

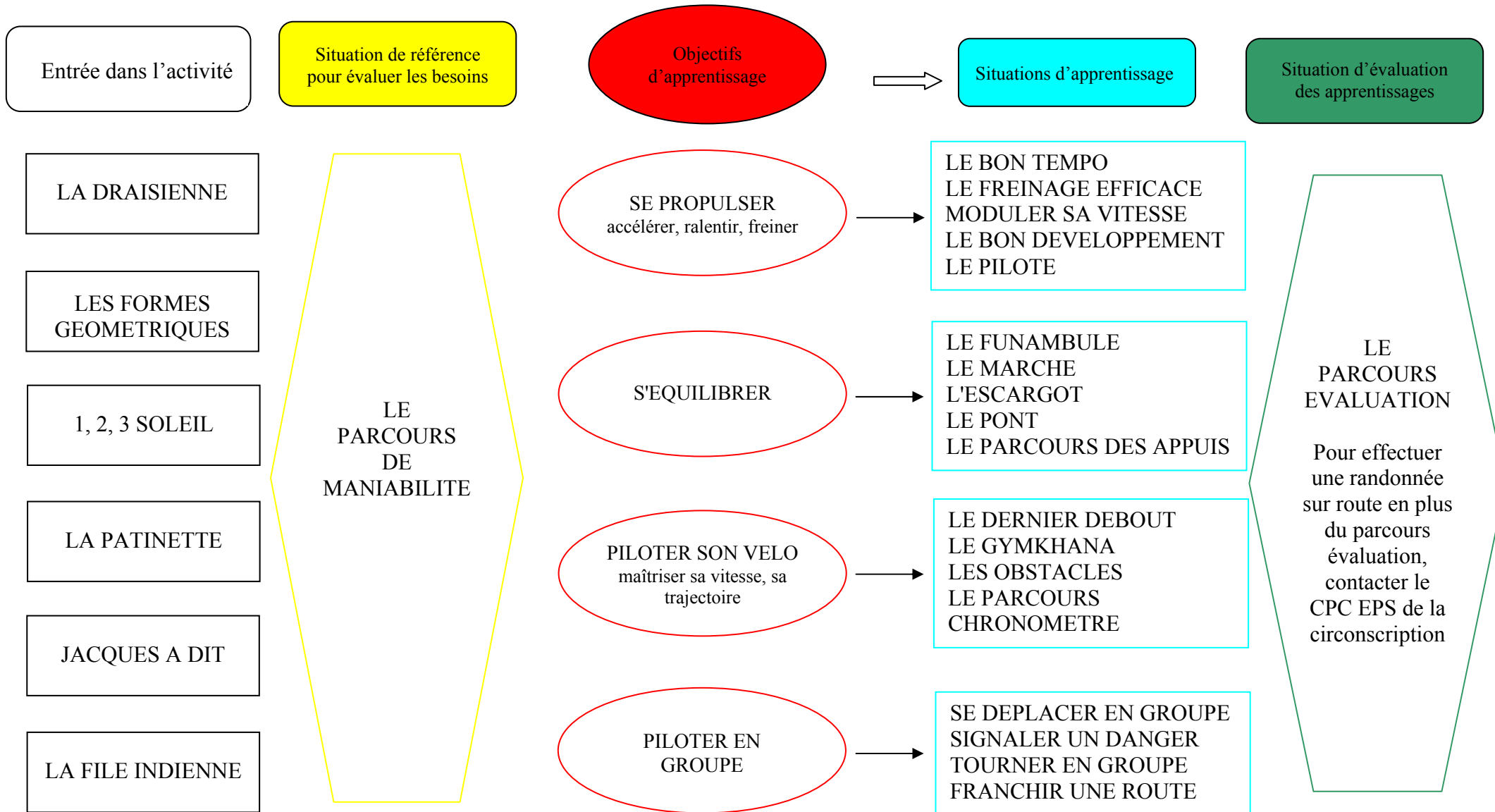
ACTIVITE DE PILOTAGE



	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	<i>Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des formes d'actions in habituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, s'immerger...), dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bassin...), sur des engins (ou montures) instables (bicyclette, roller, ski, poney...), dans des environnements progressivement plus éloignés et chargés d'incertitude (parc public, bois, forêt, montagne, plan d'eau...).</i>	

Activités de roule et glisse APER Instruction civique et morale - Éducation à la sécurité - Sécurité routière	<i>Réaliser des parcours simples en vélo, en roller, dans l'école ou dans un espace protégé.</i>	<i>Réaliser des parcours en roller et en vélo sur des chemins peu fréquentés ou des pistes aménagées.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les équipements de sécurité (casque, genouillères, protège-poignets...), s'équiper seul, vérifier le matériel avant de l'utiliser. - Prendre de l'élan, se laisser rouler, changer de direction, s'arrêter dans une zone définie. - Maîtriser des équilibres en fonction de l'engin utilisé (en vélo, pédaler assis et debout, en roller, patiner pieds parallèles, un instant sur un pied...). - Prendre des informations en roulant (symbole, couleur, panneau routier ...) et agir en conséquence ou en mémoriser le contenu. - Circuler à plusieurs en se suivant, en se croisant selon des déplacements organisés ou libres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifier et régler seul le matériel et les équipements de sécurité. - Parcourir des espaces nécessitant des franchissements, des contournements et comprenant des déclivités adaptées aux capacités des élèves et au matériel utilisé. - Patiner sans s'arrêter pendant 3 à 4 minutes, pédaler en gérant son effort sur un parcours connu. - Circuler à plusieurs dans un espace restreint en adaptant sa vitesse et ses trajectoires. - Suivre, croiser des piétons ou d'autres cyclistes sur un chemin ou une piste aménagée. <p>En roller: se déplacer en ligne droite, slalomer entre des plots, monter et descendre une courte pente, s'arrêter dans une zone de 2 mètres.</p> <p>En vélo: rouler en ligne droite, faire un slalom de 3 ou 4 virages serrés, accélérer sur une dizaine de mètres, rouler très lentement, monter et descendre une pente, s'arrêter dans une zone de 3 mètres.</p>

SOMMAIRE TOME 2



**TOUTES LES SITUATIONS QUI SE DEROULENT SUR ROUTE NECESSITENT UN ENCADREMENT RENFORCE.
LES SITUATIONS QUI SE DEROULENT DANS LA COUR DE L'ECOLE NE NECESSITENT PAS D'ENCADREMENT SUPPLEMENTAIRE.**

ENTREE DANS L'ACTIVITE

LA DRAISIENNE

But : Propulser son vélo en draisienne

Dispositif : Les élèves sont assis sur la selle, les 2 pieds de part et d'autre du cadre, à plat sur le sol.

Consignes : *Vous vous déplacez en poussant au sol avec les pieds.*

Critère de réussite : L'élève ne tombe pas, il se déplace aisément.

Variantes :

- Imposer l'alternance des pieds pour la poussée au sol.
- Imposer la simultanéité des pieds pour la poussée au sol.
- Varier la nature du terrain

LES FORMES GEOMETRIQUES

But : Suivre une trace au sol

Dispositif : Des formes géométriques fermées sont tracées au sol (à l'aide de plots ou de craie). Il y a 3 ou 4 élèves par forme.

