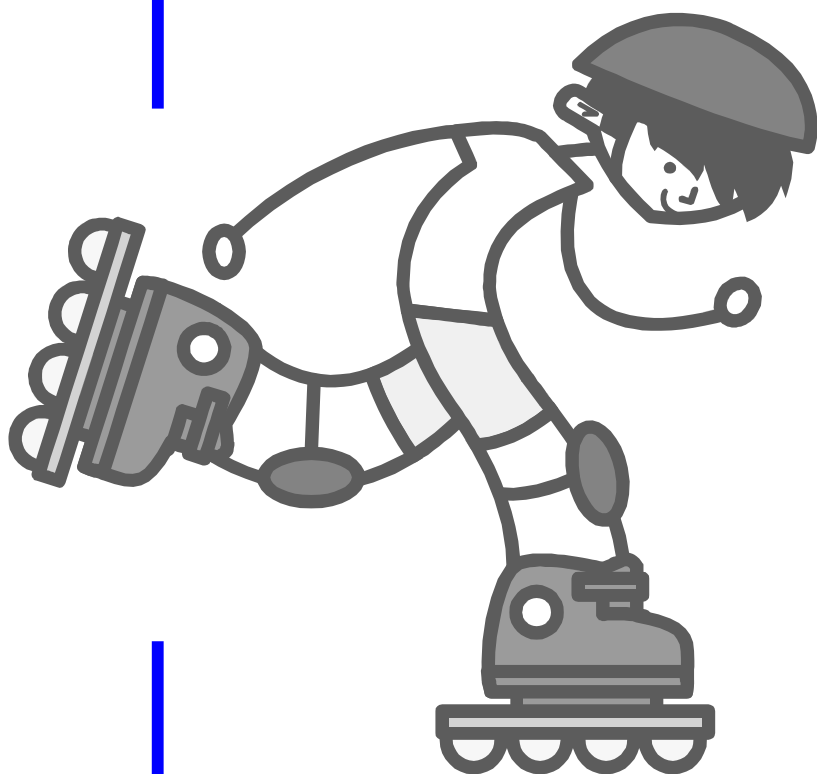


Document pédagogique

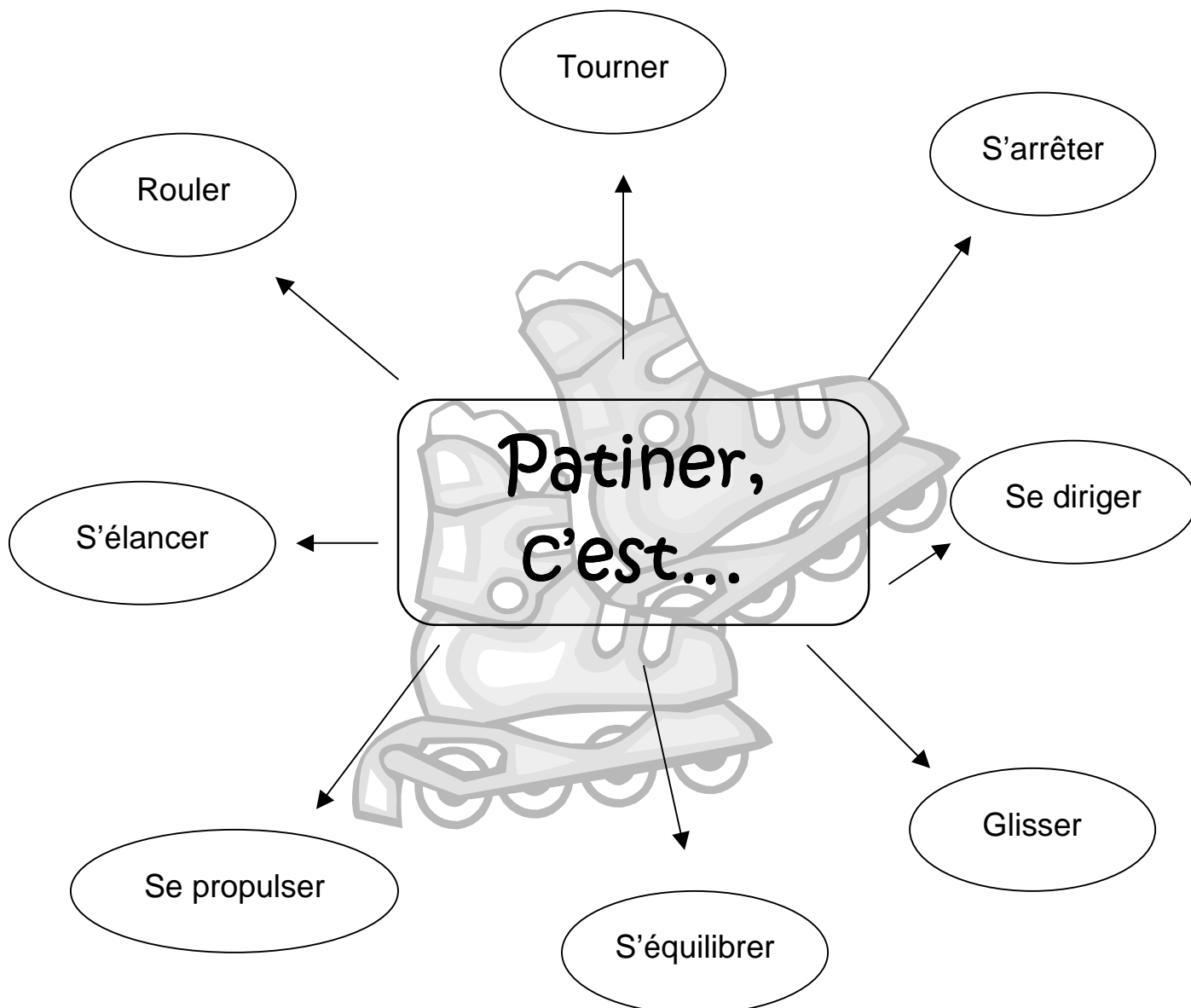


Cycles 2

Roller

Sommaire

- **Situation et jeux**
 - **Le règlement**
 - **Grille d'observables comportementaux**
 - **Exemple de rencontre ROLLER**
 - **Pour aller plus loin**
-



Mais aussi : aller vite, sauter, écarter, reculer, éviter les obstacles, franchir, s'accroupir, se baisser, ralentir, bondir...

Dans ce document, vous trouverez des propositions de situations liées à l'activité ROLLER, sous trois formes différentes :

- 1. ENTREE PAR LES COMPETENCES**
(cadre de présentation : voir école de l'éducation physique)
- 2. ENTREE PAR DES OBJECTIFS D'ACTIONS PAR ATELIER**
- 3. ENTREE PAR DES OBJECTIFS D'ACTIONS PAR DES JEUX**



