



# ROULER—GLISSER

DOCUMENT PÉDAGOGIQUE





# SOMMAIRE

LE PROJET ROULER—GLISSER

PAGE 4

LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE DÉCOUVERTE — PRÉPARATION

PAGE 5

LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE DÉCOUVERTE — ORGANISATION

PAGE 17

LE MODULE D'APPRENTISSAGE

PAGE 29

LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE FINALE — PRÉPARATION

PAGE 57

LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE FINALE — ORGANISATION

PAGE 66

# LE PROJET ROULER-GLISSER

Le projet « ROULER-GLISSER » est né d'une volonté et d'une réflexion communes : accompagner enseignants et élèves dans une expérience ludique à la découverte de l'insoupçonnée diversité des pratiques de rollers et/ou de patins à glace. Porté par l'USEP et les Fédérations Françaises de Roller & Skateboard (FFRS), des Sports de Glace (FFSG) et du Hockey sur Glace (FFHG), ce projet favorise la formation sportive et citoyenne de tous les enfants scolarisés dans les écoles primaires publiques en s'appuyant sur l'expertise technique des deux fédérations sportives.

En cohérence avec les programmes de l'Éducation Nationale il vise notamment le développement d'habiletés motrices exploitables tout au long de la vie pour « adapter ses déplacements à des environnements variés », mais aussi pour « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique » et « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ». Dans la droite lignée du projet de l'USEP, le projet « ROULER-GLISSER » a été construit pour permettre de nombreuses adaptations aux modalités et contextes d'enseignement, pouvant également se dérouler hors temps scolaire.

## LE LIVRET PÉDAGOGIQUE « ROULER-GLISSER »

Le présent livret propose des contenus pédagogiques qui s'adaptent à une cour de récréation, un gymnase et/ou une patinoire. Il s'articule en 4 parties correspondant aux 4 étapes préconisées pour la mise en œuvre du projet. Cette proposition implique les élèves à chaque étape du projet en leur suggérant une grande diversité de tâches et de situations pour favoriser les acquisitions motrices, sociales et civiques :



Préparer une rencontre  
Découverte en classe



Organiser et vivre la Rencontre  
Découverte avec une autre classe



Suivre le Module Cycle 2 et 3 en  
préparant la Rencontre Finale



Organiser et vivre la Rencontre  
Finale avec l'autre classe

Une vidéo de présentation du projet est disponible :



Pour soutenir les porteurs d'initiatives « ROULER-GLISSER », les réseaux des trois fédérations sportives FFRS, FFSG et FFHG pourront être sollicités par les organisateurs dans les aspects techniques, matériels, d'encadrements ou d'accessibilité aux équipements sportifs.

# LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE DÉCOUVERTE

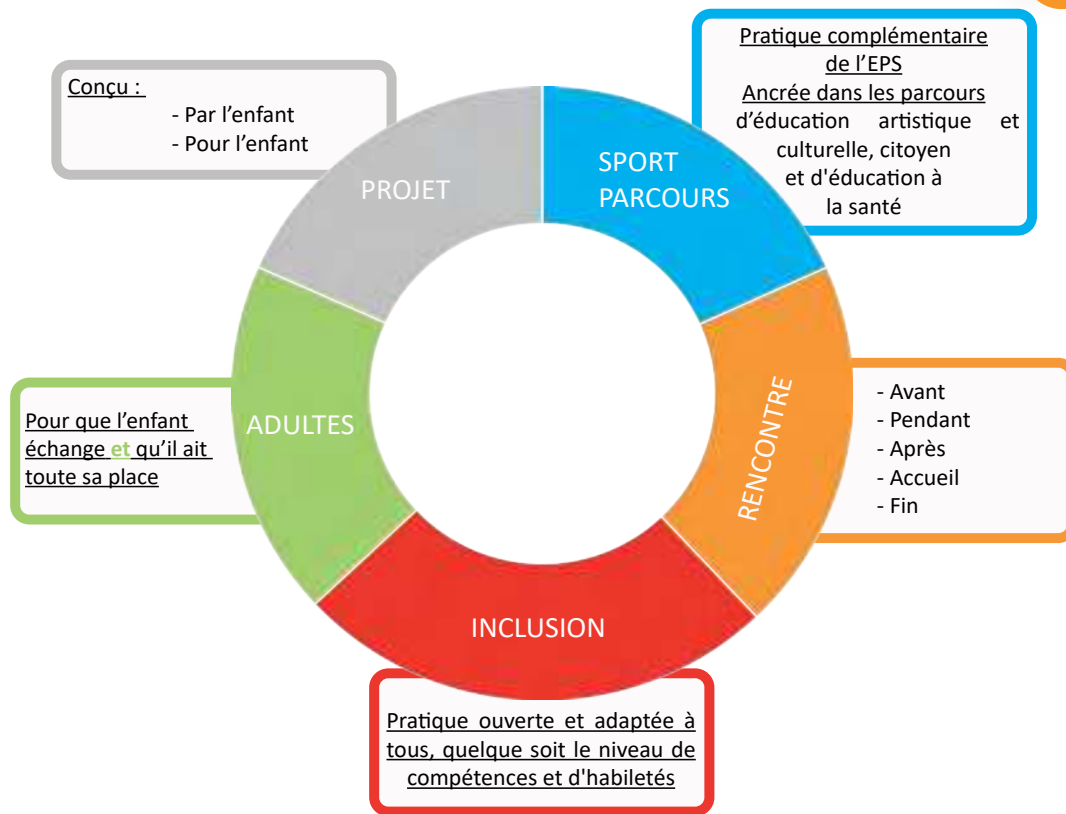
## PRÉPARATION



Fédération Française Roller & Skateboard



# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE



La Rencontre Sportive Associative Découverte est un point de départ motivant, elle permet aux élèves :

- De s'approprier le projet,
- D'initier avec eux des apprentissages d'éducation physique et sportive mais aussi des compétences de travail collaboratif et d'organisation d'événement.

Elle se prépare en amont, en classe, de manière à impliquer dès le début toute la classe pour que tout se déroule au mieux le jour J, face à une autre classe.

Vous trouverez dans ce document des éléments du Bulletin Officiel de l'Éducation Nationale et des fiches pédagogiques permettant la préparation de la Rencontre Sportive Associative Découverte, sur le modèle du concept de RSA de l'USEP.

## LE DÉROULEMENT DE LA RSA DÉCOUVERTE

La « Rencontre Sportive Associative Découverte » se déroule en 3 temps :

1. En amont les élèves préparent en classe certains éléments de la rencontre autour de 4 ateliers.
2. Le jour de la rencontre, les enfants vivent ensemble un événement sportif qu'ils ont eux-mêmes contribué à organiser. Ils expriment également leurs ressentis et émotions grâce à un outil dédié : la réglette du plaisir, des émotions.
3. Après la rencontre, un temps est pris pour relever le défi des Enig'mots.

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## LES ÉLÉMENTS DE PROGRAMME DE L'ÉDUCATION NATIONALE

### FRANÇAIS

#### Comprendre et s'exprimer à l'oral :

- Écouter pour comprendre un message oral, un discours, un texte lu.
- Parler en tenant compte de son auditoire.
- Participer à des échanges dans des situations diversifiées.
- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit.

#### Lire :

- Lire avec fluidité.
- Comprendre des textes, des documents et des images, et les interpréter.
- Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome.

#### Écrire :

- Produire des écrits variés.

#### Comprendre le fonctionnement de la langue :

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.

### MATHÉMATIQUES

#### Chercher :

- Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : tableaux, textes, diagrammes, etc.
- S'engager dans une démarche.

#### Modéliser :

- Utiliser les mathématiques pour résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne.

#### Représenter :

- Utiliser des outils pour représenter un problème.

