouter le maître-piéton. 2. Ajouter d'autres élèves piétons. 3. Varier la nature des panneaux du carrefour.

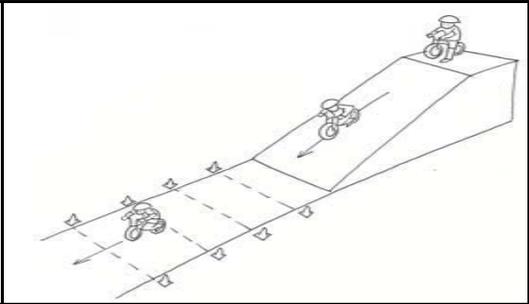
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Ciruler avec les autres, en coopération
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE FOULARD ROUGE	<p>Un ou plusieurs couloirs larges, de formes diverses tracés au sol</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Un foulard rouge attaché à la poignée gauche du guidon <p>Organisation de la classe : Classe partagée en deux groupes : un groupe circule dans un sens, l'autre groupe dans l'autre sens.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Circuler dans les couloirs. Se croiser du côté du foulard.</p> </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajouter un foulard bleu à la poignée droite de chaque engin. Au signal du maître changer de côté de croisement : «par le côté rouge... par le côté bleu,...». 2. Parcours avec panneaux.

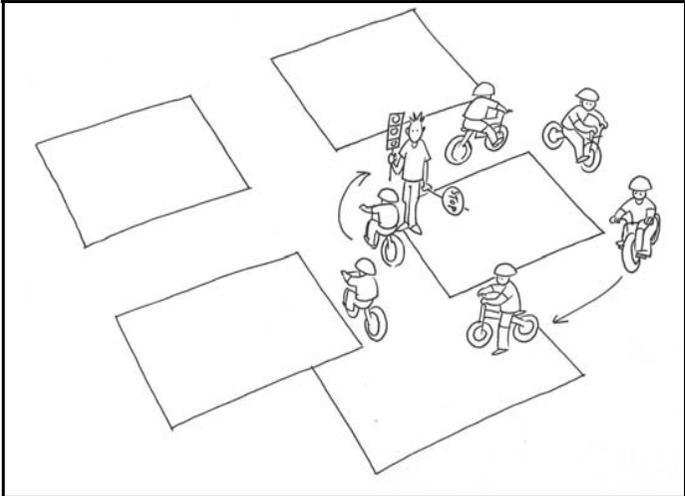
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre des risques (vitesse, équilibre) et contrôler ses émotions
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA PENTE	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Piste délimitée dans une pente, ou plateau avec piste en pente 🚲 Repères matérialisant différents niveaux de départ 🚲 Zone d'arrivée sans obstacles et bien dégagée 🚲 Couloir de retour assez éloigné de la piste <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Cônes <p>Organisation de la classe : Passage individuel sur cet atelier Le maître gère les départs</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Descendre la pente</div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Choisir son niveau de départ 🚲 Rejoindre le départ sur le côté sans gêner les autres 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partir de plus en plus haut sur la pente. 2. Choisir une pente plus inclinée.

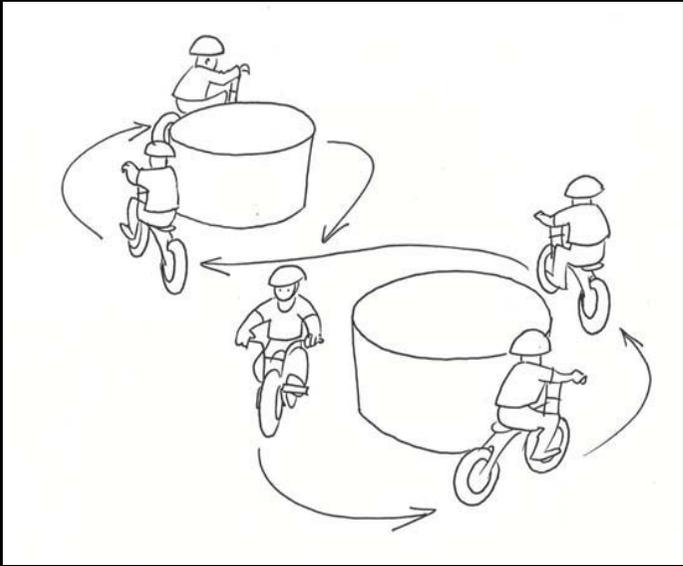
CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre des risques (vitesse, équilibre) et contrôler ses émotions
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA PRISE D'ÉLAN	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Piste délimitée dans une pente ou plateau avec piste en pente ⌘ Repères matérialisant différents niveaux de départ ⌘ Zone d'arrivée sans obstacle et bien dégagée ⌘ Zone d'arrivée avec des repères de distance ⌘ Couloir de retour assez éloigné de la piste <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un engin roulant (porteur à 2 roues, trottinette, vélo,...) par élève ⌘ Cônes de délimitation ⌘ Plaque de bois et support (si pente artificielle) <p>Organisation de la classe : Un par un Travail en atelier Le maître gère les départs</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Aller le plus loin possible sans poser les pieds au sol </div> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Après une poussée des jambes, faire roue libre. ⌘ Choisir son niveau de départ dans la pente. ⌘ Remonter sur le côté. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Changer de type d'engin roulant. 2. Changer les positions d'équilibre (vers des acrobaties). 3. Choisir une pente plus inclinée.

CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Connaître et respecter des règles simples de sécurité. (code de la route / équipement) et de circulation
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
ATTENTION	<p>Plateau avec circuit délimité comportant un carrefour à 4 voies et une zone de garage</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 3 panneaux pour le meneur : stop - passage piéton - feu vert <p>Organisation de la classe : Par vagues de plusieurs cyclistes</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Quitter puis rejoindre le garage par le parcours de son choix en respectant le panneau présenté par le meneur</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ordre de démarrage donné par le meneur 🚲 Au panneau STOP : s'arrêter devant le meneur. Au panneau PASSAGE PIÉTON : ralentir. Au FEU VERT : continuer sans ralentir. 🚲 Rejoindre le garage et se ranger derrière les autres élèves. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajouter des panneaux supplémentaires : feu rouge, tourner à gauche, tourner à droite.

CYCLE 1	Porteur	X	ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Connaître et respecter des règles simples de sécurité. (code de la route / équipement) et de circulation
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE GRAND HUIT	<p>Parcours en huit délimité et fléché</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Nécessaire à la délimitation du parcours : cônes, plots, flèches... <p>Organisation de la classe : Travail en atelier</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Circuler sur le parcours fléché, sans s'arrêter</p> </div> <p>🚲 Laisser la priorité à droite</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Circuler de plus en plus vite. 2. Changer de sens de circulation.

CYCLE 1 - 2	Porteur	X	ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Construire un projet de déplacement
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE PARCOURS JALONNÉ	<p>Plateau délimité avec un point de départ</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plots de 3 couleurs différentes répartis sur le plateau 🚲 Foulards ou dossards pour distinguer les groupes <p>Organisation de la classe : Classe partagée en trois groupes. Chaque groupe est associé à une couleur de plots.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Effectuer un circuit de son choix en passant par des plots de sa couleur</p> </div> <p>🚲 Ne pas s'arrêter</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agrandir l'espace d'action (tous les plots ne sont pas obligatoirement visibles du départ). 2. Effectuer un circuit passant par tous les plots de sa couleur. 3. Effectuer un circuit en alternant les couleurs (plot vert, plot bleu, plot rouge...).

CYCLE 2

Acquisitions - savoirs - situations page 39

Situation de référence page 40

Pour aller plus loin page 43

Situations de remédiation page 44

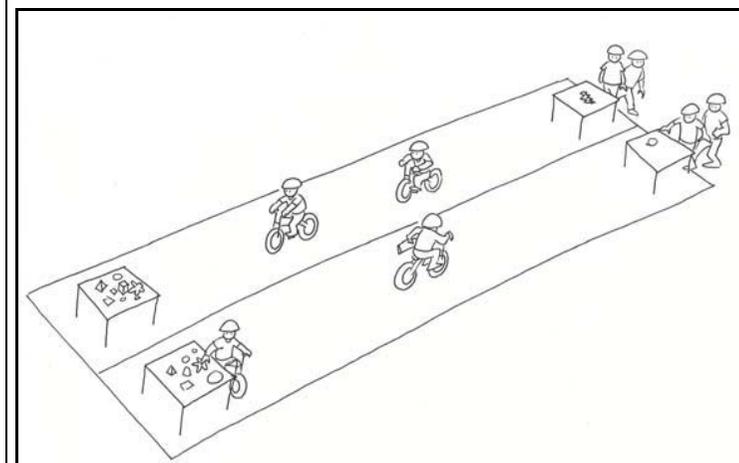
CYCLE 2

Situation de référence : LES LIVREURS (pages 40, 41 et 42)

ACQUISITIONS	SAVOIRS	SITUATIONS	
MAÎTRISE DE L'ENGIN	Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant	🚲 Roue libre longtemps	Page 44
	S'équilibrer longtemps	🚲 L'unijambiste	Page 45
		🚲 Jacques a dit	Page 46
		🚲 L'équilibriste	Page 47
	🚲 Les escargots	Page 48	
Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés	🚲 Le guidage	Page 49	
Maîtriser et contrôler sa vitesse	🚲 Slalom géant	Page 50	
	🚲 Pause au paradis	Page 51	
	🚲 Le chien fou	Page 52	
Adapter sa vitesse et sa trajectoire	🚲 Du bon côté	Page 29	
	🚲 Le chef corsaire	Page 53	
	MAÎTRISE DES DÉPLACEMENTS PILOTAGE	Circuler parmi des obstacles mobiles	🚲 Les coffres à jouets
🚲 Le camp ruiné			Page 54
Circuler avec les autres en coopération		🚲 Le brin de laine	Page 55
GÉRER SA SÉCURITÉ	Accepter de prendre des risques (vitesse, équilibre) et contrôler ses émotions	🚲 La cuvette	Page 56
		🚲 Le virage	Page 57
	Connaître et respecter des règles simples de sécurité (code de la route/équipement) et de circulation	🚲 Les aiguilles de la montre	Page 58
		🚲 Les plots tricolores	Page 59
		🚲 Les sept erreurs	Page 60
ÉLARGIR SON ESPACE D'ACTION CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE	Construire un projet de déplacement	🚲 Le parcours jalonné	Page 37

CYCLE 2	Porteur		SITUATION DE RÉFÉRENCE
	Vélo - V.T.T.	X	
	Autre 2 roues	X	

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
LES LIVREURS	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Terrain délimité en couloirs d'une largeur maximum de 2 mètres (un pour 5 élèves) 🚲 Une table basse à chaque extrémité des couloirs : la «maison» et le «magasin» 🚲 Quinze objets posés dans le «magasin» 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Livrer ses 3 objets le plus rapidement possible dans sa maison </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ne transporter qu'un objet à la fois. 🚲 Tous les cyclistes partent de leur maison, simultanément au signal. 🚲 Si l'objet tombe au sol pendant le parcours ou si le cycliste sort du couloir, le livreur doit repasser par le magasin.
	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Deux tables basses par couloir 🚲 Trois objets différents à transporter par cycliste (par exemple : anneau, balle, bâton) 🚲 Un «deux-roues» par cycliste 🚲 Une fiche observation par élève 🚲 Un chronomètre 	



FICHE ÉLÈVE - SITUATION : LES LIVREURS

Nom du cycliste :

Nom de l'observateur :

(Mettre une croix pour chaque observation)

Nombre d'objets perdus	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre de poses de pied au sol	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre de sorties du couloir	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre d'arrêts au magasin ou à la maison	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12

Nombre d'objets transportés	1	2	3
Temps mis pour transporter les objets			

FICHE ÉLÈVE - SITUATION : LES LIVREURS

Nom du cycliste :

Nom de l'observateur :

(Mettre une croix pour chaque observation)

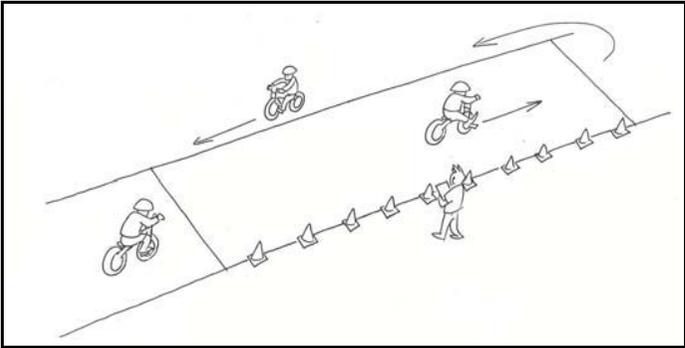
Nombre d'objets perdus	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre de poses de pied au sol	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre de sorties du couloir	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
Nombre d'arrêts au magasin ou à la maison	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12

