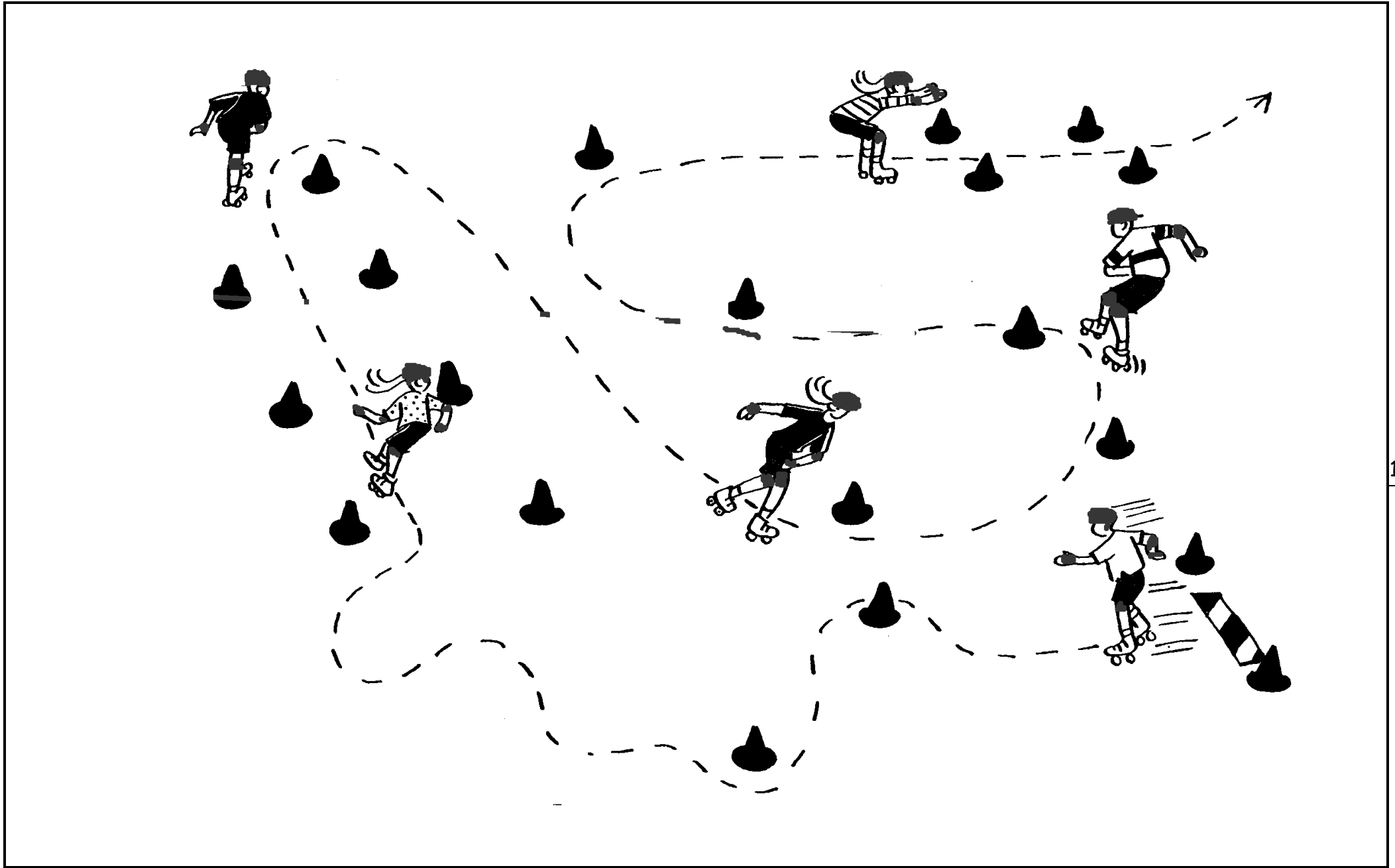


LE ROLLER A L'ECOLE



Compétences travaillées en lien avec les domaines du socle :

- **Développer sa motricité et construire un langage du corps**
- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps (Cycle 2)
- Adapter sa motricité à des environnements variés (Cycles 2 et 3)
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité (Cycle 3)
 - **S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**
 - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action (Cycle 2)
 - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser (Cycle 2)
 - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres (Cycle 3)
 - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace (Cycle 3)
 - **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble**
 - Assumer des rôles spécifiques (Cycles 2 et 3)
 - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements (Cycles 2 et 3)
 - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. (Cycle 2 et 3)
 - **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**
 - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques (Cycle 2)
 - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. (Cycle 3)

Compétences spécifiques:

- Adapter ses déplacements à des environnements variés : (Cycles 2 et 3)

Attendus de fin de cycle 2	Attendus de fin de cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé. Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée (cycle 3)

Attendus de fin de cycle 3
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus loin. - Combiner plusieurs actions pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

DECOUVERTE	REFERENCE	SITUATIONS D'ENTRAINEMENT	BILAN DES APPRENTISSAGES
<i>séance 0 en classe</i>	<i>Séance 3</i>	<i>Séances 4, 5, 6 7</i>	<i>Séance 9</i>
<i>séance 1 : 2 heures de pratique</i>	<i>Format ordinaire</i>	<i>Format ordinaire</i>	<i>Format ordinaire</i>
<i>séance 2 : format ordinaire 1 h</i>			

OBJECTIFS ET CONTENUS DU MODULE D'APPRENTISSAGE

DECOUVERTE :

Ce qu'il y a à apprendre :

- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Installer les règles de sécurité et de fonctionnement
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Apprendre à s'équiper
- Connaître la règle d'or
- Découvrir le freinage
- Apprendre à se relever
- Découvrir les équilibres

Dispositifs :

- Séance 0 : visite en classe,
- Séance 1 (2h) et 2 : Jeux de découverte seul, à deux, à plusieurs

SITUATION DE REFERENCE :

Ce qu'il y a à apprendre :

- Respecter les règles de sécurité
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Identifier ses réussites

Dispositifs :

Séance 3 : S'exercer puis réaliser les actions du parcours proposé. Noter ses réussites (niveau de maîtrise)

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT :

Ce qu'il y a à apprendre :

- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices fondamentales du roller : se déplacer, se diriger, s'arrêter, sauter, se retourner ;
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Respecter les règles de sécurité
- Combiner des actions simples
- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.
- Aider l'autre.
- Apprendre à freiner, à se relever, à tenir en équilibre
- S'entraîner pour progresser
- Faire + : plus d'actions
- Faire mieux : les enchaîner
- Assumer différents rôles : patineur, observateur

Dispositifs :

Séances 4, 5, 6, 7 : S'entraîner dans les ateliers :

- freiner
- se diriger en AV en AR
- franchir, se baisser
- tourner, se retourner

BILAN DES APPRENTISSAGES :

Ce qu'il y a à apprendre :

- Identifier et mesurer ses progrès
- Réussir son projet

Dispositifs :

Séance 8 :

- Connaître les niveaux de difficulté de réalisation sur le parcours.
- Réaliser son projet
- Mesurer ses progrès / à la situation de référence