#### Raisonner :

- Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples.
- Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

#### Communiquer :

- Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.
- Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015, texte consolidé par des nouvelles dispositions publiées au BOEN n°30 du 26 juillet 2018

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## LES ÉLÉMENTS DE PROGRAMME DE L'ÉDUCATION NATIONALE

### ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- Respecter autrui.
- Acquérir et partager les valeurs de la République.
- Construire une culture civique.

### ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

#### Développer sa motricité et construire un langage du corps :

- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
- Adapter sa motricité à des situations variées.

#### S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

#### Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble :

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, etc.).
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

#### Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière :

- Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie.
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

#### S'approprier une culture physique sportive et artistique :

- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.



# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## LA PRÉPARATION EN CLASSE

En amont de la Rencontre Sportive Associative Découverte, chaque classe devra effectuer un travail de préparation. L'élève doit être acteur à part entière de cette phase préparatoire, l'enseignant-e en est le scénariste. Ce-tte dernier-ère lance l'activité, recentre si nécessaire, organise des temps de présentation entre groupes et évalue.

Dans un premier temps, l'enseignant-e présente le projet ROULER-GLISSER, puis il-elle recueille la parole des enfants (que pensent-ils de cette idée ? du roller ? du patin à glace ?). Cette présentation pourra s'appuyer sur une vidéo, à retrouver dans les ressources pédagogiques du projet. Cliquez sur l'image pour avoir accès à la vidéo en ligne.



Dans un deuxième temps, 4 groupes de travail seront mis en place afin de réaliser les 4 missions suivantes :

1. Organisation des rotations-ateliers;
2. Gestion matérielle;
3. La réglette du plaisir, des émotions ; Présence de l'enseignant-e
4. Les Enig'mots.

Dans un dernier temps, en classe, l'enseignant-e composera les 6 équipes qui participeront à la rencontre sportive associative découverte. Dans chaque équipe, il faudra au moins 1 élève de chaque groupe préparatoire.

Prévoir une pochette plastifiée/élastiquée par groupe + crayon à papier et gomme. Chaque responsable y déposera sa fiche-responsabilité.

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## GRUPE I : ORGANISER LES ROTATIONS

Objectif : Créer des [feuilles de route](#) afin d'assurer la gestion de l'équipe durant la rencontre

A partir de la fiche-rotation des ateliers, et d'une fiche-type, le groupe 1 réalise les feuilles de route pour les 6 équipes de la classe. Chaque fiche-rotation sera disposée dans une pochette plastifiée.

- Classe A : équipes A1 à A6
- Classe B : équipes B1 à B6

Les enseignant-es des 2 classes doivent au préalable se répartir les classes A et B pour ne pas choisir la même lettre. Le jour de la rencontre, l'élève en charge de cette mission, emmène son équipe d'ateliers en ateliers. Il faudra cocher les ateliers réalisés au fur et à mesure, à l'aide du crayon à papier.

Fiche de rotation des ateliers de la RSA DÉCOUVERTE ROULER-GLISSER  
12 EQUIPES - 6 TEMPS

		Classe A A1 A2 A3 A4 A5 A6			Classe B B1 B2 B3 B4 B5 B6						
Temps		PROPULSION	EQUILIBRE	VITESSE	DEPLACEMENT	EXPRESSION	JEU COLLECTIF				
08:45		BOB SKATE	PIROUETTE	RELAIS	SKATECROSS	DANSE	3 CONTRE 3				
09:00		Consignes	BOB SIEGE		ICECROSS						
PREMIERE PARTIE	09:15	<b>Temps 1</b> 15'	A1 Vs B1	A6 Vs B2	A5 Vs B3	A4 Vs B4	A3 Vs B5	A2 Vs B6			
		Transition 5'									
	09:35	<b>Temps 2</b> 15'	A2 Vs B2	A1 Vs B3	A6 Vs B4	A5 Vs B5	A4 Vs B6	A3 Vs B1			
		Transition 5'									
	09:55	<b>Temps 3</b> 15'	A3 Vs B3	A2 Vs B4	A1 Vs B5	A6 Vs B6	A5 Vs B1	A4 Vs B2			
		Pause 5' + 15'									
SECONDE PARTIE	10:30	<b>Temps 4</b> 15'	A4 Vs B5	A3 Vs B6	A2 Vs B1	A1 Vs B2	A6 Vs B3	A5 Vs B4			
		Transition 5'									
	10h50	<b>Temps 5</b> 15'	A5 Vs B6	A4 Vs B1	A3 Vs B2	A2 Vs B3	A1 Vs B4	A6 Vs B5			
		Transition 5'									
	11:10	<b>Temps 6</b> 15'	A6 Vs B4	A5 Vs B5	A4 Vs B6	A3 Vs B1	A2 Vs B2	A1 Vs B3			
		Rangement									
	11:45	Retour à l'école									