Nombre d'objets transportés	1	2	3
Temps mis pour transporter les objets			

POUR ALLER PLUS LOIN au CYCLE 2

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<p>Sur un vélo, dans un milieu protégé :</p> <p>🚲 l'élève est capable de se déplacer parmi des obstacles fixes et/ou mobiles en maîtrisant son équilibre, sa vitesse et sa trajectoire.</p> <p>🚲 Il est capable de respecter quelques règles de circulation.</p>	<p>🚲 N'arrive pas à transporter les objets (équilibre)</p>	<p>🚲 Jacques a dit</p>
	<p>🚲 Pose souvent le pied au sol</p>	<p>🚲 L'équilibriste / Les escargots</p>
	<p>🚲 Sort du couloir</p>	<p>🚲 Le guidage / Slalom géant / Du bon côté</p>
	<p>🚲 S'arrête pour prendre ou déposer les objets (contrôle de la vitesse)</p>	<p>🚲 Pause au paradis / Les coffres à jouets</p>
	<p>🚲 S'arrête souvent pour éviter les autres ou provoque des collisions</p>	<p>🚲 Le brin de laine</p>
	<p>🚲 Roule trop lentement</p>	<p>🚲 Roue libre longtemps / L'unijambiste</p>
	<p>🚲 Ne respecte pas les règles</p>	<p>🚲 Les aiguilles de la montre / Les plots tricolores</p>

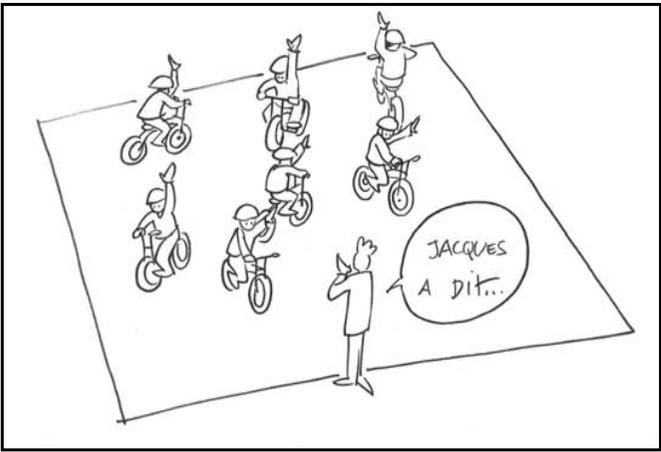
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
ROUE LIBRE LONGTEMPS	<p>Plateau délimité en couloirs : deux zones par couloir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ une zone d'élan ⊗ une zone « roue libre » délimitée par des cônes  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Cônes pour étalonner la zone roue libre ⊗ Un engin roulant pour deux élèves <p>Organisation de la classe : Par doublette : un cycliste/un juge Inverser les rôles</p>	<p>Après avoir pris de l'élan, atteindre, en roue libre, le cône le plus éloigné</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Revenir à l'extérieur du couloir. ⊗ Nombre d'essais illimité pendant trois minutes <p>Pour le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊗ Repérer le plot atteint sans pédaler. ⊗ Retenir le meilleur essai. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le mode de prise d'élan : en patinette, en draisiennne, assis sur la selle, en danseuse... 2. Varier la longueur de la zone d'élan ou laisser la longueur de la prise d'élan libre. 3. Donner une valeur à chaque plot. Totaliser un score en un certain nombre de tentatives. 4. Aménager la zone roue libre en slalom plus ou moins ouvert.

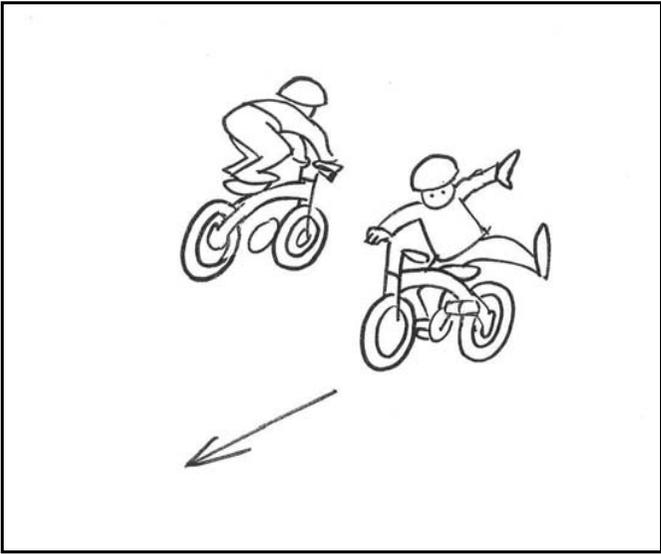
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Se propulser efficacement en poussant avec les pieds, en patinant ou en pédalant
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
L'UNIJAMBISTE	<p>Parcours délimité en couloir, ou en circuit fermé avec ou sans obstacles</p> <p>Matériel : Un engin roulant par élève</p> <p>Organisation de la classe : Par vagues</p>	<p>Être le premier à franchir la ligne d'arrivée en pédalant avec un seul pied</p> <p>🚲 Revenir au départ sur le côté sans gêner les autres</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la forme du parcours (ligne droite, courbe, demi-tour, slalom plus ou moins ouvert...). 2. Changer de pied. 3. Jeu de « Loup » en dispersion avec prise de foulard.

CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>« JACQUES A DIT »</p>	<p>Plateau délimité</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève</p> <p>Organisation de la classe : Classe entière en dispersion</p>	<p>Circuler en obéissant aux ordres du meneur, quand ils sont précédés de la formule : «Jacques a dit»</p> <p>Exemples d'ordre : lâcher une main, lever les fesses, lever un pied, lâcher une main et lever un pied...</p> <p>⚙ Ne pas obéir aux ordres non précédés de la formule</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imposer des équilibres différents en traversant des zones délimitées. (Exemple : Jacques a dit : «Traverser la zone entre les plots rouges en tenant son guidon de la main droite»). 2. Évoluer vers un jeu d'imitation. Par 2, l'un imite les positions prises par l'autre. Inverser les rôles.

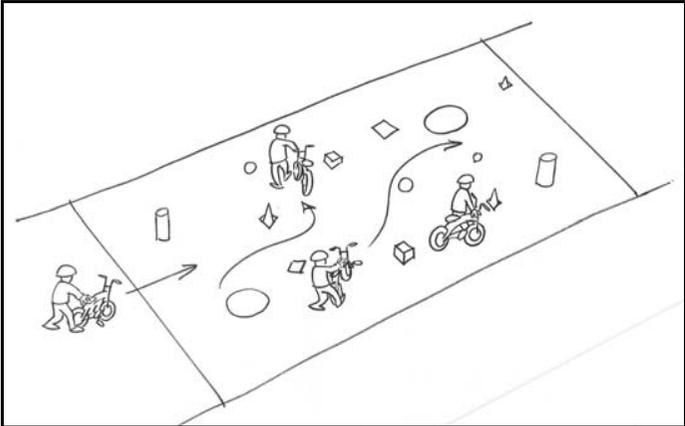
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
L'ÉQUILIBRISTE	<p>Plateau en terre battue ou bitumé</p>  <p>Matériel : Un engin roulant par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel</p>	<p>Réaliser un déplacement en enchaînant au moins cinq positions différentes en moins d'une minute</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un appui pied / pédale maximum pour chaque position 🚲 Laisser un temps de recherche et de préparation individuelle avant la présentation aux autres élèves 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechercher les positions les plus déséquilibrantes, les plus drôles, les plus esthétiques... 2. Supprimer l'appui pied / pédale. 3. Être deux sur le même engin.

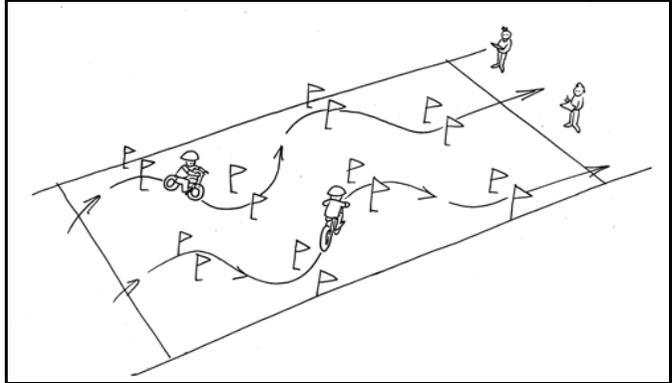
CYCLE 2 - 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES ESCARGOTS	<p>Plateau en terre battue ou bitumé</p> <p>Matériel : Un engin par élève</p> <p>Organisation de la classe : Toute la classe ou par groupe Départ simultané</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>Être le dernier à atteindre la zone d'arrivée</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ne pas poser le pied au sol. 🚲 Ne pas faire demi-tour. 🚲 Ne pas toucher les autres. 🚲 Tout joueur « fautif » se place sur la même ligne que le cycliste de tête. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imposer une position sur le vélo (assis sur la selle, en danseuse...). 2. Imposer à chacun un couloir plus ou moins large. 3. Introduire des obstacles sur le parcours.

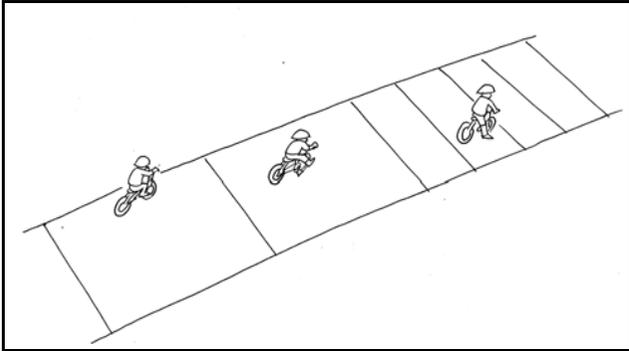
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Circuler parmi des obstacles fixes
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE GUIDAGE	<p>Parcours délimité, en couloir ou en circuit fermé avec ou sans obstacles</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Obstacles divers (cerceaux, cônes...) <p>Organisation de la classe : Par vagues</p>	<p>Être le premier à atteindre la zone d'arrivée en conduisant l'engin roulant</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ne pas monter sur l'engin roulant. 🚲 Ne pas heurter d'obstacles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la position par rapport à l'engin : à droite, à gauche. 2. Varier la prise de l'engin : libre, par le guidon, par la selle... 3. Varier la forme du parcours (ligne droite, courbe, demi-tour, slalom plus ou moins ouvert...).

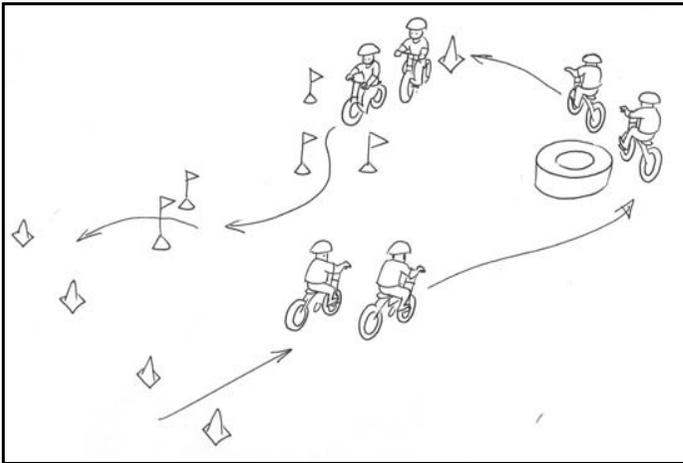
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Contrôler sa vitesse
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
SLALOM GÉANT	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Parcours en couloirs délimités 🚲 Plusieurs « portes » (largeur 1 m) décalées  <p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Bâtons fixés à des plots lestés pour les portes 🚲 Chronomètre et sifflet <p>Organisation de la classe: Par doublette : un coureur/un juge Départ, à chaque coup de sifflet, d'un coureur par couloir Inverser les rôles.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"> En 10 secondes, franchir le plus grand nombre possible de portes </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ne pas heurter les portes. 🚲 Partir au coup de sifflet. <p>Pour le meneur : siffler toutes les 10 secondes.</p> <p>Pour le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 repérer la dernière porte franchie par son coureur au coup de sifflet 🚲 retenir la meilleure performance. <p><i>Attention : Si la vitesse entraîne une inclinaison du cycliste dans les virages, imposer la position relevée de la pédale située à l'intérieur du virage.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ouvrir plus ou moins le slalom (en variant l'espacement des portes, et le décalage dans la largeur). 2. Varier les formes de propulsion (pédalage, patinette, draisienne). 3. Effectuer le parcours en parallèle avec un adversaire : être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