LE ROLLER A L'ECOLE

DECOUVERTE : séance en classe Visite de l'ETAPS			SEANCE 0
OBJECTIFS: Connaître les règles d'or, apprendre à s'équiper			
BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE	OPERATIONS POUR REUSSIR
<ul style="list-style-type: none"> Présentation du module Connaître et comprendre les règles de sécurité.: règles d'or Mettre correctement et dans l'ordre son équipement de ROLLER <p><u>S'entraîner plusieurs fois en classe entre la séance 0 et la séance 1</u></p>	<p><u>Humain</u> Individuel</p> <p><u>Matériel</u> Fiches : - Mode d'emploi « s'équiper » * - Fiche « règles d'or »*</p> <p>un kit d'équipement, laissé en classe</p>	<p>Etre autonome et rapide pour s'équiper</p>	<p>Tenue adéquate : un pantalon épais et des chaussettes</p> <p>S'équiper en respectant l'ordre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : son casque - 2 : ses coudières - 3 : ses genouillères - 4 : ses rollers <ul style="list-style-type: none"> • bien écarter les boucles de serrage • insérer le pied dans le roller en tenant le chausson par l'arrière • serrer les boucles de serrage en commençant par celles du bas - 5 : ses protège- poignets <p>Faire vérifier son équipement par un adulte</p>

*fiches mode d'emploi en annexe

LE ROLLER A L'ECOLE

DECOUVERTE : <i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	SEANCE 1 : 2 heures SEANCE 2 : 1 heure
---	---

Temps 1 : OBJECTIF: ETRE CAPABLE DE METTRE SON EQUIPEMENT

BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE	OPERATIONS POUR REUSSIR
Mettre correctement et dans l'ordre son équipement de ROLLER	<u>Humain</u> Individuel <u>Matériel</u> 2 affiches *, mode d'emploi : - « s'équiper » - « se relever » Un équipement par élève	Être autonome et rapide pour s'équiper Feux vert à la porte de contrôle tenue par l'ETAPS	S'équiper en respectant l'ordre : <ul style="list-style-type: none"> - 1 : son casque - 2 : ses coudières - 3 : ses genouillères - 4 : ses rollers <ul style="list-style-type: none"> • bien écarter les boucles de serrage • insérer le pied dans le roller en tenant le chausson par l'arrière • serrer les boucles de serrage en commençant par celles du bas - 5 : ses protège-poignets Faire vérifier son équipement par un adulte

8

*fiches mode d'emploi en annexe

LE ROLLER A L'ECOLE

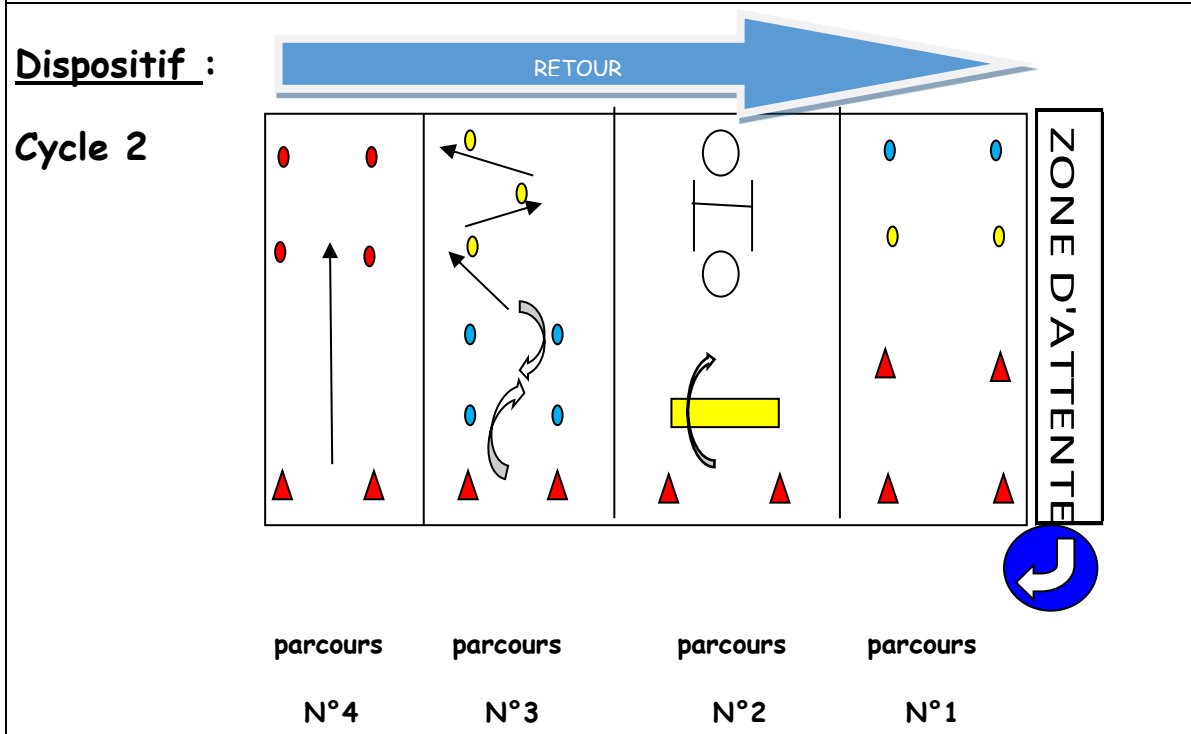
DECOUVERTE : <i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>			SEANCE 1 : 2 heures SEANCE 2 : 1 heure
Temps 2 : OBJECTIF: DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTES THÉMATIQUES DU CYCLE			
BUT	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE	OPERATIONS POUR REUSSIR
<p>Apprendre à chuter, se relever</p> <p>Se placer en position de sécurité</p> <p>Découvrir les équilibres,</p>	<p><u>Humain</u> Individuel</p> <p><u>Matériel</u> - Un jeu de protections et une paire de rollers par élève - Fiche : « se relever"* - Des coupelles pour le tour de piste</p> <p><u>Situations jeux *</u> -« compte à rebours chute/statue » -« Jacques à dit » -« 1, 2, 3 soleil »</p>	<p>Position semi fléchie vers l'avant, mains sur les genoux, regard vers l'avant</p>	<p>- Partir de la position debout à l'arrêt et trouver son point d'équilibre en position de sécurité statique</p> <p>- Réaliser des petits pas proches de la marche pour aller progressivement vers la glisse</p> <p><u>VARIABLES :</u> -se déplacer avec une main sur la rambarde et l'autre main sur le genou -MARCHE / MARCHE / GLISSE</p>

*fiches jeux en annexe

*fiche mode d'emploi en annexe

SITUATION DE REFERENCE : CYCLE 2 <i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	SÉANCE 3
---	-----------------

OBJECTIFS : SE MESURER, SE CONNAITRE



- Un parcours avec :
- ✓ une entrée et une sortie,
 - ✓ une zone d'attente

 - ✓ PARCOURS 1 : se propulser / glisser
 - ✓ PARCOURS 2 : franchir / ramasser un objet / se baisser
 - ✓ PARCOURS 3 : pivoter / se déplacer en arrière / slalomer
 - ✓ PARCOURS 4 : freiner et s'arrêter précisément

10

Déroulement de la séance :

Les élèves s'équipent seul sans se tromper

- une zone d'entraînement avec l'enseignant,
- une zone d'évaluation avec l'ETAPS qui note les réussites dans la fiche individuelle d'observation *;

