

Le Roller au cycle 3

DOSSIER ENSEIGNANT



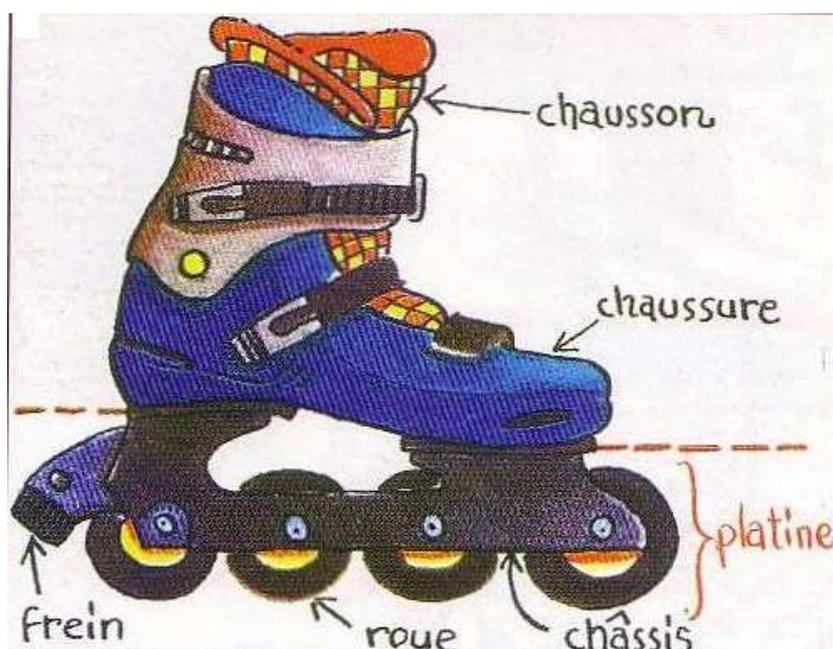
G.Orsi CPD EPS – IA 06 - Septembre 2010

Parmi les activités physiques et sportives figurant au programme de l'école élémentaire, le Roller dans sa phase d'initiation, peut être utilisé par les enseignants d'école pour atteindre les objectifs fixés à l'éducation physique et sportive

Conditions d'encadrement de l'activité

Cette activité à l'école primaire n'est pas classée « à encadrement renforcé ». Aussi, bien qu'ils puissent être assistés par des intervenants extérieurs qualifiés et agréés, le maître ou la maitresse peuvent enseigner le « roller » seuls avec leur classe.

Conditions matérielles et de sécurité



Pour le roller :

« *Les équipements de protection (tête, mains, poignets, coudes, genoux, chevilles) sont obligatoires ...* » (BO n° 7 du 23/09/1999 hors série). Pour le patin à glace casque et gants suffisent.

- Recommandation : prévoir les équipements individuels de sécurité, même pour une pratique dans l'enceinte de l'école.
- Vérifier qu'il n'y ait pas d'éléments dangereux (coins de radiateur, angles de banc, sol inégal avec racines d'arbre...), en cas de mauvais temps supprimez la séance (risques accrus de glissades).
- Dans le cas d'une utilisation collective des casques, prévoir des bonnets, « Charlotte » ou un système de désinfection après usage (ex. bombe hygiénique).
- Utiliser un matériel adapté à la taille des élèves. Vérifier le bon état du matériel (réglage, serrage).

Enjeux éducatifs

En relation avec les compétences attendues en EPS

Classée dans les activités de « glisse et de roule », les programmes de l'EPS indiquent le cadre des compétences dans lequel il convient d'exploiter cette activité :

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

C'est la compétence prioritaire développée en roller. Equipé d'un matériel produisant de l'instabilité (patins à roulettes en ligne) les élèves évoluent en tenant compte des contraintes de l'espace (plots, cerceaux, lattes...), du déplacement des autres camarades sur le plateau, éventuellement de la déclivité du terrain.

En plus de placer l'élève dans un environnement incertain, l'activité roller présente deux autres caractéristiques :

- amener l'élève à produire une performance de type : patiner vite ou longtemps.
- amener l'élève à produire une prestation esthétique (ex. un enchaînement à deux où il s'agit de « patiner en étant synchrone »).

Ces formes de déplacements induisent des adaptations spatio-temporelles fines (distance, rythme), sollicitent d'autres prises d'informations (visuelles, proprioceptives) et développent un équilibre basé sur **des coordinations motrices nouvelles qui enrichissent les pouvoirs moteurs de l'élève**. A cette occasion, les ressources aérobies (endurance) y sont préférentiellement sollicitées, avec des moments plus intenses (jeux, courses ...) qui activent la filière anaérobie.

En même temps, ces adaptations, associées au risque permanent de chuter invitent l'élève à développer des **attitudes** favorables à l'engagement raisonné dans l'activité, à la concentration, à la gestion de ses émotions, à la recherche de moyens pour progresser, seul ou à deux.

Maîtrise de la langue française :

- Termes spécifiques au roller ou aux activités de rouler et glisse
- Rechercher des écrits sur l'origine du patin à roulettes, des articles de Journaux
- Langage en situation :
 - Compréhension des consignes, des règles
- Langage d'évocation (en classe) :
 - Oraliser les actions effectuées
 - Exprimer ses émotions, son ressenti

Sciences expérimentales :

- L'anatomie (parties du corps, articulations et muscles sollicités).

