



TOUT P'TIT TOUR MATERNELLE

Échéancier : Inscription à renvoyer via le formulaire en ligne :

Inscription Tout P'tit Tour maternelle Avant le 3 mai

Date : Mercredi 12 juin 2024 (matin
+ pique-nique)

Lieux : Sites de proximité (*cours d'école,
parc*)

Forme : Effectifs limités

Public : Maternelle



**SÉCURITÉ ROUTIÈRE
TOUS RESPONSABLES**





La rencontre



Organisation générale

9h30 : arrivée sur site, goûter

10h : début des activités

12h : pique-nique

13h : fin de la rencontre, départ des bus

Ateliers de la rencontre

5 ateliers de 25 minutes (rotation incluse)

1-Relais ;

2-Effectuer un parcours de maniabilité ;

3-Effectuer un parcours ville ;

4-Le cercle honteux + jeu prévention routière ;

5-Découvrir d'autres engins qui roulent.

Le matériel

Rappel : Tous les enfants devront avoir un vélo, une draisienne ou un tricycle et un casque (le sien ou prêté par l'école).

Les vélos doivent être acheminés et récupérés par un autre moyen que le bus.

Ressources pédagogiques

L'USEP nationale propose, dans le cadre de l'opération nationale P'tit Tour à Vélo des documents pédagogiques autour du vélo. Vous pouvez les retrouver sur le lien ci-dessous :

<https://usep.org/index.php/2019/04/19/ptitour-livret-2/>

Pour construire vos séances, vous pouvez utiliser le document pédagogique :

Livret 1 Document cyclo USEP 58

Les ateliers

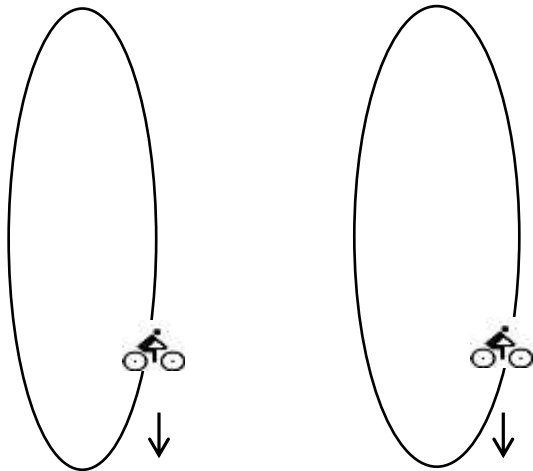
ATELIER 1 RELAIS en EPINGLE

Objectif :

- Maintenir une trajectoire et respecter les distances lors d'un passage de témoin

Dispositif :

2 parcours sont mis en parallèle : un par équipe.