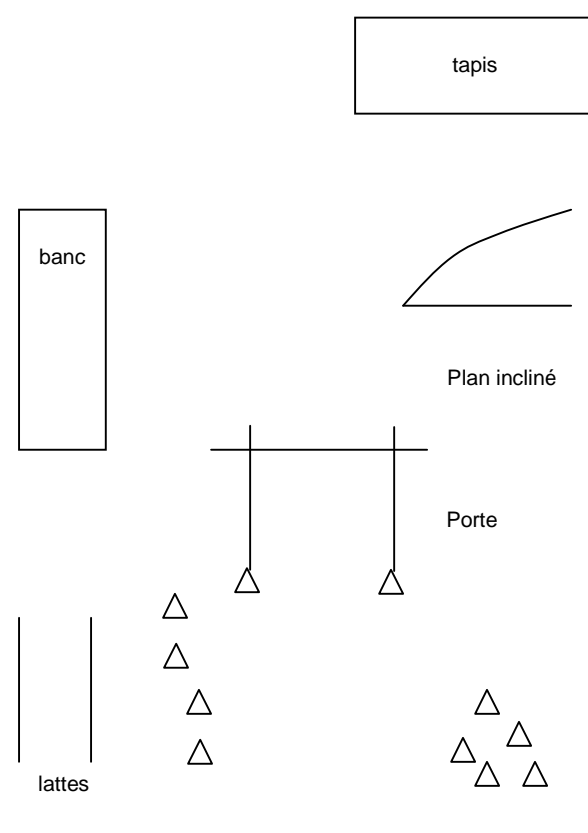
Entrée par les
compétences

CYCLE 2



Fiche n° 1

ENTREE PAR LES COMPETENCES	
ACTIVITE PHYSIQUE ROLLER	DOMAINE D'ACTION
COMPETENCE :	Compétence : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
CONNAISSANCES ET SAVOIRS	MATERIEL
<p>Pour réaliser : Maîtriser l'équilibre, la propulsion, coordonner train inférieur : train supérieur.</p> <p>Pour apprécier, identifier : Enchaîner des actions (selon les ateliers).</p> <p>Pour gérer : Organiser ses actions en fonction des actions des autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 paire de rollers par enfant ▪ barres ▪ plots ▪ moquette ▪ cordes ▪ Cerceaux ▪ Lattes ▪ Pharmacie ▪ Caisse à outils ▪ Tremplin ▪ Anneaux
	REMARQUES
	Les objets utilisés induisent les actions, jouer sur l'espace des obstacles ou leur hauteur.
	ACQUISITION
	Prendre de l'élan, rouler, tourner et s'arrêter

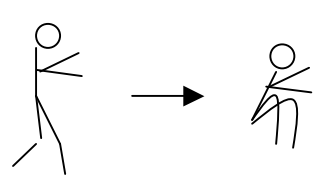
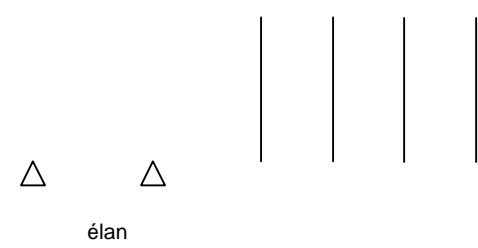

SITUATION	CROQUIS
<p>Passer de l'état de marcheur à l'état de patineur.</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evoluer librement dans l'espace aménagé ou non. ▪ S'engager dans des actions de plus en plus complexes et situer son niveau de capacités. ▪ Reprendre ces actions et les affiner dans de nouvelles actions (courses, sauts...), les enchaîner dans un parcours : <ul style="list-style-type: none"> ↳ En patinant, prendre ou poser des objets au sol (anneaux, ballons, foulards, cordelettes...), se les passer, se les lancer, tirer sur des cibles, mettre des paniers, des buts... ↳ Combiner des actions en patinant (dribbler, slalomer, mettre un panier, tirer sur une cible sous forme de relais). ↳ Jeu : tourner autour du terrain et au signal, pénétrer à l'intérieur pour récupérer un anneau (mettre un anneau de moins de que patineurs). 	 <p>The diagram shows a roller skating course layout. It includes a rectangular box labeled 'tapis' (carpet) at the top right. A curved line represents a 'Plan incliné' (inclined plane). A horizontal line with two vertical lines extending downwards represents a 'Porte' (gate). A vertical line with two vertical lines extending downwards represents 'lattes' (boards). There are several triangles representing obstacles or markers scattered throughout the course.</p>

CYCLE 2



Fiche n° 2

ENTREE PAR LES COMPETENCES	
ACTIVITE PHYSIQUE ROLLER	DOMAINE D'ACTION
COMPETENCE :	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
CONNAISSANCES ET SAVOIRS	MATERIEL
<p>Pour réaliser : Maîtriser l'équilibre, la propulsion, coordonner train inférieur : train supérieur.</p> <p>Pour apprécier, identifier : Enchaîner des actions (selon les ateliers).</p> <p>Pour gérer : Organiser ses actions en fonction des actions des autres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 paire de rollers par enfant ▪ barres ▪ plot ▪ Cerceaux ▪ cordelettes ▪ Caisse à outils ▪ cordes
	REMARQUES
	S'arrêter est l'action la plus difficile qu'il faut aborder rapidement.
	ACQUISITION
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Renforcement des actions fondamentales ▪ Organisation de situations adaptées

SITUATION	CROQUIS
<p>Identifier la ou les actions fondamentales proposées dans chaque atelier.</p> <p>Atelier 1 : rouler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Par deux, 1 en roller, se laisser tirer, se laisser pousser (avec ou sans matériel, dans différentes positions, en avant ou en arrière, sur 1 roller). ▪ Rouler en se tractant avec les mains. <p>Atelier 2 : prendre son élan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Par deux, en roller : pousser son partenaire longtemps pour l'envoyer le plus loin possible. Idem en ligne droite. ▪ Trouver des actions à réaliser pour prendre de l'élan (travail avec un seul pied qui pousse, puis l'autre, puis les deux alternativement), pour arriver au pas de patineur. <p>Atelier 3 : combiner, prendre son élan et rouler</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre son élan entre les 2 plots puis rouler jusqu'à la ligne la plus éloignée (rouler accroupi, debout, sur un pied...). <p>Atelier 4 : s'arrêter</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre son élan et s'arrêter avant une ligne, tourner à deux, s'arrêter en tournant (avec ou sans matériel). 	  

CYCLE 2



Fiche n° 3

ENTREE PAR LES COMPETENCES	
ACTIVITE PHYSIQUE ROLLER	DOMAINE D'ACTION
COMPETENCE :	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.
CONNAISSANCES ET SAVOIRS	MATERIEL
<p>Pour réaliser : Maîtriser l'équilibre, la propulsion, coordonner train inférieur : train supérieur. Identifier les actions de son partenaire.</p> <p>Pour apprécier, identifier : Enchaîner des actions (selon les ateliers).</p> <p>Pour gérer : Organiser ses actions en fonction des actions des autres et de son partenaire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 paire de rollers par enfant ▪ tapis ▪ plot ▪ poteaux ▪ assiettes ▪ lattes ▪ tremplin ▪ pharmacie ▪ Caisse à outils ▪ cordes
	ACQUISITION
	Renforcement des actions fondamentales

SITUATION

Ateliers sur les actions fondamentales en roller (action simple – actions combinées)

Consignes :

- Travailler une action simple ou des actions combinées
- Travail par deux avec chacun une fiche d'évaluation
- Evaluer le partenaire en validant 3 réussites
- Organiser le passage dans les ateliers

Atelier 1 : rouler en arrière

Atelier 2 : s'arrêter

Atelier 3 : sauter latéralement + virage vitesse

Atelier 4 : prendre un objet

Atelier 5 : sauter – écarter - ressérer

CYCLE 2 et 3



Fiche n° 4

ENTREE PAR LES COMPETENCES	
ACTIVITE PHYSIQUE ROLLER	DOMAINE D'ACTION
<p>COMPETENCE : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p>	
CONNAISSANCES ET SAVOIRS	MATERIEL
<p>Pour réaliser : Connaître les règles des jeux.</p> <p>Pour apprécier, identifier : Voir les actions des joueurs de toutes les équipes.</p> <p>Pour gérer : Etre capable de faire respecter les règles du jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 paire de rollers par enfant ▪ ballons (hand, basket, korf, mousse...) ▪ foulards ▪ crosses ▪ palets ▪ balles ▪ boîtes ▪ anneaux ▪ sacs de sable ▪ objets divers non roulants ▪ maillots ▪ pharmacie ▪ caisse à outils
	ACQUISITION
	<p>Connaître des jeux à faire en patins, les organiser, les faire vivre.</p>

(cf patinage à roulettes – Revue EPS)

SITUATION

Jeux sans ballon :

- le béret
- le coupe jarret
- l'épervier
- les sorciers
- Prendre le foulard
- 1 2 3 soleil
- accroche – décroche
- le chat coupé

Jeux avec ballon :

- balle assise
- passes à 5 + variante
- l'horloge
- ballon capitaine
- balle au cordon
- tir au lièvre
- la tomate
- pile ou face
- la thèque
- les balles brûlantes
- la balle au chasseur
- le gagne terrain

Vers les sports collectifs :

- tir au lièvre
- le hand ball
- le korfbal
- le bâton anneaux
- le rink hockey
- la crosse québécoise

CYCLE 3



Fiche n° 1

IMPLICATION DES ENFANTS DANS L'ORGANISATION D'UNE RENCONTRE

ACTIVITE PHYSIQUE ROLLER

DOMAINE D'ACTION

COMPETENCE : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

ACQUISITION

Pour réaliser :

S'entraider, coopérer, s'organiser.