Les compétences sociales, civiques et l'accès à l'autonomie :

- coopérer avec un ou plusieurs camarades (partenariat, entraide technique)
- prendre des risques calculés, gérer sa vitesse de déplacement sans se mettre ou mettre les autres en danger.
- respecter des consignes simples en autonomie (une contrainte gestuelle, un sens de rotation sur un trajet, des distances entre élèves, des règles de sécurité...).
- Savoir s'équiper seul, s'évaluer ou évaluer un camarade

Présentation des thématiques et des contenus

Préalable sécuritaire : Apprendre à tomber et à se relever

Pour éviter que l'élève se mette en danger ou pour vaincre certaines appréhensions, il est souhaitable d'apprendre aux élèves à **chuter vers l'avant et sur le côté** (en tirant profit des protections) et à **se relever** avec un appui stable, sans perdre l'équilibre.

Les thématiques (et contenus) ci-après présentés donnent à l'élève l'occasion de vivre **3 grands types de « projet roller »** :

- **La balade** (se déplacer, s'arrêter, se diriger, enjamber ou éviter des obstacles...). Ce projet est prioritaire, c'est lui qui est évalué en cours et en fin de cycle.
- **Le défi** (courir vite, longtemps, s'affronter/coopérer dans un jeu : ex. la queue du diable, relais navette par équipe, jeu de hockey...) Il vient à l'appui des tâches proposées (réinvestissement des acquis, motivation, dédramatisation).
- **La chorégraphie** (reproduire ou créer des figures de style simples, des petits enchaînements codifiés, seul ou à deux...). Aspect relationnel et créatif.

Cinq thématiques essentielles en Roller et leurs déclinaisons en compétences sont abordées en cycle 3 :

thématiques	compétences
Glisser	<p>Patiner en avant ou en arrière, sur deux patins, sur un seul et en maintenant une posture équilibrée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A vitesse constante sur une ligne droite, • En slalomant • En écartant et rapprochant les patins // • En se faisant tracter ou pousser, en s'accroupissant.
Se propulser	<p>Patiner en avant ou en arrière, avec des prises de carres efficaces :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sur une ligne droite • Sur une ligne courbe, en suivant une double boucle (le « 8 ») • En pas de trottinette (un pied propulse) • Cheval et charrette (attelage à deux) • En patinant à deux ou plus, en synchronisant les poussées • En accélérant, en faisant varier sa vitesse (lent, rapide)
S'arrêter	<ul style="list-style-type: none"> • Freiner en diminuant sa vitesse, en glissade avant, en frottant une partie d'un patin (butée : « avec butée » ou roues : « en T ») • Freiner en diminuant sa vitesse, en glissade avant, en « chasse-neige » • Freiner en tournant sur soi-même <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div>
Virer, se retourner	<ul style="list-style-type: none"> • Virer à droite et à gauche (¼ ou ½ tour, boucle large ou réduite, slalom) - Patins //, patins en ligne, 1 seul patin - En croisant les patins. • Se retourner de l'avant à l'arrière (pivot) ou inversement (1/2 tour) en maintenant sa vitesse et en conservant son équilibre
Sauter	<p>De deux patins sur deux patins, de deux patins sur un patin, d'un patin sur l'autre, d'un patin sur le même :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bondir pour franchir une zone plus ou moins longue ou haute,

*Ce répertoire de « **compétences** » est décliné de « **l'analyse des tâches** », d'où sont extraites cinq thématiques les plus représentatives de l'activité scolaire du roller.*

*Ces compétences seront visées à partir d'un ensemble combiné de « **capacités/connaissances/attitudes** ».*

Programmation des séances

Distribution des 5 thèmes dans un module d'apprentissage

n° de la séance	objectifs prioritaires visés dans la séance
	Apprendre à...
1	Glisser/ chuter-se relever/ s'arrêter
2	Se propulser vers l'avant/s'arrêter
3	Se propulser vers l'avant/ virer/ s'arrêter
4	Sauter
5	Glisser en arrière
6	Se propulser en avant/ en arrière
7	Se retourner : pivot et demi-tour
8	Se propulser en avant/en arrière/ se retourner/s'arrêter
9	Se propulser en avant/en arrière/ se retourner/virer/ sauter/s'arrêter

Présentation donnée à titre indicatif qui rend compte d'une démarche basée sur la progressivité des contenus en fonction des 5 thèmes envisagés. Il reste à l'adapter au contexte de la classe et à y ajouter les séquences d'évaluation.*

** **Rappel** : les contenus d'enseignement étudiés à l'intérieur de chaque thématique sont de complexité croissante (ex. les freinages : avec « butée » , en chasse-neige, en rotation... ex. la propulsion : en pas alternatifs, en accélération , en croisés avants...)*



Postures et gestuelles étudiées au cours du cycle

Position fondamentale de glisse	Alignement casque/genoux/patins Gainage du bassin, position semi fléchie Roulement sur la partie médiane des roues, écartement largeur du bassin									
Chutes avants, arrières et latérales	Acceptation de la chute en douceur, ramener ses doigts à soi, contrôler sa nuque, pas de bras avec coudes en opposition. Pour se relever : passage en position ventrale, appui solide sur genou avant									
Freinages	<table style="border: none; width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Avec butée</td> <td rowspan="4" style="font-size: 3em; vertical-align: middle;">}</td> <td style="width: 40%;">Passage progressif</td> </tr> <tr> <td>Chasse-neige</td> <td>du poids du corps</td> </tr> <tr> <td>En T</td> <td>sur les appuis freins</td> </tr> <tr> <td>En rotation</td> <td></td> </tr> </table>	Avec butée	}	Passage progressif	Chasse-neige	du poids du corps	En T	sur les appuis freins	En rotation	
Avec butée	}	Passage progressif								
Chasse-neige		du poids du corps								
En T		sur les appuis freins								
En rotation										
Virages	<p style="text-align: center;">Courts ou longs</p> <p style="text-align: center;">Sur 1 seul patin ou les deux</p> <p style="text-align: center;">Avec ou sans déclenchement des épaules, regard orienté vers l'intérieur, poids du corps patin intérieur</p>									
Marche arrière	<p style="text-align: center;">Maintien de la position fondamentale</p> <p style="text-align: center;">Poussée longue alternativement, en carre interne</p>									
Croisés avant	Placement des bras, épaules tournées vers l'intérieur du cercle, poussée complète du patin arrière									
Retournements	<p>- Pivotement avant/arrière : placement des épaules, flexion extension pour allègement des appuis</p> <p>- 1/2 tour arrière/avant : passage du poids du corps sur le patin d'appui, puis pose du patin libre dans l'axe du déplacement avant</p>									
Sauts	Impulsion/réception contrôlées à partir d'un ou deux appuis									
Figures de style	<p>« la fente avant » : pointe arrière+talon avant , « la petite voiture » : assis sur talon arrière + jbe avant tendue , « le duo synchronisé » : reproduire ou inventer des petits enchainements en synchronisant les actions</p>									

