



Le sport scolaire de l'École publique

Tout ce qui roule en Cycle 1

Organisation :

- Lieux de pratique (salle des fêtes de Marchaux + surfaces attenantes)
- 4 rotations de 20 minutes sur différents ateliers
- Plusieurs situations par rotation (voir descriptif ci-dessous)
- Utilisation du matériel USEP (Trottinette 2 roues, Trottinettes 3 roues, Poussinettes, Draisienne, Divers Objets roulants).
- Utilisation du matériel des écoles en complément (Tricycles, planches à roulettes, draisienne,...)

Descriptif des situations

✓ Propulser et rouler équilibré, augmenter le temps de roule.

Situation :

But : réalise le parcours en respectant les zones de propulsion et de roule (ne pas sortir des zones, ne pas poser le pied en zone de roule)

Aménagement matériel :

- 3 parcours de longueur identique mais de niveau différent (voir ci-après) matérialisés au sol.
- Signalisation des zones de propulsion et roule renforcées éventuellement par les panneaux ou des plots :

Niveau 1 :

propulse	Roule	propulse	Roule	propulse	Roule
----------	-------	----------	-------	----------	-------

Niveau 2 :

propulse	Roule	propulse	Roule	propulse	Roule
----------	-------	----------	-------	----------	-------

Niveau 3 :

propulse	Roule				
----------	-------	--	--	--	--

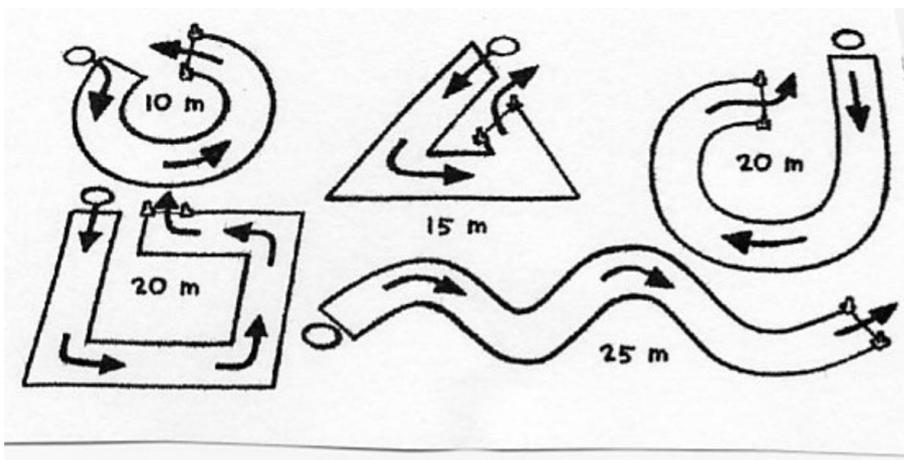
▲
Mon record

✓ Créer des trajectoires variées : savoir virer en patinant, en roulant

Situation: parcours variés

But : réalise le parcours sans sortir du chemin.

Aménagement matériel : parcours tracés au sol.



Critères de réussite : répéter 3 fois de suite le parcours choisi sans erreur.

Critères de réalisation : Combiner propulsion et équilibre dynamique.

Variables : (complexification)

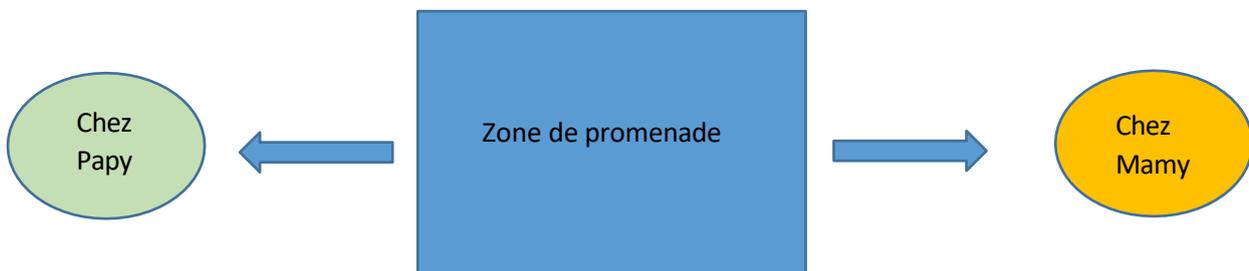
- terminer en roulant à partir de la marque indiquée (pointillés) ou obliger des parties en roulant
- augmenter la longueur et la sinuosité : accoler 2 circuits
- utiliser des terrains en légère déclivité
- après prise d'élan, poser le moins de fois pied à terre dans le parcours (= rouler en restant équilibré malgré une trajectoire non rectiligne)

✓ **Créer et maîtriser des vitesses variées : savoir accélérer, ralentir, s'arrêter** (sous forme de JEUX)

Situation : Chez Papy, chez Mamy

But : Roule dans la zone sans t'arrêter. A l'arrêt de la musique ou au signal regagne le camp indiqué le plus rapidement possible.

Aménagement matériel :



Règle : on accroche une pince à linge au dernier qui regagne le camp (gage). Pas d'élimination.

Critère de réussite : Avoir le moins de gages.

Critères de réalisation : utiliser des vitesses différentes et maîtriser de façon dynamique des trajectoires.

Variables :

- Introduire des obstacles à éviter entre la zone de patinage et les 2 camps.
- Ajouter 2 autres zones : chez Tata, chez Tonton

LES DEMENAGEURS

Organisation matérielle : une grande caisse centrale avec beaucoup d'objets faciles à transporter. 4 caisses de couleurs différentes placées à environ 10 mètres de la caisse centrale qui correspondent aux maisons des 4 équipes. On pourra accrocher des barquettes de glace aux engins roulants pour faciliter le transport des objets.

But de la tâche : Se propulser pour prendre des objets dans une caisse centrale et les amener dans sa maison.

Consignes pour les rouleurs : vous devez vous propulser pour aller jusqu'à la caisse centrale, prendre un seul objet, le placer dans votre barquette et le ramener rapidement dans votre maison. Vous repartez ensuite chercher un objet jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la caisse centrale.

Critère d'évaluation : l'équipe qui a le plus d'objets dans sa maison a gagné.

Variables :

- changer de type d'engin roulant
- chaque équipe a sa caisse de départ et sa caisse d'arrivée, les déplacements s'effectuent en ligne droite
- placer des obstacles entre la caisse centrale et la maison pour qu'ils aient à faire un gymkhana
- tracer "une route" plus ou moins sinueuse entre la caisse centrale et la maison
- imposer un couloir de retour de la maison à la caisse centrale pour éviter que des rouleurs de la même équipe se heurtent