

Le sport scolaire de l'École publique

Activité Trottinette



Situation de départ. évaluation :

Déplacements dans une zone limitée avec consignes :

1. on se promène
2. on se promène et on se laisse glisser ou rouler.
3. on se promène en tournant d'un côté, de l'autre côté, en slalomant (ajout de coupelles, cerceaux au sol)
4. on va lentement, on va très vite, STOP !
5. on touche les objets posés ou accrochés au passage sans s'arrêter

Objectifs

Pour l'enseignant: observer les comportements significatifs des enfants pour une adaptation des apprentissages futurs.

Grille d'observation possible évaluant les savoirs 1/2/3/4

Pour l'élève : découverte de l'activité dans sa globalité, des attentes, des problèmes à résoudre.

Consigne : « je ne m'arrête pas »

Echelle de compétences patinette :

De...  ...à				
1	2	3	4	Situations d'apprentissage favorables
Poussées fréquentes peu efficaces	Poussées fréquentes	Utilise la propulsion pour rouler	Adapte la propulsion à l'objectif de déplacement	Situations 1, 2, 3
Regarde les pieds, zigzague	Prend une direction rectiligne	Sait virer	Sait enchaîner virages et trajectoires directes	Situations 4, 5, 6, 7
Tombe 2 pieds souvent au sol	Prend un peu de vitesse	Sait accélérer, ralentir ou freiner, s'arrêter	Régule la vitesse en fonction de l'intention, de la difficulté	Situations 8, 9, 10
Tient l'engin avec les 2 mains exclusivement	Peut lâcher une main pour toucher ou attraper	Peut prendre des positions variées sur l'engin	Passes sous des obstacles, attrape des objets	Situations 11 et 12

Propulser et rouler équilibré, augmenter le temps de rouler

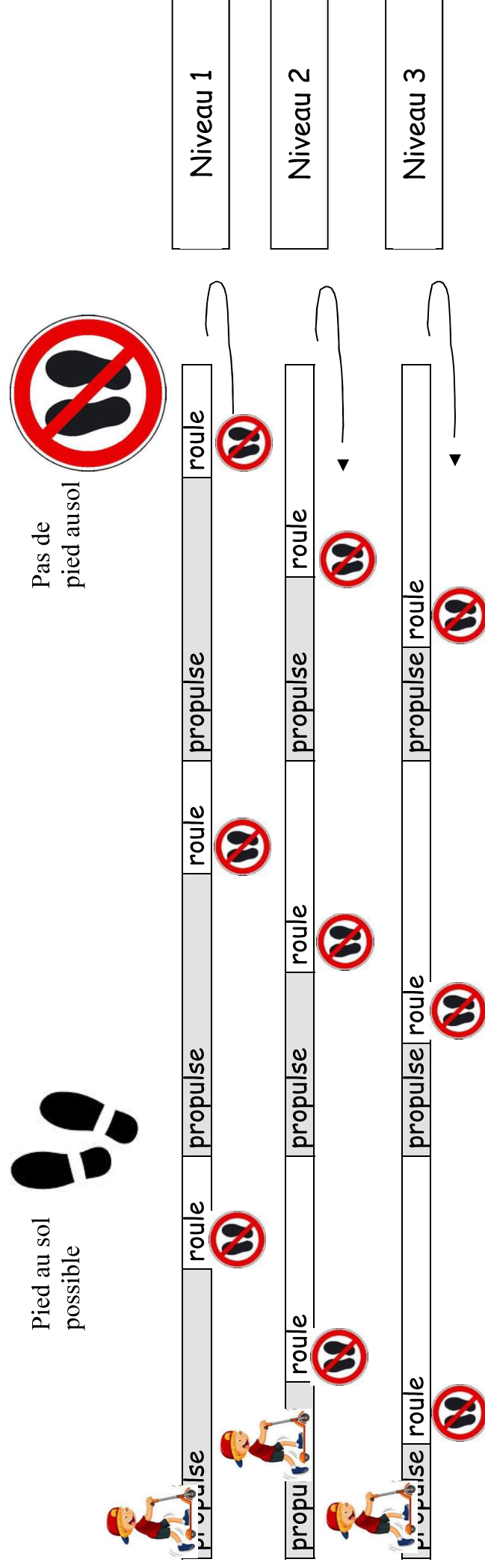
• Situation 1 :

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

Aménagement matériel :

3 parcours de longueur identique mais de niveau différent (voir ci-après) tracés au sol.