Les bras jouent un « rôle » différencié selon les différentes gestuelles : **équilibrateur** (rééquilibrant le déplacement des masses), **propulseur** (prise d'élan et appui stable/membres inférieurs), **déclencheur** (dissociation haut et bas du corps favorable aux changements d'axe)

3 niveaux caractéristiques
et 3 indicateurs pour les repérer

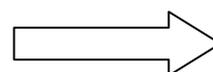
	<i>Le « piétineur » (N1)</i>	<i>Le « rouleur » (N2)</i>	<i>Le « patineur » (N3)</i>
<i>Comment il se déplace</i>	Il marche en glissant : petits pas vers l'avant, pas de prise de carres, en recherche constante d'équilibre sur les deux patins ; Allure faible, voire impossibilité d'avancer. Regard fixé 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 virage 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, avec 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.

Fiche d'évaluation

Nom :

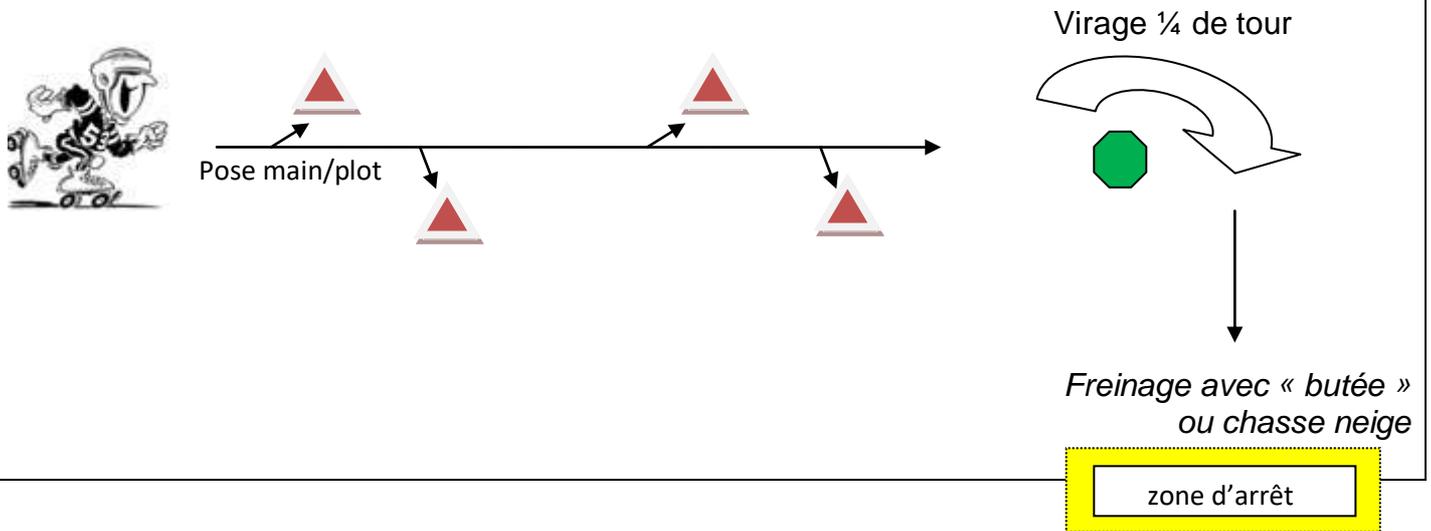
Prénom :

	Niveau 1 acquis/non acquis	Niveau 2 acquis /non acquis
Déplacement		
Direction		
Arrêt		