*fiche individuelle d'observation cycle 2 en annexe

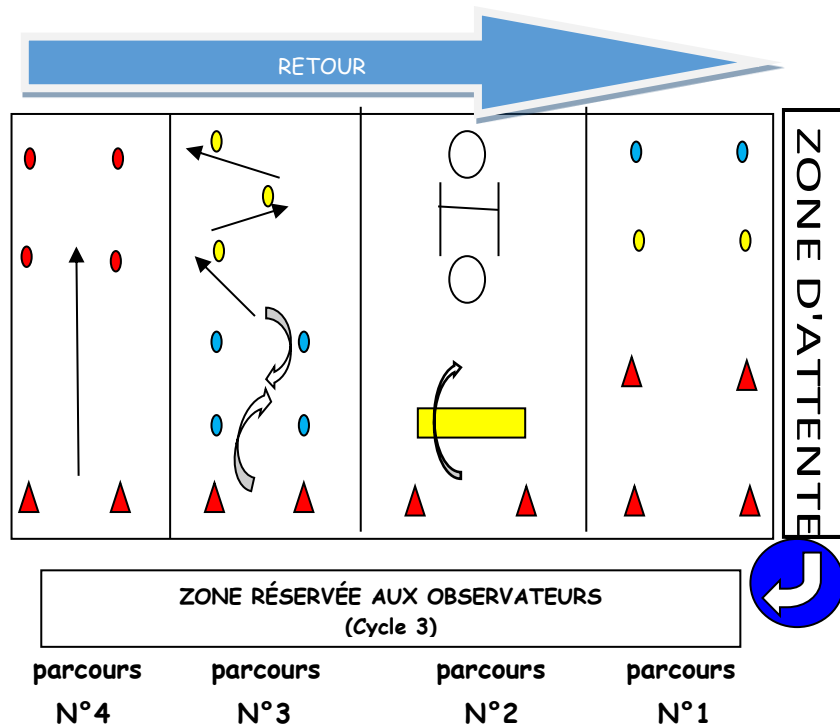
LE ROLLER A L'ECOLE

SITUATION DE REFERENCE : CYCLE 2	TÂCHE DE L'ELEVE	SEANCE 3
<p style="text-align: center;">But</p> <p>S'équiper : je sais mettre mon équipement, je le fais rapidement</p> <p>Essayer les 4 parcours en respectant les portes d'entrée et de sortie, la zone d'attente, les autres usagers.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démarrer de la zone de départ. S'arrêter, en cas de besoin uniquement dans la zone d'attente - Regarder devant soi, faire attention aux autres - Respecter le sens de circulation, retour le long de la rambarde - Conserver une distance de sécurité - En cas d'incident, je me mets sur le coté 	
<p>Critères de réussite s'équiper</p> <p>Critères de réussite par parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Je m'équipe sans me tromper seul - Je m'équipe dans le temps imparti (15min) <p>- Je réussis les parcours que je tente sans tomber, sans faire tomber quelqu'un et en respectant les règles circulation et de sécurité</p> <p><u>PARCOURS 1</u> : je patine jusqu'aux cônes rouges, ensuite je me laisse glisser en position de sécurité.</p> <p><u>PARCOURS 2</u> : j'enjambe ou je saute au-dessus de l'obstacle plat ; je ramasse un objet dans le cerceau, je passe sous la barre et le dépose dans le second cerceau.</p> <p><u>PARCOURS 3</u> : je m'élançe en avant, je réalise un $\frac{1}{2}$ tour et je me déplace en arrière. Je réalise un 2^{ème} $\frac{1}{2}$ tour et je termine en slalomant autour des plots.</p> <p><u>PARCOURS 4</u> : je m'élançe en avant et je freine précisément pour m'arrêter dans la zone rouge.</p>	

OBJECTIFS : SE MESURER, SE CONNAITRE

Dispositif :

Cycle 3



Un parcours avec :

- ✓ une entrée et une sortie,
- ✓ une zone d'attente
- ✓ une zone réservée aux observateurs (cycle 3)
- ✓ PARCOURS 1 : se propulser / glisser
- ✓ PARCOURS 2 : franchir / ramasser un objet / se baisser
- ✓ PARCOURS 3 : pivoter / se déplacer en arrière / slalomer
- ✓ PARCOURS 4 : freiner et s'arrêter précisément

- La classe est répartie en binôme : **un observateur/un patineur** : l'un observe l'autre sur les 4 parcours puis échange des rôles.
- Fiche d'observation individuelle* (une par élève patineur)

*Fiche d'observation individuelle en annexe

LE ROLLER A L'ECOLE

SITUATION DE REFERENCE : CYCLE 3	TÂCHE DE L'ELEVE	SEANCE 3
<p style="text-align: center;">But</p> <p>S'équiper : je sais mettre mon équipement, je le fais rapidement</p> <p>Patineur : Réaliser les 4 parcours un par un en repassant à chaque fois par la zone d'attente.</p> <p>Observateur : relever l'activité du patineur : parcours choisis, nombre de passages, nombre de chute, actions réussies.</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <p>Patineur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démarrer de la zone de départ. S'arrêter, en cas de besoin uniquement dans la zone d'attente - Regarder devant soi, faire attention aux autres - Respecter le sens de circulation, retour le long de la rambarde - Conserver une distance de sécurité - En cas d'incident, je me mets sur le coté <p>Observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remplir la fiche individuelle d'observation * 	
<p>Critères de réussite s'équiper</p> <p>Critères de réussite par parcours</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Je m'équipe sans me tromper seul - Je m'équipe dans le temps imparti (15min) <ul style="list-style-type: none"> - Je réussis les parcours que je tente sans tomber, sans faire tomber quelqu'un et en respectant les règles circulation et de sécurité <p><u>PARCOURS 1</u> : je patine jusqu'aux cônes rouges, ensuite je me laisse glisser en position de sécurité.</p> <p><u>PARCOURS 2</u> : j'enjambe ou je saute au-dessus de l'obstacle plat ; je ramasse un objet dans le cerceau, je passe sous la barre et le dépose dans le second cerceau.</p> <p><u>PARCOURS 3</u> : je m'élançe en avant, je réalise un $\frac{1}{2}$ tour et je me déplace en arrière. Je réalise un 2^{ème} $\frac{1}{2}$ tour et je termine en slalomant autour des plots.</p> <p><u>PARCOURS 4</u> : je m'élançe en avant et je freine précisément pour m'arrêter dans la zone rouge.</p>	

LE ROLLER A L'ECOLE

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT	<i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	SÉANCE 4
----------------------------------	--	-----------------

OBJECTIF : TROUVER SON EQUILIBRE

Organisation des séances :

La classe est divisée en deux groupes, rotation des groupes à la moitié de la séance.