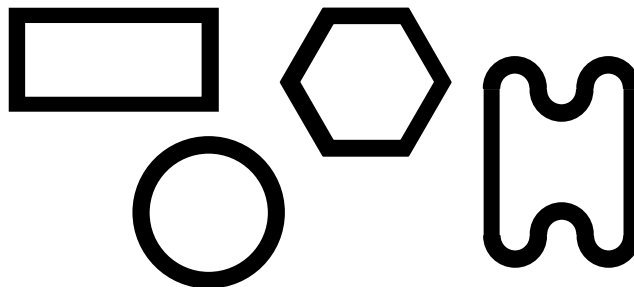
Consignes : *Vous devez suivre le contour des formes géométriques sans sortir des traces et sans poser le pied par terre.*

Critère de réussite : L'élève maîtrise sa trajectoire, il roule correctement sur le contour de la forme géométrique.

Variantes :

- Modifier la largeur du contour des formes
- Taille et choix des formes

Exemple de formes géométriques :



1, 2, 3 SOLEIL

But : S'arrêter lorsque le meneur donne le signal

Dispositif : Un meneur qui donne le signal, les autres élèves sont sur leur vélo.

Consignes :

Pour le meneur : *Après avoir donné le signal (1, 2, 3 soleil), tu te retournes et tu indiques tous les élèves qui se déplacent encore sur leur vélo.*

Pour les rouleurs : *Vous pouvez rouler pour atteindre la ligne d'arrivée lorsque le meneur est retourné. Au signal, vous devez freiner avec vos freins et immobiliser votre vélo.*

Critère de réussite : Le premier élève qui passe la ligne d'arrivée gagne et prend la place du meneur.

Variantes :

- Se déplacer en draisienne

ENTREE DANS L'ACTIVITE

LA PATINETTE

But : Se déplacer en patinant d'un pied au sol

Dispositif : Sur un terrain rectangulaire, matérialiser plusieurs couloirs. Les élèves partent en ligne (faire 5 ou 6 couloirs), ils sont placés à gauche de leur vélo.

Consignes : *Vous mettez le pied gauche sur la pédale gauche de votre vélo et vous poussez avec votre pied droit au sol. Vous traversez votre couloir en posant le moins possible le pied au sol. Vous revenez au départ en passant par les côtés.*

Critère de réussite : Traverser le terrain sans s'arrêter en gardant l'équilibre.

Variantes :

- Patiner à droite du vélo (avec le pied gauche).
- Compter le nombre d'appuis (diminuer d'une fois sur l'autre le nombre d'appuis)
- Réduire la largeur des couloirs.
- Lorsque l'équilibre est bien maîtrisé et que la vitesse est assez élevée, monter sur le vélo en roulant.

JACQUES A DIT

But : Réaliser les consignes de Jacques

Dispositif : L'enseignant est le meneur (Jacques). Il donne des instructions aux rouleurs. Les élèves sont sur leur vélo dans un espace délimité (par 1/2 groupe s'ils sont trop nombreux).

Consignes : *Vous restez dans la zone délimitée et vous faites ce que Jacques a dit.*

Exemple : Jacques a dit : "Lâchez la main droite". On pourra demander aux élèves :
- de lâcher des appuis (les pieds, les mains, les fesses)
- de moduler leur vitesse (accélérer, freiner)
- de suivre un autre élève...

Critère de réussite : L'élève effectue correctement la tâche demandée.

Variantes :

- Un élève est meneur.
- Mettre des obstacles à éviter ou franchir.
- Eliminer les élèves qui échouent, le gagnant devient meneur.

LA FILE INDIENNE

But : Se déplacer en file indienne (par 2) en maintenant un écart (2 mètres environ)

Dispositif : Les élèves sont par groupes de 2 sur un parcours type piste d'athlétisme. Suivant le nombre d'élèves et la taille du parcours, la classe pourra évoluer en demi-groupe.

Consignes :

Pour l'élève meneur : *Tu roules à allure régulière en respectant bien le parcours.*
Pour l'élève suiveur : *Tu suis ton partenaire en maintenant un écart de 2 mètres (2 grands pas).*

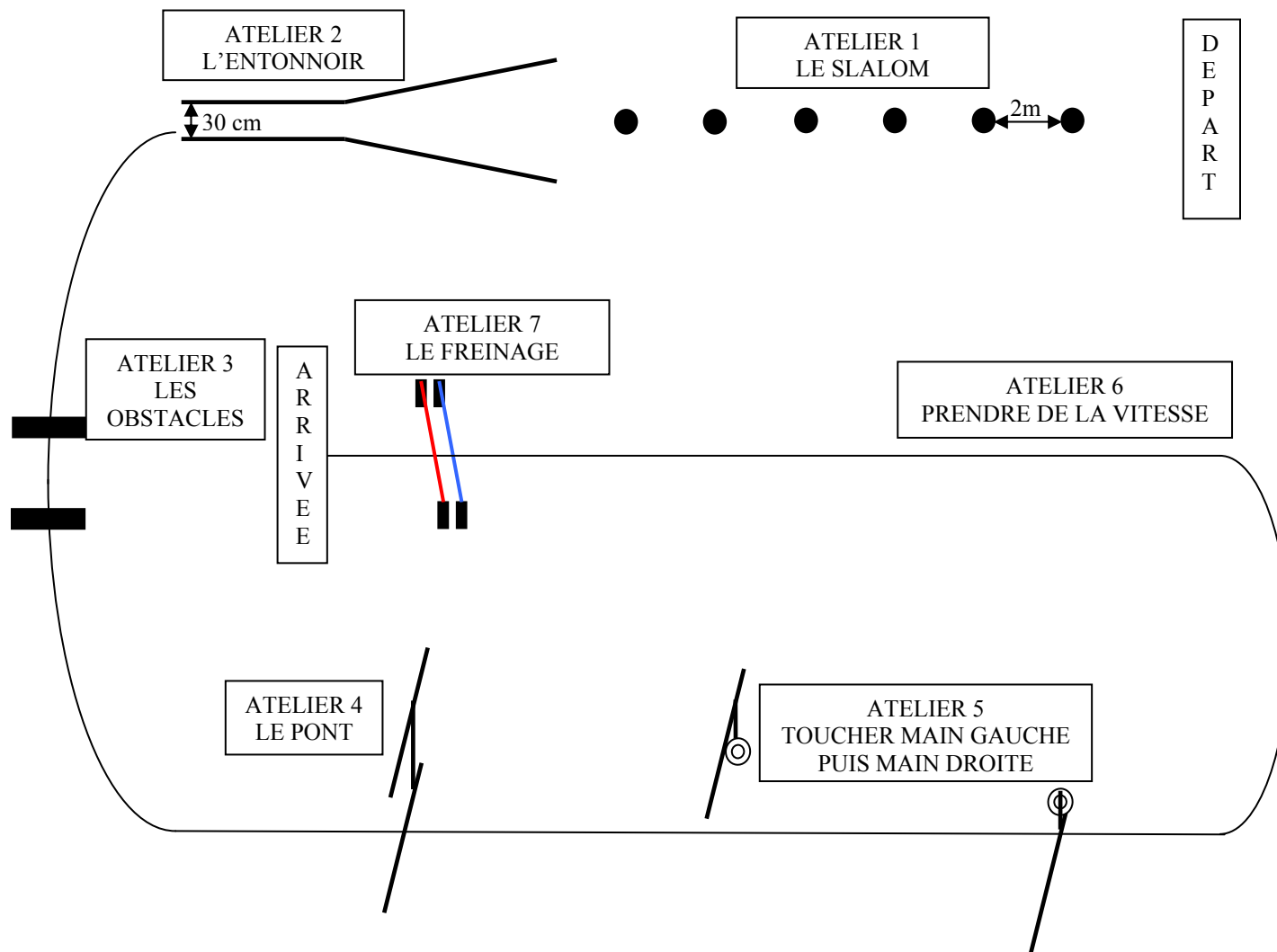
Critère de réussite : L'élève meneur a une allure constante et l'écart entre les 2 élèves est maintenu à 2 mètres.