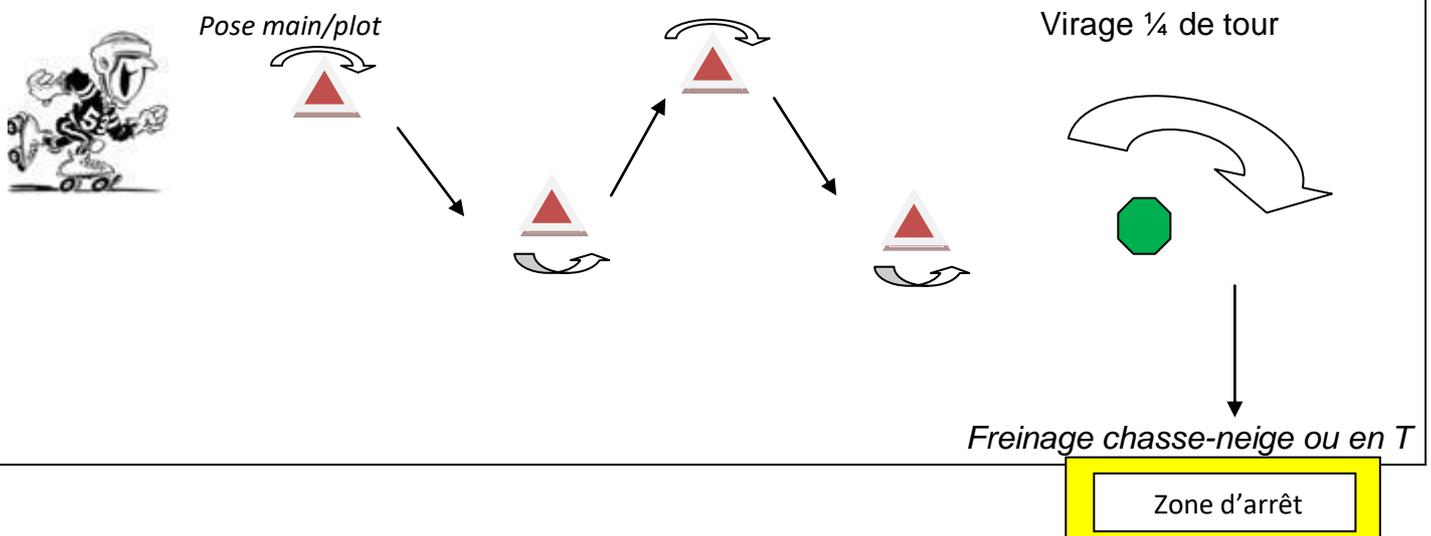
Situation d'évaluation diagnostique et/ou formative : (déplacement/direction/arrêt)

Repérage du niveau 1 :



Situation d'évaluation diagnostique et/ou formative : (déplacement/direction/arrêt)

Repérage du niveau 2 :