- Un groupe avec l'ETAPS pour des apprentissages plus techniques à travers des parcours
- Un groupe avec l'enseignant pour réinvestir les techniques à travers des jeux

ATELIER TECHNIQUE mené par l'ETAPS

BUT	DISPOSITIF	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Se placer en position de sécurité.	<u>Humain</u> Individuel <u>Matériel</u> Un jeu de protections et une paire de roller par élève Des coupelles pour le tour de piste		Position semi fléchie vers l'avant, mains sur les genoux, regard vers l'avant.
			OPERATIONS POUR REUSSIR

ATELIER JEUX mené par l'enseignant

JEU (fiches en annexe)*	OBJECTIF
« Jacques à dit .. »	Garder son équilibre, s'arrêter correctement
« Le compte à rebours »	
« Les statues »	Trouver son équilibre : tomber, se relever

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT

OBJECTIF : SAVOIR FREINER EFFICACEMENT *Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant*

Organisation des séances :

La classe est divisée en deux groupes, rotation des groupes à la moitié de la séance.

- Un groupe avec l'ETAPS pour des apprentissages plus techniques à travers des parcours
- Un groupe avec l'enseignant pour réinvestir les techniques à travers des jeux

ATELIER TECHNIQUE mené par l'ETAPS

BUT	DISPOSITIF	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>Réaliser les parcours.</p> <p>Utiliser et maîtriser les différentes techniques de freinage en fonction de sa vitesse.</p>	<p><u>Humain</u> Individuel</p> <p><u>Matériel</u> Un jeu de protections et une paire de roller par élève</p> <p>Des coupelles pour le tour de piste</p>		<p>Connaître et utiliser différentes techniques de freinage (voir annexe : Technique pour freiner).</p> <p>Utiliser la technique la plus adaptée à ma vitesse.</p>

ATELIER JEUX mené par l'enseignant

JEU (fiches en annexe)*	OBJECTIF
« 1, 2, 3 Soleil »	Savoir freiner efficacement, mettre en jeu la technique
« Les chaises musicales »	Savoir freiner efficacement, mettre en jeu la technique

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT

OBJECTIF : SE PROPULSER EFFICACEMENT

Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant

Organisation des séances :

La classe est divisée en deux groupes, rotation des groupes à la moitié de la séance.

- Un groupe avec l'ETAPS pour des apprentissages plus techniques à travers des parcours
- Un groupe avec l'enseignant pour réinvestir les techniques à travers des jeux

ATELIER TECHNIQUE mené par l'ETAPS

BUT	DISPOSITIF	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<p>Réaliser les parcours en roulant.</p> <p>Être capable de prendre ou reprendre de la vitesse rapidement.</p>	<p><u>Humain</u> Individuel</p> <p><u>Matériel</u> Un jeu de protections et une paire de roller par élève</p>		<p>Se propulser pour se laisser glisser le plus loin possible</p> <p>Se propulser pour s'orienter.</p> <p>Se propulser dans différentes directions</p> <hr/> <p>OPERATIONS POUR REUSSIR</p> <p>Déplacer les équilibres pour pousser avec une jambe puis avec l'autre (Pousse-Pousse)</p> <p>Maintenir la position de sécurité (Glisse)</p>

ATELIER JEUX mené par l'enseignant

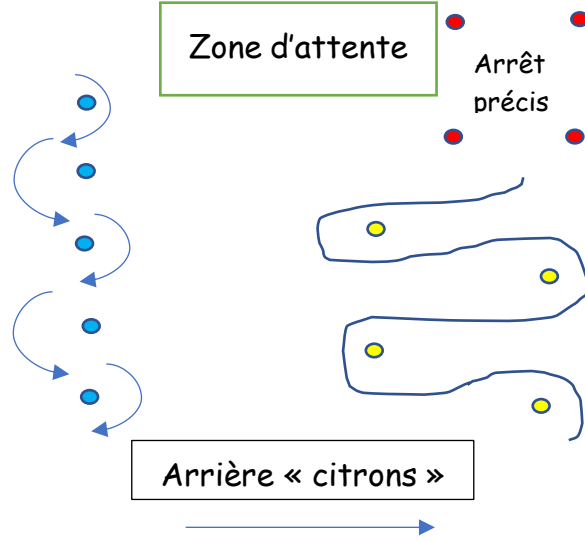
JEU (fiches en annexe)*

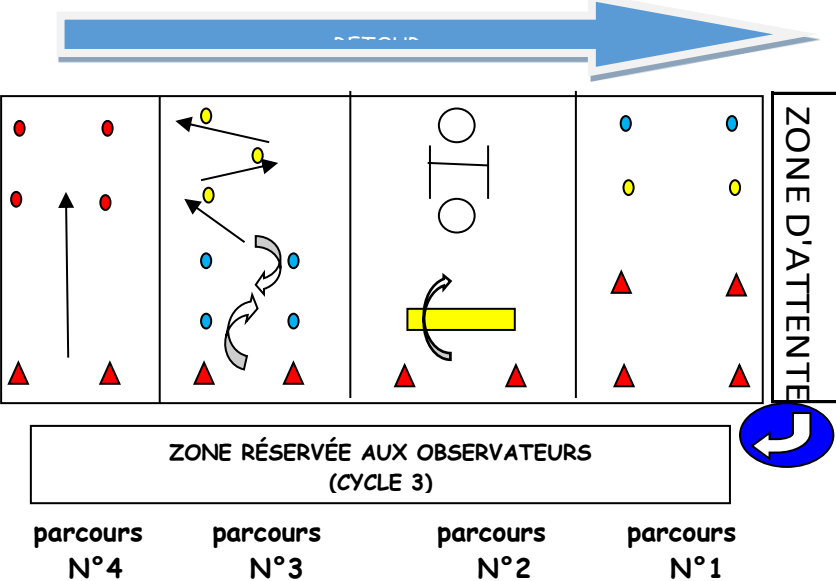
OBJECTIF

« La course d'attelage »

Savoir se propulser efficacement, mettre en jeu la technique

« Les déménageurs »

SITUATIONS D'ENTRAINEMENT		SÉANCE 7	
OBJECTIF : SAVOIR SE DIRIGER		<i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	
Organisation des séances : La classe est divisée en deux groupes, rotation des groupes à la moitié de la séance. - Un groupe avec l'ETAPS pour des apprentissages plus techniques à travers des parcours - Un groupe avec l'enseignant pour réinvestir les techniques à travers des jeux			
ATELIER TECHNIQUE mené par l'ETAPS			
BUT	DISPOSITIF	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
Réaliser les parcours en roulant. Être capable de prendre ou reprendre de la vitesse rapidement.	<u>Humain</u> Individuel <u>Matériel</u> Un jeu de protections et une paire de roller par élève Des coupelles pour le tour de piste		Se déplacer en évitant les plots
			OPERATIONS POUR REUSSIR Appuyer plus fort sur le patin extérieur pour tourner Déplacer le poids du corps à droite ou gauche pour tourner
ATELIER JEUX mené par l'enseignant			
JEU (fiches en annexe)*		OBJECTIF	
« La course aux numéros »		Savoir se propulser, se diriger, et freiner efficacement, mettre en jeu les techniques	
« L'épervier »			