Signalisation des zones de propulsion et rouler renforcées éventuellement par les panneaux ou des plots :



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

Critères de réalisation :

- pousser en amenant la jambe d'appui en extension
- combiner propulsion et équilibre

- **Situation 2** : record de roule après une zone de propulsion

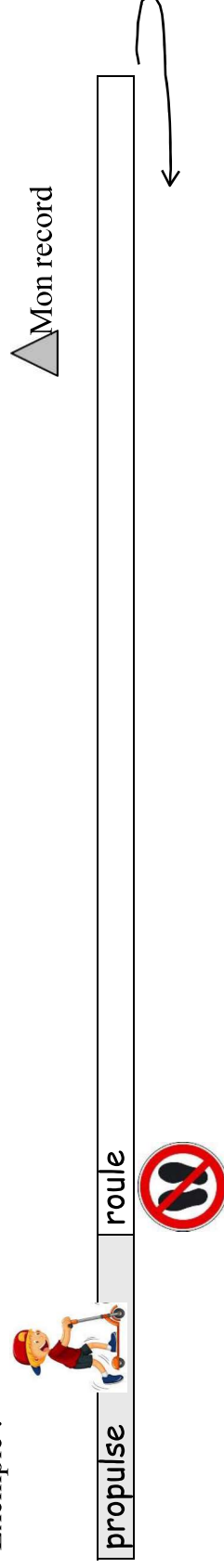
But : patine jusqu'au repère puis roule le plus loin possible (placer un repère pour battre son record, les autres)

Aménagement matériel :

4 parcours tracés au sol en parallèle comportant chacun une zone de propulsion plus ou moins grande.

Signalisation des zones de propulsion et roule par des plots.

Exemple :



- **Situation 3** :

But : réalise le parcours en propulsant aux endroits indiqués.

Aménagements matériels : 3 parcours de niveaux différents tracés au sol

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

Critères de réalisation :

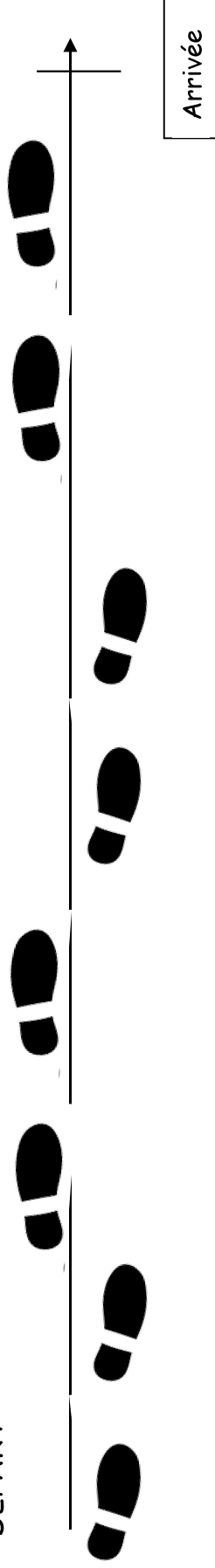
- pousser en amenant la jambe d'appui en extension
- combiner coordination propulsion et équilibre

Variables :