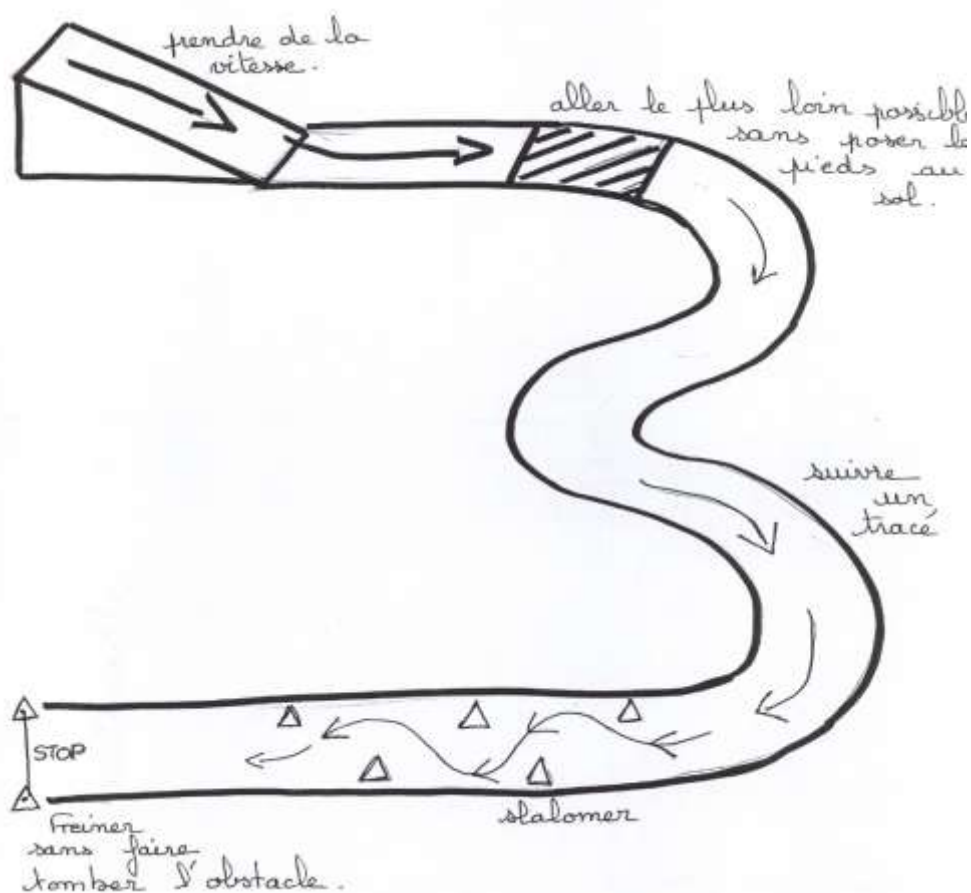
Les cyclistes sont répartis en 2 groupes et numérotés par ordre de passage.
Chaque cycliste effectue une boucle et transmet le témoin à son partenaire.

ATELIER 2 EFFECTUER UN PARCOURS DE MANIABILITE

Objectif :

- Maîtriser son engin (vitesse, trajectoire, arrêt) suivant un circuit.
- S'arrêter à un moment donné.

Dispositif : Parcours



Au signal sonore, les enfants s'arrêtent, ils repartent au 2^{ème} signal.

Variante : varier l'engin utilisé

En fonction de l'âge et/ou de l'habileté des enfants, le parcours pourra intégrer les variantes suivantes :

« Je prends un objet et je le pose »

Objectif : Conduire son vélo d'une seule main.

Dispositif : Prendre un objet, se déplacer avec pour le reposer plus loin.

Variante :

- Varier la position de l'objet à prendre (hauteur) ;
- Varier les objets ;
- Changer de main (droite/gauche).

« Dessus/Dessous »

Objectif : Adapter sa conduite en fonction des obstacles rencontrés.

Dispositif : Se déplacer en passant sous une barre et sur une planche à bascule.

Variante :

- Varier la hauteur de la barre.

« Je prends de la vitesse et je m'arrête dans une zone »

Objectif : Acquérir une vitesse de propulsion suffisante et s'arrêter à un endroit donné ; anticiper l'arrêt.

Dispositif : Pédaler le plus vite possible, en ligne droite, prendre de la vitesse et s'arrêter dans une zone délimitée.

Variante : Varier la longueur de la zone d'arrêt.

ATELIER 3 EFFECTUER UN PARCOURS VILLE

Objectif : Effectuer un circuit en respectant des règles de sécurité routière

Dispositif : Parcours

Voici les panneaux qui seront utilisés lors de la rencontre :