PHASE : BILAN	<i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	SÉANCE 8
OBJECTIFS : MESURER SES PROGRES, FAIRE UN PROJET, EVALUER SES APPRENTISSAGES		
<p>Dispositif :</p> 	<p>Un parcours avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ une entrée et une sortie, ✓ une zone d'attente ✓ une zone réservée aux observateurs ✓ <u>PARCOURS 1</u> : se propulser / glisser ✓ <u>PARCOURS 2</u> : franchir / ramasser un objet / se baisser ✓ <u>PARCOURS 3</u> : pivoter / se déplacer en arrière /slalomer ✓ <u>PARCOURS 4</u> : freiner et s'arrêter précisément 	
<p>Préparation en classe avant la séance :</p> <p style="color: green;">Les élèves remplissent la partie projet de la fiche individuelle d'observation*</p> <p>Déroulement de la séance :</p> <p>Les élèves s'équipent seul sans se tromper</p> <p>Cycle 2 : une zone d'entraînement (avec l'enseignant), une zone d'évaluation (avec l'ETAPS) ;</p> <p>Cycle 3 : La classe est répartie en binôme ; l'un observe l'autre sur les 4 parcours puis échange des rôles</p> <p>Fin de séance ou après en classe :</p> <p>Les élèves situent leurs réussites par rapport à leur projet et par rapport à la situation de référence</p>		

*Fiche individuelle d'observation en annexe

LE ROLLER A L'ECOLE

PHASE : BILAN <i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>	TÂCHE DE L'ELEVE	SÉANCE 8
<p style="text-align: center;">But</p> <p>Cycle 2 : <u>Patineur</u> : Réaliser les 4 parcours un par un en repassant à chaque fois par la zone d'attente. <u>ETAPS Observateur</u> : relever l'activité du patineur à l'aide de la fiche d'observation.</p> <p>Cycle 3 : <u>Patineur</u> : en respectant les portes d'entrée et de sortie, la zone d'attente, les autres usagers, essayer les différents parcours pendant le temps imparti. <u>Observateur</u> : relever l'activité du patineur : parcours choisis, nombre de passages à l'aide de la fiche d'observation individuelle*</p>	<p style="text-align: center;">Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essayer de réussir au moins ce qui a été noté dans le projet sur la fiche individuelle d'observation - Démarrer de la zone de départ. S'arrêter uniquement dans la zone d'attente, en cas de besoin. - Regarder devant soi, faire attention aux autres. - Respecter le sens de circulation, le retour le long de la rambarde. - Conserver une distance de sécurité. - En cas d'incident, se mettre sur le côté. 	
<p>Critères de réussite par parcours : Je réussis les parcours que je tente sans tomber, sans faire tomber quelqu'un et en respectant les règles circulation et de sécurité.</p> <p><u>PARCOURS 1</u> : Je patine jusqu'aux cônes rouges, ensuite je me laisse glisser en position de sécurité</p> <p><u>PARCOURS 2</u> : J'enjambe ou je saute au-dessus de l'obstacle plat ; je ramasse un objet dans le cerceau, passe sous la barre et le dépose dans le second cerceau.</p> <p><u>PARCOURS 3</u> : Je m'élance en avant, je réalise un $\frac{1}{2}$ tour et me déplace en arrière ; je réalise un 2^{ème} $\frac{1}{2}$ tour et termine en slalomant autour des plots.</p> <p><u>PARCOURS 4</u> : Je m'élance en avant et freine précisément pour m'arrêter dans la zone rouge.</p>		

*fiche individuelle d'observation en annexe

LE ROLLER A L'ECOLE

PHASE BILAN <i>Menée conjointement par l'ETAPS et l'enseignant</i>		SEANCE 9
OBJECTIF : REINVESTIR LES TECHNIQUES ACQUISES (propulsion, direction, freinage)		
DISPOSITIF	DISPOSITIF	CRITERE DE REUSSITE
<u>Humain</u> Individuel <u>Matériel</u> Un jeu de protections et une paire de roller par élève Des coupelles pour le tour de piste	Ajouter dessin du dispositif	A COMPLETER
		OPERATIONS POUR REUSSIR
		A COMPLETER
Déroulement de la séance : A COMPLETER		

LE ROLLER A L'ECOLE

LISTE DES ANNEXES

LES FICHES

Annexe 1 : fiche/affiche « Les règles d'or »

Annexe 2 : fiche mode d'emploi « s'équiper »

Annexe 3 : fiche mode d'emploi « se relever »

Annexe 4 : fiche mode d'emploi « freiner »

Annexe 5 : Parcours d'évaluation en roller et descripteurs

Annexe 6 : **fiches d'observation individuelles cycle 2 et cycle 3 avec un relevé en situation de référence, le projet de l'élève, un relevé en situation de bilan**

LES SITUATIONS DE JEU

Annexe 7 : « compte à rebours chute »

Annexe 8 : « Jacques à dit .. »

Annexe 9 : « 1, 2, 3 soleil »

Annexe 10 : « Les statues »

Annexe 11 : « Les chaises musicales »

Annexe 12 : « La course d'attelage »

Annexe 13 : « Les déménageurs »

Annexe 14 : « La course aux numéros »

Annexe 15 : « L'épervier »

Annexe 16 : « Le relais par équipe »

Annexe 17 : « Le roller Hockey »

Annexe 18 : « Le roller artistique »

LES REGLES D'OR

Je porte toutes mes protections quand j'ai mes rollers aux pieds.

Je connais la position de sécurité.

Je m'arrête seul, sans l'aide d'un camarade ou d'un mur.

Je respecte l'espace de patinage.

Je respecte les autres patineurs (distance de sécurité).

Ajouts: suivant le lieu de pratique, d'autres règles peuvent être édictées avec les élèves.

MODE D'EMPLOI : S'EQUIPER

L'équipement en Roller est obligatoire pour pouvoir patiner en toute sécurité.

Il est composé :

Du casque, Des coudières, Des genouillères, Des protège-poignets

Pour s'équiper l'ordre est important :