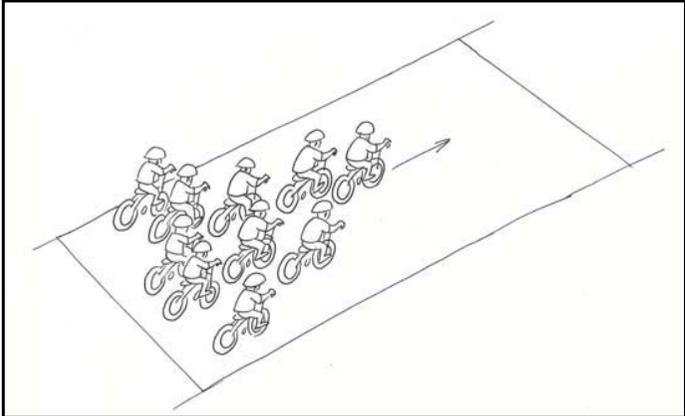
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Contrôler sa vitesse
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
PAUSE AU PARADIS	<p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Plateau délimité en couloirs Ⓢ Chaque couloir est partagé en une zone d'élan et une zone de roue libre se terminant par le paradis. Le paradis comprend 5 zones de valeurs différentes : par exemple, 1 pt - 3 pts - 5 pts - 3 pts - 1 pt. </p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Un engin par doublette Ⓢ Cônes pour délimiter les différentes zones <p>Organisation de la classe : Elèves par doublette : un coureur/un juge Départ d'un coureur à la fois par couloir</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>En cinq essais, totaliser le plus de points possibles</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Prendre son élan en pédalant dans la première zone. Ⓢ Faire roue libre jusqu'à immobilisation complète, sans intervenir (tout freinage interdit). <p>Pour le juge :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Repérer la zone d'immobilisation de son coureur. Totaliser les 5 essais. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Possibilité de situer une bosse dans une des zones. 2. Tracer un couloir comportant un ou plusieurs virages dans la zone de roue libre. 3. Utiliser la technique de la patinette pour s'élancer. 4. Valoriser les zones extrêmes du paradis (la plus éloignée et la plus proche).

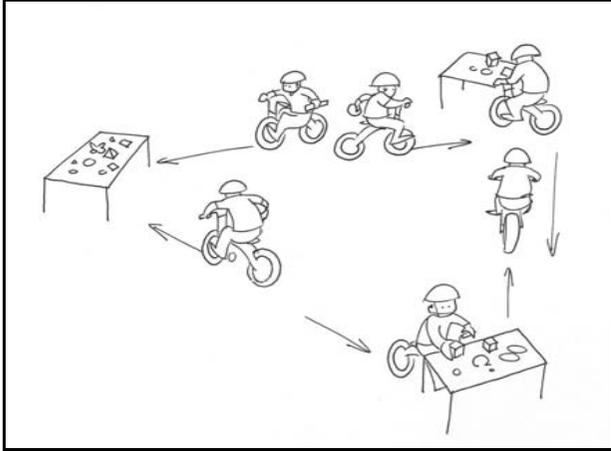
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

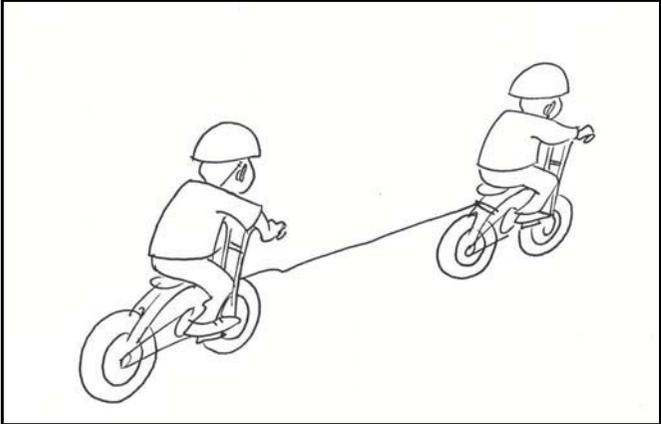
SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE CHIEN FOU	<p>Plateau avec un parcours balisé, (en couloir ou en circuit, largeur environ 5 mètres), aménagé d'obstacles ou non</p>  <p>Matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Plots, tracé ... <p>Organisation de la classe: Elèves par doublette : le dresseur / le chien Inverser les rôles</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Évoluer, dresseur et chien proches l'un de l'autre</p> </div> <p>Pour le dresseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Circuler sur le parcours, à allure modérée et régulière. 🚲 Donner des ordres à son chien (le rappeler, à gauche, à droite, derrière...). <p>Pour le chien :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Obéir au dresseur. 🚲 Doubler le dresseur, tourner autour, se laisser rattraper, sans jamais mettre pied à terre. <p>🚲 Changer les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la forme du parcours. 2. Introduire des obstacles. 3. Varier la largeur du couloir. 4. Par triplète : 1 dresseur / 2 chiens.

CYCLE 2 - 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Adapter sa vitesse et sa trajectoire
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

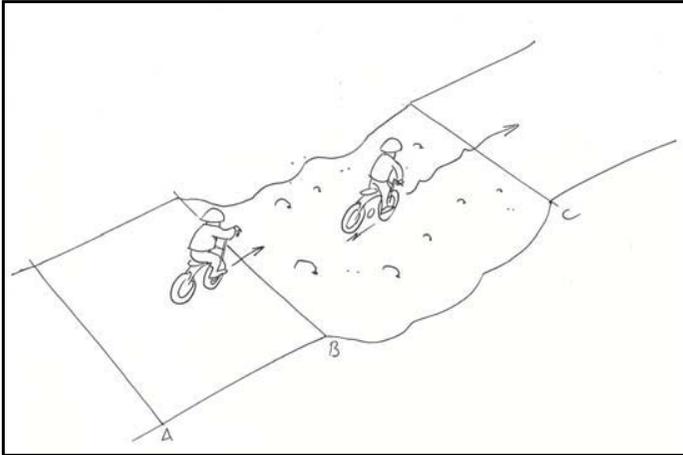
SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE CHEF CORSAIRE	<p>Plateau délimité de 20 à 40 m de long se terminant par une zone d'arrêt large de 5 m</p>  <p>Matériel : Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Classe entière ou par groupes suivant la largeur du terrain Un élève chef corsaire</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Au signal du meneur, être le premier à franchir la ligne d'arrivée</p> </div> <p>Pour le chef corsaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Se déplacer vers la ligne d'arrivée en variant sa vitesse. <p>Pour les corsaires :</p> <p>1^{er} temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Suivre les déplacements du chef corsaire sans le dépasser. 🚲 Ne pas sortir des limites du terrain. <p>2^e temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Au signal du meneur, franchir la ligne d'arrivée. 🚲 Le gagnant devient chef corsaire. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ne pas poser le pied au sol. 2. Varier la nature du terrain.

CYCLE 2 - 3	Porteur		ACQUISITION Maîtriser les déplacements Piloter	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

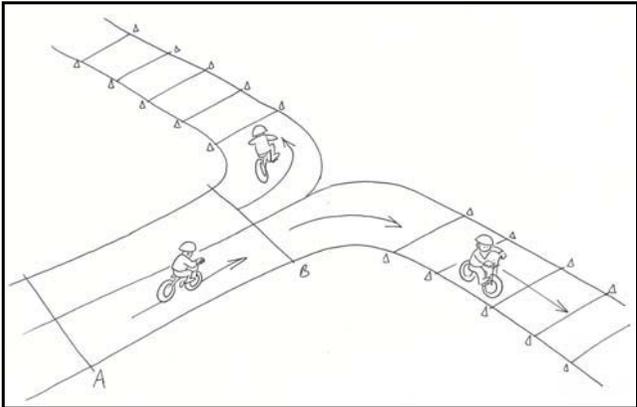
SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE CAMP RUINÉ	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Plateau délimité ⌘ Trois camps équidistants ⌘ Un camp matérialisé par équipe ⌘ Un trésor situé dans chaque camp (posé sur une table basse par exemple)  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un vélo par élève ⌘ Des objets (soucoupes, foulards, quilles...), en nombre plus important que le nombre d'équipiers, pour composer le trésor <p>Organisation de la classe : 3 équipes : une dans chaque camp</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être l'équipe qui réussit à vider son camp la première </div> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Chaque équipier transporte un par un les objets de son camp vers le camp adverse de son choix. ⌘ Tout joueur, <ul style="list-style-type: none"> - posant le pied au sol, - heurtant un autre joueur, doit reposer son objet dans son camp et en prendre un autre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la quantité, la taille des objets à transporter. 2. Augmenter la taille du terrain. 3. Limiter le temps de jeu. 4. Imposer un mode de transport (main droite, main gauche). 5. Introduire un gardien par équipe, ayant prise sur les adversaires (prise de foulard accroché au col).

CYCLE 2 - 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler avec les autres, en coopération
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		
SITUATION	DISPOSITIF		CONSIGNES	RELANCES
LE BRIN DE LAINE	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Cycle 2 : plateau avec ou sans obstacles 🚲 Cycle 3 : sur terrain varié 		<p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;">Se déplacer librement sur le plateau sans casser le brin de laine.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Le suiveur n'a pas le droit de se mettre à la hauteur du meneur. 🚲 Ne pas mettre le pied à terre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imposer un parcours (cônes, tracé au sol...). 2. Varier la longueur du brin de laine. 3. Augmenter le nombre de suiveurs. 4. Varier la forme du parcours (plus ou moins large, ligne droite, avec courbe, avec demi-tour, en slalom plus ou moins ouvert...). 5. Organiser une course sur un parcours imposé.
	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un engin roulant par élève 🚲 Les engins sont reliés par un lien de faible résistance (grosse laine par exemple) d'environ 2 mètres de longueur, fixé au tube de selle du premier et au centre de la potence du second. <p>Organisation de la classe : Par doublette : un meneur / un suiveur Inverser les rôles</p>			

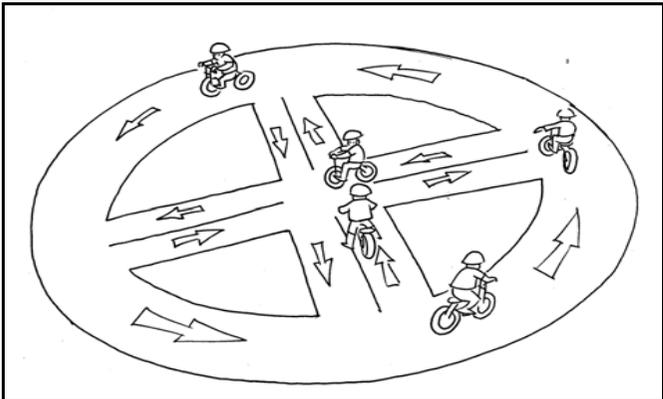
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre de la vitesse
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA CUVETTE	<p>Terrain de bi-cross ou terrain varié avec une cuvette ou un fossé large</p>  <p>Matériel : Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail en atelier</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;">Franchir la cuvette</div> <p>🚲 Prendre de l'élan en pédalant ou en patinant, faire roue libre pour franchir la cuvette.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la longueur de la zone d'élan. 2. Aller le plus loin possible après la cuvette sans pédaler.

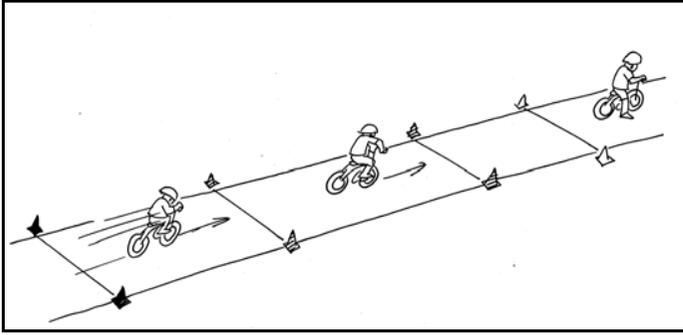
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre des risques Contrôler ses émotions
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE VIRAGE	<p>🚲 Plateau avec deux couloirs délimités se terminant chacun par un virage large. À la sortie du virage, délimiter 5 portes de plus en plus éloignées du virage. Chaque porte a une valeur de 1 à 5 points (la plus proche du virage valant 1 point et la plus éloignée valant 5 points).</p> <p>🚲 Zone d'élan d'au moins 15 m de long</p>  <p>Matériel :</p> <p>🚲 Un engin roulant par élève</p> <p>🚲 Cônes pour délimitation des portes</p> <p>Organisation de la classe :</p> <p>Par doublette : un coureur/un observateur</p>	<p>Réaliser le meilleur score possible en 6 passages.</p> <p>Pour le coureur :</p> <p>🚲 S'élaner dans la zone d'élan. Faire roue libre.</p> <p>🚲 Prendre le virage et franchir en roue libre la porte la plus éloignée possible.</p> <p><i>Attention : Imposer la position relevée de la pédale intérieure pendant le virage.</i></p> <p>🚲 Alternner virage à gauche et virage à droite.</p> <p>Pour l'observateur :</p> <p>🚲 Comptabiliser les points obtenus par son coureur.</p> <p>🚲 Changer les rôles.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la longueur de la prise d'élan. 2. Nombre d'essais illimité en un temps donné. Retenir la meilleure performance. 3. Augmenter l'éloignement des portes. 4. Fermer plus ou moins l'angle du virage.