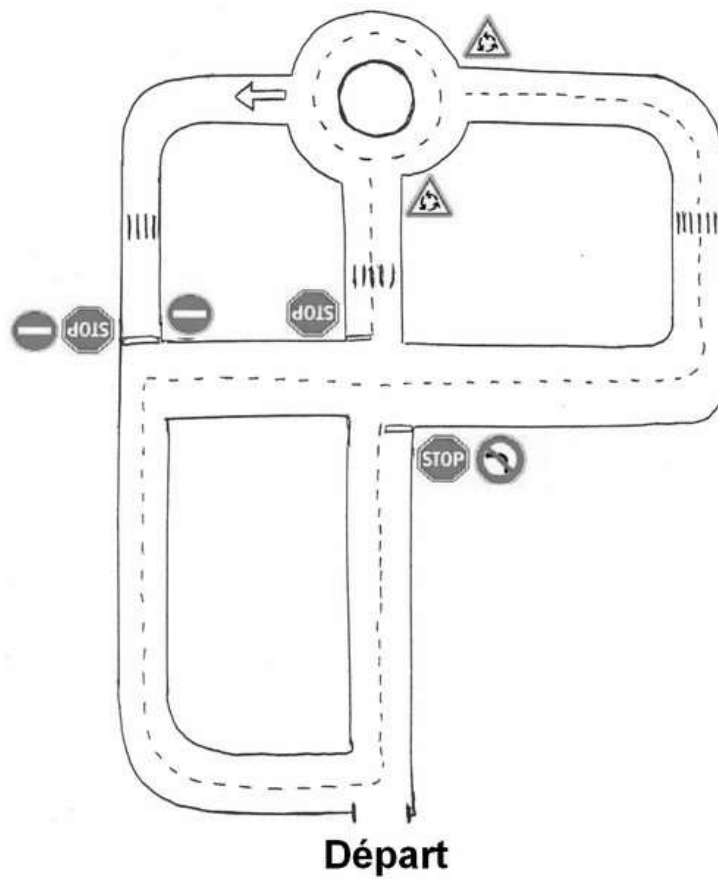




Variantes :

- Varier le nombre de cyclistes
- Varier le nombre de piétons

EXEMPLE DE PARCOURS VILLE



ATELIER 4
LE CERCLE HONTEUX + JEU PREVENTION ROUTIERE

Diviser le groupe en 2 : une moitié participe à l'atelier « Le cercle honteux », l'autre moitié joue au jeu de la prévention routière. Permuter les groupes.

LE CERCLE HONTEUX

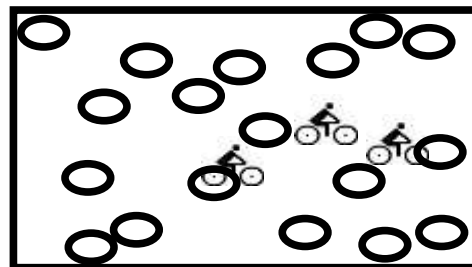
Objectifs :

- Repérer une zone d'arrêt.
- Freiner précisément.

But pour l'élève : Maîtriser sa vitesse et son freinage pour se positionner dans un cerceau.

Dispositif :

- Dans un espace limité, les élèves se déplacent librement, en évitant les cerceaux.
- Au signal, chacun doit se positionner dans un cerceau.



Consignes: « Déplace-toi librement dans tout l'espace sans rouler sur les cerceaux. A mon signal, arrête-toi dans un cerceau. »

Matériel :

- Sifflet
- Cerceaux
- Assiettes de marquage

Variation des positions d'arrêt : roue avant, roue arrière ou pied dans le cerceau.

Varier les fins de séquences pour celui qui n'a pas de cerceau :

- donner un gage
- éliminer
- donner des points

Utiliser des chasubles et des cerceaux de couleurs, et imposer des critères supplémentaires d'arrêt (GS).

JEU DE LA PREVENTION ROUTIERE



Uniquement avec des dessins, les joueurs mémorisent les 15 risques d'accidents les plus fréquents. Grâce à une mécanique ludique évolutive en fonction de l'âge et basée sur le principe du Memory, l'enfant doit à partir d'un mauvais geste (jeton rouge), retrouver le bon geste (jeton vert) pour gagner la paire. Le joueur qui obtient le plus de paires gagne la partie !

ATELIER 5

Objectif : Découvrir d'autres engins qui roulent.

Dispositif :

Les enfants devront utiliser de différentes façons 2 ou 3 nouveaux engins parmi trottinettes, pedalgos, planches à roulettes

Prolongement: slalom, relais.