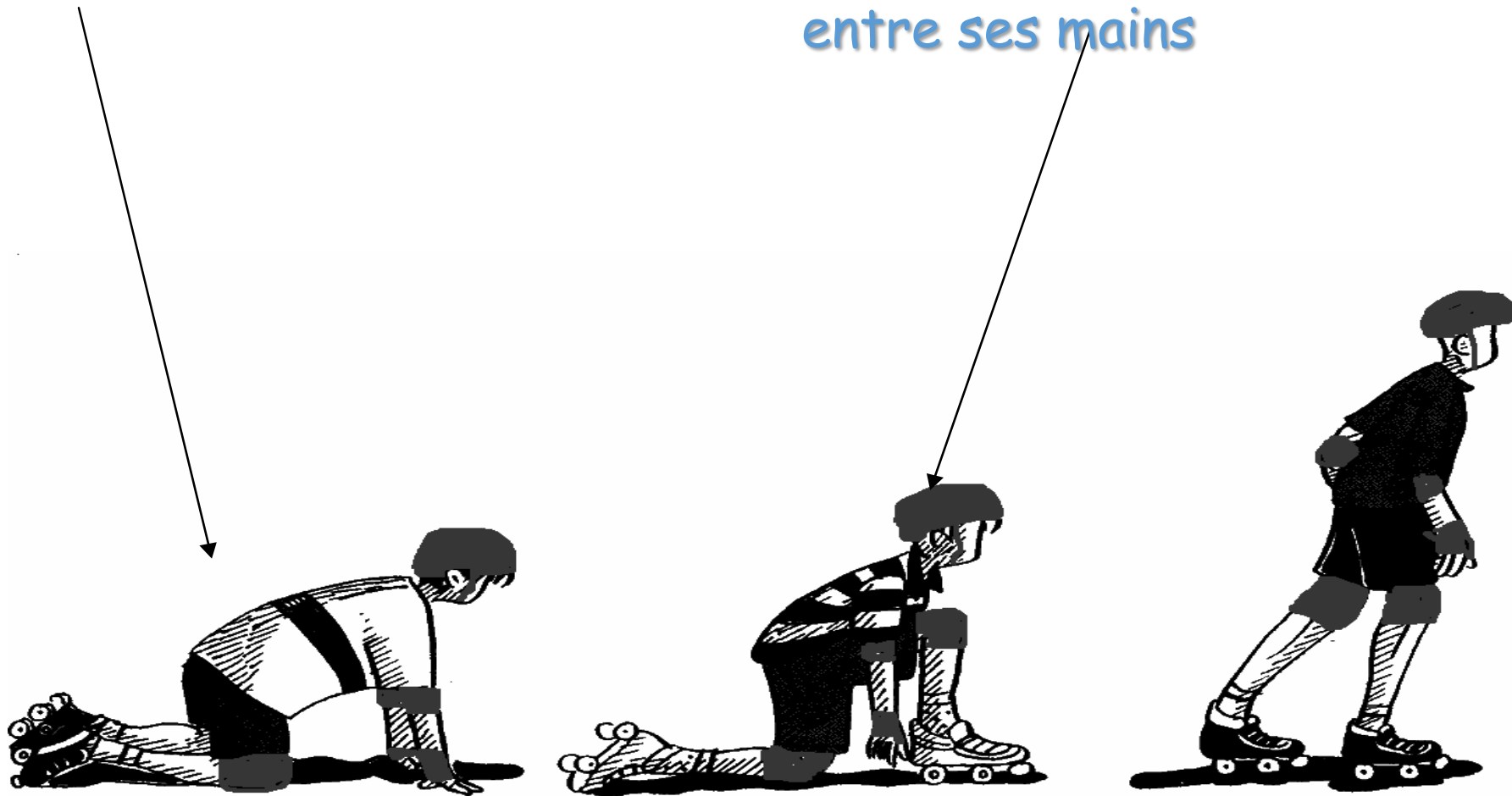
- ❖1 : Mettre son **casque** et s'assurer qu'il ne bouge pas, pas de bascule avant-arrière et sur les côtés.
- ❖2 : Mettre ses **coudières** et ajuster le serrage.
- ❖3 : Mettre ses **genouillères** et ajuster le serrage
- ❖4 : Mettre ses **rollers** :
 - écarter les boucles de serrage des rollers.
 - insérer le pied dans le roller en tenant le chausson par l'arrière.
 - serrer les boucles de serrage en commençant par celle du bas.
- ❖ 5 : Mettre ses **protège-poignets**

MODE D'EMPLOI : SE RELEVER

Se mettre sur les genoux,
en appui sur les mains

Puis poser un
roller à terre
entre ses mains

Puis se relever !



MODE D'EMPLOI : FREINER



FREINER AVEC LE TAMPON :

Fléchir les 2 jambes très légèrement et avancer la jambe équipée du tampon de frein. Rester fléchi, ramener les bras tendus vers l'avant, décoller la pointe du pied jusqu'à ce que le frein touche le sol (pression du talon). A ce moment, fléchir un peu plus la jambe arrière tout en appuyant plus fortement sur le pied avant.

FREINER EN CHASSE NEIGE :

En position de sécurité, essayer de faire des « citrons » avec les rollers. Plus les citrons sont grands, plus la vitesse est réduite. Ramener doucement les roues avant de chaque roller : cela permet de freiner.

25

FREINER EN T :

Fléchir la jambe d'appui et mettre tout son poids dessus. Positionner l'autre jambe derrière, perpendiculairement à la jambe d'appui. Laisser traîner la jambe arrière en appuyant progressivement dessus : c'est le frottement des roues qui permet le freinage.

FREINER EN DEMI-TOUR :

A compléter

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 5

PARCOURS D'EVALUATION EN ROLLER

NOM :

PRENOM :

DATE :

PARCOURS	ACTIONS A REALISER	NIVEAU DE MAITRISE « MARCHEUR »	NIVEAU DE MAITRISE « ROULEUR »	NIVEAU DE MAITRISE « PATINEUR »
	Je m'équipe sans me tromper dans le temps imparti	OUI NON		
1	Je patine et me laisse glisser en position de sécurité jusqu'aux...	Je ne me laisse pas glisser	Plots jaunes	Plots bleus
2	Je franchis l'obstacle.	Je ne franchis pas l'obstacle	En enjambant	En sautant à pieds joints
2	Je ramasse un objet dans le premier cerceau, passe sous l'obstacle haut et le dépose dans le deuxième cerceau.	Je réalise une des trois actions	Je réalise les trois actions mais en m'arrêtant au moins une fois	Je réalise les trois actions sans m'arrêter
3	Je me retourne d'avant en arrière	Je ne me retourne pas ou je me retourne en marchant	En roulant, mais en marquant un arrêt	En glissant sans marquer d'arrêt
3	Je me déplace en arrière	Je ne me déplace pas en arrière ou en marchant	En citron	En patinant
3	Je slalome	En marchant	En patinant	En me laissant glisser
4	Je patine et m'arrête	Je m'arrête hors de la zone	Je m'arrête dans la zone	Je m'arrête dans la zone en tournant
	Je réalise les parcours sans tomber	OUI NON		

26

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 5 bis

	<i>Le « piéteur » (N1)</i>	<i>Le « rouleur » (N2)</i>	<i>Le « patineur » (N3)</i>
<i>Comment il se déplace</i>	Il marche en glissant : petits pas vers l'avant, en recherche constante d'équilibre sur les deux patins ; Allure faible, voire impossibilité d'avancer. Regard fixé au sol	Il glisse : Début de propulsion latérale avec bref transfert d'appuis ; Il peut s'accroupir. Il profite de l'élan de glisse. Les genoux restent en dedans et corps raide Regard horizontal	Il se propulse : propulsion cadencée et fluide. Il peut glisser longtemps sur un appui. Bras en opposition à la poussée. Corps gainé et haut du corps relâché. La poussée est ample et possibilité d'augmenter la cadence avec participation des bras. Le regard est libéré pour autre chose (ex. repérage d'obstacles).
<i>Comment il se dirige</i>	Tout changement de direction produit du déséquilibre. La ligne droite est dominante, les virages sont larges et multiplient le piétinement.	Il maîtrise les faibles changements de direction : Les virages lents ou à faibles courbures ne sont plus subis (slaloms ou boucles larges).	Il provoque les changements de direction : slaloms rapides, pivots d'avant/arrière sans perte de vitesse, poussées latérales enchainées (croisés)
<i>Comment il s'arrête</i>	Arrêt « balustrade » ou attente passive de la fin de l'élan. Chutes fréquentes au moment du freinage (déséquilibre).	Arrêt technique : avec la butée, chasse-neige, en T, en rotation. Est capable, à faible allure, de s'arrêter progressivement dans une zone.	Arrêt d'urgence : S'arrête net en tournant sur lui-même (1/2 cercle). Ou bien est capable de réussir tout autre « arrêt technique » à vive allure.