Pour apprécier, identifier :

Analyser, accepter, corriger les erreurs.

Pour gérer :

Répartir les tâches et les responsabilités, décider.

Faire des choix.

SITUATION

1^{er} temps d'une rencontre

Consignes par groupe de 3 :

- Proposer et négocier des situations de rencontre
- Emettre des idées, les faire partager, les confronter
- Respecter, s'écouter, argumenter, choisir

2^{ème} temps

Consignes en grand groupe :

- *Concevoir* : décider, programmer, organiser, répartir les tâches et les responsabilités.
- *Réaliser* : s'entraider, coopérer, mener à terme, encourager, s'adapter.

Evaluation : voir la fiche jointe



Implication des enfants dans l'organisation d'une rencontre

Critères à définir

- J'ai pu faire des propositions au groupe
- J'ai écouté les propositions des autres
- J'ai respecté les règles proposées dans les ateliers
- Les ateliers correspondaient-ils aux actions choisies ?



Critères à définir

- J'ai pu faire des propositions au groupe
- J'ai écouté les propositions des autres
- J'ai respecté les règles proposées dans les ateliers
- Les ateliers correspondaient-ils aux actions choisies ?



Entrée par des objectifs d'action par atelier

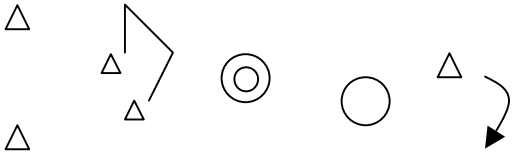
Actions simples



ENTREE PAR DES OBJECTIFS D'ACTION PAR ATELIER

ATELIER 1 – se baisser

Croquis



Consignes :

- S'élaner et se baisser pour passer sous un obstacle
- Ramasser le ballon et le déposer dans le cerceau suivant

ATELIER 2 - se diriger

Croquis



Consignes :

- S'élaner entre les plots, revenir en patinant

ATELIER 3 - se propulser

Croquis



Consignes :

- Avancer en se tractant avec les mains ou à l'aide d'un bâton
- Faire le tour du plot et revenir

ATELIER 4 - se laisser glisser

Croquis

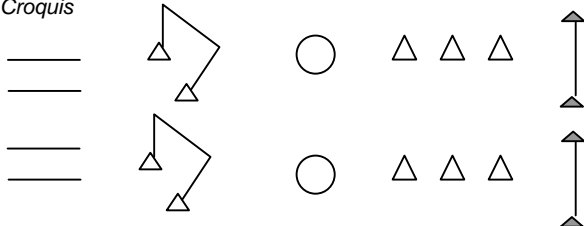


Consignes :

- Prendre son élan entre les 2 porter
- Rouler puis s'arrêter en faisant tomber la première barre mais pas la seconde

ATELIER 5 – Combiner les 3 actions

Croquis

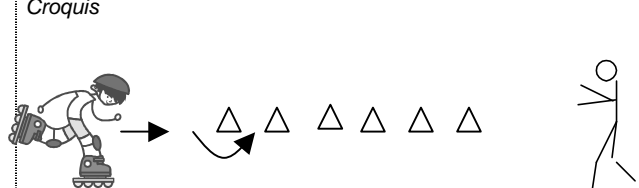


Consignes :

- Tous les joueurs progressent sur le parcours avec un anneau
- Des joueurs peuvent s'entraider.
- Déposer l'anneau sur le piquet
- L'équipe au complet revient en faisant la chenille

ATELIER 6 – Slalomer

Croquis



Consignes :

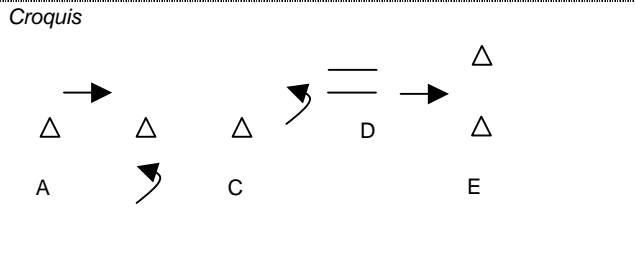
- Suivre la ligne des plots en les contournant du côté indiqué par le bras du meneur (D ou G)

Enchaînement d'actions



ENTREE PAR DES OBJECTIFS D'ACTION PAR ATELIER

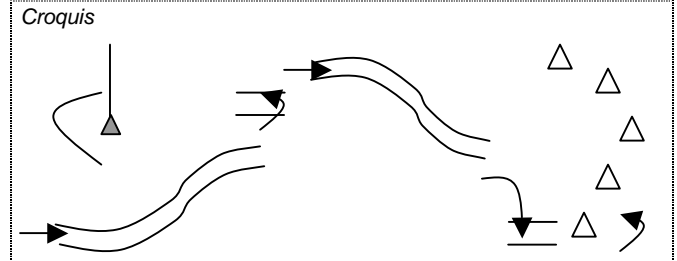
ATELIER 7



Consignes :

- A-B : patinette pied D
- B-C : patinette pied G
- C-D : ½ tour
- D-E : passer la porte en marche arrière

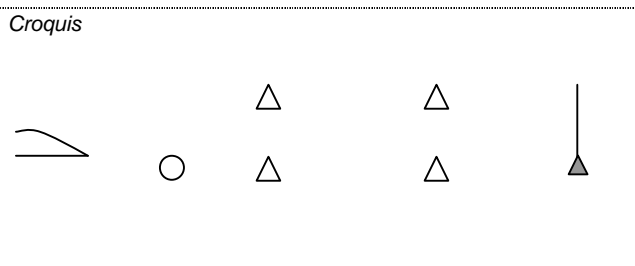
ATELIER 8



Consignes :

- Suivre les couloirs
- Sauter latéralement les barres
- Faire un grand virage en croisant le pied extérieur vers l'intérieur
- Arrêt en tournant autour d'un axe (saisir le bâton)

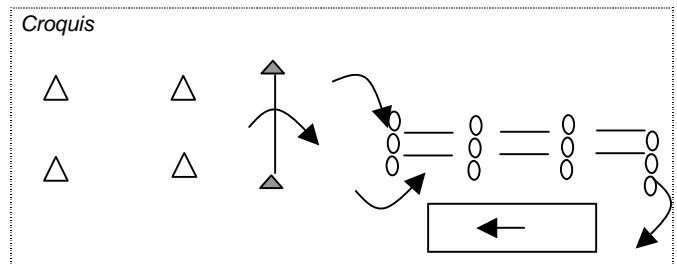
ATELIER 9



Consignes :

- Prendre son élan du plan incliné
- En roulant, prendre l'anneau
- Reprendre son élan entre les 2 portes
- En roulant, enfile l'anneau