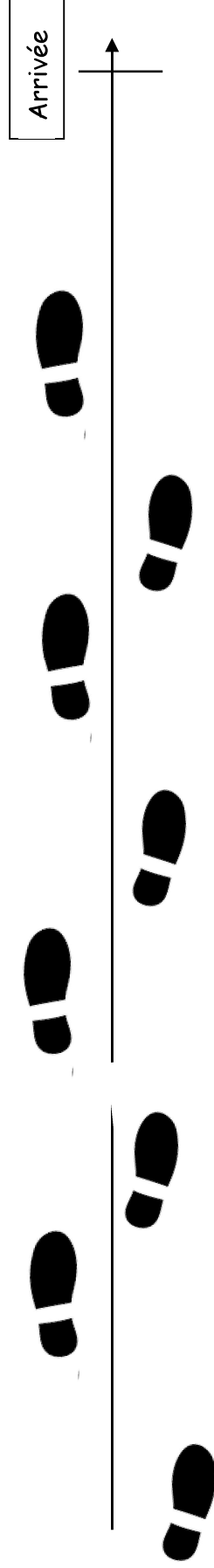
- Ecartement des appuis
- appuis surélevés (briques ...)

Niveau 1 :

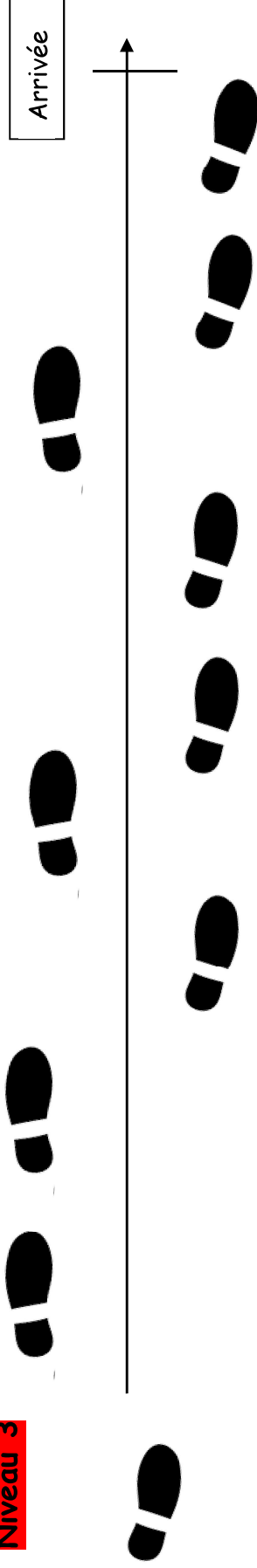
DEPART



Niveau 2

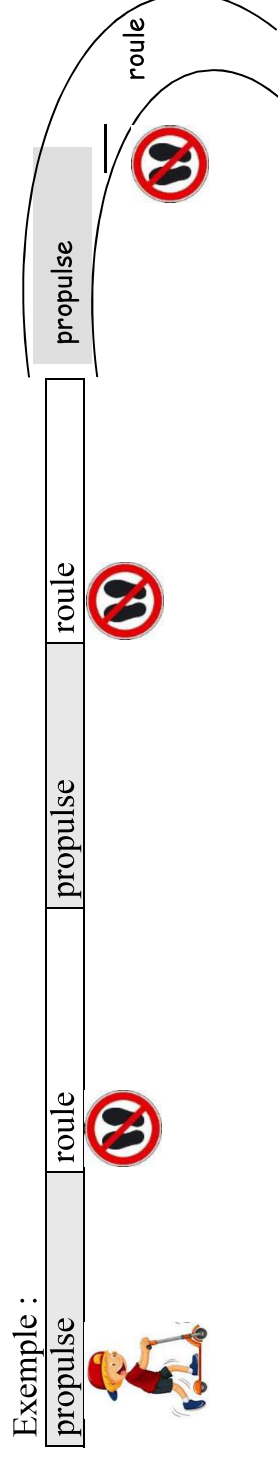


Niveau 3



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

- **Situation 4** : reprendre la situation 1 précédente en aménageant la dernière partie de propulsion et de roue en courbe (à droite ou à gauche puis en combinant la partie roue à droite puis à gauche)



- **Situation 5 :**

But : réalise le parcours sans sortir du chemin.