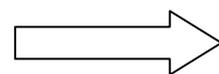


Fiche d'évaluation individuelle

Nom _____

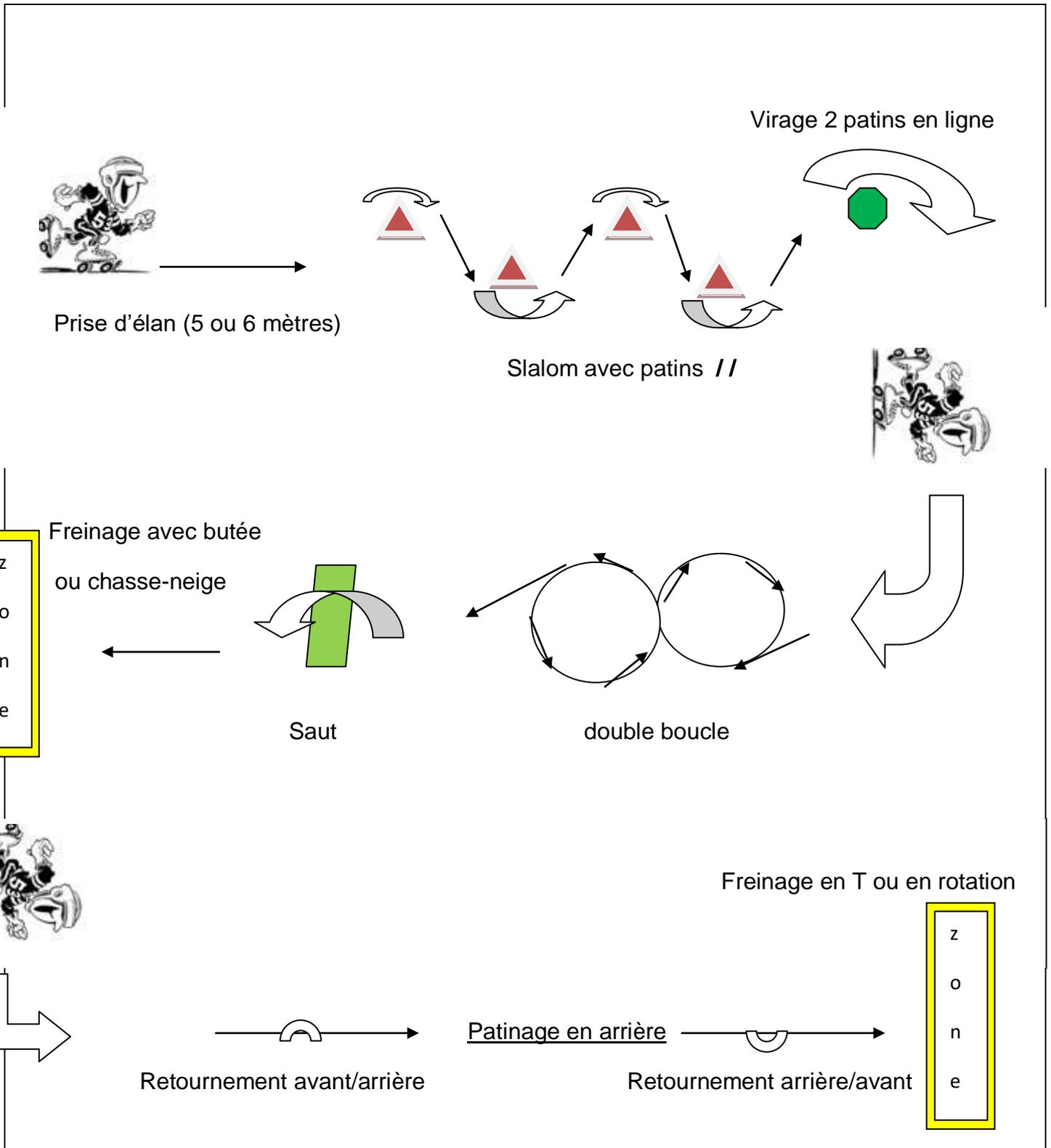
Prénom _____

Position fondamentale de glisse			
Alignement casque/genoux/patins (ni trop penché en avant, ni les fesses trop en arrière)			
Position semi fléchie des jambes (pas le corps tout droit)			
Glisse sur le milieu des roues (pas les genoux en dedans)			
Propulsion vers l'avant			
Poussée latérale, en carre interne			
Passage du poids du corps d'un patin à l'autre (métronome)			
Marche arrière			
Position semi fléchie des jambes (pas le corps tout droit)			
Se repousse vers l'arrière, alternativement du patin avant, en carre interne (pas de zigzag des deux patins //)			
Freinage			
Sait s'arrêter dans une zone			
Reste équilibré en fin de freinage			
Virage			
Sait faire un virage court (slalom , ¼ ou ½ tour), sur 1 ou 2 patins, sans être déporté vers l'extérieur du virage			
Sait faire un virage long (slalom large, boucle), sur 1 ou 2 patins, // ou en ligne, sans piétiner			
Retournement			
Sait pivoter d'avant en arrière, de façon fluide			
Sait faire un demi-tour d'arrière en avant, de façon fluide			
Sauter			
Sait se réceptionner sur 1 ou 2 patins, en restant équilibré			



Evaluation de fin de cycle (projet « roller balade »)

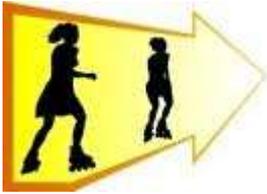
- Glisser/ se propulser/virer/sauter/s'arrêter -



Des situations caractéristiques pour apprendre

Correspondance situations d'apprentissage technique/ situations ludiques

Une démarche intéressante consisterait 1. \implies à commencer la séance par une situation d'investissement (ex. « 1-2-3 soleil ! ») 2. \implies répondre ensuite aux besoins techniques suscités par cette situation de découverte par 1 ou 2 tâches d'apprentissage (ex. travailler 1 ou 2 freinages) 3. Enfin, utiliser les nouveaux pouvoirs appris dans une situation de réinvestissement, un peu éloignée (mais pas trop) de la situation 1 (ex. jeux des statues)



En guise d'illustration, la démarche proposée ici **combine seulement** :

1. une tâche d'apprentissage visant un objectif technique (ex. apprendre à freiner)

2. avec une situation ludique qui **sollicite spécifiquement** cet apprentissage (ex. « 1-2-3 soleil ! »)

Tâche d'apprentissage \implies Situation (ludique) de réinvestissement

Exemples d'organisation :

Le maître est seul avec sa classe (ou aidé d'1 ou 2 intervenants extérieurs)

La classe fonctionne en un seul groupe. Deux temps d'apprentissage (total = 30 minutes)

<i>Temps 1 :</i> un ou deux ateliers avec une tâche d'apprentissage : ex. freinage « chasse-neige »	Evolution au bout de 15 minutes	<i>Temps 2 :</i> un jeu (collectif, relai...): qui donne à réinvestir ex. le freinage chasse-neige : ex. « 1-2-3 soleil ! »
--	---------------------------------	---

La classe est divisée en 2 groupes (rotation/15 minutes) qui fonctionnent simultanément :

<i>Groupe 1 : seul en autonomie (ou encadré par un intervenant extérieur)</i> un atelier avec une tâche d'apprentissage : ex. freinage « chasse-neige » <u>nb</u> : selon l'exercice ou le jeu le groupe autonome peut être celui qui joue (cf. groupe 2)	Rotation au bout de 15 minutes	<i>Groupe 2 : avec l'enseignant</i> un jeu : qui donne à réinvestir (ou découvrir) le freinage chasse-neige : ex. « 1-2-3 soleil ! » <u>nb</u> : si ce groupe n'a pas encore travaillé ce type de freinage, ce jeu sera l'occasion de « <i>chercher une façon de freiner</i> » dans le cadre d'une pédagogie de la découverte.
---	--------------------------------	--



La classe est divisée en 3 groupes (rotation/10 minutes) qui fonctionnent simultanément :

Tâche d'apprentissage Groupes : 1,3,2	Jeu de réinvestissement N°1 Groupes : 2,1,3	Jeu de réinvestissement N°2 Groupes : 3,2,1
---	---	---



Glisser/se propulser vers l'avant/virer

Des situations caractéristiques d'apprentissage (progression)

De la position fondamentale de glisse

1. Par 3 :

Situation de mise en confiance : par 3, les élèves se tiennent la main (le moins habile au centre), déplacement libre en tous sens

2. Individuellement :

Chevilles : - marche en canard + pas progressivement glissés

3. Genoux : - semi fléchi : glisser contact tibia/langnette

- milieu des roues : glisser poings entre les genoux

4. Hanches : placement antéversé du bassin : glisser fesse en arrière/ fesses en avant

5. Bras : - rôle équilibrateur : glisser les mains sur les genoux

- rôle déclencheur : main sur genoux + slalom bras placés, patins // (faire l'ange)

main sur genoux + slalom bras placés, patins en ligne

A la propulsion avant

1. Patinette (mains libres devant et toujours même jambe de poussée)

2. Métronome : 2 mains posées alternativement sur 1 genou.

3. Remorquage : par deux, 1 cerceau/2, le remorqueur tient le cerceau derrière lui, le remorqué se laisse glisser, mains sur le cerceau devant lui

4. Les croisés : deux cercles sont tracés (ou bien simplement quelques plots posés en cercle). Chaque demi groupe tourne autour de son cercle (d'abord dans un sens puis dans l'autre sens). Ensuite, à tour de rôle chaque demi groupe effectue un « 8 » en passant d'un cercle à l'autre.