- Variantes :

- L'élève meneur varie sa vitesse.
- A chaque tour, les rôles sont inversés (le meneur ralentit et le suiveur le double).
- Varier la forme du parcours.
- Augmenter le nombre d'élèves de la file.

SITUATION DE REFERENCE

Le parcours de maniabilité



Atelier 1 : slalomer entre 6 plots espacés de 2 mètres

Atelier 2 : sortir par le bout de l'entonnoir sans toucher les lattes (espacées de 30 cm au bout de l'entonnoir).

Atelier 3 : franchir les 2 obstacles (des planches de 5cm de hauteur par exemple) en levant un peu la roue avant pour faciliter le franchissement.

Atelier 4 : passer sous le pont sans poser le pied par terre en essayant de maintenir sa vitesse.

Atelier 5 : lâcher la main gauche du guidon pour toucher l'anneau situé à hauteur d'épaule de l'enfant reprendre le guidon à 2 mains puis lâcher la main droite pour toucher l'autre anneau.

Atelier 6 : prendre de la vitesse pour atteindre l'atelier suivant.

Atelier 7 : freiner pour faire tomber la barre bleue sans renverser la barre rouge.

SE PROPULSER

LE BON TEMPO

But : Se déplacer à différentes vitesses suivant la zone traversée.

Dispositif : Sur un terrain rectangulaire, matérialiser plusieurs couloirs (5 ou 6 couloirs si possible).

Chacun de ces couloirs est partagé en 5 zones.

zone 1	zone 2	zone 3	zone 4	zone 5
Rouler lentement	Accélérer	Rouler vite	Ralentir	Rouler très lentement

Consignes :

Vous devez rouler à des allures différentes suivant la zone dans laquelle vous vous trouvez :

- dans la zone 1, vous devez rouler lentement,
- la zone 2 est une zone d'accélération,
- dans la zone 3, vous maintenez une vitesse élevée,
- la zone 4 est une zone de freinage
- dans la zone 5, vous devez rouler très lentement.

Critère de réussite : L'élève adapte sa vitesse à la zone traversée.

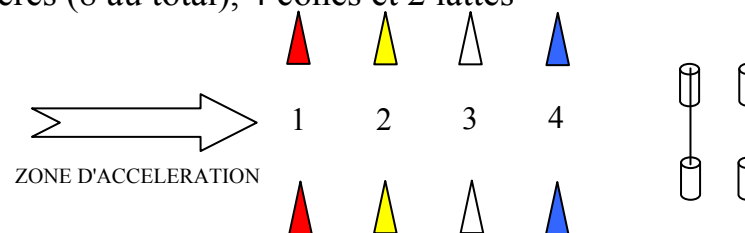
Variantes :

- Faire varier le nombre de zones à traverser.
- Faire évoluer les consignes dans chacune des zones.

LE FREINAGE EFFICACE

But : S'arrêter sur une distance de plus en plus courte.

Dispositif : Une zone d'accélération (20 mètres environ) des plots-repères (8 au total), 4 cônes et 2 lattes



Consignes :

Vous prenez de la vitesse dans la zone d'accélération puis vous devez freiner à partir d'un plot-repère pour faire tomber la première latte sans toucher la deuxième. Vous ne devez pas bloquer les roues.

Critère de réussite : En freinant à partir d'un même plot-repère faire tomber uniquement la première latte 4 fois sur 5 essais.

Variantes :

- Obliger à freiner uniquement avec le frein avant (ou arrière ou les deux)
- Obliger l'élève à freiner à partir d'un certain plot-repère.
- Mettre un cerceau à la place des lattes : il faut arrêter uniquement la roue avant du vélo dans ce cerceau.

SE PROPULSER

MODULER SA VITESSE

But : Adapter sa vitesse à la situation

Dispositif : Un parcours qui oblige l'élève à ralentir, à accélérer, à freiner, à s'arrêter. Dans l'idéal, ce parcours traversera différents revêtements (bitume, gazon, terre...). On adaptera le nombre d'élèves qui roulent en même temps à la taille du parcours.

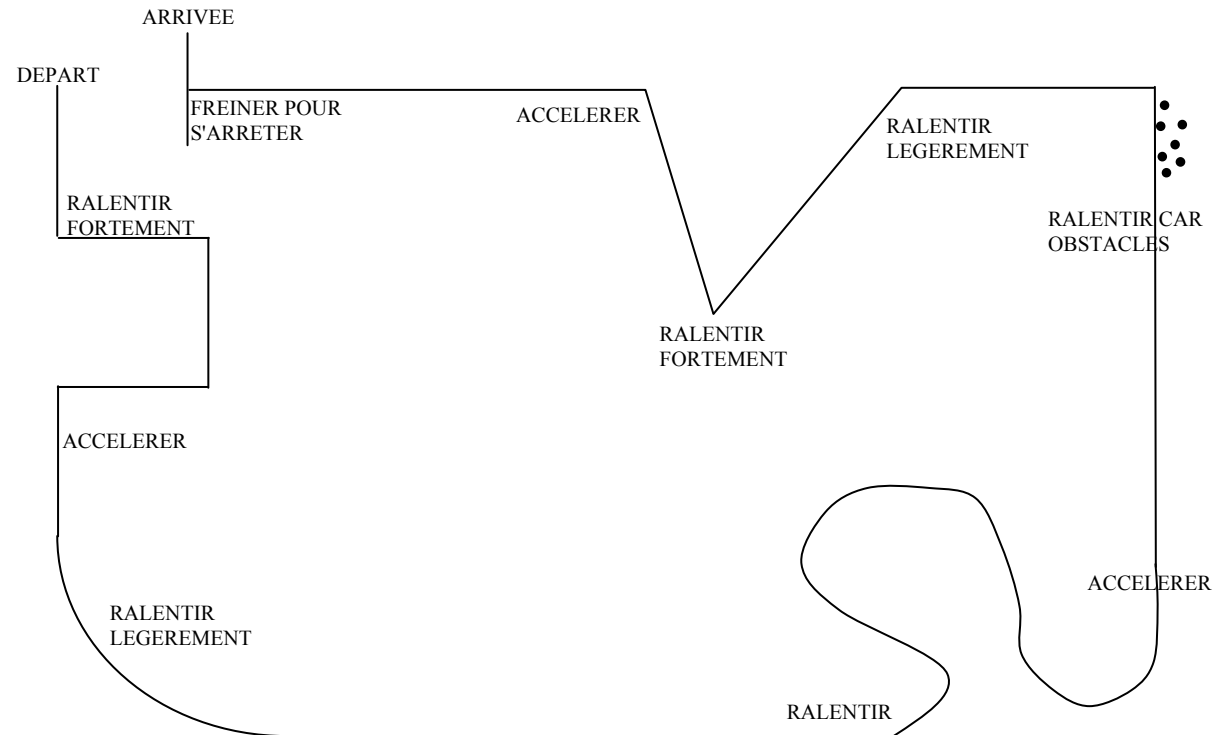
Consignes : *Vous devez réaliser ce parcours en gérant bien votre allure (n'allez ni trop vite, ni trop lentement). A certains moments, il faudra ralentir, à d'autres moments vous pourrez accélérer, c'est à vous de trouver les vitesses idéales durant ce parcours.*

Critère de réussite :

- Ne pas déraper en freinant
- Bien accélérer lorsque c'est possible
- S'arrêter sur la ligne d'arrivée

Variantes :

- Angle des virages
- Chronométrer les élèves
- Mettre des pancartes qui indiquent l'action à réaliser avant chaque zone (accélérer, ralentir légèrement, s'arrêter...)
- Réaliser ce parcours par groupes de 2 en maintenant un écart de 2 mètres entre les vélos



SE PROPULSER

LE BON DEVELOPPEMENT

But : Changer de développement de façon pertinente

Dispositif : Sur un grand espace, dans l'idéal avec du relief pour que l'élève prenne conscience de la nécessité d'utiliser son dérailleur.