Aménagement matériel : 5 parcours tracés au sol.

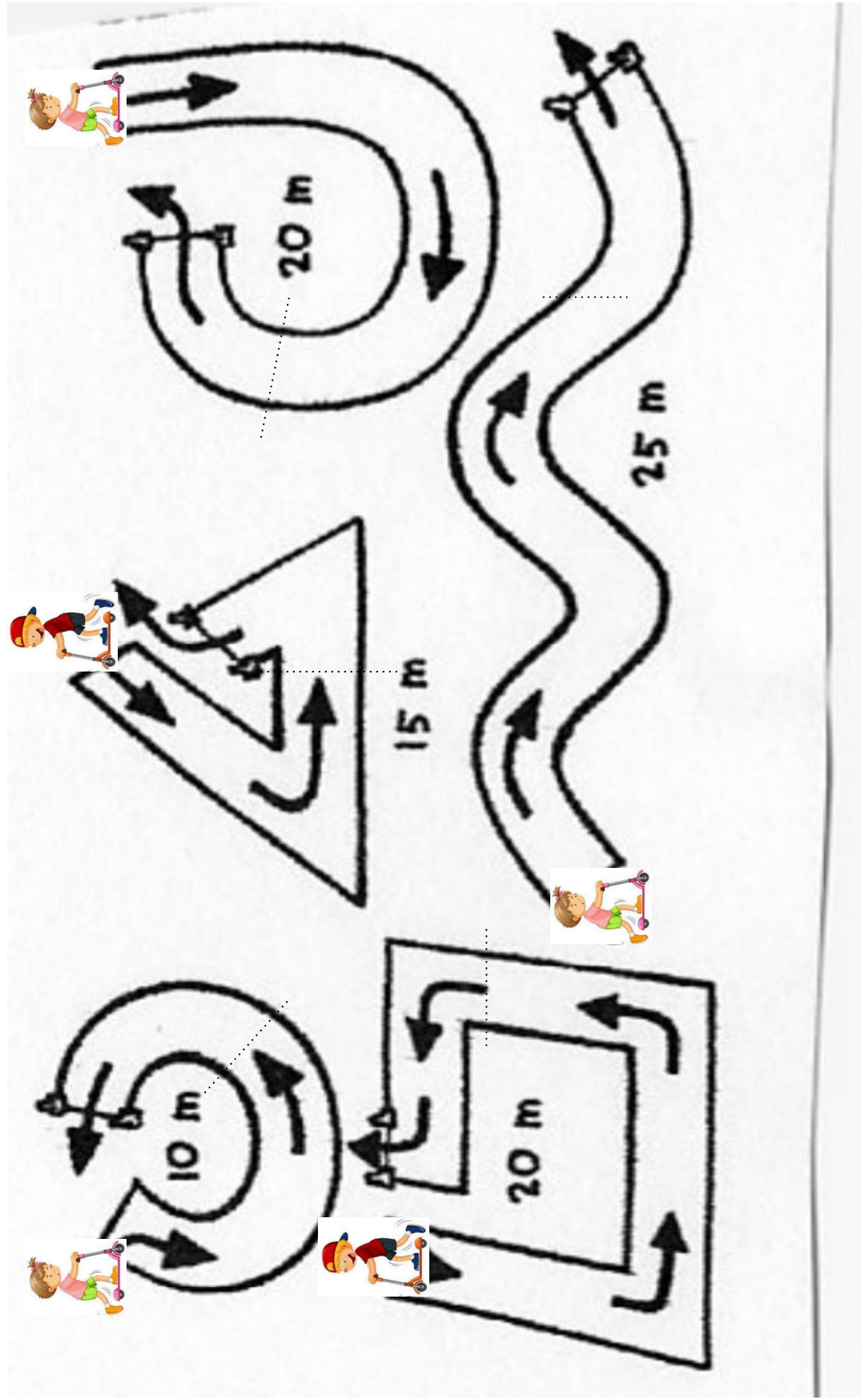
Critères de réussite : répéter 3 fois de suite le parcours choisi sans erreur.