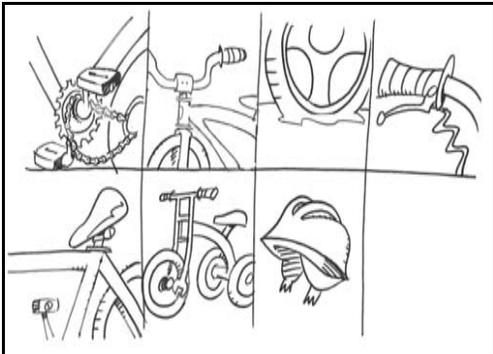
CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Connaître et respecter des règles simples de sécurité
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES AIGUILLES DE LA MONTRE	<ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Plateau avec parcours délimité comprenant un carrefour à 4 routes et une couronne extérieure Ⓢ La circulation sur la couronne est à sens unique, sens indiqué à l'aide de flèches. Ⓢ Chaque route est partagée en 2 voies délimitées ayant chacune un sens de circulation indiqué à l'aide de flèches.  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Un engin roulant par élève Ⓢ Nécessaire pour délimiter le parcours <p>Organisation de la classe : Groupes d'élèves en atelier</p>	<p style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; display: inline-block;">Circuler librement sur le parcours, en respectant les règles de circulation</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Respecter les sens des voies de circulation. Ⓢ Imposer le franchissement du carrefour, en respectant la priorité à droite. Ⓢ Indiquer les changements de direction à l'aide du bras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajouter des panneaux de code de la route fixant des priorités au niveau du carrefour : stop, cédez le passage... 2. Ajouter un rond point au centre du carrefour.

CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Connaître et respecter des règles simples de sécurité
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues	X		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LES PLOTS TRICOLORES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Plusieurs couloirs aménagés disposés sur un circuit ⌘ Aménager le(s) couloir(s) à l'aide de plots de couleur (vert - orange - orange - rouge)  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un engin roulant par élève ⌘ Cônes nécessaires au balisage du circuit et du couloir <p>Organisation de la classe : Travail individuel en atelier</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Circuler en respectant les règles de circulation </div> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Sens de circulation dans le couloir imposé. ⌘ Au plot vert, continuer à pédaler. ⌘ Entre les plots oranges, ralentir à l'aide des freins. ⌘ Au plot rouge, s'arrêter à l'aide des freins. (Ne poser le(s) pied(s) au sol qu'après l'arrêt complet). ⌘ Repartir après avoir marqué un temps d'arrêt, pied(s) posé(s) au sol. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les distances entre les plots. 2. Travail en dispersion, le signal est donné par le meneur en montrant un feu vert, un feu orange, un feu rouge. (Respecter l'ordre : vert, orange, rouge).

CYCLE 2	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Connaître et respecter des règles simples de sécurité
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>LES SEPT ERREURS</p>	<p>Matériel :</p> <p>🚲 7 vélos numérotés, présentant chacun une anomalie différente liée à une utilisation normale et sécuritaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ chaîne sautée ❖ guidon desserré ❖ pneus sous gonflés ❖ freins mal réglés (câble détendu) ❖ tube de selle non serré ❖ roue mal serrée ❖ casque sans système de fermeture <p>🚲 1 fiche par élève (fiche adaptée au niveau de lecture des élèves : pictogrammes, photos, textes...)</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel en atelier</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Retrouver, pour chaque vélo, l'anomalie</p> </div> <p>🚲 Noter sur la fiche (suivant le codage établi) l'anomalie découverte sur chaque vélo.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la nature des anomalies : réglage de frein, réglage de dérailleur, hauteurs selle et guidon, éclairage, pédales... 2. Élaborer une liste des vérifications à effectuer avant d'utiliser un vélo.

CYCLE 3

Acquisitions - savoirs - situations page 62

Situations de référence page 63

Pour aller plus loin page 68

Situations de remédiation page 69

CYCLE 3

Situations de référence :	PARCOURS DE MANIABILITÉ pages 63,65 et 66 ENDURO VÉLO pages 64, 65 et 67
----------------------------------	---

ACQUISITIONS	SAVOIRS	SITUATIONS	
MAÎTRISE DE L'ENGIN	S'équilibrer longtemps	🚲 Transport en commun	Page 69
	Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés	🚲 Portes et obstacles	Page 70
MAÎTRISE DES DÉPLACEMENTS PILOTAGE	Adapter sa vitesse et sa trajectoire	🚲 Le chef corsaire	Page 53
	Circuler parmi des obstacles mobiles	🚲 La ruée vers le trésor	Page 71
		🚲 Chat vélo	Page 72
Circuler avec les autres en coopération	🚲 Le camp ruiné	Page 54	
	🚲 Le survivant	Page 73	
GÉRER SA SÉCURITÉ	Accepter de prendre des risques (vitesse, équilibre) et contrôler ses émotions	🚲 La butte	Page 78
	Connaître et respecter des règles simples de sécurité (code de la route/équipement) et de circulation	🚲 Atelier trial	Page 79
		🚲 Les sept erreurs	Page 60
Choisir, ajuster et entretenir son matériel et son équipement	🚲 Parcours routier	Page 80	
	🚲 Le bon choix	Page 81	
ÉLARGIR SON ESPACE D'ACTION CONSTRUIRE SON ITINÉRAIRE	Rouler longtemps - Rouler régulièrement	🚲 Le facteur	Page 83
		🚲 Le chat et les souris	Page 84
		🚲 Le métronome	Page 85
	Adapter ses efforts pour rouler longtemps	🚲 Le brevet	Page 86
🚲 La rando		Page 87	
Adapter son développement au profil du terrain	🚲 Poursuite par équipes	Page 88	
	🚲 Le bon développement	Page 89	
Construire un projet de déplacement	🚲 La montée économique	Page 90	
	🚲 Changement de braquet	Page 91	
		🚲 La sortie	Page 92

CYCLE 3	Porteur		SITUATION DE RÉFÉRENCE N° 1
	Vélo - VTT	X	
	Autre 2 roues		

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES
PARCOURS DE MANIABILITÉ PAR ÉQUIPES	<p>🚲 Plateau ou terrain varié .</p> <p>🚲 Parcours de 300 à 400 mètres avec 4 ateliers répartis :</p> <p>Matériel :</p> <p>🚲 Ateliers :</p> <ol style="list-style-type: none"> Entonnoir : Couloir de sortie d'une largeur de 80 cm à 1 m, et d'une longueur de 2 à 3 m. matérialisé par un tracé au sol ou à l'aide de piquets et de rubalise. Slalom large : 5 à 6 cônes espacés de 3 à 4 m et décalés de 2 à 3 m. Lattes à franchir : 2 rondins de 10 cm de diamètre, fixés au sol et espacés de 2 à 3 m. Porte basse : 2 poteaux et un élastique , hauteur adaptée à la taille des élèves. <p>🚲 Un vélo par élève.</p> <p>🚲 Une fiche observation par coureur.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Totaliser le plus grand nombre de points. </div> <p>Pour les coureurs :</p> <p>🚲 Chaque tour complet vaut 50 points. Pénalité de 1 point par faute :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à chaque pied posé au sol - à chaque obstacle mal franchi ou non franchi - à chaque arrêt <p>🚲 Demi-tour interdit</p> <p>🚲 Ne pas gêner les autres coureurs .</p> <p>Pour les observateurs :</p> <p>🚲 Noter les points sur la fiche élève du coureur observé.</p> <p>Pour les responsables du matériel :</p> <p>🚲 Maintenir l'atelier en l'état initial.</p> <p>Durée du jeu : 10 minutes</p>

CYCLE 3	Porteur		SITUATION DE RÉFÉRENCE N°2
	Vélo - VTT	X	
	Autre 2 roues		

SITUATION	DISPOSITIF		CONSIGNES
ENDURO VÉLO	Parcours balisé de 400 m, sur plateau ou terrain varié (possibilité de dénivelée, de bosses ...)		Être l'équipe effectuant le plus grand nombre de tours
	Matériel : <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par coureur 🚲 Une fiche élève par observateur 🚲 Un chronomètre et un sifflet pour le maître 	Organisation de la classe : <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Par doublette : un coureur / un observateur. 🚲 Le maître chronomètre et siffle toutes les 5 minutes. 🚲 Il observe les coureurs :(développement utilisé, arrêts, coopération avec les autres, mauvais comportement...). 	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Ne pas gêner les autres. Pour les observateurs : <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Noter sur la fiche élève, le nombre de tours effectués par période de 5 min (changer de colonne à chaque coup de sifflet). Durée : 15 à 20 minutes

FICHE ÉLÈVE - SITUATION DE RÉFÉRENCE N°1

Nom du cycliste :

Nom de l'observateur :

(Mettre une croix pour chaque observation)							Nombre de pénalités	Nombre de points
Nombre de pieds posés au sol pour s'équilibrer	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
Passage de l'entonnoir non réussi	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
Passage du slalom non réussi	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
Passage des lattes non réussi	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
Passage porte basse non réussi	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
Nombre de tours effectués	1	2	3	4	5	6		
	7	8	9	10	11	12		
TOTAL								

FICHE ÉLÈVE - SITUATION DE RÉFÉRENCE N°2

Nom du cycliste :

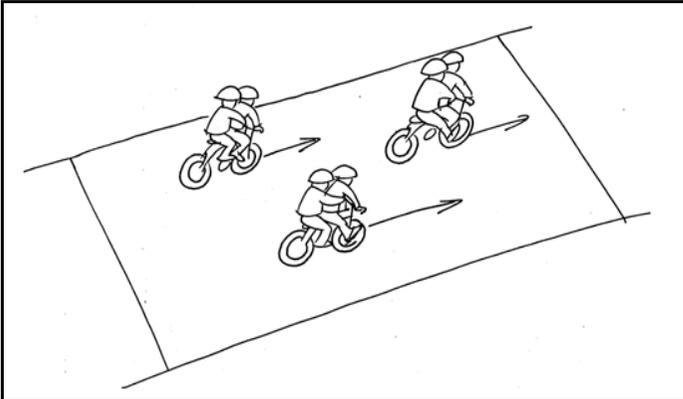
Nom de l'observateur :

Périodes	de 0 à 5 minutes		de 5 à 10 minutes		de 10 à 15 minutes		de 15 à «20 minutes	
Nombre de pauses								
Nombre de tours effectués								

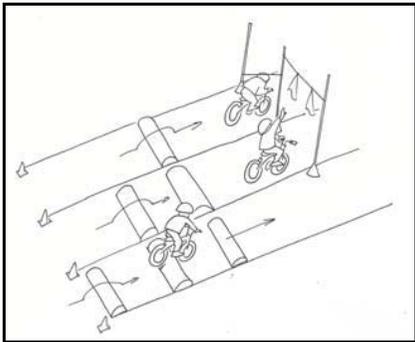
POUR ALLER PLUS LOIN au CYCLE 3

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
<p>Sur un vélo,</p> <p>🚲 dans un milieu protégé, l'élève est capable de se déplacer parmi des obstacles fixes et/ou mobiles en maîtrisant son équilibre, sa vitesse et sa trajectoire.</p> <p>🚲 dans un milieu protégé ou sur route, l'élève est capable de se déplacer seul ou en groupe en gérant sa sécurité et celle des cyclistes de son groupe. Il est capable de gérer son effort pour rouler longtemps et régulièrement. Il est capable d'utiliser un développement adapté au profil du terrain. Il est capable de respecter le code de la route.</p>	Situation de référence : Le parcours	
	🚲 Pose le pied plusieurs fois au sol	🚲 Transport en commun / Le survivant Le chef corsaire / Le duo
	🚲 Ne franchit pas et/ou touche et/ou renverse plusieurs fois les obstacles	🚲 Portes et obstacles / La butte / L'atelier trial
	🚲 Ne coopère pas avec les autres	🚲 Statues doubles / Quinze au compteur / Le remorqueur Le chat et les souris/ Poursuite par équipes
	Situation de référence : Enduro vélo	
	🚲 Est obligé de s'arrêter (mauvaise gestion de l'effort)	🚲 Le brevet / La rando
	🚲 Roule trop lentement	🚲 Les chats et la souris / Poursuite par équipes
	🚲 Ne roule pas régulièrement	🚲 Le facteur / Le métronome / Parcours routier
	🚲 N'utilise pas un développement adapté	🚲 Le bon développement / La montée économique Changement de braquet

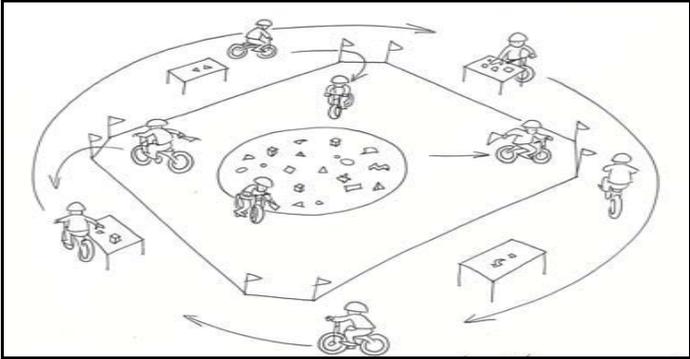
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR S'équilibrer longtemps
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
TRANSPORT EN COMMUN	<p>Terrain délimité en terre battue ou bitumé, parsemé ou non d'obstacles</p>  <p>Matériel : Un vélo par doublette</p> <p>Organisation de la classe : Par doublette : un transporteur / un passager Inverser les rôles.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Transporter son passager jusqu'à la ligne d'arrivée sans poser le pied au sol</p> </div> <p>🚲 Le passager se positionne sur l'engin avant le départ.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Réaliser le parcours le plus rapidement possible. 2. Varier la forme du parcours (plus ou moins large, ligne droite, avec courbe, avec demi-tour, en slalom plus ou moins ouvert...). 3. Augmenter le nombre de passagers. 4. Prendre de l'élan pour finir en roue libre (zone de roue libre large de 10 mètres).