FICHE TYPE

### Equipe A1 CLASSE A

Temps			
08:45			
09:00	Consignes		
09:15	<b>PROPULSION</b> BOB-SKATE / BOB-SIEGE	Vs	<b>B6</b>
	Transition		
09:35	<b>EQUILIBRE</b> PIROUETTE	Vs	<b>B3</b>
	Transition		
09:55	<b>VITESSE</b> RELAIS	Vs	<b>B5</b>
	Pause		
10:30	<b>DEPLACEMENT</b> SKATECROSS / ICECROSS	Vs	<b>B2</b>
	Transition		
10h50	<b>EXPRESSION</b> DANSE	Vs	<b>B4</b>
	Transition		
11:10	<b>JEU COLLECTIF</b> 3 CONTRE 3	Vs	<b>B3</b>
	Rangement		
11:45	Retour à l'école		

Exemple de planning pour organiser les rotations d'un groupe.

Ordre de passages dans les ateliers (document servant de base de travail aux élèves).

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## GROUPE 2 : ORGANISER LA GESTION DU MATÉRIEL

Objectif : Réaliser des fiches méthodologiques sur l'équipement du patineur + une fiche recensant les pointures de chaque élève.

Les élèves du groupe 2 seront les garants du « Bien s'équiper = Pratiquer en sécurité ». Leur travail peut s'effectuer selon 3 entrées, en fonction des possibilités de chaque enseignant-e :

1. Effectuer une recherche internet : quel matériel faut-il pour faire du roller et du patin à glace en toute sécurité ?
2. Utiliser des QR codes : l'enseignant-e dispose de tablettes connectées ; il-elle prépare des liens sous forme de QR codes. Ces codes seront flashés par les élèves qui découvriront alors les équipements indispensables.
3. Tri d'images : l'enseignant-e prépare des images du matériel nécessaire, mais il-elle glisse des intrus. Les élèves devront sélectionner ce qui est obligatoire pour l'activité ROULER-GLISSER.

Puis les élèves du groupe 2 préparent une chronologie à respecter, pour s'équiper et se déséquiper. Cette dernière leur servira pour contrôler les élèves de leur équipe le jour de la rencontre. Cette chronologie sera glissée dans la pochette plastifiée.

Enfin, une fiche récapitulative des pointures de chaque élève sera réalisée, ainsi qu'un tableau à double entrée avec le nom des élèves et la liste du matériel. Ce tableau permettra à l'élève responsable, dans son groupe, de cocher ce qui est emprunté, et par quel-quelle élève.

Le jour de la rencontre l'élève en charge de cette mission, donne les consignes, les pointures et aide à la gestion du matériel prêté, pour son groupe. Il faudra noter le matériel emprunté par chacun-chacune afin de pouvoir vérifier qu'il soit bien restitué en fin de RSA.



# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## GRUPE 3 : LA RÉGLETTE DU PLAISIR, DES ÉMOTIONS

Objectif : Permettre à l'enfant d'identifier et d'exprimer le plaisir ressenti lors de la pratique d'une activité physique

Dans le cas où cela n'aurait pas été vu en classe, l'enseignant-e se positionnera sur ce groupe en début de séance, afin de recueillir les représentations des élèves sur les émotions suscitées lors de la pratique d'une activité physique et sportive (nouvelle notamment). Puis il expliquera que l'USEP est soucieuse du bien-être de chacun-e lors des rencontres, c'est pourquoi un outil a été créé.