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)



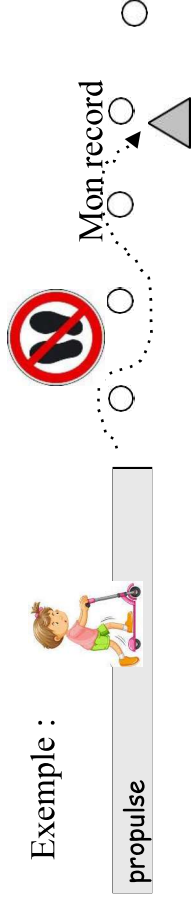
- **Situation 6**

Record de roule en slalom après une zone de propulsion

But : patine jusqu'au repère puis roule le plus loin possible dans le slalom (placer un repère à l'endroit où l'on a posé le pied pour battre son record, les autres)

Aménagement matériel :

Parcours tracés au sol en parallèle comportant chacun une zone de propulsion plus ou moins grande. Signalisation des zones de propulsion et roule en slalom par des plots.



Variables : longueur de la zone de propulsion, écartement des plots du slalom, décalage des plots de part et d'autre d'un axe.

- **Situation 7** :

L'imitateur :

Par 2, sur une musique, on patine l'un derrière l'autre. Celui de derrière suit et imite le premier (trajectoires, gestuelle...). Au signal, on change de rôle puis de partenaire

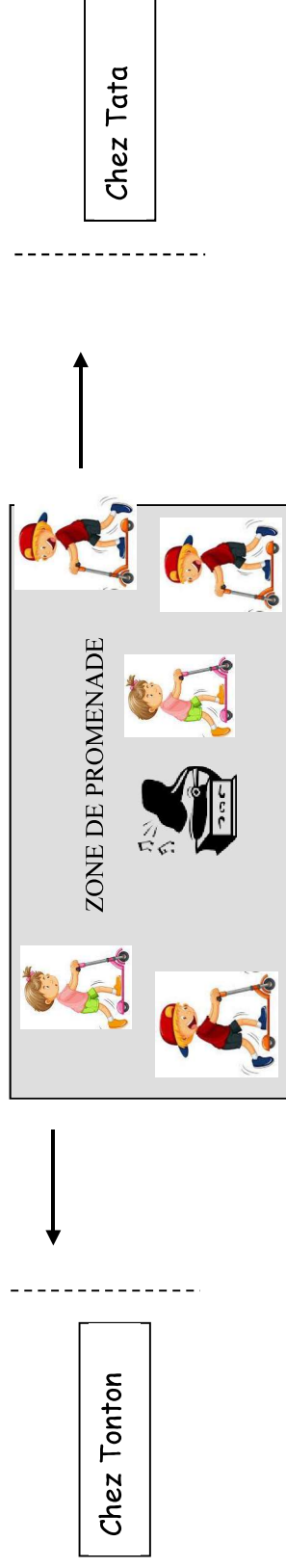


Créer et maîtriser des vitesses variées : savoir accélérer, ralentir, s'arrêter (sous forme de JEUX)

- **Situation 8** : Chez Tonton, chez Tata

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 (gagne). 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 Papy, chez Mamie
- Ajouter des couleurs : rouge, jaune...

- **Situation 8 : Chat qui paralyse**

Grand zone tracée au sol ou délimitée par des plots de même couleur Les souris évoluent dans l'aire à patinette. 1 chat à pied (l'enseignant au début)

Temps de jeu : 2 minutes

But pour le chat : paralyser toutes les souris en les touchant (interdit de pousser) ;

But pour les souris : rester en vie

Règles : une souris peut en délivrer une autre paralysée en la touchant.