«**la farandole** » : 2 groupes de niveaux. Déplacements libres (ou avec passages imposés) en file indienne. Chacun suivant la personne qui le précède (sans se tenir)

«**le petit pont** » : Par groupes de 4, 2 forment un pont en se tenant bras contre bras, 2 passent dessous puis vont fabriquer eux-mêmes un pont un peu plus loin, les 2 autres repassent dessous et ainsi de suite ...

«**le chien et le hérisson** » : Dans un espace délimité (ex. ½ terrain de hand ball) un élève (le chien) doit toucher tous les autres (hérissons) qui se déplacent librement. Ceux-ci sont invulnérables tant qu'ils s'accroupissent. Quand ils sont touchés ils se transforment en chien.

« **le défi propulsion** » : But : se confronter pour comparer l'efficacité de sa propulsion

Qui va le plus loin ?

1. Tous en ligne : prendre qq pas d'élan+ enchaîner **3** « écartés/rapprochés » (le « 8 »)

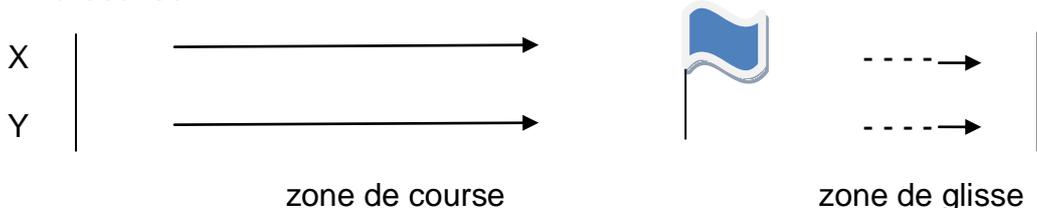
R.A = les bras (propulsion par balancement) + la flexion/soulèvement+appuis longs de carre

2. Idem mais ne prendre plus que 3 pas d'élan (efficacité de la prise de carre)

3. Idem 1 pas

4. Sans pas d'élan (coordonner flexion/extension des jambes)

« **la course** » :

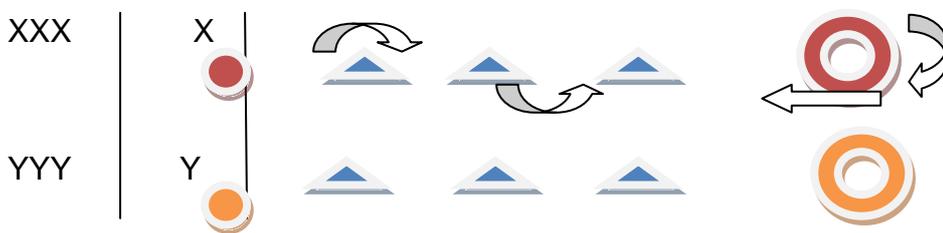


Par 2. Départ au signal . But = franchir en tête la zone de course (10 m), puis glisser tranquillement jusqu'au bout de la zone de glisse (sécurité)

« la course slalom » :

idem parcours de « la course » mais il y a 5 plots posés en ligne dans la zone de course

« le relais slalom » :



Course relais par équipes (2). Le but est d'aller déposer un ballon dans le cerceau, puis revenir (sans slalomer) toucher la main à un coéquipier avancé dans la zone de passage (sécurité)



Glisser/ se propulser vers l'arrière + /1/2 tour + pivoter

Des situations caractéristiques d'apprentissage (progression)

1. MARCHÉ ARRIÈRE : (démontrer d'abord en insistant sur la poussée et la position fondamentale + le regard)

- par 2 : l'un (de face) POUSSE l'autre vers l'arrière qui *glisse passivement* . Celui-ci cherche à glisser longtemps sur 1 patin (le patin libre tendu vers l'avant)

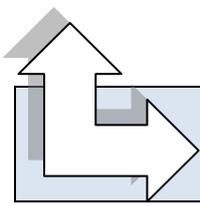
- par 2 : l'un (de face) sert d'appui (avt/bras dessous), l'autre *est actif*. Cette fois, c'est lui qui se propulse vers l'arrière (il pousse alternativement avec chaque patin)

2 . DEMI TOUR : idem situation précédente (appui) + 1/2 Tour

3. PIVOT : démonstration puis :

- Appuyé contre la balustrade, 1 bras tendu devant, celui proche de la balustrade, l'autre tendu derrière (attention c'est le bras AVANT qui sert d'appui et on tourne du côté du bras arrière)

- Seul (flexion/allègement et pivotement : pas de décollement des patins !)



Des situations caractéristiques de jeux pour réinvestir

« 1,2, 3, 4 »_- Les élèves sont invités à décrire dans l'espace, en se déplaçant les différents chiffres indiqués. Il doit y avoir impérativement du patinage avant et arrière.

On peut aussi conduire les élèves aux chiffres voulus en leur proposant de résoudre une opération : ex. pour le 1 ($12 \div 12 = ?$), pour le 3 ($12 + 12 - 21 = ?$) etc...

