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

2. LES CANARDS

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

3. LES PAYS

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)

4. LE RECORD DE GLISSE

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.

5. 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

6. LES DEMENAGEURS

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

7. 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

DEROULEMENT

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.