Au sifflet (arrêt du jeu) on compte le nombre de souris prises par le chat et on change de chat. Une souris qui sort de la zone est paralysée en bordure.

Critères de réalisation : utiliser des vitesses différentes, changer de trajectoire en fonction des déplacements du chat (regarder le chat)

Variables : dimension de la zone, le chat marche ou court ou saute à pieds joints, plusieurs chats successivement

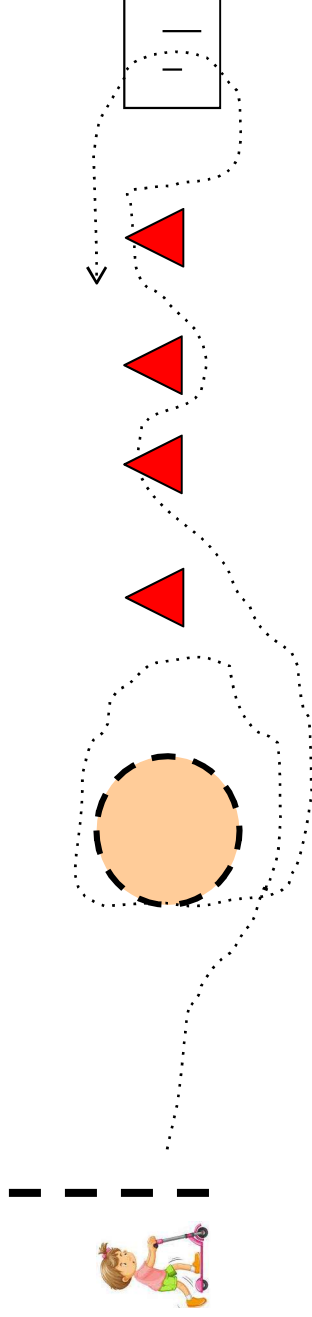
- **Situation 9** : Relais craie

Faire 4 équipes et jouer au temps (5 minutes) pour de nombreux passages.

Consigne :

« Pars avec la craie en ligne droite, fais un tour complet du cercle en passant sur la flèche, slalome entre les plots, marque un trait dans le carré, reviens en suivant le même parcours et passe la craie au suivant. »

L'équipe ayant le + de traits de craie dans sa boîte à la fin du temps a gagné.