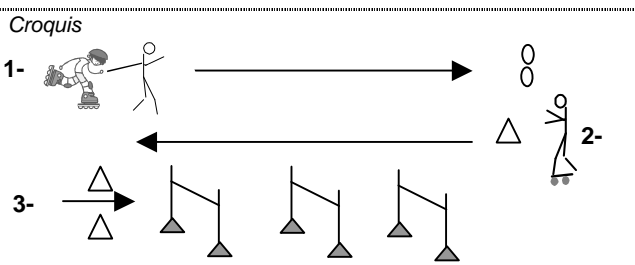
ATELIER 10



Consignes :

- Prendre son élan entre les 2 portes
- Sauter la barre à pieds joints
- Ecarter puis resserrer les patins
- Prendre son élan sur les tapis
- Rouler loin pour franchir la ligne

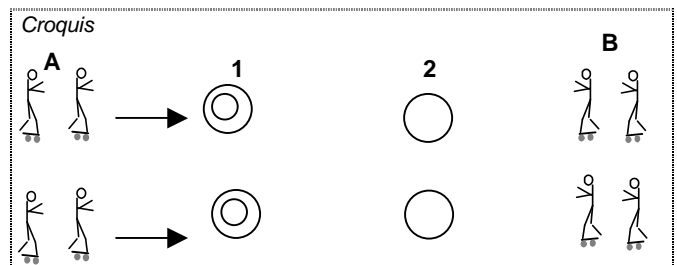
ATELIER 11



Consignes :

1. par 2, le patineur accroupi est tiré par son partenaire sans patin
2. pousser le plot seul
3. passer sous 3 portes de plus en plus basses

ATELIER 12



Consignes :

- le 1^{er} joueur située en A s'élance, prend le ballon dans le cerceau 1, le dépose dans le cerceau 2 et passe le relais son équipier en B.
- But du jeu : retrouver les positions de départ le plus vite possible ;

Evaluation individuelle



Nom :

Atelier	Essais n°					validation
	1	2	3	4	5	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

TOTAL

On fait une croix par essai réussi ; lorsque l'on a 3 croix, on coche la case validation.

Evaluation individuelle



Nom :

Atelier	Essais n°					validation
	1	2	3	4	5	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

TOTAL

On fait une croix par essai réussi ; lorsque l'on a 3 croix, on coche la case validation.

Evaluation individuelle



Nom :

Atelier	Essais n°					validation
	1	2	3	4	5	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

TOTAL

On fait une croix par essai réussi ; lorsque l'on a 3 croix, on coche la case validation.

Evaluation individuelle



Nom :

Atelier	Essais n°					validation
	1	2	3	4	5	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

TOTAL

On fait une croix par essai réussi ; lorsque l'on a 3 croix, on coche la case validation.



Entrée par des
Verbes d'action
sous forme de jeux

Entrée par des verbes d'action sous forme de jeux

FLECHIR

1. LES CHAISES MUSICALES

Les enfants patinent sur la musique ; lorsque celle-ci s'arrête, ils s'asseyent sur une chaise.

Variantes :

- ↳ Varier le mode de déplacement
- ↳ Mettre moins de chaises que d'enfants

Matériel :

- ↳ Chaises en dispersion
- ↳ Magnétophone

2. LE CHIEN ET LES HERISSONS

C'est un jeu de chat.

Le chien (bien reconnaissable), essaie de toucher un hérisson. Celui-ci, pour ne pas être pris, s'accroupit. Il repart en patinant dès que le chien s'éloigne.

Variante :

Changer de mode de déplacement
Introduire plusieurs chiens dans le jeu

Matériel :

Foulards ou chasubles

3. LES BALLE BRULANTES

Le terrain est délimité en 2 camps. Dans chaque camp se trouve une équipe. Chaque joueur reste dans son camp. Il a pour démarrer le jeu, une balle (ou un ballon ou une crosse et un palet).

Au signal, chaque enfant envoie la balle en sa possession dans le camp adverse... et toutes les balles qui se trouvent autour de lui.

Le jeu se joue au temps. A gagnée l'équipe qui possède le moins de balles à l'arrêt du jeu.

Matériel :

- ↳ Balles, ballons, crosses, palets

4. LA COURSE D'ATTELLAGES

Les enfants sont par deux, l'un devant l'autre.

Le cheval est devant et tient dans son dos un cerceau.

Le cavalier est accroupi, talons-fesses, tient le cerceau devant lui et se tire par le cheval.

Répartir les enfants en plusieurs lignes.

Donner le signal du départ pour chaque ligne.

Ne pas oublier de changer les rôles.

Variante :

- ↳ Varier le mode de déplacement du cheval.
- ↳ Varier l'attitude du cavalier : debout sur un pied, de dos par rapport au cheval..
- ↳ Introduire des obstacles à contourner ou à franchir.

Matériel :

- ↳ Un cerceau pour 2 enfants.

Entrée par des verbes d'action sous forme de jeux

FLECHIR

5. LES DEMENAGEURS

Terrain :

↳ 20 x 10 m

Equipes :

↳ 2 équipes de 6 ou 7

Matériel :

↳ Une trentaine d'objets divers (plots, foulards, anneaux, sacs...) répartis en nombre égal dans les 2 zones (pas d'objets roulants).

Durée :

↳ 2 manches de 3 mn

Forme :

↳ Tournoi de plusieurs matches.

But :

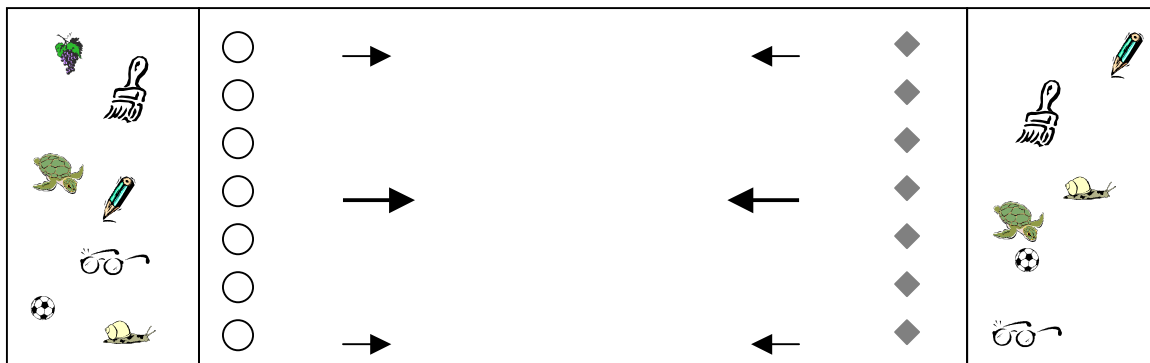
↳ Transporter les objets (1 à la fois) dans la zone adverse.

Gain de la manche :

↳ L'équipe qui a le moins d'objets dans sa zone. On ne compte pas les objets qui se trouvent dans les mains des joueurs au « top final ».

Barème :

- ↳ Participation : 1 point
- ↳ Egalité : 2 points
- ↳ Victoire : 3 points



Entrée par des verbes d'action sous forme de jeux

SAUTER

1. A CHACUN SA MAISON

Un cerceau posé au sol par enfant. Le cerceau représente la « maison » et les maisons sont disposées dans toute l'aire de jeu.

Au signal, les enfants sortent de leur maison en sautant et patinent où ils veulent mais sans toucher aux maisons. A nouveau au signal, ils rentrent dans leur maison en sautant.

Variantes :

- ↳ Changer de mode de déplacement avant, arrière.
- ↳ Imposer l'entrée dans la maison en bondissant...
- ↳ Varier le type de signal : sonore ou visuel
- ↳ Proposer moins de maisons que d'enfants ou des « maisons » de couleurs différentes ; le signal précise dont la ou les couleurs et le nombre d'enfants autorisés à rejoindre leur maison.