« **les duos synchrones** »_- enchainements synchronisés à deux (à reproduire ou à inventer)

- 1. les deux se tiennent bras croisés dans le dos et progressent vers l'avant. L'enchainement à reproduire = 2 poussées gauches + 1 poussée Droite+ 1 poussée gauche + freinage en T
- 2. idem mais au départ l'un est positionné vers l'avant l'autre vers l'arrière (un seul freinera)
- 3 idem mais les deux progressent vers l'arrière ATTENTION pour pouvoir freiner de face : après les poussées il faut inventer qq chose (ex. on se lâche+ $\frac{1}{2}$ tour+ on se reprend la main et freinage)

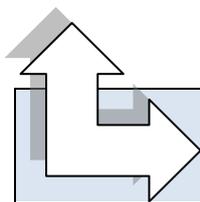


FREINER

Des situations caractéristiques d'apprentissage (progression)

De la position fondamentale, au freinage

1. Glisser (mains posées) + Lucky Luck (dégainer bassin antéversé) + Glisser, etc.
2. Glisser (mains posées) + s'accroupir + tendre les bras+ glisser, etc. + **freinage tampon**
3. Glisser (mains posées) + **freinage rotation**
4. Glisser (mains posées) + « 8 » (écarter/rapprocher les patins)+ glisser, etc.
5. Glisser (mains posées) + **freinage chasse-neige**
6. Glisser 2 mains sur 1 genou + écarter bras lors du passage sur JBE arrière + **Freinage en T**



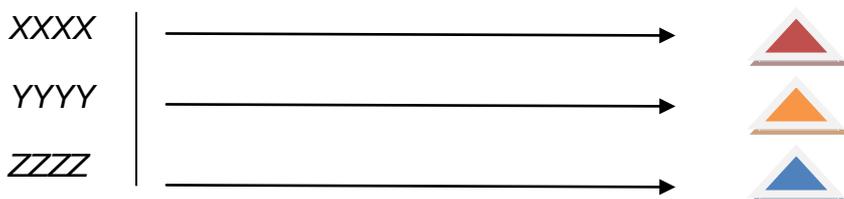
Des situations caractéristiques de jeux pour réinvestir

« **Les statues** » : se déplacer librement. au signal s'arrêter sans bouger (gage au dernier)

« **Les loups** » : sur un espace limité (ex. ½ terrain de hand-ball) 2 loups cherchent à toucher leurs camarades quand ceux-ci se déplacent, ils sont alors éliminés (ils sortent de l'espace) . Pour que la touche ne compte pas ils peuvent s'immobiliser (freinage).

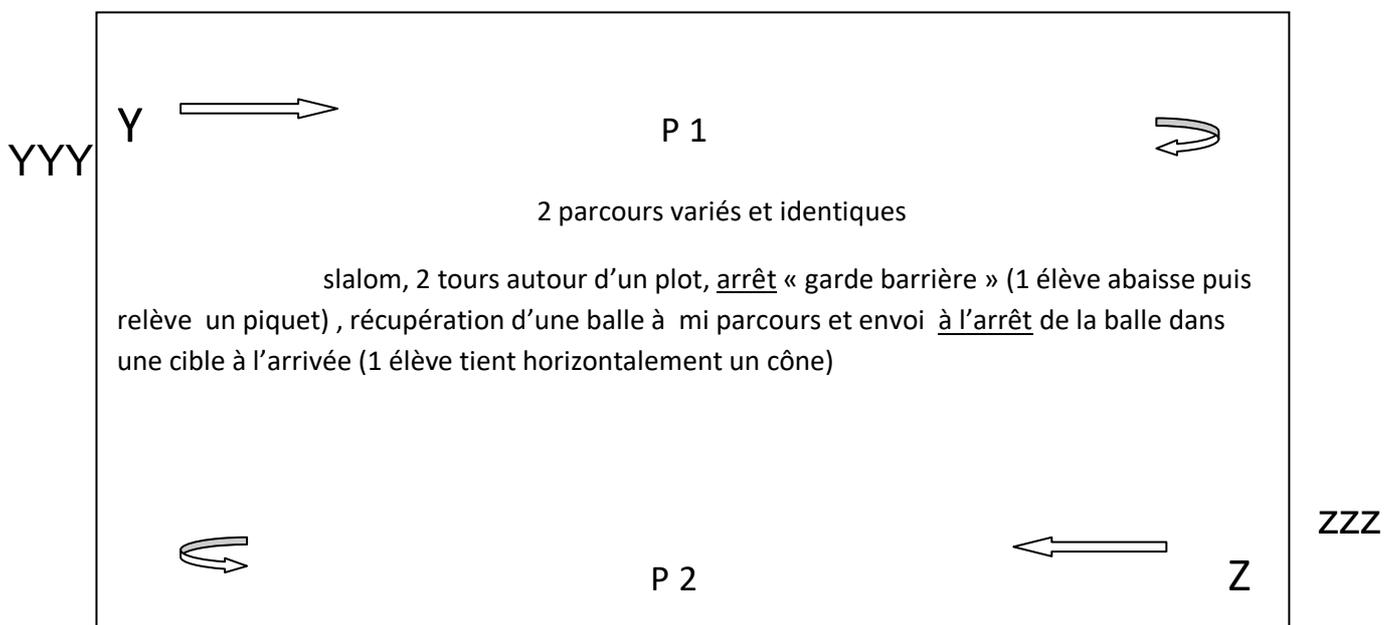
« **1-2-3 « soleil ! »** » : jeu classique où 1 élève de dos compte lentement. Quand il se retourne celui qui est encore en déplacement revient à la ligne de départ.

« **jeu relai d'équipes** » :



Sur un 20 m . Trois équipes, au signal les 3 premiers partent en direction d'un plot. Le premier qui parvient à s'immobiliser devant le plot, une main posée dessus, sans le déplacer ni le faire tomber, fait marquer 1 point à son équipe.

« **le petit train** » :



Relai d'équipes sur un terrain type de hand ball. Deux équipes de 6, placées de part et d'autre. Le but est d'accrocher puis de détacher le plus vite possible tous les wagons (élèves) du train. Le N°1 de chaque équipe part effectuer le parcours (aller-retour), il récupère une balle à la moitié, à l'arrivée (après avoir visé une cible cône) il s'accroche au N°2 qui devient la locomotive et ils effectuent ensemble le même parcours et ainsi de suite jusqu'à ce que toute l'équipe ait fabriqué le train en entier. Puis idem parcours mais par décrochage successif de tous les wagons (en commençant par le N°1). L'équipe dont la locomotive est arrivée 1ere est déclarée vainqueur.

