**PROGRESSIONS ROLLERS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Séance 1** | **Objectifs** : Etre autonome. Gérer sa propre sécurité.  **Situation d’évaluation**: Parcours techniques variés en libre accès |
| **Séance 2** | **Objectifs**: Etre autonome, gérer sa propre sécurité  Acquérir et maîtriser la position de base  Découvrir les appuis  **Situation d’apprentissage en atelier-jeu**: Jacques a dit.  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 3** | **Objectif** : Etre autonome, gérer sa propre sécurité  S’élancer. Acquérir et maîtriser la position de base  Découvrir les appuis. Découvrir la glisse  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu**: Les canards.  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 4** | **Objectif** : Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Découvrir la glisse. Produire une poussée  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu**: Les pays  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 5** | **Objectifs** : Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée. Glisser.  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu :** Le record de glisse  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 6** | **Objectifs** : Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée  Maîtriser une technique de freinage  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu :** 1, 2, 3 Soleil – Les déménageurs  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 7** | **Objectifs :** Améliorer la propulsion. Slalomer. Freiner  S’équilibrer. Sauter  **Situation d’apprentissage avec atelier-jeu:** Musique - Jacques a dit.  **Situation de référence :** Parcours technique |
| **Séance 8** | Evaluation |
| **Séance 9** | **Rencontre montreuilloise de patinage** |

**Ateliers Jeu**

1. **Jacques a dit**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Etre autonome, gérer sa propre sécurité  Acquérir et maîtriser la position de base  Découvrir les appuis |
| Matériel | Des bancs pour les élèves n’ayant pas encore de stabilité |
| Déroulement | Mise en jeu par l’enseignant.  Jacques a dit : « Marchez », « Levez un bras », « Toucher le sol »,….  Pour la séance 7, « Sautez », « Arrêtez-vous ». |
| Durée | 5 à 7 min |
| Variables didactiques | L’espace d’évolution qui va amener les enfants à glisser plus aisément |

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Etre autonome, gérer sa propre sécurité  Acquérir et maîtriser la position de base  Découvrir les appuis |
| Matériel | Roller et protections |
| Déroulement | Les élèves sont en colonne par groupes de 4.  Le meneur marche en canard. Les autres élèves doivent le suivre |
| Durée | 5 à 8 min |
| Variables didactiques | Les déplacements : Lignes droites, brisées, courbes  Marche, glisse |

1. **Les canards**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Découvrir la glisse. Produire une poussée |
| Matériel | L’espace d’évolution est délimitée par des plots de couleurs en plusieurs zones (les pays avec une couleur par pays). |
| Déroulement | Les patineurs doivent obéir aux règles de chaque pays : très lent, lent, rapide très rapide |
| Durée | 5 à 8 min |
| Variables didactiques | Les espaces d’évolution  La progression lors du passage d’un pays à l’autre (très lent, lent/)  ou la rupture ((lent/très rapide) |

1. **Les pays**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée. Glisser. |
| Matériel | Des zones délimitées par des plots de couleur |
| Déroulement | Les élèves se propulsent sur une zone d’élan puis au premier plot, se laissent glisser. Noter la zone d’arrivée. |
| Durée | 5 à 7 min |
| Variables didactiques | La zone d’élan.  Les écarts entre chaque plot. |

1. **Le record de glisse**
2. **1, 2, 3 soleil**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée  Freiner, s’arrêter |
| Matériel | - |
| Déroulement | Un élève compte 1,2,3 soleil, dos aux autres élèves.  Pendant ce temps, les patineurs s’avancent pour toucher la base du meneur.  Au mot Soleil, le meneur se retourne. Tout patineur qui n’est pas arrêté doit repartir dans la zone de départ.  Le premier joueur qui touche la base devient meneur à son tour. |
| Durée | 5 à 7 min |
| Variables didactiques | La zone d’évolution |

1. **Les déménageurs**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée  Accélérer, Freiner, s’arrêter |
| Matériel | Des objets en nombre suffisant, au moins 3 objets par élève.  Un couloir assez large par équipe de 4 patineurs (pour éviter les télescopages)  Un carton au départ et un autre rempli d’objets que les élèves devront aller chercher. |
| Déroulement | Au signal, les patineurs doivent aller chercher un et un seul objet (faire partir les enfants en décalé) et le rapporter dans leur maison.  L’équipe gagnante est celle qui a rapporté tous ses objets en premier. |
| Durée | 8 à 10 min |
| Variables didactiques | Le nombre d’objets  La longueur des couloirs de jeu |

1. **Musique**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire un transfert du poids du corps d’un appui sur l’autre  Produire une poussée. Slalomer  Freiner, s’arrêter |
| Matériel | Une sono. |
| Déroulement | Les élèves patinent librement au son de la musique.  Lorsque celle-ci s’arrête, tous les patineurs doivent se positionner en statue. |
| Durée | 8 à 10 min |
| Variables didactiques | La zone d’évolution  Les musiques (elles devraient engendrer le tempo des déplacements) |

**Ateliers PARCOURS**

**Objectifs**

Au travers de situations, développer des savoir-faire spécifiques :

Se déplacer : rouler, glisser, se propulser

Se diriger : virer, tourner

Contrôler sa vitesse : s’arrêter, ralentir, accélérer, repartir

**Déroulement**

Proposer des ateliers plus ou moins techniques qui mettront ces différentes actions en jeu en s’appuyant sur les objectifs de la page 1.

**Materiel**

Plots, coupelles et craies pour dessiner les rivières (pour le saut), les slaloms fléchés pour les directions

Eviter les cerceaux pour le saut surtout pour le cycle 2.