- **Situation 10** : Un, deux, trois soleil

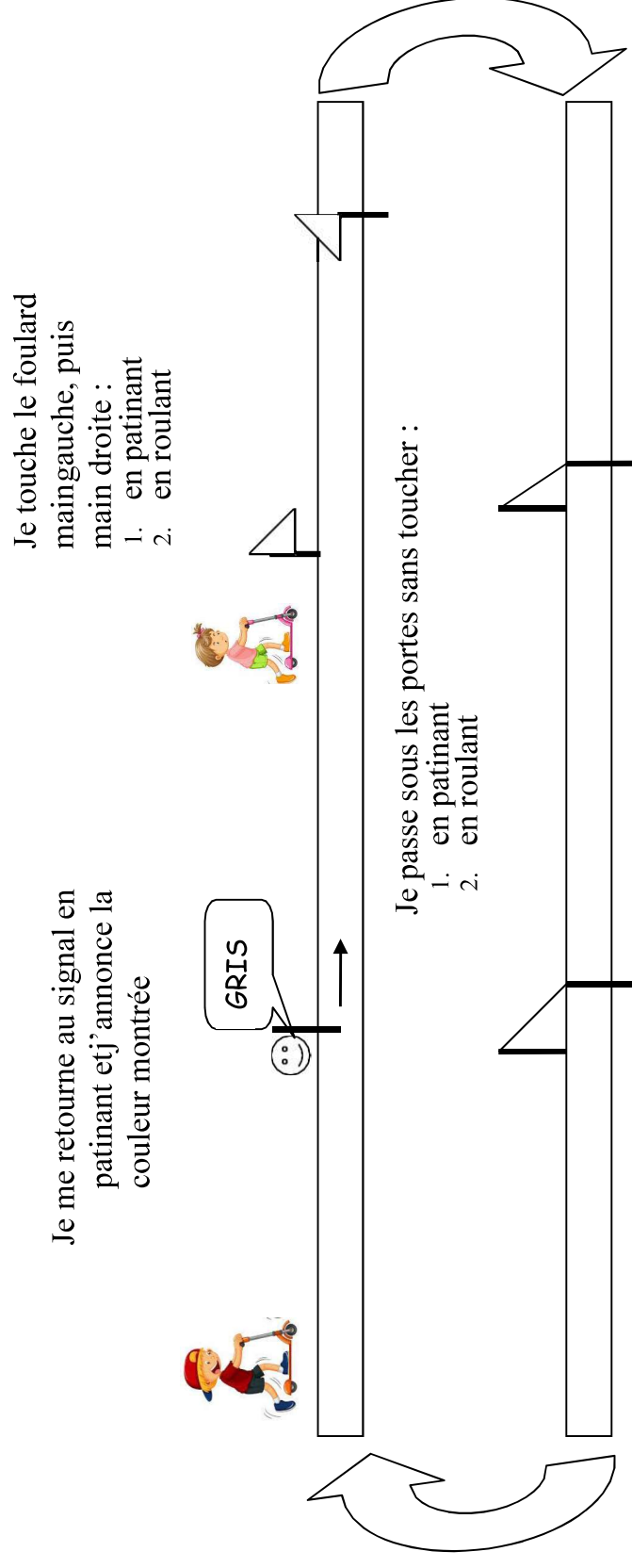
La classe sur une ligne, 1 meneur contre un mur de dos au groupe qui annonce lentement ou à sa guise « 1-2-3-soleil » puis se retourne

Règles : sur 123 soleil je patine, quand le meneur se retourne, je stoppe net. Pris en mouvement, je retourne au départ.



Dissocier haut et bas du corps

- **Situation 11** : Patiner sur un circuit en effectuant les tâches successives (effectuer de nombreux passages)



- **Situation 12** : Déménageurs foulards

But : Ramener le plus de foulards sur son banc.

Aménagement matériel et humain :

2 camps (les bancs) séparés de 20 mètres par la zone de patinage. 2 équipes de 6 patineurs identifiées par des dossards

Au début 6 foulards posés sur chaque banc (ou objets ou balles)

Règles : Au signal tous partent chercher un foulard et le ramènent sur leur banc, ainsi de suite. Transporter un seul foulard par trajet. Poser l'objet **SUR** le banc

Critères de réussite :

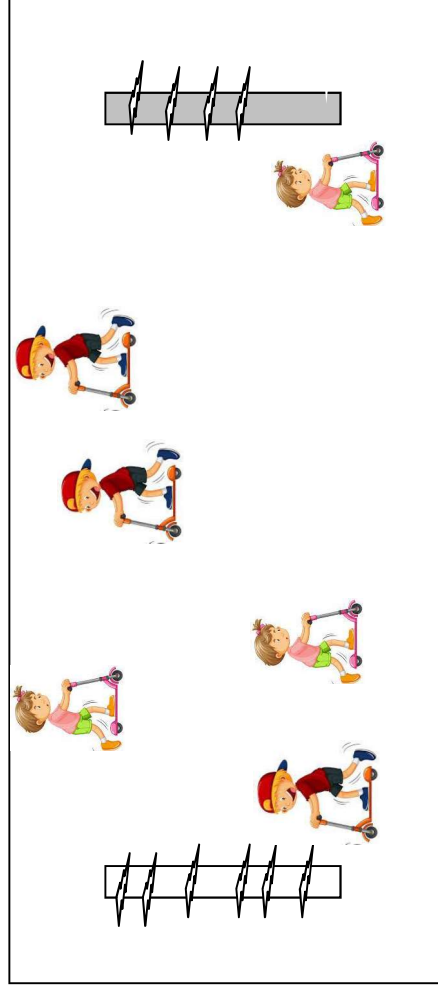
A la fin de x temps de jeu : Avoir plus d'objets que l'équipe adverse dans son camp (les foulards en main ne comptent pas).