Matériel :

- ↳ Cerceaux, cordes, bâton, craie, crosses

2. SUR LE TROTTOIR, DANS LA RUE

Les enfants patinent dans la rue, mais une voiture arrive. C'est le signal pour sauter sur le trottoir. La voiture passée, les enfants peuvent retourner patiner en sautant dans la rue.

Variante :

- ↳ Varier la voiture : ce n'est plus seulement la maitresse mais d'autres enfants s'y ajoutent. Ils portent un signe bien distinctif pour être reconnus.
- ↳ Varier le type de signal : sonore ou le même pour tous les enfants en même temps.
- ↳ Changer le mode de déplacement
- ↳ Changer le mode de franchissement

Matériel :

- ↳ Cerceaux, cordes, bâton, craie,...

3. LE RELAIS OBSTACLES

Les enfants sont répartis en plusieurs équipes face à des lattes disposées au sol. Au signal, le premier de chaque équipe saute par-dessus les obstacles puis revient sur le côté, tape dans la main du second qui part à son tour.

Variantes :

- ↳ Changer de mode de déplacement avant, arrière
- ↳ Imposer l'entrée dans la maison en bondissant..
- ↳ Varier le type de signal : sonore ou visuel
- ↳ Proposer moins de maisons que d'enfants ou des « maisons » de couleurs différentes : le signal précise donc la ou les couleurs et le nombre d'enfants autorisés à rejoindre leur maison.

Matériel :

- ↳ Cerceaux, cordes, bâton, craie, crosses

Entrée par des verbes d'action sous forme de jeux

Changer de rythme Changer de direction

1. ACCROCHE – DECROCHE

Les enfants se donnent le bras par deux et sont sur une grande ronde, face au centre.

Il y a un chat et une souris.

Le chat poursuit la souris tout autour du cercle. Lorsque celle-ci est fatiguée, elle « s'accroche » au bras libre d'un enfant. Le voisin de celui-ci devient alors souris.

Variantes :

- ↳ Changer le mode de déplacement
- ↳ Permettre au chat et à la souris de patiner dans toute l'aire de jeu.

Matériel :

- ↳ Aucun.

2. LA COURSE AUX NUMEROS

Les enfants sont en cercle face au centre et numérotés de 1 à 3.

Au signal, tous les numéros 1 patinent autour du cercle et le premier qui a rejoint sa place marque le point. Tous les numéros sont ainsi appelés.

Variante :

- ↳ Changer le mode de déplacement
- ↳ Indiquer aussi le sens du déplacement à l'aide du signal
- ↳ Faire patiner en dribblant avec une crosse de hockey et un palet.

Matériel :

- ↳ Aucun.

3. BALLON VOLE

Les enfants sont répartis en groupe de six ou sept et un ballon de baudruche est donné par groupe.

Le but du jeu est de maintenir le ballon le plus longtemps possible en l'air.

Matériel :

- ↳ Un ballon de baudruche par groupe.

4. CHAT COUPE

Le chat court après une souris. Si à ce moment, une autre souris passe entre eux, le chat poursuit la seconde souris.

La souris touchée devient chat à son tour.

Entrée par des verbes d'action sous forme de jeux

5. BLEU – ROUGE

Deux équipes O et X sont dos à dos de part et d'autre d'une ligne. Les O sont les bleus, les X les rouges. A chaque O correspond un X.

L'enseignant raconte une histoire. Au mot « bleu », les bleus se sauvent dans leur camp, poursuivis par les rouges.

Les joueurs touchés donnent un point à l'équipe adverse mais ils peuvent aussi passer dans le camp adverse et augmenter le nombre de ses équipiers.

Variantes :

- ↳ Varier le mode de déplacement
- ↳ Introduire une balle à ramasser avant de poursuivre l'autre ou d'être poursuivi.

Matériel :

- ↳ Aucun.

Changer de rythme Changer de direction

6. L'ÉPERVIER

Les enfants vont de A vers B ou réciproquement au signal en évitant de se faire toucher par l'épervier.

Les enfants touchés forment une chaîne et par leur présence (ils n'ont pas droit de prise) aident l'épervier.

Les enfants « libres » ont le droit de casser la chaîne et de profiter du passage libre.

Variante :

- ↳ Former plusieurs petites chaînes
- ↳ Nommer plusieurs éperviers.

7. LES QUATRE COINS MODIFIÉS

Les joueurs sont en cercle et numérotés de 1 à... Un joueur, numéroté lui aussi, est au centre.

Il appelle deux numéros, par exemple les numéros 11 et 7. Ceux-ci doivent changer de place et le joueur du centre essaie aussi de prendre l'une des deux places. S'il n'y réussit pas, il reste à nouveau au centre et appelle deux autres numéros.

Variantes :

- ↳ Varier le mode de déplacement
- ↳ Permettre au joueur du centre d'appeler trois numéros, quatre numéros...
- ↳ Remplacer les numéros par des noms de villes, d'animaux, de fleurs, de sports.

Matériel :

- ↳ Aucun.

8. MINUIT DANS LA BERGERIE

La bergerie doit être bien matérialisée et la porte d'accès facile.

Sur les paroles

« *loup, quelle heure est-il ?* », les brebis patinent librement.

Le loup répond

« *il est deux heures* », les brebis patinent toujours.

Mais lorsque celui-ci annonce « *minuit* », elles se mettent à l'abri dans la bergerie.

La brebis touchée remplace le loup.

Variantes :

- ↳ Modifier le mode de déplacement
- ↳ Introduire plusieurs loups
- ↳ Varier la longueur de la porte de la bergerie
- ↳ Imposer à chaque brebis de se déplacer avec un ballon dans un baril avant d'entrer dans la bergerie
- ↳ Donner à chaque brebis une crosse de hockey et un palet qu'elle doit ramasser à la bergerie.

Matériel :

- ↳ Cerceaux, bâton, cônes... pour délimiter la bergerie.

Quelques conseils...

<p><i>Où pratiquer ?</i></p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Préau▪ Salle polyvalente▪ Gymnase (demander l'autorisation)▪ Hall▪ Cour▪ Plateau d'évolution▪ Pistes aménagées
<p><i>Comment s'habiller ?</i></p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Vêtements amples et solides permettant d'être à l'aise dans les mouvements▪ Protège-poignets, genouillères, coudières et un casque obligatoires▪ Tennis, basket ou chaussures qui maintiennent bien le pied pour patins traditionnels
<p><i>Petit matériel</i></p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Tout matériel permettant de varier les situations :▪ Balles et ballons de toutes couleurs, volumes et textures, anneaux, cerceaux, pneus, élastique, cordes, plots, lattes, caissettes, bâtons, haies, crosses de hockey, foulards, frisbees, objets à pousser, moquettes▪ Magnétophone▪ Poteaux, paniers de basket, de korfbal, cibles murales, tracés, marelles, poteaux de saut, plans inclinés, poutres, bancs, chaises...