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 6

FICHE D'OBSERVATION INDIVIDUELLE CYCLE 2

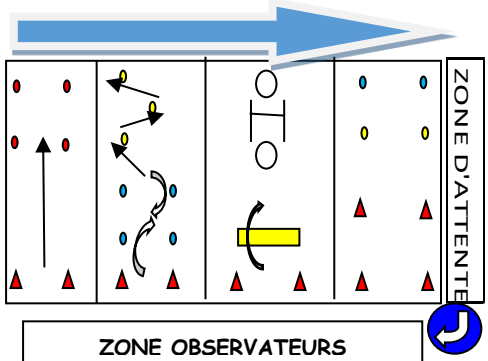
Relevé de la situation de référence, projet de l'élève, relevé de la situation de bilan

A faire

LE ROLLER A L'ECOLE

FICHE D'OBSERVATION INDIVIDUELLE CYCLE 3

Annexe 6 bis

Prénom de l'observateur (trice) : Prénom du rolleur / (de la) rolleuse : BONUS EQUIPEMENT : Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/>		Un parcours avec : <ul style="list-style-type: none"> ✓ une entrée et une sortie, ✓ une zone d'attente ✓ une zone réservée aux observateurs (cycle 3) ✓ <u>PARCOURS 1</u> : se propulser / glisser ✓ <u>PARCOURS 2</u> : franchir / ramasser un objet / se baisser ✓ <u>PARCOURS 3</u> : pivoter / se déplacer en arrière /slalomer ✓ <u>PARCOURS 4</u> : freiner et s'arrêter précisément 																																																																																															
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="6">PARCOURS 1</th> <th colspan="6">PARCOURS 2</th> <th colspan="6">PARCOURS 3</th> <th colspan="6">PARCOURS 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1^{er}</td><td>2^{ème}</td><td>3^{ème}</td><td>4^{ème}</td><td>5^{ème}</td><td>6^{ème}</td> <td>1^{er}</td><td>2^{ème}</td><td>3^{ème}</td><td>4^{ème}</td><td>5^{ème}</td><td>6^{ème}</td> <td>1^{er}</td><td>2^{ème}</td><td>3^{ème}</td><td>4^{ème}</td><td>5^{ème}</td><td>6^{ème}</td> <td>1^{er}</td><td>2^{ème}</td><td>3^{ème}</td><td>4^{ème}</td><td>5^{ème}</td><td>6^{ème}</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>	PARCOURS 1						PARCOURS 2						PARCOURS 3						PARCOURS 4						1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PARCOURS 1						PARCOURS 2						PARCOURS 3						PARCOURS 4																																																																															
1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}																																																																										
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																										

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 7

<u>Phase de découverte</u>	Freinage/Chute	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
<u>« LE COMPTE À REBOURS CHUTE »</u>		
Objectif : apprendre à tomber et se relever, freiner progressivement en dosant sa force		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance :		
Les élèves se déplacent librement dans un espace. Lorsque l'enseignant démarre le compte à rebours « 3-2-1...stop », l'élève peut commencer à freiner et doit être arrêté, au sol au moment du « stop ».		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
S'arrêter au « stop » Tomber sans se faire mal, se relever	- être immobilisé au sol au « stop » . Si ce n'est pas le cas, l'élève a perdu	- Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre, tomber en douceur - Savoir se relever
Complexification	Etre au sol à un endroit précis	

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 8

<u>Phase de découverte</u>	<i>Équilibre, freinage</i>	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
«JACQUES A DIT»		
Objectif : Garder son équilibre, s'arrêter correctement,...		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance:		
Les enfants se déplacent dans le périmètre donné. Ils doivent appliquer les consignes données oralement par l'enseignant lorsqu'elles sont précédées de "Jacques a dit...". Ces consignes concernent l'équilibre et le freinage avec les rollers.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Faire ce que "Jacques a dit..."	Faire 10 fois de suite sans se tromper ce que "Jacques a dit..."	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif - Équilibrer ses appuis - Regarder devant soi - Adapter sa vitesse
Complexification	Dans un second temps, réaliser le même exercice mais le plus vite possible.	

31

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 9

<u>Phase de découverte -entraînement</u>			Propulsion - Freinage	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
<u>« 1, 2, 3 SOLEIL »</u>				
Objectif : Se propulser efficacement, freiner progressivement en dosant sa force				
Matériel utilisé : 1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.				
Dispositif humain : 1 enseignant				
Déroulement de la séance : Les élèves se déplacent dans la largeur de la piste. Lorsque l'enseignant se tourne pour compter « 1, 2, 3 soleil », les élèves peuvent commencer à rouler, mais doivent être arrêté lorsque l'enseignant a fini de compter et se retourne. Si un élève bouge lorsque l'enseignant est retourné, il repart au début.				
TÂCHE DE L'élève				
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir		
S'arrêter au « soleil » Se propulser durant le « 1,2,3 »	- être immobilisé au « soleil » sans chuter. Si ce n'est pas le cas, l'élève repart au début	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre - Pousser sur la jambe en appui pour se propulser 		
Complexification	Raccourcir / Varier la vitesse de décompte.			

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 10

<u>Phase de découverte</u>	Freinage	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
« LES STATUES »		
Objectif : freiner progressivement en dosant sa force		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance : Les élèves se déplacent librement dans un espace. Lorsque l'enseignant démarre le compte à rebours « 3-2-1...stop », l'élève peut commencer à freiner et doit être arrêté au moment du « stop », comme une statue.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
S'arrêter au « stop »	- être immobilisé au « stop » sans chuter. Si ce n'est pas le cas, l'élève a perdu	- Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre
Complexification	Démarrer le compte à rebours à « 3...stop » mais l'élève n'a pas le droit de commencer à freiner. Par contre, il doit s'arrêter au « stop » S'arrêter à un endroit précis	

<u>Phase de découverte - entraînement</u>	Freinage	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
« LES CHAISES MUSICALES »		
Objectif : S'arrêter précisément		
Matériel utilisé : 1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève. 1 cerceau par élève		
Dispositif humain : 1 enseignant		
Déroulement de la séance : Des cerceaux sont placés dans toute la zone d'évolution (un cerceau par élève). Les élèves roulent librement. Au « top » de l'enseignant, ils doivent s'arrêter en ayant au moins un roller dans un cerceau, pas plus d'un élève par cerceau.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<ul style="list-style-type: none"> - S'arrêter correctement sans tomber. - Avoir le moins de point possible. 	<ul style="list-style-type: none"> - être immobilisé seul dans un cerceau sans chuter. - Si ce n'est pas le cas, l'élève a perdu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre
Complexification	S'arrêter en mettant les deux rollers dans le cerceau. Mettre un cerceau de moins que d'élève	

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 12

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Propulsion</i>	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
<u>« LA COURSE D'ATTELAGE »</u>		
Objectif : Se propulser efficacement tout en conservant la position de sécurité		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève. 1 cerceau pour deux élèves	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance: Les enfants sont répartis par binômes. Un cerceau est distribué à chaque binôme. Un élève joue le rôle de « cheval » et se place à l'intérieur du cerceau ; et l'autre joue le rôle de « jockey » en tenant le cerceau à l'extérieur. Les binômes se déplacent librement dans la zone de jeu.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
<p><u>Pour « le cheval »</u>: tracter son jockey</p> <p><u>Pour « le jockey »</u>: se laisser glisser en position de sécurité</p>	<p><u>Pour « le cheval »</u>: j'emmène mon jockey là où je veux rapidement</p> <p><u>Pour « le jockey »</u>: sans patiner, roues au sol, jambes fléchies, épaules vers l'avant</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif - Équilibrer ses appuis - Regarder devant soi - Adapter sa vitesse - <u>Pour « le cheval »</u>: pousser fort sur chaque jambe - <u>Pour « le jockey »</u>: rester immobile dans la position de sécurité
Complexification	même tâche sous forme de course sur un parcours slalomé, ...	