Consignes : *Utilisez votre dérailleur pour placer votre chaîne sur le moyen plateau et le grand pignon.*

Maintenant, vous utilisez votre dérailleur pour placer la chaîne comme je vous l'indique :

- *la chaîne doit être sur le pignon immédiatement plus petit*
- *la chaîne doit descendre de 2 pignons*
- *mettez-vous sur le petit plateau...*

Critère de réussite :

L'élève différencie les manettes des pignons et des plateaux.
Il change de vitesse correctement au signal.

Variantes :

- Si c'est sur un terrain plat, les élèves manipulent leur dérailleur grâce aux simulations de variations du relief indiquées par l'enseignant :

Changez de vitesse, ça monte un peu,

On est sur le plat, on essaie de moins mouliner,

Attention, changez de vitesse, ça monte beaucoup et longtemps...

- Travailler uniquement le changement de pignon (ou de plateau)

LE PILOTE

But : Effectuer un parcours sans lever les fesses de la selle

Dispositif : Un parcours qui oblige les élèves à utiliser le dérailleur (grandes lignes droites, virages très serrés, plots à éviter, rétrécissement de "la route"). On pourra éventuellement reprendre le parcours de la page précédente (moduler sa vitesse).

Consignes :

Vous devez effectuer ce parcours sans lever vos fesses de la selle.

Pour cela, vous devez utiliser votre dérailleur à bon escient.

Pensez à anticiper en changeant de vitesse assez tôt.

Critère de réussite :

L'élève effectue le parcours sans lever les fesses de la selle et sans poser le pied par terre.

Le changement de vitesse est effectué suffisamment tôt.

Variantes :

- Utiliser un espace avec du relief

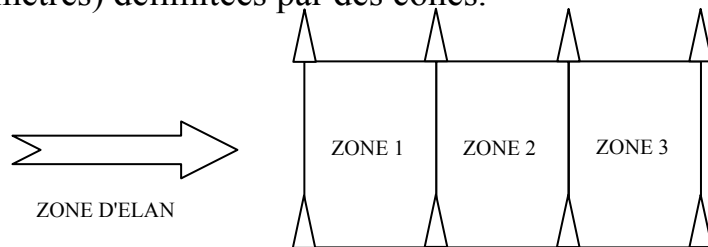
- Des élèves observateurs (ou des adultes) placés à des endroits stratégiques indiquent le changement de vitesse à effectuer aux cyclistes

S'EQUILIBRER

LE FUNAMBULE

But : Après une prise d'élan, lâcher un appui différent dans chacune des 3 zones traversées.

Dispositif : Une zone d'élan (de 10 mètres environ) puis 3 zones (de 5 mètres) délimitées par des cônes.



Consignes :

Après avoir pris de l'élan sur une dizaine de mètres, vous devez lâcher un appui dès que vous rentrez dans une zone. Vous changez d'appui lâché à chaque nouvelle zone. Je vous rappelle que vous avez 5 appuis : les 2 mains, les 2 pieds et les fesses.

Critère de réussite :

Enlever 3 appuis différents lors d'un passage.

Enlever les 5 appuis lors de 3 passages.

Variantes :

- Modifier la taille des zones pour modifier la durée du lâcher.
- L'enseignant annonce l'appui à lâcher dans chaque zone.
- Pour les élèves en difficulté, la zone 2 est une zone de reprise d'appuis (seulement 2 appuis à lâcher par passage).

LE MARCHÉ

But : Prendre un objet en roulant pour l'amener dans une caisse

Dispositif : Matérialiser plusieurs couloirs (adapter le nombre au nombre d'élèves). Pour chaque couloir, placer à un bout une table sur laquelle sont disposés des objets avec des formes différentes. Une caisse est placée à l'autre bout du couloir.

Consignes :

Vous devez attraper un objet placé sur la table sans vous arrêter en lâchant une main puis venir le déposer dans une caisse également sans vous arrêter (sans poser le pied par terre).

Critère de réussite :

L'élève attrape un objet sans être déséquilibré, sans poser le pied à terre puis le dépose dans une caisse de la même manière.

Variantes :

- Varier les formes des objets pour faciliter ou complexifier la tâche
- Indiquer la main avec laquelle il faut prendre l'objet
- Prendre l'objet main gauche, le déposer main droite (ou l'inverse)

S'EQUILIBRER

L'ESCARGOT

But : Etre le dernier à passer la ligne d'arrivée sans poser pied à terre.

Dispositif : Une zone de 15 mètres de long partagée en 4 couloirs de 2 mètres.



Consignes :

Au signal, vous devez vous élaner et aller le plus lentement possible pour être le dernier à passer la ligne d'arrivée. Vous n'avez pas le droit de poser pied à terre ni de sortir de votre couloir.

Critère de réussite :

S'élaner dès le signal donné.

Le dernier arrivé gagne la partie.

Variantes :

- Obliger les élèves à garder les fesses sur la selle (ou à être debout sur le vélo)
- Modifier la largeur des couloirs.

LE PONT

But : Passer sous un obstacle sans le toucher (et sans être déséquilibré)

Dispositif : 3 couloirs avec un pont dans chacun de ces couloirs (de hauteur différente). L'élève doit être capable de passer sous ce pont placé 40 cm au dessus du niveau du guidon.

Consignes : Vous prenez de l'élan puis vous passez sous l'obstacle sans le toucher et sans poser le pied à terre. Si vous y arrivez, vous pouvez essayer de passer sous un plus petit pont.

Critère de réussite : Pour un obstacle placé environ 40cm au dessus du niveau de son guidon, l'élève passe sous ce pont 4 fois sur 5 passages.

Variantes :

- Enchaîner plusieurs ponts
- Varier les terrains (plat, en pente, en montée)
- Obliger l'élève à pédaler en passant sous le pont

S'EQUILIBRER

LE PARCOURS DES APPUIS

But : Etre capable de lâcher certains appuis en fonction de la situation

Dispositif : Un parcours balisé avec des cônes et un cerceau.

Consignes : Il sera intéressant de placer une affichette (pictogramme par exemple) avant chaque tâche pour faciliter la compréhension de l'activité.