CHUTER

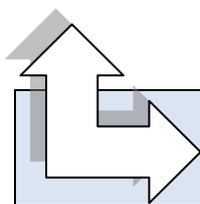


Des situations caractéristiques d'apprentissage (progression)

- **Chutes avants** (1. départ de la position accroupie 2. pose des mains PUIS des genoux...). D'abord à l'arrêt, puis petite vitesse
- **Chutes latérales** (1. départ de la position accroupie 2. pose avec doigts qui se font face 3. pose de la cuisse en premier. D'abord à l'arrêt, puis petite vitesse
- **Chutes arrières** (1. départ assis 2. faire un petit culbuto arrière avec menton poitrine, les bras près des cuisses. Le but étant surtout de ne pas laisser partir la tête en arrière dans l'élan. **Pour se relever** : 1. Passer à 4 pattes 2. Prendre appui sur le patin avant, 2 mains en appui sur le genou 3. tout en se relevant, placer le patin arrière en appui en T

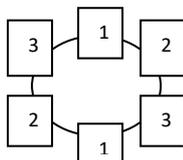
Attention :

- comme en avion, il y a deux moments délicats : l'*atterrissage* (contrôler ses arrêts ou sa chute éventuelle) et le *décollage* (se relever avec prudence sous peine de chuter à nouveau !)
- rappeler aux élèves des attitudes préventives de vigilance (contrôler toujours sa vitesse, regarder où l'on va, faire attention aux autres, ne pas rester au sol, se relever avec précaution, freiner en douceur...)
- Parfois certaines chutes sont faites en position immobile, quand l'élève est à l'arrêt ! (au début, prévoir d'arrêter la classe près d'une balustrade ou d'un quelconque appui stable)



Des situations caractéristiques de jeux pour réinvestir

« 1, 2, 3 » :



Par groupe de 6, (2 éq. de 3) assis en cercle comme indiqué.

A l'appel de leur N°, ils doivent faire ½ tour et prendre la place

de leur vis à vis. Le 1^{er} (bien) assis marque 1 point pour son équipe.

« **Chat, chien, chouette** » : La classe est partagée en chats, chiens, chouettes. Tous glissent librement. Au signal (ex. Chiens !) tous les élèves de cette catégorie s'assoient et s'immobilisent le plus rapidement possible. Le dernier est éliminé (reste assis). Faire deux ou trois passes puis participation à nouveau de tous au jeu.

« **Les déménageurs** » : jeu classique. Les objets à déménager seront disséminés et de petites tailles pour obliger une flexion et donc un freinage (ex. balles de ping pong, feuilles de carton...)

Rôles du maître ou de la maîtresse pendant l'activité roller

Si les intervenants extérieurs mettent à disposition leurs compétences techniques, en aucun cas ils doivent se substituer à l'enseignant. Celui-ci assure la mise en œuvre de la séance par sa participation et sa présence effective dans le dispositif, quelle que soit sa forme (cf. BO n° septembre 1999). Il a toujours la maîtrise de l'activité et vérifie que les intervenants respectent les conditions d'organisation et les objectifs visés dans le projet.

➡ Dans le cadre de cette réglementation, l'enseignant s'assure :

- que la démarche pédagogique est ludique avec des contenus effectifs (les « techniques » ne peuvent être que des solutions pratiques répondant aux besoins de l'élève pour résoudre un problème précis et non le plaquage d'une forme gestuelle extérieure, souvent inadaptée).
- que les consignes de sécurité sont énoncées et contrôlées
- que les consignes portant sur les tâches sont bien comprises par les élèves, au besoin il n'hésite pas à les reformuler
- que les élèves ne quittent pas leur équipement en cours de séance
- que tous les élèves sont en activité, sans de longs moments d'inactivité (grande file d'attente).

➡ Il collabore avec l'intervenant, en particulier :

- au niveau de l'horaire : il aide à une mise en œuvre rapide, veille à terminer à l'heure et au respect des différents temps de la séance (temps de rotation équilibré des ateliers).
- au niveau des ateliers : l'enseignant s'assure que les consignes sont bien respectées (surtout celles relatives à la sécurité) et il peut prendre en charge un groupe d'élève
- au niveau de la discipline : par sa connaissance des élèves, il est le mieux placé pour constituer les groupes et si besoin gérer les problèmes de comportement
- au niveau de la préparation : Il s'assure de la progressivité des thèmes et contenus des séances tout au long du cycle (élaboration d'un projet de cycle explicite). Il prend le temps d'en discuter avec le ou les intervenants extérieurs (avant le cycle, avant et/ou à la fin des séances).
- au niveau de la conduite de la séance : il met en place une pédagogie active (recherche, questionnement...), en plaçant les élèves dans des conditions d'appropriation des compétences
- au niveau de l'évaluation : il propose des grilles de suivi de l'activité et évalue l'activité des élèves quand il le juge opportun (de façon incontournable à la fin du module).
- au niveau de la transversalité des apprentissages, il envisage des pistes de travail pluridisciplinaires exploitables ultérieurement ou parallèlement en classe.

D'une façon générale, l'enseignant est attentif à la bonne marche du projet pédagogique. Au besoin, il fait le point avec l'intervenant pour trouver des axes de remédiation.

Pour un article sur la collaboration en EPS avec un intervenant extérieur :

Revue La Classe Juin / juillet 2012 - N° 230