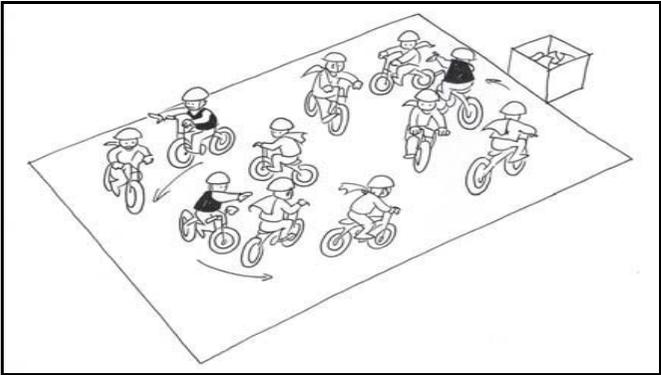
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise de l'engin	SAVOIR Circuler parmi et/ou franchir des obstacles fixes variés
	Vélo - VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>PORTES ET OBSTACLES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau en terre battue ou bitumé 🚲 Un circuit comprenant 3 types d'atelier : <ul style="list-style-type: none"> ❖ portes hautes (élastique tendu en diagonale entre deux poteaux lestés) ❖ portes basses ❖ des obstacles fixes à franchir (rondins, bastaings...) 🚲 Chaque atelier propose 3 couloirs de niveaux de difficulté différents, rapportant 1pt, 3pts ou 5pts. <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par élève 🚲 Pour chaque porte, 2 poteaux, un élastique et des cônes. Pour les portes hautes accrocher des foulards de couleur. 🚲 Des rondins ou bastaings <p>Organisation de la classe : Par doublette : un coureur/ un observateur</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Sur un nombre défini de tours de circuit, totaliser le plus grand nombre de points</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Chaque passage réussi (porte ou obstacle) rapporte le nombre de points correspondant au niveau de difficulté choisi. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Passer sous les portes basses sans toucher l'élastique. ❖ Passer sous les portes hautes, en touchant un foulard avec la tête. ❖ Franchir les obstacles sans poser le pied au sol. <p>Pour l'observateur : Noter le nombre de points obtenus au passage de chaque atelier.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les hauteurs des élastiques. 2. Varier la distance séparant deux portes. 3. Limiter la durée du jeu. 4. Faire toucher les portes hautes avec une main. 5. Varier le nombre de portes et d'obstacles.

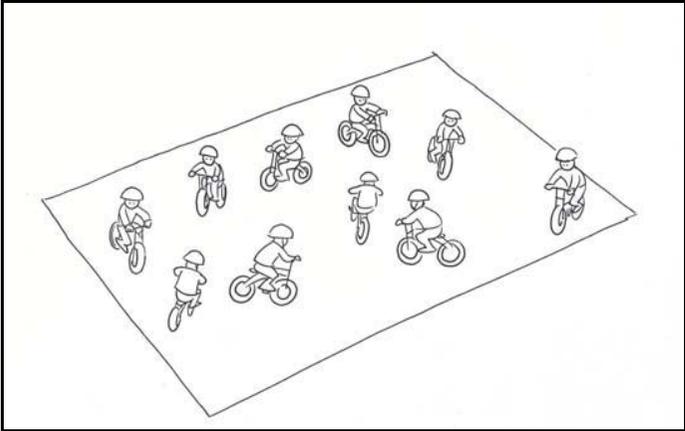
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA RUÉE VERS LE TRÉSOR	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau carré délimité 🚲 Quatre camps : un camp de chaque côté du terrain, avec une porte de sortie à chaque angle du terrain 🚲 Un trésor situé dans un rond central  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par élève 🚲 Un trésor composé d'objets divers (de préhension aisée : soucoupes, foulard,...) 🚲 Nécessaire pour délimiter le terrain, les portes de sortie <p>Organisation de la classe : Quatre équipes Chaque équipe est associée à un camp et une porte de sortie.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Être l'équipe rapportant le plus grand nombre d'objets dans son camp </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Partir de son camp. Prendre un seul objet du trésor, passer par la porte de sortie de son équipe, effectuer le tour du terrain dans le sens indiqué et poser son objet dans son camp. 🚲 Après la prise d'objet, tout joueur, posant le pied au sol ou heurtant volontairement un autre joueur, doit finir le tour et changer d'objet sans en déposer dans son camp. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Limiter en temps la durée de jeu. 2. Varier la taille du terrain. 3. Donner des valeurs différentes aux objets en tenant compte de la difficulté à les prendre, à les transporter. 4. Introduire un gardien par équipe sur le plateau central qui aura prise sur les adversaires (prise de foulard). 5. Jouer sous forme de relais.

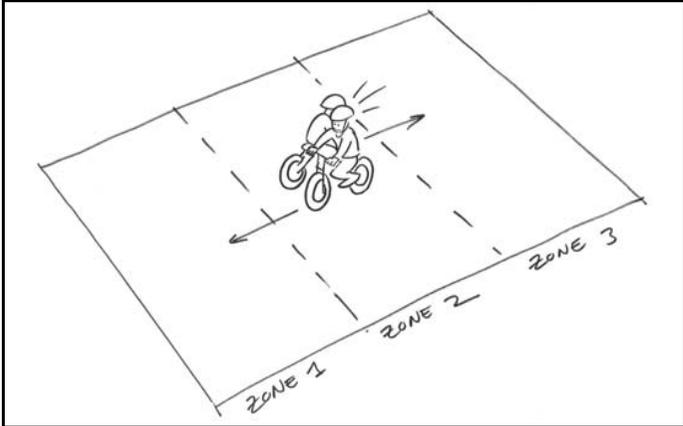
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>CHAT VÉLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau délimité 🚲 Un camp pour les souris (réserve de foulards)  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par élève 🚲 Des foulards (nombre de souris + une réserve) ; des chasubles (un par chat) 🚲 Un chronomètre <p>Organisation de la classe : Groupe classe Quelques élèves (1 pour 4) sont « Chats ». Les distinguer clairement (chasubles de couleur). Les autres sont « Souris » : un foulard accroché dans le dos (au niveau du col).</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Pour les chats : éliminer le plus rapidement toutes les souris.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px;"> <p>Pour les souris : ne pas se faire prendre son foulard par un chat.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 En cas de prise, possibilité de prendre un foulard de secours dans la réserve jusqu'à épuisement du stock. 🚲 Elimination de tout joueur sortant des limites de l'aire de jeu ou mettant pied à terre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Possibilité de limiter le temps de jeu (comptabiliser le nombre de prises). 2. Limiter ou augmenter l'aire de jeu. 3. Jouer en un contre un, chacun ayant un foulard accroché. 4. Toute souris prise devient chat.

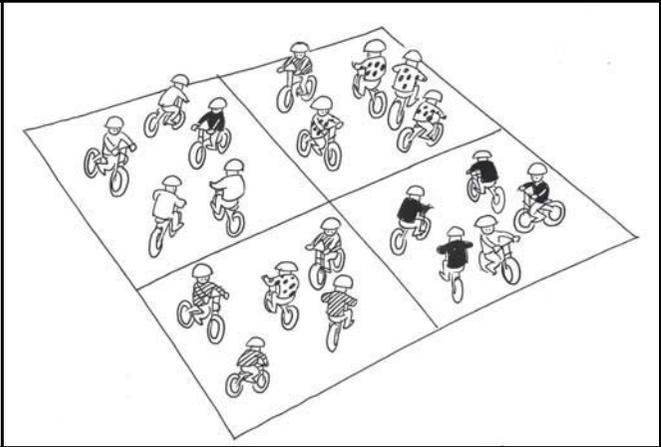
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler parmi des obstacles mobiles
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE SURVIVANT	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau en terre battue ou bitumé 🚲 Terrain rectangulaire délimité 🚲 Adapter la superficie au nombre d'élèves afin de limiter l'espace d'action.  <p>Matériel : Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Classe entière en dispersion</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Éliminer les adversaires pour rester le dernier en jeu</p> </div> <p>Tout joueur est éliminé s'il :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 touche un adversaire 🚲 sort des limites de l'aire de jeu 🚲 met un pied à terre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la taille du terrain. 2. Ne pas éliminer, mais totaliser des points de pénalité. 3. Par équipes (foulards de couleur). 4. Position debout sur les pédales obligatoire.

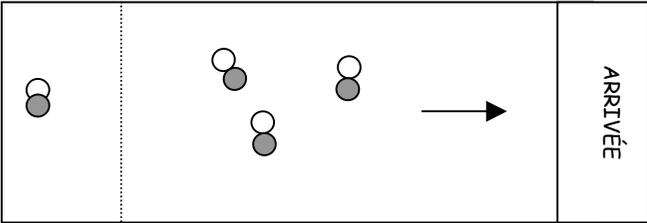
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler avec les autres en coopération
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LES STATUES DOUBLES	<p>Un plateau avec une zone centrale délimitée</p>  <p><i>Dispositif de la relance 2</i></p> <p>Matériel : Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Par doublette. Multiplier les ateliers.</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>En appui épaule contre épaule, rester immobile au moins trois secondes dans la zone centrale</p> </div> <p>🚲 Départ simultané de la zone n°1, immobilisation dans la zone n°2, rejoindre la zone n°3, sans poser le pied au sol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Départ éloigné des 2 équipiers. ou l'un après l'autre (varier l'écart). Départ opposé (un dans la zone 1, l'autre dans la zone 3) avec immobilisation épaule contre épaule. Préciser le lieu d'immobilisation (au-dessus d'une soucoupe). Varié la surface de contact entre les cyclistes, pendant le temps d'immobilisation (une main sur le vélo de l'autre). Augmenter le nombre de cyclistes formant la statue.

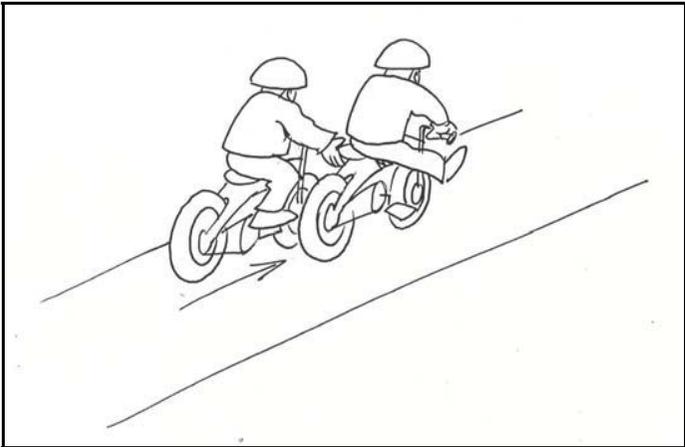
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler avec les autres, en coopération
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
QUINZE AU COMPTEUR	<p>Plateau partagé en 4 zones identiques</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par élève 🚲 Un anneau caoutchouc par équipe (le témoin) 🚲 Un foulard (la vie), par passeur, accroché au niveau du col <p>Organisation de la classe : Quatre équipes de 6 élèves Par zone, 5 passeurs d'une équipe et un gêneur d'une des équipes adverses</p>	<p>Pour les passeurs : être la première équipe ayant totalisé 15 passages de témoin.</p> <p>Pour les gêneurs : retarder le passage du témoin, en prenant les vies des passeurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Compter le nombre de passages de témoin. Le compteur est remis à zéro, si un passeur se fait prendre sa vie en étant en possession du témoin ou si le témoin tombe. <p>Pour les passeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Se passer le témoin de main à main en étant « vivant » et sans poser le pied au sol. 🚲 Si perte de vie, récupérer sa vie avant de rejouer. <p>Pour les gêneurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Relâcher immédiatement toute vie prise. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ne pas repasser le témoin à l'équipier qui vient de vous le passer. 2. Varier le nombre de gêneurs par zone. 3. Varier la taille des zones.