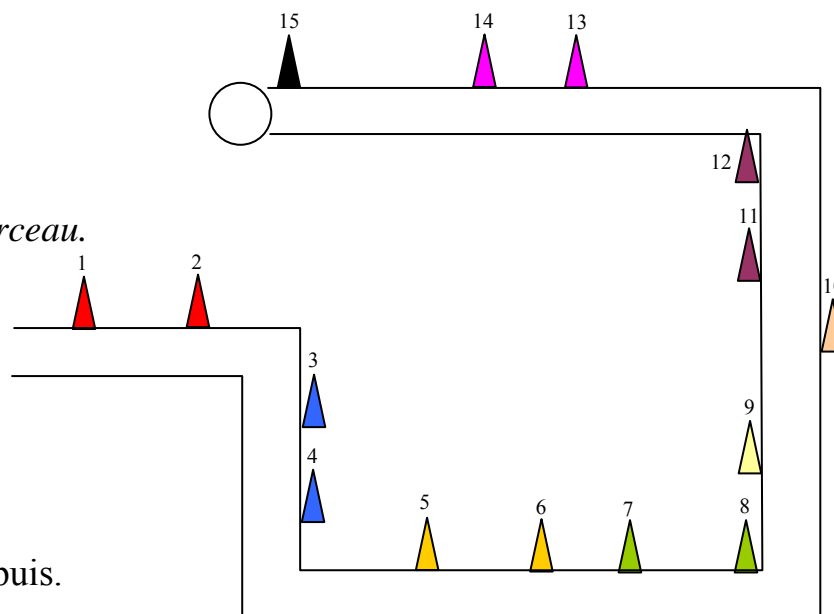
Vous devez effectuer le parcours proposé. Vous serez obligés de lâcher certains appuis (main ou pied ou fesses) durant ce parcours. Respectez bien les règles suivantes :

- du plot 1 au plot 2, vous devez tendre votre bras droit pour indiquer un changement de direction puis vous tournez à droite,
- du plot 3 au plot 4, vous devez tendre votre bras gauche pour indiquer un changement de direction puis vous tournez à gauche,
- du plot 5 au plot 6, vous devez lâcher les 2 pieds des pédales pour ne pas vous faire mouiller par la flaque (prenez un peu d'élan),
- du plot 7 au plot 8, vous devez tendre votre bras gauche pour indiquer un changement de direction puis vous tournez à gauche,
- au plot 9 vous lâchez le pied gauche pour toucher le foulard
- au plot 10, vous lâchez le pied droit pour toucher le foulard
- du plot 11 au plot 12, vous devez tendre votre bras gauche pour indiquer un changement de direction puis vous tournez à gauche,
- du plot 13 au plot 14, vous pédalez en danseuse pour prendre de la vitesse
- au plot 15, vous freinez pour arrêter la roue avant de votre vélo dans le cerceau.

Critère de réussite : les tâches sont exécutées sans déséquilibre apparent.

Variantes :

- Varier les parcours en modifiant les tâches ou en ciblant certaines tâches spécifiques
- Chronométrer le temps mis pour effectuer le parcours
- Varier les distances entre les plots pour modifier le temps du lâcher des appuis.



PILOTER SON VELO

LE DERNIER DEBOUT

But : Se déplacer dans un espace délimité au milieu d'autres cyclistes sans poser le pied à terre

Dispositif : Suivant l'espace disponible, on pourra partager la classe en 2 groupes (des cyclistes et des observateurs). Il faut délimiter un espace carré de 15 mètres de côté environ.

Consignes :

Pour les cyclistes : *Au signal vous devez vous déplacer dans le carré délimité par les plots. Si vous posez le pied à terre ou si vous touchez le vélo d'un camarade, vous êtes éliminés.*

Pour les observateurs : *Vous indiquez les prénoms des élèves éliminés.*

Critères de réussite :

- Le dernier sur son vélo a gagné.
- ou bien
- Tenir 30 secondes (temps à adapter) sans poser le pied à terre ni toucher le vélo d'un camarade.

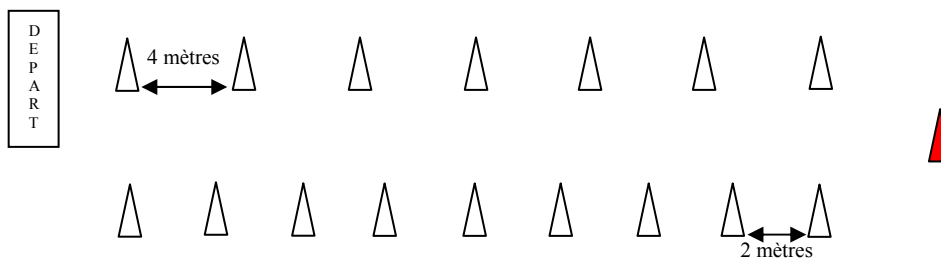
Variantes :

- Modifier le nombre de cyclistes ou la taille du carré pour simplifier ou complexifier l'activité.
- Les observateurs rapprochent les cônes au signal de l'enseignant pour réduire l'espace des cyclistes.
- Donner des tâches supplémentaires : *lâcher la main droite, garder les fesses sur la selle, changer de vitesse...*

LE GYMKHANA

But : Se déplacer en zigzagant entre les plots.

Dispositif : des parcours identiques (5 élèves maxi par parcours) avec des cônes espacés de 4 mètres sur l'aller et espacés de 2 mètres sur le retour.



Consignes : *Vous devez effectuer le parcours en zigzagant entre les plots. Lorsque vous avez fait le parcours aller, vous contournez le plot rouge et vous faites le parcours retour. Attention, les cônes sont plus resserrés.*

Critère de réussite : L'élève effectue le parcours sans toucher de cônes et sans poser le pied à terre.

Variantes :

- Modifier l'espacement entre les plots.
- Obliger les élèves à quitter l'appui des fesses sur la selle.
- Obliger les élèves à rester assis sur leur selle.
- Chronométrer le temps mis pour effectuer le parcours.

PILOTER SON VELO

LES OBSTACLES

But : Franchir un obstacle sans modifier sa trajectoire.

Dispositif : Mettre un couloir d'évolution pour 6 élèves. La zone de prise d'élan est de 10 mètres environ. Les élèves pourront s'entraîner à franchir des planches de 3 tailles différentes (de 1cm à 3cm, de 4cm à 6 cm, de 7 cm à 9 cm).


Consignes : *Vous prenez de l'élan puis vous devez franchir la planche sans sortir de votre couloir ni être déséquilibrés. Si vous franchissez la 1^{ère} planche, vous pouvez vous exercer à l'obstacle suivant (une planche plus épaisse).*

Critère de réussite : Réussir 3 fois sur 5 chaque parcours

Comportements attendus :

- Regarder au-delà de l'obstacle
- Etre en appui sur les 2 pédales, manivelles à l'horizontale
- Se lever légèrement de la selle en position arrière
- Tirer sur le guidon pour soulever la roue avant

Variantes :

- Mettre en place un parcours avec plusieurs obstacles
- Mettre un obstacle à bascule ()
- Varier le terrain

LE PARCOURS CHRONOMETRE

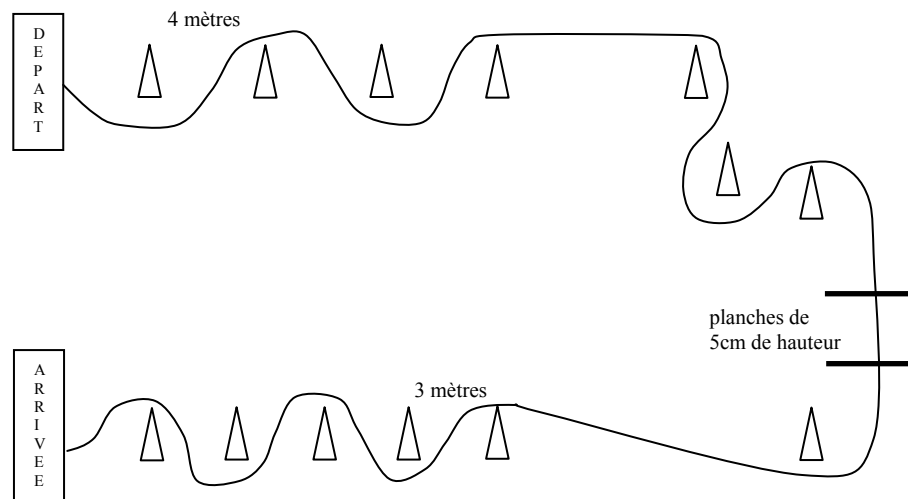
But : Effectuer un parcours le plus rapidement possible.