35

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 13

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Propulsion / Freinage</i>	<i>ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT</i>
« LES DEMENAGEURS »		
Objectif : Se propulser efficacement, freiner efficacement,		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève. Des coupelles de 2 couleurs différentes (une couleur par équipe)	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance :		
Les élèves sont répartis en 2 équipes. Des coupelles de 2 couleurs différentes sont placées au centre de la zone de jeu. L'enseignant attribue une couleur par équipe. Au signal de l'enseignant les élèves patinent et viennent récupérer une coupelle de la couleur de leur équipe pour la rapporter dans son camp.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
- Se rendre rapidement au centre du terrain pour ramasser une seule coupelle et la rapporter dans son camp	- J'arrive rapidement au centre de la zone de jeu sans tomber - Je pose la coupelle de la bonne couleur dans mon camp - Je m'arrête sans tomber	- Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre - Ramasser une seule coupelle à la fois
Complexification	- Réaliser une technique de freinage avant de ramasser la coupelle et pour la déposer - Augmenter le nombre de coupelle à ramasser, donner un temps imparti. En relai, un seul élève à la fois aller ramasser une seule coupelle. L'équipe a gagné si toutes ses coupelles sont ramassées dans le temps imparti (varier la durée)	

36

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 14

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Propulsion / Direction / Freinage</i>	<i>ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT</i>
« <u>COURSE AUX NUMEROS</u> »		
Objectif : Réagir à un signal et être capable de patiner en changeant de direction		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance :		
Les élèves se placent en cercle dans la zone de jeu. L'enseignant attribue un numéro à chacun d'entre eux. L'enseignant appelle deux numéros. A l'appel de son numéro, l'élève doit faire le tour du cercle et revenir à sa place.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Réaliser le tour du cercle le plus rapidement possible sans tomber	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai réalisé un tour de cercle sans chuter - Je me suis repositionné dans le cercle avant mon camarade 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les techniques apprises - Anticiper pour ralentir avant de s'arrêter. - Maitriser son équilibre - Pousser sur la jambe en appui pour se propulser - Se diriger
Complexification	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le mode de déplacement (marche avant, marche arrière) - Indiquer aussi le sens du déplacement à l'aide d'un signal 	

37

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 15

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Propulsion / Freinage/Direction</i>	<i>ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT</i>
« L'EPERVIER »		
Objectif : Se propulser efficacement tout en évitant de se faire toucher		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance :		
Les élèves sont placés contre l'un des côtés de l'espace de jeu, dans « leur maison ». Au signal de l'enseignant ils demandent « Epervier es-tu prêt » ? Lorsque l'enseignant /épervier répond « oui », les élèves doivent sortir de leur maison et traverser la zone de jeu sans se faire toucher par l'épervier.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Se propulser efficacement pour traverser le terrain Savoir adapter sa direction pour éviter l'épervier	<ul style="list-style-type: none"> - Je rejoins l'autre côté de la zone de jeu sans m'être fait toucher - Je ne suis pas tombé 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les techniques apprises - Maitriser son équilibre et sa vitesse - Etre capable de changer de direction rapidement
Complexification	Les élèves touchés deviennent également éperviers	

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 16

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Enchaînement des actions</i>	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
« LES RELAIS PAR EQUIPES »		
Objectif : Etre capable de combiner plusieurs techniques et de les enchaîner dans un parcours		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève. Des objets, cônes, coupelles pour matérialiser le parcours. Un objet « reliai » par équipe.	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance: Les enfants sont répartis par équipe. Chaque équipe se place à son point de départ du parcours. Au signal de départ, un membre de chacune des équipes s'élance sur le parcours. A la fin du parcours, l'élève doit freiner pour donner le relais à son camarade. Le relai est terminé quand tous les élèves de l'équipe sont passés. Parcours : il peut contenir un slalom, un jalon pour effectuer un $\frac{1}{2}$ tour, des obstacles...		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Réaliser le parcours le plus rapidement pour passer le relai à son camarade	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune chute - Respecter les consignes du parcours - Etre le plus rapide possible. 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif - Équilibrer ses appuis - Regarder devant soi - Adapter sa vitesse - Tenir compte de ses camarades
Complexification	Donner un temps limité pour que tous les élèves d'une équipe soient passés Même parcours avec retour en marche arrière Relais course d'attelage	

LE ROLLER A L'ECOLE

Annexe 17

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Enchaînement des actions</i>	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
« LE ROLLER HOCKEY »		
Objectif : Etre capable de combiner différentes techniques pour jouer un match de hockey sur roller		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève Un palet, des cerceaux de couleurs	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance: Les enfants sont répartis en deux équipes. Un but pour chaque équipe, matérialisé par un cerceau de couleur. Les enfants se font passer le palet en le faisant glisser au sol et en le récupérant à la main. Match de 2 min.		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Récupérer le palet et le déposer dans le but adverse	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de fois où le palet est déposé dans le cerceau adverse - Aucune chute - Respecter les consignes du match - Etre plus rapide que les camarades des autres équipes 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif - Équilibrer ses appuis - Regarder devant soi - Adapter sa vitesse - Tenir compte de ses camarades
Complexification	Ajouter des consignes de freinage précis, nombre de passes (palet qui glisse au sol) à faire à des camarades avant de pouvoir aller marquer, pénalités...	

Annexe 18

LE ROLLER A L'ECOLE

<u>Phase d'entraînement</u>	<i>Enchaînement des actions</i>	ATELIER CONDUIT PAR L'ENSEIGNANT
« LE ROLLER ARTISTIQUE »		
Objectif : Etre capable de combiner différentes techniques pour créer une chorégraphie sur roller		
Matériel utilisé :	1 paire de roller, des protections coudes, genoux et poignets et 1 casque par élève	
Dispositif humain :	1 enseignant	
Déroulement de la séance :		
Définir un espace de scène. Les enfants évoluent librement dans cet espace en appliquant les consignes données pour créer (Suggérer des formes de déplacements, des rythmes particuliers, des rencontres...), être regardé et être spectateur		
TÂCHE DE L'élève		
But	Critères de réussite	Opérations pour réussir
Créer un enchaînement seul ou à plusieurs en vue d'être regardé	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune chute - Respecter les consignes de création - Accepter le regard des autres - Etre un spectateur respectueux et attentif 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif - Équilibrer ses appuis - Regarder devant soi - Adapter sa vitesse - Tenir compte de ses camarades
Complexification	<ul style="list-style-type: none"> - Séquence d'improvisation (sous forme d'échange au sein d'un cercle où chacun présente sa chorégraphie à tour de rôle ou sous forme de battle) ; - Composition d'une chorégraphie par groupe à présenter en fin de cycle 	