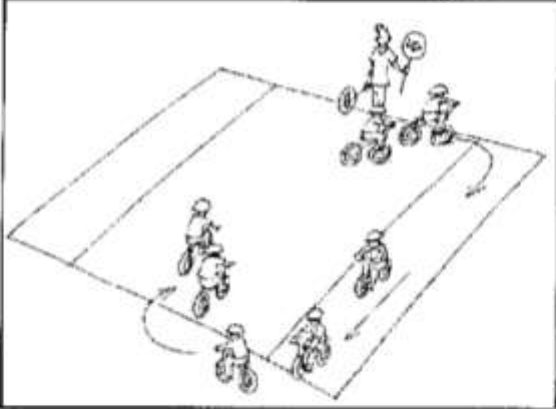


ADAPTER SES DEPLACEMENTS – ROULE ET GLISSE

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> <div style="text-align: center;">  </div> <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; margin-bottom: 10px;"> <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.