Dispositif : Un parcours qui oblige l'élève à franchir des obstacles, à zigzaguer entre des plots, à effectuer des changements de direction (bien espacer le départ entre les élèves pour qu'ils ne se gênent pas).

Consignes : *Vous devez effectuer ce parcours le plus rapidement possible. On rajoutera 10 secondes (à adapter) par plot touché à votre temps final.*

Critère de réussite : L'élève maîtrise ses trajectoires, il adapte sa vitesse à la situation.

Exemple de parcours :



PILOTER EN GROUPE

SE DEPLACER EN GROUPE

But : Se déplacer en file indienne en maintenant un écart

Dispositif : Les élèves sont placés par groupes de 4 ou 5, dans l'idéal sur une piste de 400 mètres environ. L'écart entre chaque groupe est de 20 mètres au moins.

Consignes : *L'activité dure 3 minutes. Vous devez toujours rester dans le même ordre, en roulant à vitesse constante avec un écart de 2 mètres entre chaque vélo.*

Critère de réussite : La vitesse du groupe est constante, l'écart entre les vélos est respecté.

S'il y a plusieurs groupes sur la piste, l'écart entre chaque groupe est d'au moins 20 mètres.

Variantes :

- A chaque tour, le premier se laisse doubler par tout son groupe et se place en dernière position.
- Le 1^{er} élève peut faire des variations d'allure.
- Varier le nombre d'élèves (8 maximum)
- Inclure des obstacles sur ce parcours

Conseils : on pourra mettre des repères tous les 2 mètres (plots ou marques à la craie) sur certaines portions du parcours pour que les élèves prennent conscience des distances et vérifient l'espacement.

SIGNALER UN DANGER

But : Informer rapidement d'un danger les autres élèves du groupe

Dispositif : Les élèves sont par groupes de 5 à 8 élèves sur un parcours créé dans la cour de l'école. Ce parcours pourra être aménagé avec des panneaux de signalisation. Des obstacles seront disposés sur ce parcours pour simuler la présence de dangers (nids de poule, travaux en bord de chaussée, planche sur la route, piéton sur le bord de la chaussée...). Des élèves en trottinettes seront considérés comme des automobilistes.

Consignes : *Dès que le premier élève du groupe repère un danger (ou le dernier), il le signale bien fort. Le deuxième (l'avant-dernier) le signale à son tour au troisième (à l'antépénultième) et ainsi de suite jusqu'au dernier (premier) élève du groupe.*

Les indications verbales (non exhaustives) à utiliser pourront être (vocabulaire et signes à élaborer en classe avec les élèves) :

ARRET : pour un arrêt immédiat non prévu (chute, incident mécanique...)

STOP : avant d'arriver à un panneau stop ou un feu multicolore

VOITURE : lorsqu'une voiture arrive derrière le groupe

ATTENTION (en montrant si possible avec la main le danger) : pour tout obstacle se trouvant au bord ou sur la chaussée

Critère de réussite : Le danger est repéré, chaque élève du groupe transmet l'information avec clarté à son suivant (ou son précédent).

PILOTER EN GROUPE

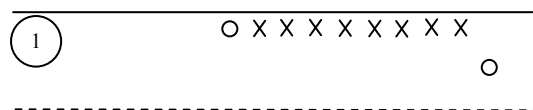
TOURNER EN GROUPE (à gauche)

But : Sans s'arrêter de rouler, franchir la voie d'en face en tournant à gauche.

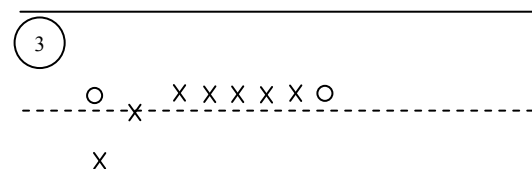
Remarque : L'adulte de devant évaluera si la traversée de la voie comporte un danger quelconque ou s'il y a un danger plus important sur la route après avoir franchi la voie.

LA TRAVERSEE DE LA VOIE EST DANGEREUSE

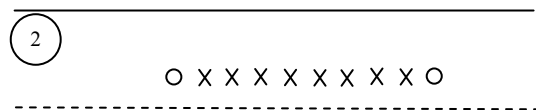
Dispositif : **L'adulte de derrière se place au milieu de la voie pour empêcher les voitures qui arrivent de derrière de doubler** puis donne un coup de sifflet pour indiquer aux élèves qu'ils peuvent se placer à gauche de la voie de droite. L'adulte de devant s'arrête au niveau de la traversée pour pouvoir intervenir (stopper des élèves) si une voiture arrive en face. Lorsque tout le groupe a traversé, l'adulte de devant vient se replacer en tête de groupe.



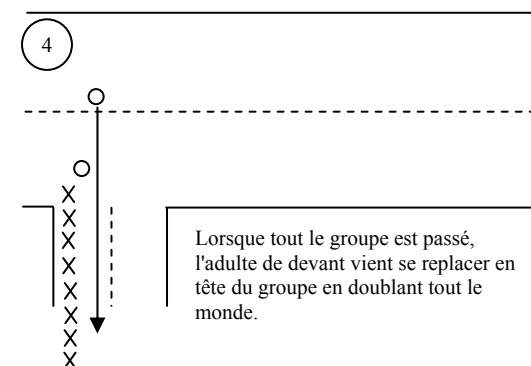
L'adulte de derrière se met au milieu de la voie de droite puis donne un coup de sifflet pour que le reste du groupe se mette en place.



L'adulte de devant s'arrête sur la voie de droite, prêt à stopper les élèves si un véhicule arrive en face. Les élèves doivent quand même regarder en face pour voir s'ils peuvent tourner. Les élèves ayant tourné continuent à rouler lentement sur la nouvelle route.



Tout le groupe est placé à gauche de la voie de droite. Tout le monde a le bras gauche tendu pour indiquer le changement de direction.



Lorsque tout le groupe est passé, l'adulte de devant vient se replacer en tête du groupe en doublant tout le monde.

PILOTER EN GROUPE

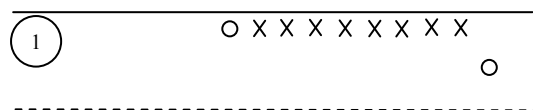
TOURNER EN GROUPE (à gauche)

But : Sans s'arrêter de rouler, franchir la voie d'en face en tournant à gauche.