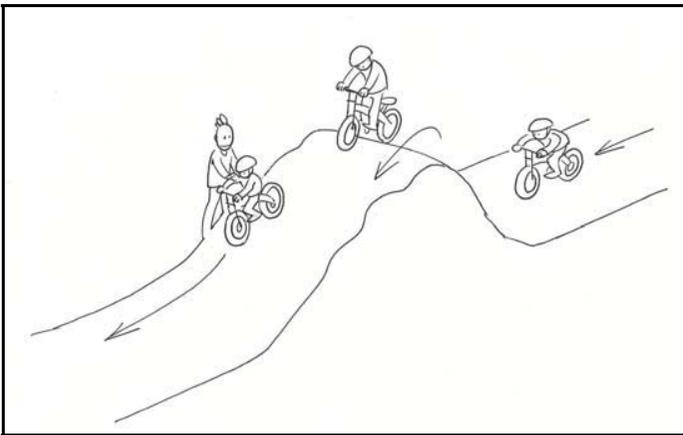
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler avec les autres en coopération
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE DUO	<p>Plateau délimité avec une zone d'arrivée</p>  <p>Matériel : 🚲 Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Par doublette</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Rejoindre la zone d'arrivée en étant en contact permanent avec un autre cycliste</p> </div> <p>🚲 Les 2 cyclistes sont en contact avant le départ. Ne pas changer de zone de contact.</p> <p><i>Attention : par sécurité, ne pas utiliser le guidon du partenaire comme zone de contact</i></p> <p>🚲 Ne pas poser le pied au sol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Placer des obstacles (pneus, cerceaux, plots, cartons...). 2. Imposer la zone de contact : en se tenant par la main, la main sur l'épaule de l'autre... 3. Introduire une notion de rapidité pour effectuer le parcours. 4. Mettre les enfants par 3, 4.... 5. Trouver différentes zones de contact. 6. Imposer un appui sur le vélo du partenaire.

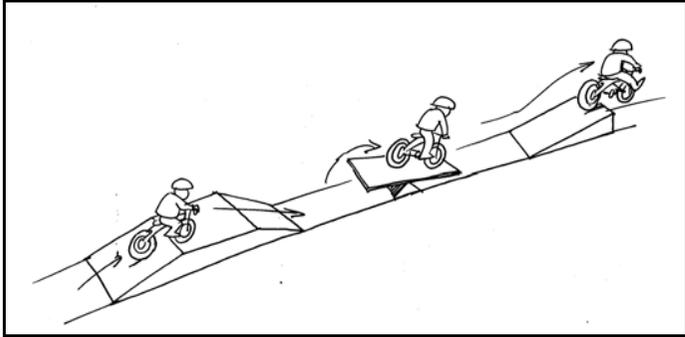
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Maîtrise des déplacements Pilotage	SAVOIR Circuler avec les autres, en coopération
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE REMORQUEUR	<p>Parcours balisé : couloir, circuit fermé</p>  <p>Matériel : Un vélo par enfant</p> <p>Organisation de la classe : Par doublette : un remorqueur / un remorqué</p>	<p>Être la doublette la plus rapide pour réaliser le parcours</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Le remorqueur pousse le remorqué qui fait roue libre. 🚲 Ne pas mettre le pied au sol. 🚲 Inverser les rôles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le remorqueur change de côté et pousse le remorqué avec l'autre main 2. Varier le profil du parcours (sinuosité, pentes légères, nature du terrain). 3. Introduire un lien entre les 2 élèves : bâton, cordelette, foulard. 4. Deux remorqueurs pour un remorqué (un de chaque côté).

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre des risques Contrôler ses émotions
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA BUTTE	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Parcours sur terrain varié, comportant une butte de terre (montée et descente abruptes) ⌘ Prévoir un pareur à mi-descente ⌘ Espace de dégagement sans obstacles en bas de la descente  <p>Matériel : Un vélo (VTT si possible) par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel en atelier</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Circuler sur le parcours en franchissant la butte sans poser le pied au sol</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Prendre de l'élan pour monter la butte. ⌘ Choisir le développement adapté. <p>Marquer un temps d'arrêt (équilibre) au sommet avant de descendre la butte.</p> <p style="text-align: center;"><i>Conseil technique pour l'enseignant :</i> <i>Position adaptée pour descendre la butte : poids du corps à l'arrière (sortir de la selle), répartir le freinage (utiliser les 2 freins), pédales à l'horizontale, regard loin devant.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchaîner montée et descente. 2. Aller de plus en plus vite. 3. Accentuer les pentes : inclinaison, longueur.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Accepter de prendre des risques Contrôler ses émotions
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
L'ATELIER TRIAL	<p>Espace aménagé : plan incliné, planche à bascule, tremplin, rondins (diamètre entre 10 et 20 cm)</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo par élève 🚲 Nécessaire à l'aménagement <p>Organisation de la classe : Travail individuel en atelier, en parallèle avec d'autres situations</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Franchir tous les obstacles </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Respecter le sens de circulation pour chaque obstacle. 🚲 Faire plusieurs essais sur chaque obstacle. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la vitesse de passage sur chaque obstacle : le plus rapidement possible, le plus lentement possible. 2. Imposer un temps d'arrêt au sommet de chaque obstacle. 3. Réaliser le saut le plus long derrière le tremplin. 4. Créer un parcours imposé pour enchaîner les obstacles.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Respecter les règles de sécurité
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
PARCOURS ROUTIER	<ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Circuit balisé autour de l'école (1 kilomètre maximum) Ⓢ Parcours connu des élèves présentant différents problèmes de circulation (par exemple : carrefour, passage protégé, tourne à gauche, descente, montée...) <p>Matériel : Un vélo par élève</p> <p>Organisation de la classe : Par groupe de 6 élèves accompagnés d'un adulte</p> <p style="text-align: center;">Conseils pour l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ <i>L'adulte variera sa place dans le groupe pour gérer les difficultés de circulation ; par exemple près du meneur à l'approche d'un carrefour, à l'arrière dans une côte pour accompagner les enfants en difficulté, ...</i> Ⓢ <i>Le parcours aura été reconnu à l'avance par les adultes accompagnateurs.</i> 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Effectuer plusieurs tours du circuit en respectant les règles de circulation et de code de la route </div> <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Rouler en file. Ⓢ Chacun respecte les règles de circulation : les réponses aux problèmes rencontrés auront été préalablement étudiées en classe et/ou en milieu protégé. Ⓢ L'élève de tête gère le rythme de déplacement. Ⓢ Changer de meneur à chaque tour sans s'arrêter. Le dernier remonte la file et se place en tête. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le parcours : en campagne, en ville. 2. Allonger le parcours. 3. Modifier le parcours pour varier les difficultés de circulation.

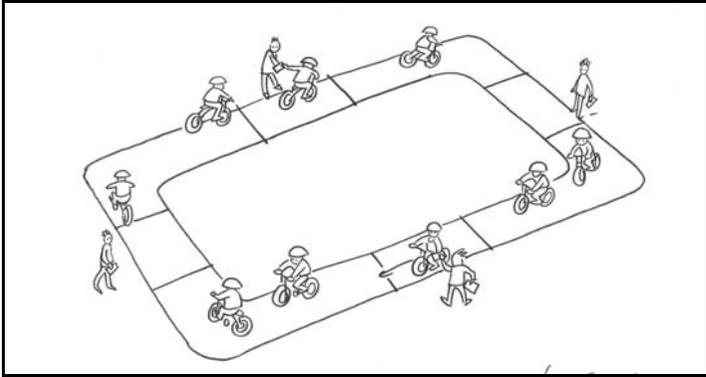
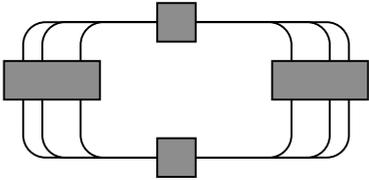
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Choisir, ajuster et entretenir son matériel et son équipement
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE BON CHOIX	<p>Plateau</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plusieurs vélos, des casques 🚲 Petit outillage divers (clés, pompes...) <p>Organisation de la classe : Par doublette : un observateur / un cycliste</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Circuler avec un matériel adapté et réglé correctement</p> </div> <p>Pour le cycliste :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Choisir un vélo à sa taille (vérifier et régler si possible : voir situation « les 7 erreurs page). 🚲 S'équiper d'un casque (réglage adapté). <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Contrôler l'équipement du partenaire. 🚲 Inverser les rôles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchaîner la situation en changeant de matériel à chaque fois.

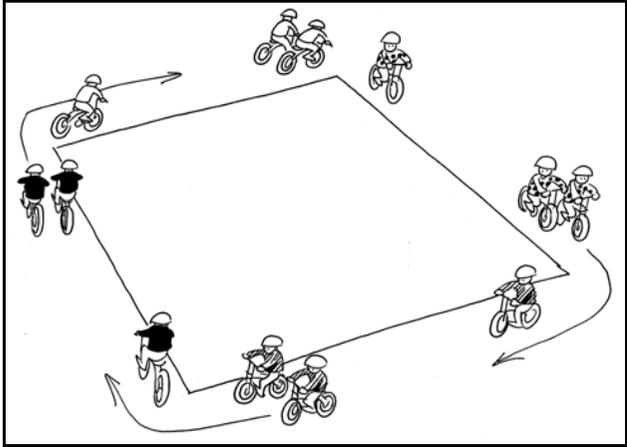
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Gérer sa sécurité	SAVOIR Choisir, ajuster et entretenir son matériel et son équipement
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE DÉPANNEUR (Ateliers de cyclotechnie)	<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Quelques vélos présentant les anomalies suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ❖ Atelier 1 : Chaîne « sautée » ❖ Atelier 2 : Pneus sous-gonflés ❖ Atelier 3 : Tube de selle et/ou roues mal serrés (blocage rapide desserré) ❖ Atelier 4 : Roues crevées ❖ Atelier 5 : Chambres à air percées ❖ Atelier 6 : Vélos sales 🚲 Petit outillage divers : clés, pompes, démonte-pneu, chambres à air, nécessaire réparations, chiffons, huile...) <p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Travail en ateliers, en parallèle à d'autres situations 🚲 Travail en doublette (coopération / contrôle) 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Remettre le vélo en état normal de fonctionnement</div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Atelier 1 : Remettre la chaîne. 🚲 Atelier 2 : Gonfler les pneus. 🚲 Atelier 3 : Bloquer la selle et les roues. 🚲 Atelier 4 : Démonter la roue et remplacer la chambre à air. Remonter la roue. 🚲 Atelier 5 : Localiser le trou et réparer. Contrôler la réparation. 🚲 Atelier 6 : Nettoyer et lubrifier. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Écriture par les élèves d'une fiche technique de réparation.

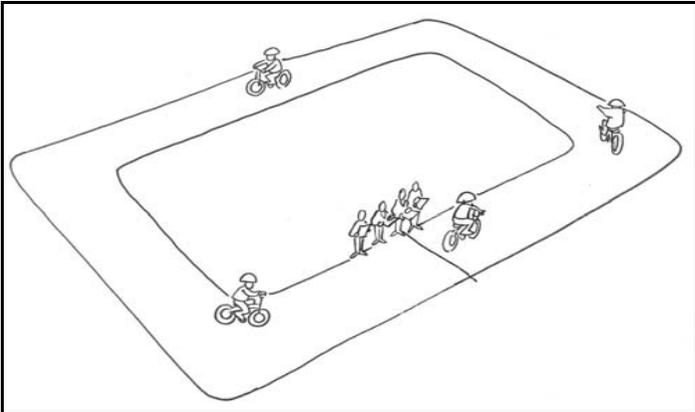
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Rouler longtemps Rouler régulièrement
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE FACTEUR	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Plateau 🚲 Circuit de 300 mètres 🚲 4 boîtes à lettres de 5 mètres de long  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 1 chronomètre et un sifflet 🚲 Des lettres (objets faciles à saisir et à transporter : bracelets caoutchouc...) 🚲 Un vélo par coureur <p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Par doublette : 1 coureur et 1 facteur avec des lettres (à définir) situé à la sortie de la boîte aux lettres 🚲 Au départ, 3 ou 4 doublettes par boîte à lettres 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Individuellement, ramener le plus de lettres </div> <p>Pour le maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Siffler les heures de passage (1 minute au tour correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h). <p>Pour le facteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Donner une lettre à son coureur s'il se trouve dans la boîte aux lettres au moment du coup de sifflet. <p>Pour le coureur :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Effectuer le parcours sans s'arrêter, ni faire demi-tour. 🚲 Sur 10 tours 🚲 Changer les rôles. 🚲 Répéter plusieurs fois. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter le nombre de tours. 2. Jouer par équipes. 3. Rétrécir la boîte à lettres. 4. Modifier, ajuster le temps au tour. 5. Modifier, ajuster la longueur du circuit pour une même durée. 