Documentation

(liste à actualiser jusqu'en 2008)

<i>Patinage à roulettes l'école maternelle et élémentaire</i>	Aliette Gourinchas et Elisabeth Millet-Le Breton Collection « des jeux aux sports » (Ed. Revue EPS) 11 av. Du Tremblay 75012 Paris
<i>Le patin à roulettes à l'école</i>	USEP (avec P'tit Louis ça roule !)
<i>Une journée de patins à roulettes</i>	Revue EPS1 n°32 (Ed. Revue EPS) 11 av. Du Tremblay 75012 Paris
<i>Patinage à roulettes</i>	Revue EPS1 n°9 et 10 (Ed. Revue EPS) 11 av. Du Tremblay 75012 Paris
<i>Le B.A. BA du patin à roulettes</i>	Revue EPS1 n°58 (Ed. Revue EPS) 11 av. Du Tremblay 75012 Paris
<i>Deux années sur patins à roulettes</i>	Revue EPS1 n°39 (Ed. Revue EPS) 11 av. Du Tremblay 75012 Paris
<i>K7</i>	« Le temps de prendre les patins » (CDDP) – CPC Lyon

Situations de rencontres

Roller



Rencontre patins à roulettes



Organisation de la journée

2 niveaux	<ul style="list-style-type: none">▪ CE1 – CE2▪ CM1 – CM2
Déroulement	Matin : <ul style="list-style-type: none">▪ Jeux collectifs▪ Endurance
	Après-midi : <ul style="list-style-type: none">▪ Vitesse / relais▪ Expression artistique
Organisation des équipes	CE : <ul style="list-style-type: none">▪ Équipes de 6-7 équilibrées et mixte
	CM : <ul style="list-style-type: none">▪ Équipes de 8-9 équilibrées et mixtes

Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -



Cycle 3

Jeux collectifs pour les grands

1. Les sorciers

Idem que les sorciers « petits » mais durée 2 x 5 mn et terrain 30 x 15 m)

2. Les sorciers

Terrain	20 x 10 m
Équipes	2 équipes de 6 ou 7
Matériel	Autant de foulards que de joueurs (2 couleurs différentes)
Durée	2 manches de 3 mn
Forme	Tournoi de plusieurs matchs
But	Éliminer les joueurs adverses en prenant leur foulard passé dans leur ceinture.
Remarque	Il est interdit d'accrocher les vêtements, de retenir, de pousser...
Délivrance	Lorsqu'une « vie » a été prise, le joueur doit la remettre à l'arbitre qui comptabilise alors 1 point pour son équipe. Il peut l'échanger contre une « vie » de son équipe pour DELIVRER un de ses partenaires.
Gain de la manche	L'équipe ayant obtenu le plus de points.
Barème	Participation : 1 pt Égalité : 2 pts Victoire : 3 pts

3. Hockey patins

Terrain	30 x 15 m (pas de zones de but)
Equipes	2 équipes de 7 ou 8 (6 joueurs et 1 ou 2 remplaçants)
Matériel	<ul style="list-style-type: none">▪ 2 buts de 1,20 m x 1,20 m▪ des crosses de hockey▪ 1 anneau de caoutchouc de 15 cm de diamètre
Durée	2 x 5 mn
Forme	Tournoi de plusieurs matchs
But	Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre. L'anneau est joué par l'équipe qui a gagné le tirage au sort. Les autres joueurs sont dans leur camp à trois mètres. L'objectif du jeu est de marquer le plus de buts pendant le match.
Les différentes fautes	On interdit : <ul style="list-style-type: none">▪ De lever l'anneau ou la canne au-dessus de la taille▪ De jouer l'anneau avec autre chose que la canne▪ Le jeu brutal ou incorrect▪ De garder l'anneau plus de 10 secondes
Le coup franc	En cas de faute bénigne, c'est un coup franc. L'anneau est joué à l'endroit de la faute au coup de sifflet de l'arbitre.
L'entre-deux	Quand l'anneau reste bloqué ou lors d'une faute partagée, il est procédé à un entre-deux. Deux joueurs adverses se placent canne à 15 cm de l'anneau qui est joué, au coup de sifflet de l'arbitre.
Gain de la manche	Équipe ayant inscrit le plus de buts.
Barème	Participation : 1 pt Égalité : 2 pts Victoire : 3 pts

Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -



Cycles
2 et 3

Course longue pour petits et grands

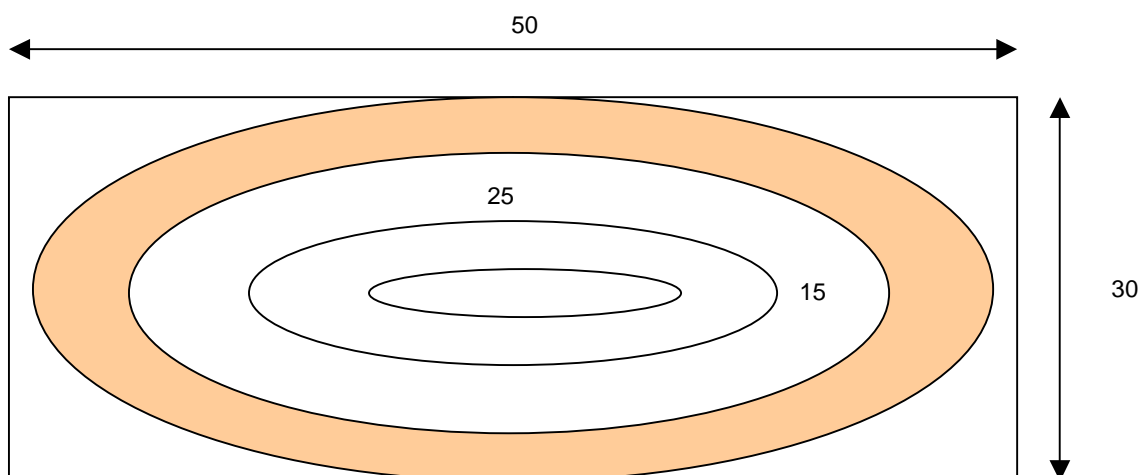
Départ en équipe – chacun participe à son niveau

Terrain	Circuit fermé
Durée	Cycle 3 : 10 mn CE1 : 5 mn CP : 4 mn
Points	Chaque joueur réalisant un tour (ligne franchie) marque 1 point pour son équipe.

A la fin du temps :

Moyenne de l'équipe : total des points marqués par tous les participants

Nombre de participants



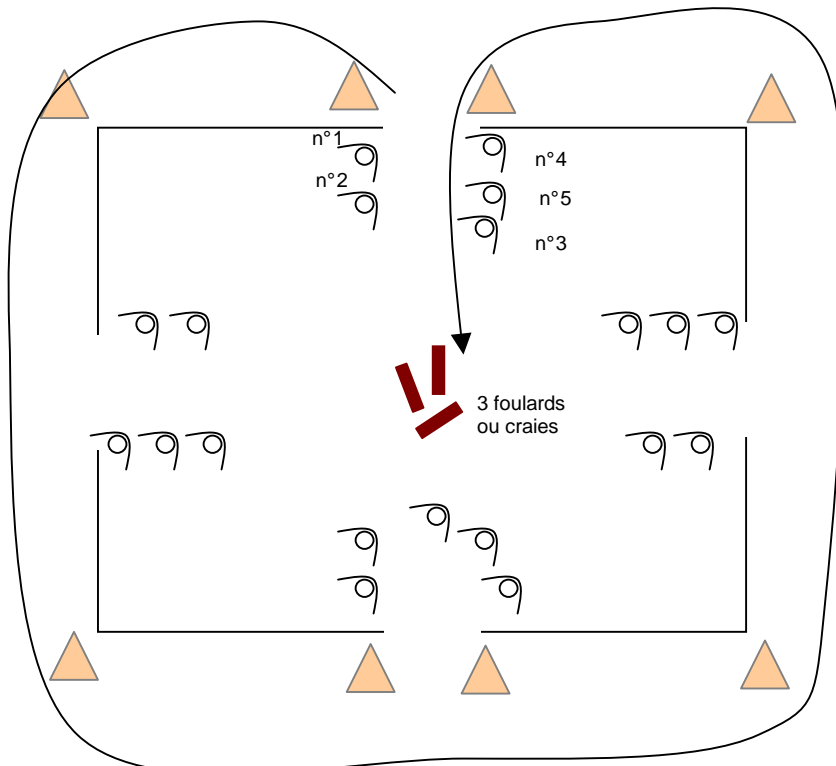
Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -



Cycle 2

La course aux couleurs (ou numéros, ou craies) – CP / CE1

Objectifs de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coopération ▪ Réaction au signal ▪ Repérage dans l'espace ▪ Déplacement en rollers (s'élaner, rouler vite, virer en roulant, freiner, s'arrêter, se baisser)
Mise en place	<ul style="list-style-type: none"> ▪ terrain carré de 10/10 mètres de côté environ ; ▪ une porte de couleur sur chaque côté. ▪ chaque porte est matérialisée par deux plots. ▪ 3 foulards/cibles (ou craies) au milieu du terrain.
Equipes	<p>4 équipes de maximum 5 joueurs.</p> <p>Chaque équipe se positionne à l'intérieur du terrain et à proximité de sa porte.</p> <p>Dans chaque équipe, l'enfant/ capitaine attribue un numéro à chaque joueur (de 1 à 5).</p>
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. Au signal (annonce orale ou visuelle par le maître du jeu), chaque numéro appelé sort de son camp (par sa porte), fait le tour du terrain, rentre (par sa porte) dans le terrain pour aller s'emparer d'un des trois objets placés au centre du terrain. 2. Chaque foulard saisi rapporte un point à l'équipe ; tout foulard saisi après avoir gêné un concurrent, déplacé le matériel au sol ou enfreint les règles du jeu est annulé pour l'équipe. 3. L'équipe gagnante est celle qui a totalisé le plus de points. <p><i>Si nous jouons avec une craie / cible (très grosse bien sûr !) il faudra cocher sur l'ardoise de son équipe pour marquer un point !</i></p>



Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -

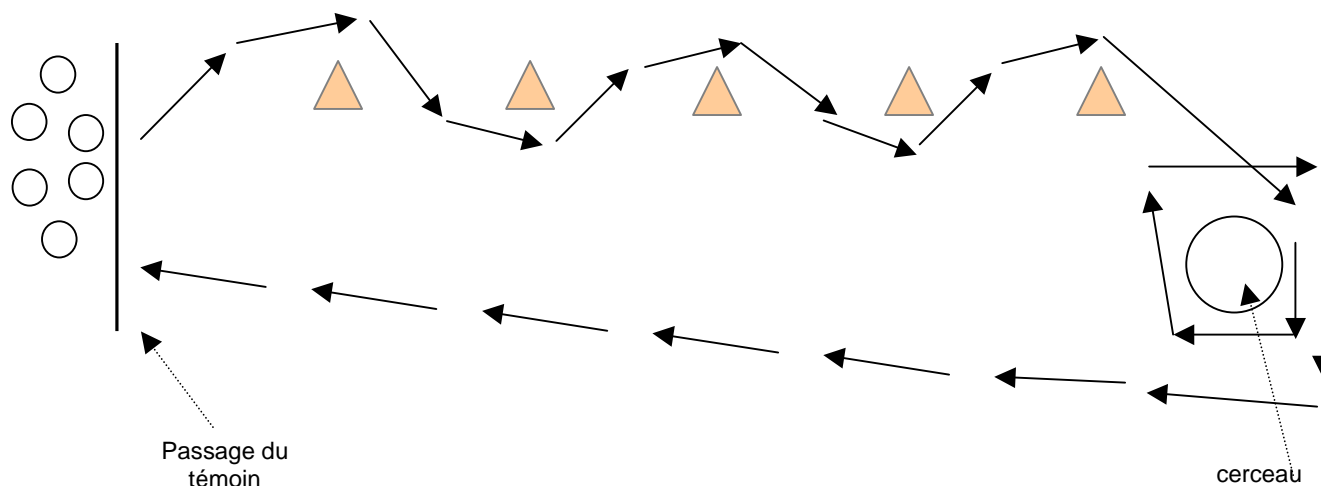


Cycle 2

Parcours relais pour les petits

1. Relais slalom

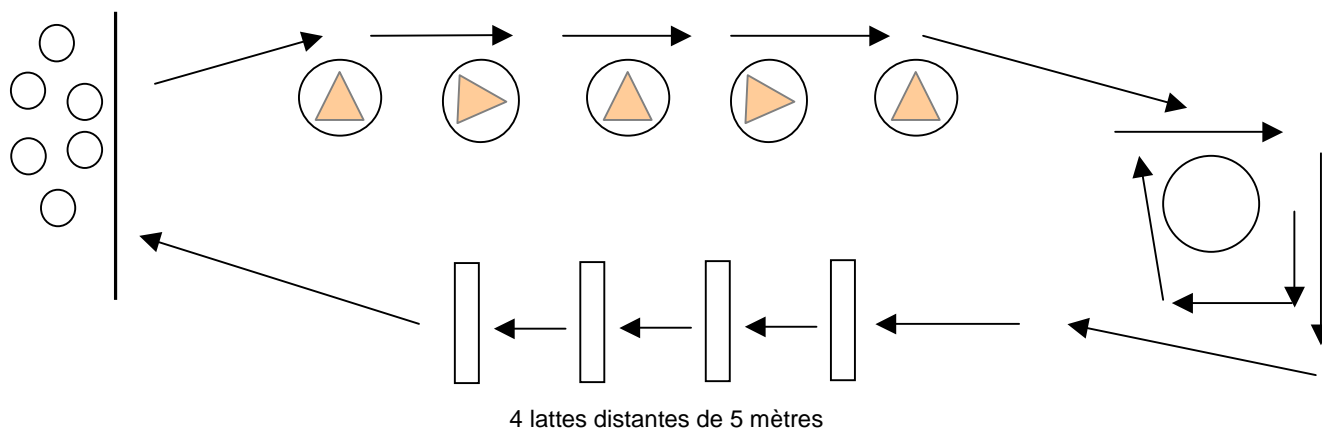
(plusieurs manches possibles)



2 équipes de classes différentes s'affrontent dans chaque relais. (Si une équipe a un joueur de moins, l'un des joueurs effectue deux passages).

Equipe gagnante	Celle dont le dernier coureur a franchi la ligne en premier.
Barème	Participation : 1 pont Égalité : 2 points Victoire : 3 points

2. Relais plots



Les plots sont dans un cerceau, l'enfant doit coucher les plots debout et inversement. (Le plot doit rester dans le cerceau).

Retour en franchissement libre des lattes (1 pied sur 2) posées au sol.

Equipe gagnante	Celle dont le dernier coureur a franchi la ligne en premier.
Barème	Participation : 1 point Égalité : 2 points Victoire : 3 points

Chaque action doit absolument être effectuée

(même s'il faut revenir en arrière).

Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -



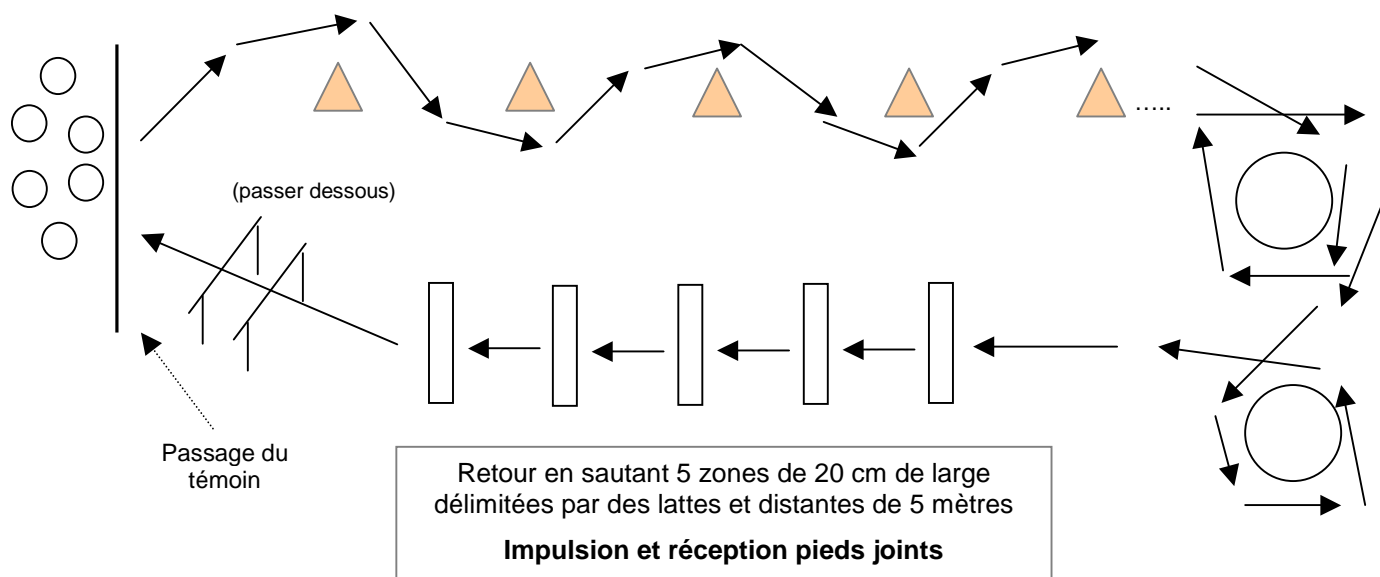
Cycle 3

Parcours relais pour les grands

1. Relais slalom - obstacle

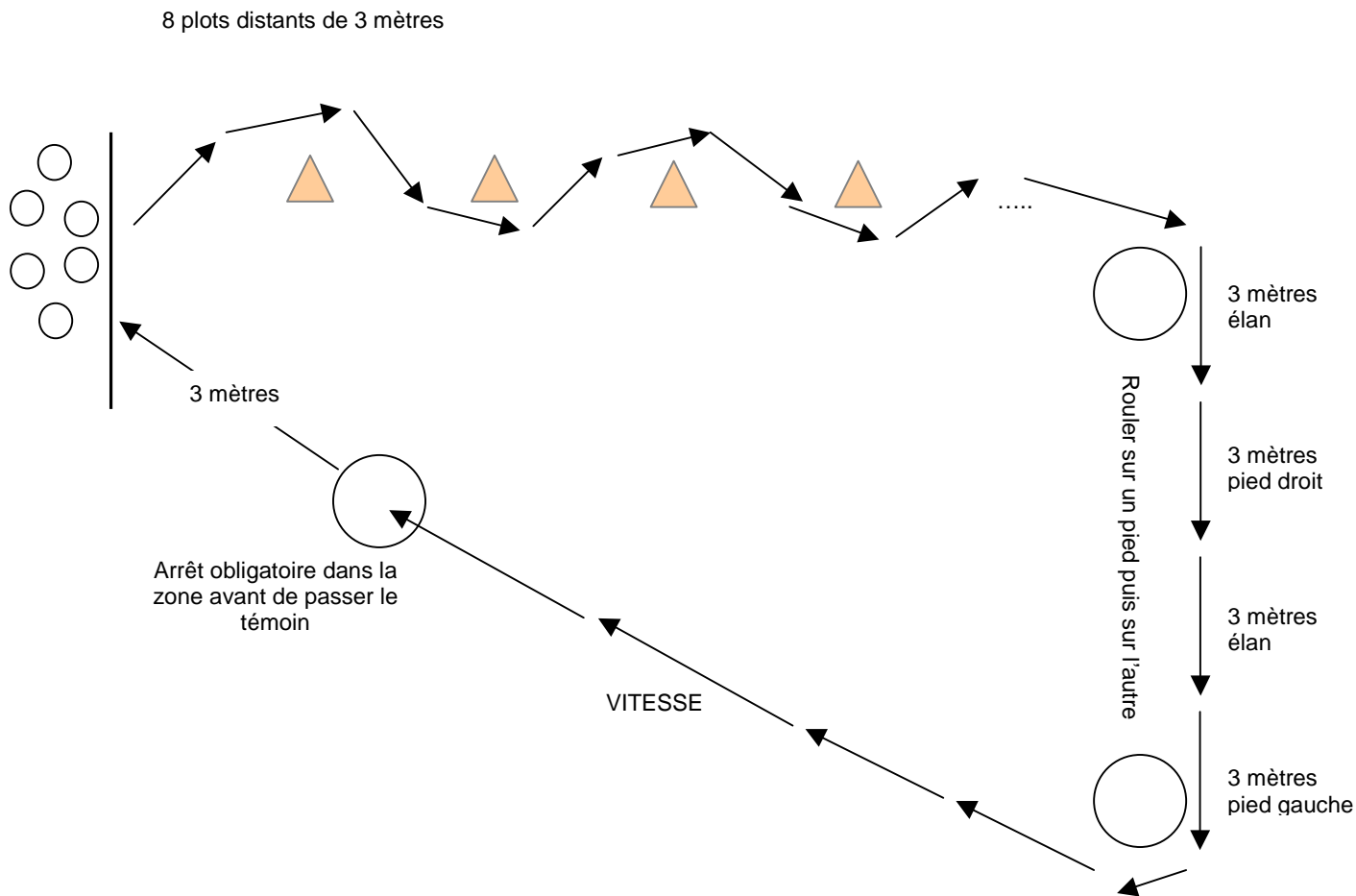
10 plots distants de 2 mètres

Effectuer un « huit » autour des deux cerceaux



Equipe gagnante	Celle dont le dernier coureur a franchi la ligne en premier.
Barème	Participation : 1 pont Égalité : 2 points Victoire : 3 points

2. Relais équilibre et vitesse



Equipe gagnante	Celle dont le dernier coureur a franchi la ligne en premier.
Barème	Participation : 1 pont Égalité : 2 points Victoire : 3 points

Rencontre patins à roulettes - Situation de rencontre -



Production artistique

But

Création d'une évolution collective à partir de musique ou chant avec ou sans accessoires (foulards, cerceaux, ballons...) à présenter devant les autres participants (exemples : ronde, jeu chanté, farandole...).

- ↳ Musique entre 2 et 5 mn (à prévoir sur cassette)
- ↳ Aire d'évolution 30 m x 50 m
- ↳ Toute la classe doit participer

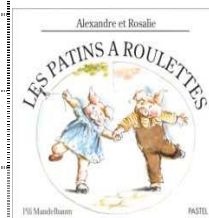
(vous pouvez vous référer au dossier joint pour puiser des idées d'évolution).

Bibliographie



Patins à roulettes...

"Des patins épatants" « Lapin-Express" 1985 35 pages	Collection J'aime lire Bayard Presse Michel GAY Ecole des Loisirs
"Olli, le petit éléphant" 1989	Burny BOS Hans de BEER Editions NORD-SUD
« Alexandre et Rosalie " Les patins à roulettes" 1990 (illustrations uniquement)	Pili Mandelbaum Pastel L'école des Loisirs
"Sacrée Poulette" 1992 (à partir de 5 ans)	Josette Andress Petit point Seuil
"Les amies d'Oiga" 1993 82 pages	Geneviève Brisac (noir et blanc) Mouche de poche L'école des Loisirs
"Phil et Croc" 1994	Marcus Pfister Editions Nord-Sud
"La jungle en délire" 1996	Matthias Hoppe Jan Lenica
"Lapin chéri" 1996	L'école des loisirs Alan METS
Le roller "Le guide des jeunes passionnés" 1996 – (à partir de 8 ans)	Hachette - Jeunesse
"L'enfant de la grande maison" 1997 (6-7 ans)	René Epigones - Georges Bouclon
"Champions les rollers !" (7-8 ans)	Cascade
"Enquête et patins à roulettes"	Alice Hulot



Patins à glace...

"Angelina, Reine des Neiges" 1994	Katharine Holabrid - Helen Craig Albums Duculot Casterman
"Des patins pour Théo"	Benjamin Laurence Anholt

U.S.E.P. 44

9 rue des Olivettes - BP 74107 – 44041 NANTES Cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10 – fax : 02 51 86 33 29

Courriel : usep44@fal44.org - Site : www.usep44.org