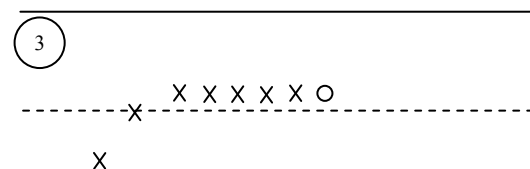
Remarque : L'adulte de devant évaluera si la traversée de la voie comporte un danger quelconque ou s'il y a un danger plus important sur la route après avoir franchi la voie.

UN DANGER EST SITUE APRES LA TRAVERSEE

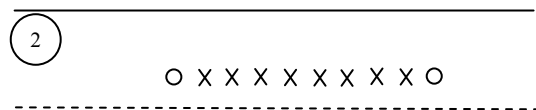
Dispositif : **L'adulte de derrière se place au milieu de la voie pour empêcher les voitures qui arrivent de derrière de doubler** puis donne un coup de sifflet pour indiquer aux élèves qu'ils peuvent se placer à gauche de la voie de droite. Tout le monde garde sa place, c'est l'adulte de derrière qui indique aux élèves de s'arrêter si une voiture arrive en face (trouver un signal avec le groupe, par exemple crier ARRET).



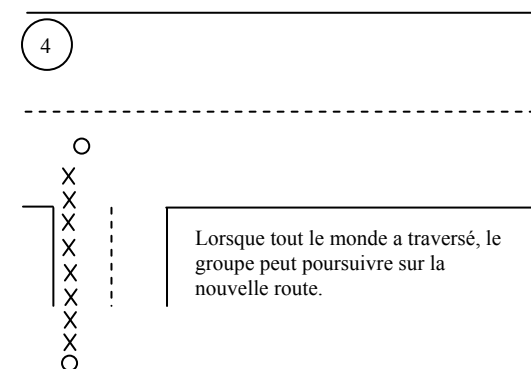
L'adulte de derrière se met au milieu de la voie de droite puis donne un coup de sifflet pour que le reste du groupe se mette en place.



L'adulte de devant tourne en premier, gère les dangers de la nouvelle route. L'adulte de derrière est prêt à intervenir (crier ARRET) s'il faut demander à un élève de s'arrêter.



Tout le groupe est placé à gauche de la voie de droite. Tout le monde a le bras gauche tendu pour indiquer le changement de direction.



Lorsque tout le monde a traversé, le groupe peut poursuivre sur la nouvelle route.

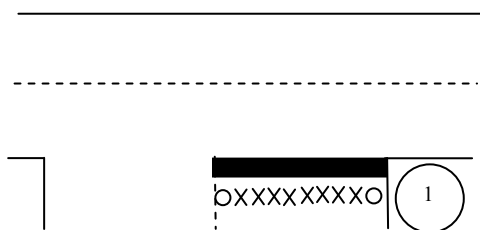
PILOTER EN GROUPE

TOURNER EN GROUPE TOURNER A DROITE

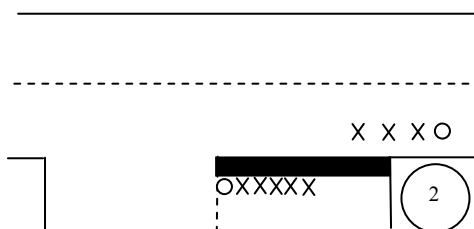
But : En partant à l'arrêt d'un stop, tourner à droite.

Dispositif : On pourra mettre en place un parcours qui permette de travailler cette situation de façon simulée avec des élèves qui circulent sur la route principale.

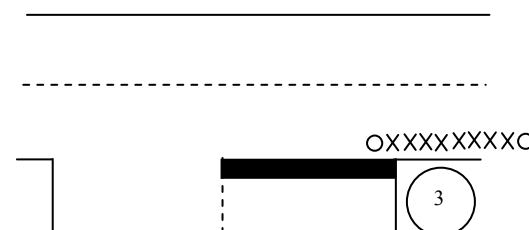
Avant que le groupe arrive au stop, l'adulte de derrière se place au milieu de la voie de droite pour empêcher les voitures de doubler. Tout le groupe se place sur la même ligne (sur 2 lignes s'il n'y a pas assez de place) : cela permet de bien marquer le STOP. L'adulte de devant puis les élèves, les uns après les autres, passent lorsque c'est possible. L'adulte de derrière qui est encore au STOP est prêt à intervenir si un élève ne regarde pas à sa gauche l'arrivée éventuelle de véhicules avant de passer.



Les élèves se placent en ligne, encadrés par les 2 adultes. Ils sont prêts à partir avec une des 2 pédales placée en haut. L'adulte de devant part en 1^{er}, l'adulte de derrière reste au STOP prêt à intervenir.



L'adulte de devant passe lorsque c'est possible et avance très lentement pour que le groupe ne s'étende pas trop. Les élèves, dans l'ordre, s'élancent les uns après les autres lorsqu'il n'y a pas de véhicules. L'adulte de derrière est toujours au STOP prêt à intervenir.



Lorsque tous les élèves sont passés, l'adulte de derrière passe aussi et le groupe se reforme.

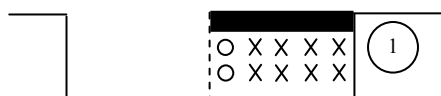
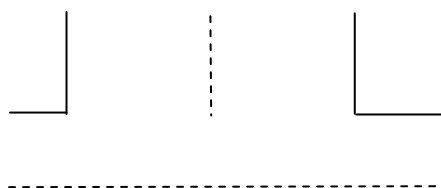
PILOTER EN GROUPE

FRANCHIR UNE ROUTE ALLER EN FACE

But : En partant à l'arrêt d'un stop, traverser une route prioritaire (pour aller en face)

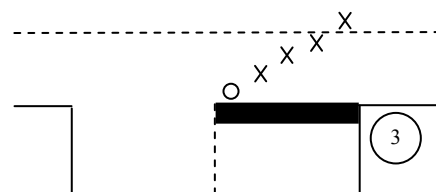
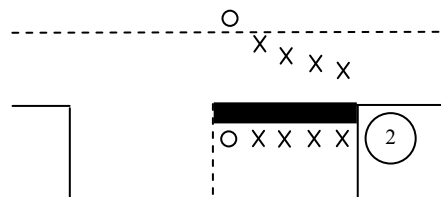
Dispositif : On pourra mettre en place un parcours qui permette de travailler cette situation de façon simulée.

Avant que le groupe arrive au stop, l'adulte de derrière se place au milieu de la voie de droite pour empêcher les voitures de doubler. Chacun des 2 adultes est responsable de la moitié du groupe (environ 4 élèves). L'adulte traverse la chaussée en même temps que les élèves (tout le monde part sur la même ligne). On pourra également adopter cette démarche pour franchir un rond-point.



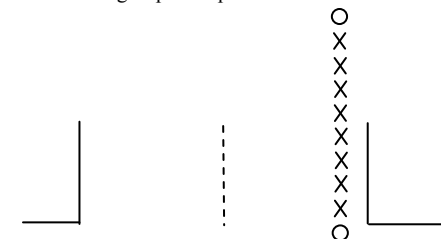
Chaque adulte gère un demi-groupe. Le 1^{er} demi-groupe est en place, prêt à traverser avec une des 2 pédales en haut.