Critères de réalisation :

- Accepter les temps de rouler
- Dissocier en mouvement train inférieur / train supérieur
- Virer en patinant, roulant ou s'arrêter.

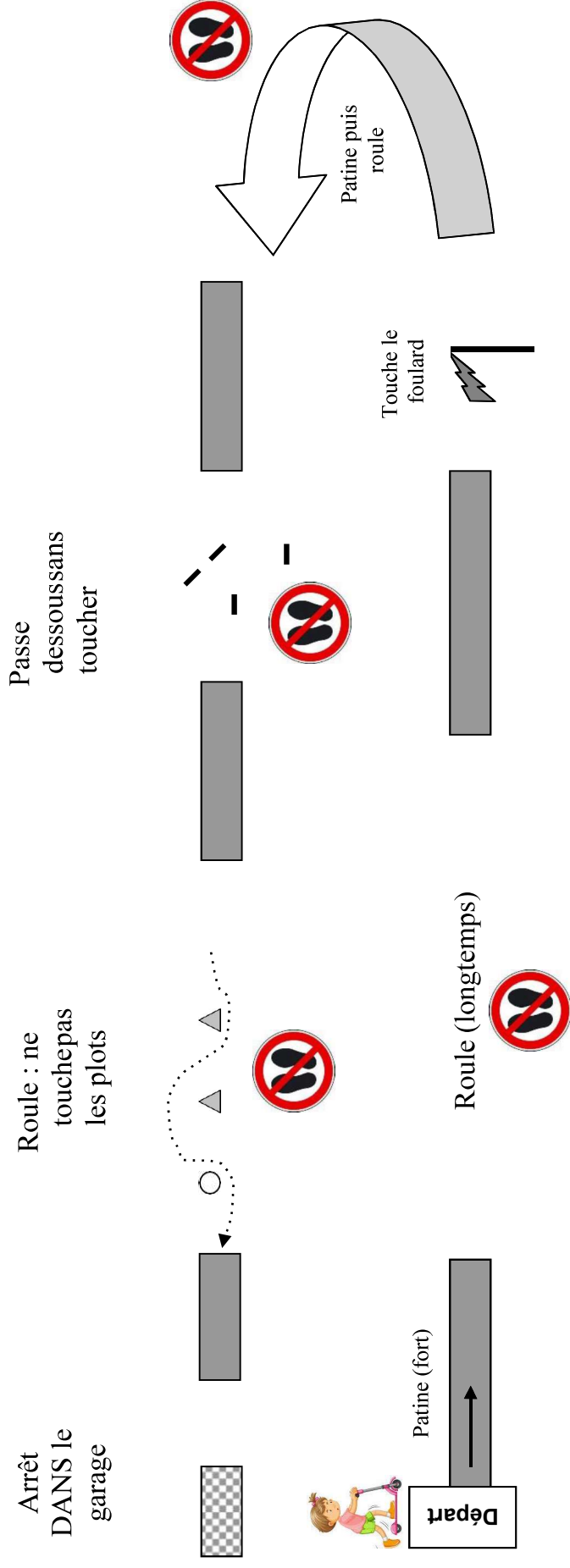
Variables :

- Dimensions de l'aire, ajouter des obstacles à éviter dans l'aire : plots, cerceaux, piquets ...
- Placer un épervier à pied dans une bande centrale : touché, on retourne rapporter l'objet et l'on en prend un autre.



Consignes :

Patine	Roule (ne pose pas le pied)
---------------	-----------------------------



Variable si réussite : le plus rapidement possible