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Rouler longtemps
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE CHAT ET LES SOURIS	<p>Circuit de 400 mètres</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un vélo par élève ⌘ Un chronomètre pour le meneur <p>Organisation de la classe :</p> <p>Par $\frac{1}{2}$ classe : une $\frac{1}{2}$ classe joue pendant que l'autre récupère.</p> <p>Triplettes homogènes (2 chats / 1 souris) réparties sur le circuit, la souris en arrière des 2 chats d'environ 50m (les chats doivent reprendre la distance de 350m à la souris)</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Pour le chat : rattraper le plus rapidement possible ses souris</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <p>Pour les souris : ne pas se faire rejoindre par leur chat</p> </div> <p>Pour les chats :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Coopérer en se relayant. <p>Pour la souris :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Ne pas prendre le sillage d'autres coureurs. <p>Pour le meneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Chronométrer. ⌘ Durée maximale du jeu : 3 manches de 5 minutes maximum. Chaque élève étant « souris » au cours d'une des 3 manches) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le nombre de chats. 2. Adapter la distance entre les souris et le chat. 3. Augmenter la durée du jeu. 4. Limiter le nombre de tours.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Rouler longtemps. Rouler régulièrement
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p align="center">LE MÉTRONOME</p>	<p>Parcours de 400 mètres, sur plateau ou terrain varié</p>  <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un vélo par coureur ⌘ 1 chronomètre ⌘ 1 fiche d'observation par élève : (comportant le nombre de tours, les temps de passage à chaque tour, la durée de chaque tour, l'écart avec le temps de base) <p>Organisation de la classe : Par doublette : un coureur / un observateur</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Réaliser le meilleur score possible </div> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Régler son allure pendant les deux premiers tours. Le temps du 3^e tour sert de temps de base. ⌘ Chaque tour complet effectué rapporte 20 points. ⌘ Pénalité de 1 point par seconde d'écart entre le temps du tour effectué et le temps de base <p>Pour le maître :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Égrener le temps à chaque passage <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Noter sur la fiche élève les temps de passage de son coureur. <p>Durée du jeu : 8 à 10 tours</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le coureur établit un contrat avant le départ : nombre de tours parcourus pour un temps de base annoncé. <p><i>La fiche élève pourra être complétée, puis commentée en classe.</i></p> <p><i>Remarque :</i> <i>Liaison avec les activités mathématiques : calcul avec les nombres complexes, représentation graphique des résultats.</i></p>

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter ses efforts pour rouler longtemps
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE BREVET	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Parcours sur route, balisé ou connu des élèves 🚲 Distance de 15 à 20 kilomètres suivant le niveau de pratique et la dénivelée <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo (avec dérailleur) par élève 🚲 Possibilité de prévoir un tableau de marche (temps de passage à des points caractéristiques) <p>Organisation de la classe : Par équipe homogène de 6 élèves Un adulte accompagnateur agréé par équipe</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Réaliser, en équipe, la totalité du parcours à une vitesse moyenne adaptée (minimum de 10km/h)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Respecter le code de la route. 🚲 Rester groupé. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmenter la distance et/ou la difficulté du parcours. 2. Augmenter la vitesse moyenne.

Rappel des règles d'or : déplacement sur route.

- 🚲 Toute activité sur route en milieu ouvert ne peut s'effectuer qu'après vérification, auprès des élèves, des connaissances nécessaires du code de la route et des compétences spécifiques au cours de tests de maniabilité (voir page 98).
- 🚲 Les adultes accompagnateurs doivent être agréés et avoir une bonne connaissance du parcours (un repérage est souhaitable).

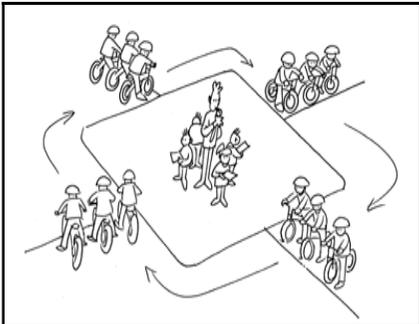
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter ses efforts pour rouler longtemps
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA RANDO	<p>Parcours de randonnée sur chemin, de 8 à 12 kilomètres, balisé</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo avec dérailleur par élève (si possible type VTT) <p>Organisation de la classe :</p> <p>Par équipe homogène de 6 élèves maximum Un adulte accompagnateur par équipe</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Réaliser la totalité du parcours </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Regroupement obligatoire de toute l'équipe pour traverser ou emprunter toute voie ouverte à la circulation. 🚲 Respecter le code de la route dans ces portions du parcours. 🚲 Respecter les textes officiels de réglementation (recommandations départementales, voir pages 96 et 97). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la distance et / ou la difficulté du parcours. 2. Respecter un tableau de marche. 3. Réaliser le parcours le plus rapidement possible.

Rappel des règles d'or : déplacement sur route.

- 🚲 Toute activité sur route en milieu ouvert ne peut s'effectuer qu'après vérification, auprès des élèves, des connaissances nécessaires du code de la route et des compétences spécifiques au cours de tests de maniabilité (voir page 98).
- 🚲 Les adultes accompagnateurs doivent être agréés et avoir une bonne connaissance du parcours (un repérage est souhaitable).

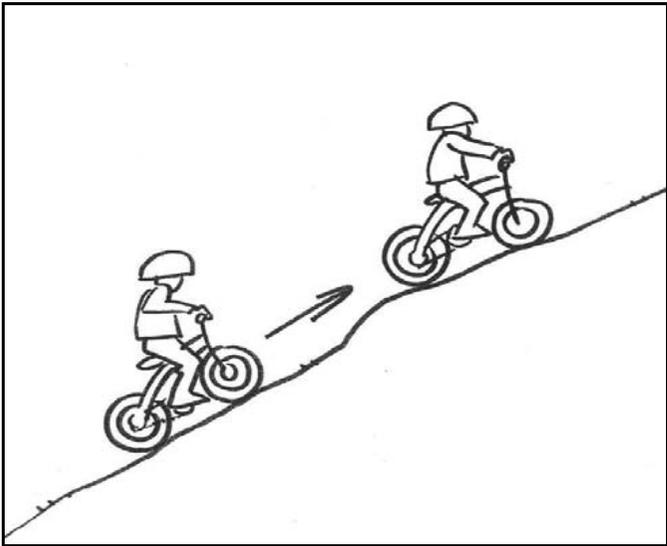
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter ses efforts
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
<p>POURSUITE PAR ÉQUIPES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ⌘ Parcours de 300 à 400 mètres ⌘ 4 lignes de départ équidistantes, matérialisées (rubalise fixée au sol, craie...) <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Un vélo par élève ⌘ Un plot par équipe <p>Organisation de la classe : Par $\frac{1}{2}$ classe : coureurs et observateurs</p> <p>Coureurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ 4 équipes homogènes de 3 ou 4 élèves (différenciées à l'aide de chasubles) simultanément sur le parcours ⌘ Une équipe à chaque ligne de départ <p>Observateurs : Au centre du terrain</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Être l'équipe ayant parcouru la plus grande distance</p> </div> <p>Pour les coureurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Tourner autour du terrain en se relayant (changement de meneur). <p>Pour les observateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Compter les tours effectués. Placer un plot à l'endroit où se trouve le dernier de l'équipe au coup de sifflet final (distance parcourue par le dernier de l'équipe retenue comme performance de l'équipe). <p>Pour le meneur :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Siffler le début et la fin du jeu. <p>Durée du jeu : 10 minutes</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier la durée du jeu. 2. Retenir la performance de l'avant-dernier de chaque équipe.

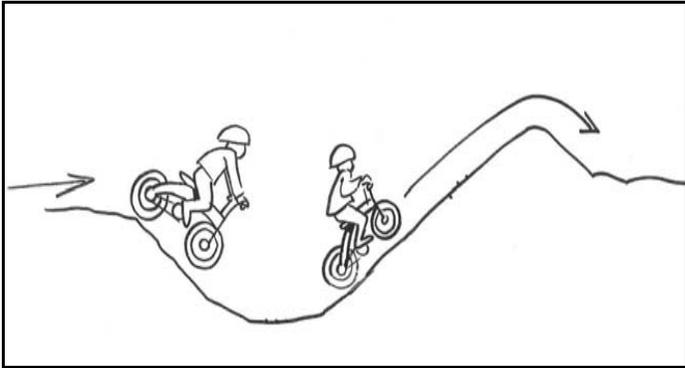
CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter son développement au profil du terrain
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LE BON DÉVELOPPEMENT	<p>Parcours comportant une montée longue et pentue</p> <p>Matériel : Un vélo avec dérailleur par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Monter le plus haut possible </div> <p>🚲 3 essais imposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Une montée avec petit développement ❖ Une montée avec développement moyen ❖ Une montée avec grand développement <p>🚲 Repérer le développement permettant d'arriver le plus haut possible sans mettre pied à terre.</p> <p>🚲 Faire plusieurs essais libres.</p> <p>🚲 Redescendre en contrôlant sa vitesse et sans gêner les autres.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir une côte plus longue et moins pentue permettant un changement de développement en montée. 2. Possibilité de prendre de l'élan et de changer de développement. 3. Monter le plus haut possible en un temps donné : 10 secondes. Varier cette durée.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter son développement au profil du terrain
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA MONTÉE ÉCONOMIQUE	<p>Parcours comportant une montée longue</p>  <p>Matériel : Un vélo avec dérailleur par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Sans zigzaguer, ni mettre pied à terre, monter le plus lentement possible</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Faire plusieurs essais libres. Repérer le développement permettant de monter avec la plus grande aisance. 🚲 Redescendre en contrôlant sa vitesse et sans gêner les autres. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchaîner plusieurs montées successives. 2. Respecter un contrat temps annoncé à l'avance.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Adapter son développement au profil du terrain
	Vélo -VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
CHANGEMENT DE BRAQUET	<p>Parcours varié en milieu naturel avec dénivelées (montée, descente, terrain meuble, passages pédestres, saut d'obstacles)</p>  <p>Matériel : Un vélo avec dérailleur par élève</p> <p>Organisation de la classe : Travail individuel</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Circuler sur le parcours. Dégager des règles d'utilisation du dérailleur en fonction de la nature et du profil du terrain.</p> </div> <p>Durée: 10 minutes.</p> <p>🚲 Faire de multiples essais pour comparer et dégager des règles d'utilisation du dérailleur.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire le parcours en sens inverse.

CYCLE 3	Porteur		ACQUISITION Construire son itinéraire Élargir son espace d'action	SAVOIR Construire un projet de déplacement
	Vélo-VTT	X		
	Autre 2 roues			

SITUATION	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
LA SORTIE	<p>Parcours sur route ou sur chemin</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Un vélo avec dérailleur par élève 🚲 Un road-book par élève, fixé sur le guidon (carnet de petits feuillets 5 cm x 5 cm agrafés) <p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Par équipe homogène de 6 élèves 🚲 Un adulte accompagnateur par équipe <p><i>Conseils d'ordre pédagogique pour l'enseignant :</i></p> <p><i>Respecter la réglementation concernant les sorties scolaires.</i></p> <p><i>Cette situation est particulièrement propice à un travail interdisciplinaire (mathématiques : échelles, vitesse moyenne... ; géographie : lecture de cartes, courbes de niveau...).</i></p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Préparer puis réaliser le parcours </div> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Choisir un parcours qui peut être réalisé par toute la classe. 🚲 Tenir compte <ul style="list-style-type: none"> ❖ des compétences physiques de chacun (distance, dénivelée), ❖ des difficultés de circulation à éviter (route à circulation importante, descente très pentue...). 🚲 Réaliser un « road-book » individuel comportant les renseignements utiles au guidage: les directions ou les routes à emprunter, les kilométrages intermédiaires, les difficultés du parcours... 	