Le 1^{er} demi-groupe traverse lorsque c'est possible, l'adulte est légèrement devant puisqu'il reprendra sa place en tête de groupe après la traversée. Le 2^{ème} demi-groupe se positionne pour être prêt à traverser.



Lorsque le 1^{er} demi-groupe a fini de traverser, chacun reprend sa place. Ce demi-groupe continue à rouler lentement. Lorsque c'est possible, le 2^{ème} demi-groupe traverse. L'adulte se place légèrement en arrière.

Lorsque les 2 demi-groupes ont traversé, le groupe complet se reconstitue.



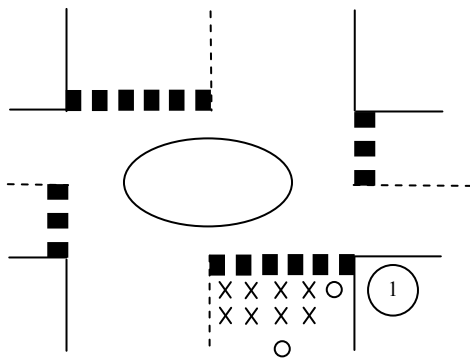
PILOTER EN GROUPE

FRANCHIR UN ROND-POINT

But : En partant à l'arrêt d'un cédez le passage, traverser un rond-point. Même si le groupe effectue trois quarts de tour, il restera sur la voie extérieure du rond-point.

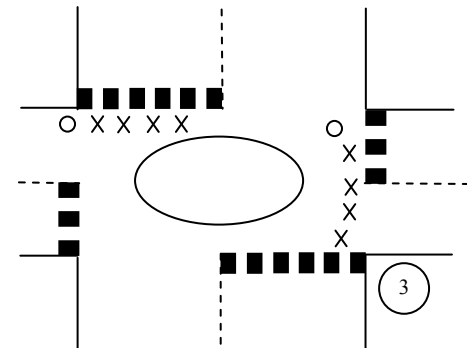
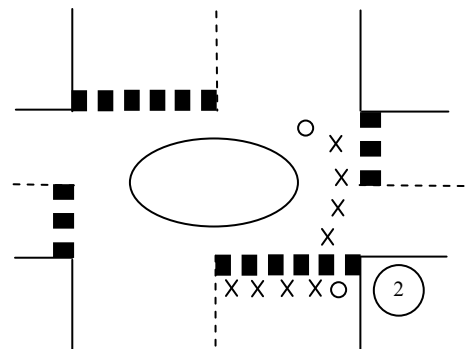
Dispositif : On pourra mettre en place un parcours qui permette de travailler cette situation de façon simulée.

Avant que le groupe arrive au cédez le passage, l'adulte de derrière se place au milieu de la voie de droite pour empêcher les voitures de doubler. Chacun des 2 adultes est responsable de la moitié du groupe (environ 4 élèves). L'adulte traverse le rond-point en même temps que les élèves de son demi-groupe (tout le monde part sur la même ligne).



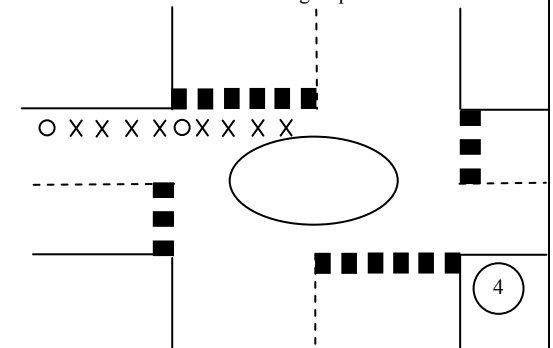
Chaque adulte gère un demi-groupe. Le 1^{er} demi-groupe est en place, prêt à partir avec une des 2 pédales en haut.

Le 1^{er} demi-groupe franchit le rond-point, l'adulte est devant. Le 2^{ème} demi-groupe se positionne pour être prêt à traverser.



Lorsque le 1^{er} demi-groupe a fini de franchir le rond-point, il continue à rouler lentement pour attendre le 2^{ème} demi-groupe. Lorsque c'est possible, le 2^{ème} demi-groupe traverse. L'adulte se place devant pour anticiper les dangers éventuels.

Lorsque le 2^{ème} demi-groupe a franchi le rond-point, l'adulte se déplace sur sa gauche pour laisser son demi-groupe passer devant lui. Il retrouve sa place à l'arrière de son demi-groupe. Le 2^{ème} demi-groupe rattrape le 1^{er} pour reconstituer le groupe.



PILOTER EN GROUPE

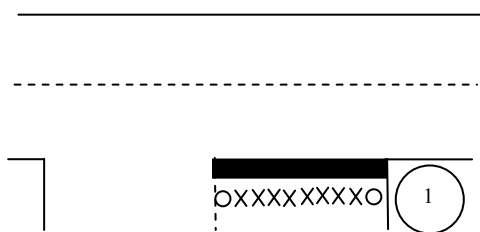
FRANCHIR UNE ROUTE TOURNER A GAUCHE

But : En partant à l'arrêt d'un stop, traverser une route prioritaire (pour tourner à gauche)

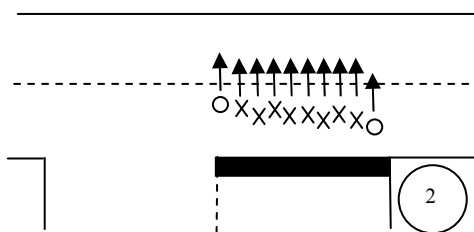
Dispositif : On pourra mettre en place un parcours qui permette de travailler cette situation de façon simulée.

Avant que le groupe arrive au stop, l'adulte de derrière se place au milieu de la voie de droite pour empêcher les voitures de doubler.

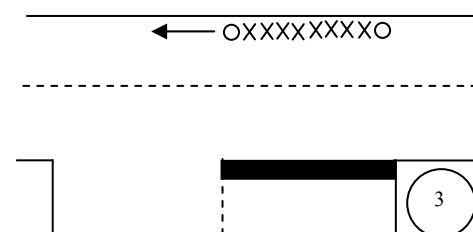
Tout le groupe se place sur la même ligne et traverse en même temps (sur 2 lignes s'il n'y a pas assez de place). Les élèves traversent la route prioritaire en allant droit devant eux puis tournent à gauche lorsqu'ils arrivent sur la voie de droite.



Les élèves se placent en ligne, encadrés par les 2 adultes. Ils sont prêts à partir avec une des 2 pédales placée en haut.



Lorsque la voie est libre, le groupe traverse.
Chaque personne du groupe va droit devant elle pour ne pas gêner les autres.



Lorsqu'ils sont sur la voie de droite de la nouvelle route, ils commencent à tourner vers la gauche pour bien positionner leur vélo. Le groupe se reforme en respectant à nouveau les écarts.

EVALUER LES APPRENTISSAGES

LE PARCOURS EVALUATION

But : Réinvestir les apprentissages lors d'un parcours mis en place dans la cour.

Dispositif : Ce parcours permet d'évaluer plusieurs items de la partie "rouleur" de l'APER. Ce parcours est relativement simple pour en faciliter la mise en place (peu de matériel, ne nécessite pas un espace très grand). Il s'agit d'un exemple, on pourra bien entendu construire des parcours plus complexes (avec davantage de panneaux, des sens interdits, des priorités à droite par exemple). La partie "piéton" pourra également être validée si vous faites apparaître des espaces correspondants (trottoirs, passages protégés...).