QUELQUES REPÈRES POUR L'OBSERVATION

Réglage de la hauteur de selle

Ne pas dépasser le repère **MAXI** marqué sur la tige de selle. Assis sur la selle, les pointes de pied doivent toucher simultanément le sol. La selle doit être horizontale.

Réglage du guidon

Ne pas dépasser le repère **MAXI** marqué sur le plongeur (tube) de la potence. Le guidon doit être légèrement plus bas que la selle. Ainsi les bras sont légèrement fléchis et le buste est incliné vers l'avant entre 45° et 60°.

Position des pédales au démarrage

Pédale haute à 2 heures, pédale basse à 8 heures. Pied posé sur la pédale haute, l'autre en poussée au sol.

Position du pied sur la pédale

L'avant-pied (plante du pied) est en appui sur l'axe de la pédale. Corriger le pédalage du talon, entraînant une perte de puissance de pédalage.

Position des pédales dans les virages

La pédale intérieure doit être en position haute.

Tenue du guidon

Les bras doivent être légèrement fléchis, sans crispation des mains sur le guidon.

Freinage

Utiliser les 2 freins simultanément. Pour un arrêt complet, s'immobiliser avec les freins, avant de poser les pieds au sol.

Placement du regard

Pour rouler droit et / ou pour passer un obstacle, regarder loin devant soi. Ne pas regarder la roue avant.

Choix du développement

Sur terrain plat préférer un pédalage souple (développement permettant d'être efficace sans essoufflement). En montée, choisir un petit développement (petit plateau à l'avant, grande roue dentée à l'arrière).

ACTIVITÉ : ENGIN ROULANT

SITUATION DE RÉFÉRENCE

COMPÉTENCES ATTENDUES	COMPORTEMENTS OBSERVABLES	SITUATIONS DE REMÉDIATION
ACQUISITION SAVOIR VISÉ		
ACQUISITION SAVOIR VISÉ		
ACQUISITION SAVOIR VISÉ		

BICYCLETTE SUR ROUTE OU SUR PARCOURS MIXTES

Parcours empruntant, même partiellement, ou croisant des voies réservées à la circulation automobile.

PROCÉDURES OBLIGATOIRES

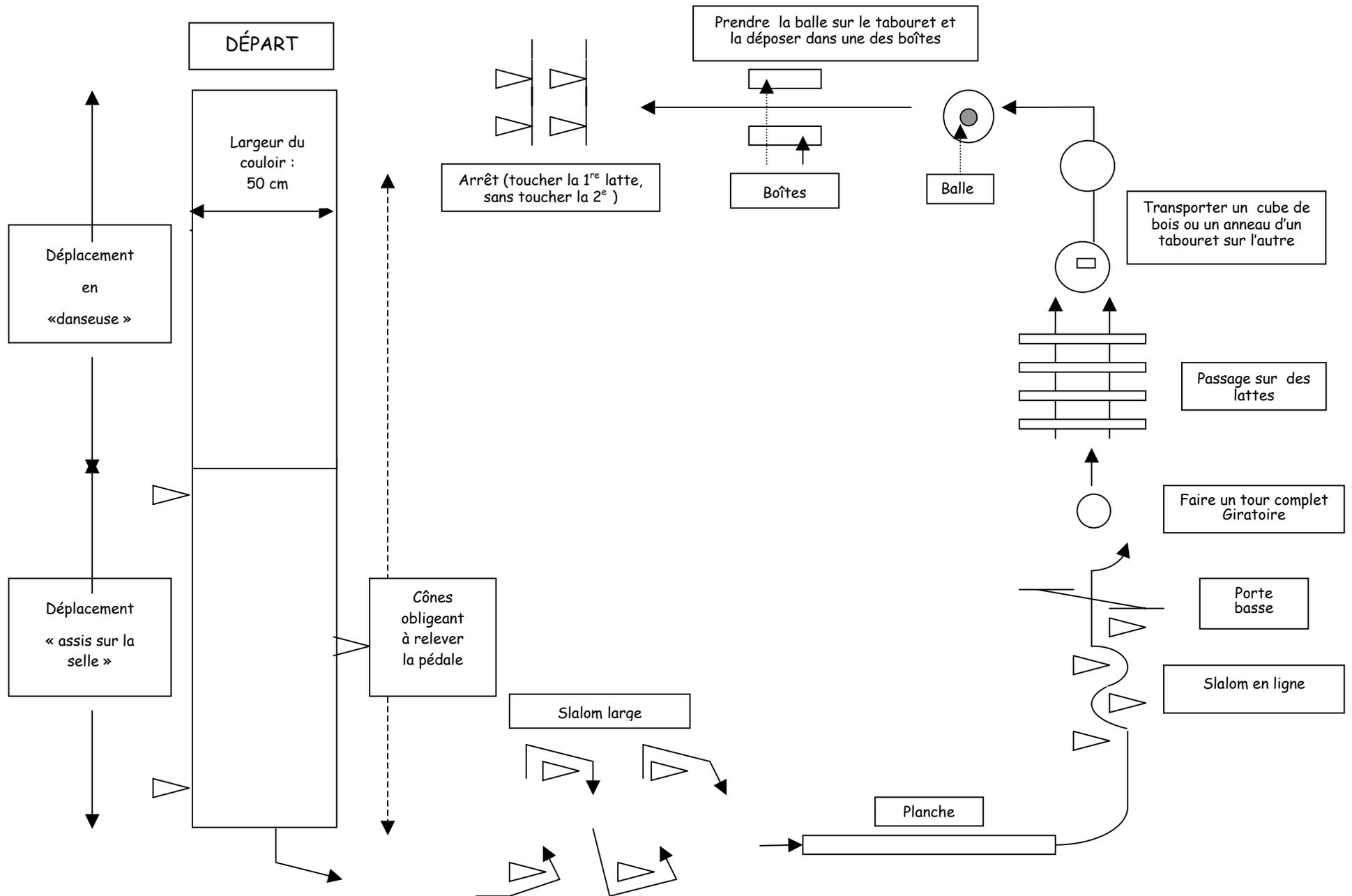
Textes de référence	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Circulaire n°99-136 du 21/09/1999 MEN. 🚲 NS n°84-027 du 13/01/84 (la bicyclette pour les déplacements en groupe). 🚲 Code de la route (cf. Essai de Réponses : la bicyclette à l'école) <ul style="list-style-type: none"> - règles relatives à la circulation spéciale aux cyclistes : R198-R190-R191, - règles relatives à l'équipement des bicyclettes : R193-R194-R195-R196-R197-R198.
Autorisations	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Du directeur d'école. 🚲 Pour les sorties facultatives : information écrite obligatoire donnée aux familles sur le jour, le lieu et l'horaire, plus accord daté et signé des parents ou tuteurs légaux.
Information	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Dans tous les cas de sorties, les familles doivent être précisément informées des conditions dans lesquelles elles sont organisées. 🚲 L'activité s'intègre obligatoirement dans le cadre du projet d'école. 🚲 Information à l'I.E.N.
Assurances	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 L'assurance est recommandée pour les accompagnateurs et les intervenants bénévoles. 🚲 Cas particulier de la bicyclette utilisée comme moyen de déplacement pour se rendre sur un lieu d'activité. <ul style="list-style-type: none"> - autorisé exclusivement au cycle 3. - assurance spécifique obligatoire pour les élèves.
Taux minimum d'encadrement	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Jusqu'à 12 élèves, le maître de la classe plus un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant. 🚲 Au-delà de 12 élèves, un intervenant, qualifié ou bénévole agréé ou un autre enseignant supplémentaire pour 6 élèves.
Qualification	<p>Le maître peut enseigner cette activité qui se déroule sous sa responsabilité et il doit être assisté par un intervenant extérieur qui doit être agréé par l'inspecteur d'académie et autorisé par le directeur d'école.</p> <ul style="list-style-type: none"> 🚲 Intervenants rémunérés : B.E.E.S. ACTIVITÉS DU CYCLISME. E.T.A.P.S. pouvant justifier d'une compétence dans l'activité. BESAAPT pouvant justifier d'une compétence dans l'activité. 🚲 Intervenants bénévoles : Vérification de qualification suite à un stage sous la responsabilité des I.E.N.
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Port d'un casque protecteur conforme aux normes en vigueur, obligatoire. 🚲 Vélo conforme aux normes en vigueur du code de la route.

Lorsque la bicyclette est utilisée comme moyen de déplacement (note de service n°84-027 du 13 janvier 1984) ou dans le cadre de l'éducation à la sécurité routière (circulaire n°87-287 du 25 septembre 1987) aucune qualification particulière n'est exigée.. En revanche, le taux minimum d'encadrement renforcé pour le cyclisme sur route est exigé.

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

Lieux d'activités	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Sur la voie publique, il est préférable de n'organiser des sorties qu'au cycle 3. 🚲 Proscrire les routes à grande circulation.
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Vélos en bon état (pneus, freins...) et adaptés à la taille des enfants. 🚲 1 trousse de réparation. 🚲 Tenue vestimentaire adaptée à l'activité et aux conditions climatiques - gants recommandés. 🚲 Prévoir boissons et aliments énergétiques.
Sécurité	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Reconnaître l'itinéraire peu de temps avant la sortie. 🚲 Prévoir un itinéraire de substitution. 🚲 Prévoir un itinéraire adapté aux capacités des enfants et excluant les routes dangereuses. 🚲 Prévoir un accès facile à des points de secours et d'alerte. 🚲 Prévoir les n° de téléphone d'urgence et de l'école (carte téléphonique, pièces de monnaie, téléphone portable...). 🚲 Se renseigner sur les prévisions météorologiques (annulation possible). 🚲 Sur route, la distance à respecter entre chaque groupe d'élèves doit être suffisante, pour permettre à un véhicule de s'intercaler entre chaque groupe. 🚲 Prévoir une trousse de secours. 🚲 Sur route, prévoir un véhicule accompagnateur avec feux de détresse allumés, placé derrière les groupes.
Proposition d'organisation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Organiser des groupes homogènes de 6 élèves maximum, avec un adulte à l'arrière ou remontant le groupe selon les circonstances. 🚲 Placer un élève à l'avant capable d'imprimer un rythme moyen adapté au groupe. 🚲 Prévoir entre les cyclistes des intervalles réguliers adaptés au terrain. 🚲 Prévoir des regroupements réguliers de l'ensemble des groupes à des endroits reconnus le permettant.
Remarques	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Cette activité nécessite une préparation particulière : 🚲 Étude de la carte avec les élèves, choix d'itinéraires. 🚲 Signalisation et circulation routière (respect des priorités, regroupements aux feux, aux stops...). 🚲 Préparation du matériel (cyclotechnie). 🚲 Passage de tests de maniabilité spécifique : avant la sortie, s'assurer de la compétence des enfants.
Accompagnement	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 En plus du personnel d'encadrement, pour l'accompagnement des élèves, le maître peut être assisté d'adultes bénévoles, après autorisation du directeur. (pas de demande d'agrément)
Documentation pédagogique	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Revue E.P.S., Revue E.P.S.1., Revue EPS 1 « Cyclisme à l'école » 🚲 Essai de réponses : « La bicyclette à l'école ». 🚲 La sécurité routière à l'école élémentaire C1- C2 - C3 MEN.
Personne ressource	<ul style="list-style-type: none"> 🚲 Pour tout renseignement complémentaire, s'adresser à l'équipe de circonscription.

PARCOURS-TEST DE MANIABILITÉ



BIBLIOGRAPHIE

- 🚲 Cyclisme à l'école - Essai de réponses - Revue E.P.S.
- 🚲 La bicyclette à l'école - Essai de réponses - Revue E.P.S.
- 🚲 L'éducation physique à l'école maternelle - Équipe départementale E.P.S. du Maine et Loire
- 🚲 Apprendre à faire du vélo à la maternelle - Revue E.P.S.
- 🚲 Articles de la revue E.P.S. et E.P.S.1
- 🚲 Travaux réalisés avec les enseignants
 - ❖ au cours d'animations pédagogiques et de stages départementaux de formation continue
 - ❖ au cours de travaux de « recherche/action » dans les classes
- 🚲 2 roues... 3 roues... en piste - société WESCO (cassette VHS et livret)
- 🚲 Le VTT éducatif - Éditions Amphora

Les dessins illustrant ce fichier ont été réalisés par le bureau de création de la société WESCO. (Les produits utilisés pour l'aménagement des dispositifs sont disponibles dans le catalogue WESCO).

La commission « Engins roulants » remercie tout particulièrement les enseignants qui ont accepté de travailler sur ce thème avec leur classe et dont les travaux ont servi de base et de référence à l'élaboration de ce document.