### 1. Qu'est-ce qu'une émotion?

Il peut être nécessaire de définir à la fois pour chacun et pour l'ensemble du groupe ce qu'est une émotion et de lister les différentes émotions déjà identifiées / ressenties. Selon le niveau, à partir de photos, de pictogrammes, d'une bande dessinée ou en construisant collectivement un nuage de mots.

### 2. Présentation de la réglette du plaisir



### 3. Positionnement sur la réglette

Cette réglette doit être utilisée au plus près de l'activité afin de recueillir immédiatement le plaisir ou le déplaisir ressenti lors de la pratique.

[http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/outils2011/C-V-2-REGLETTE\\_DU\\_PLAISIR.html](http://www.usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/outils2011/C-V-2-REGLETTE_DU_PLAISIR.html)



Le jour de la rencontre le ou les enfants en charge de cette mission pourront inviter, avec bienveillance, leurs camarades à exprimer leur ressenti individuellement et anonymement sur la réglette collective (bâche ou support imprimée en A3 pour une utilisation en petit groupe), au plus près de la pratique.

[https://usep.org/wp-content/uploads/2020/03/dd20\\_sante\\_c2c3\\_reglette\\_def.pdf](https://usep.org/wp-content/uploads/2020/03/dd20_sante_c2c3_reglette_def.pdf)



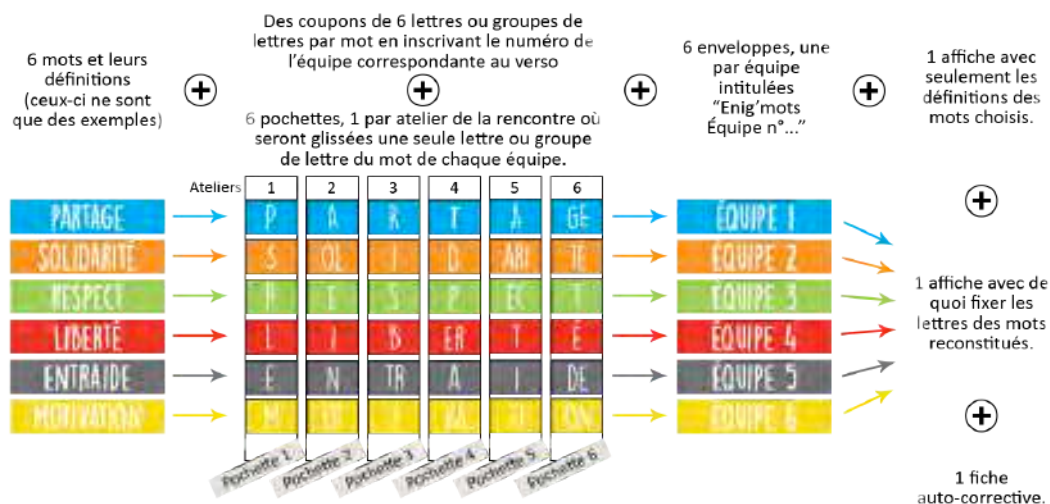
# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## GROUPE 4 : LES ENIG'MOTS

Objectif : Préparer le défi des Enig'mots pour les équipes de la classe rencontrée.

En fin de rencontre, les élèves se rassembleront autour du défi des Enig'mots. Il s'agit de reconstituer des mots porteurs des valeurs Usépiennes et de les associer à leur définition. Chacune des équipes de la rencontre devra reconstituer 1 mot grâce aux lettres ou groupes de lettres récupérés à la fin de chaque atelier et conservés dans l'enveloppe Enig'mots jusqu'au rassemblement de fin de la RSA.

Les élèves du groupe 4, doivent préparer :



La préparation du travail de ce groupe pourra être réalisée de différentes manières, en fonction des possibilités de l'enseignant-e :

1. Effectuer une recherche internet : quelles sont les valeurs portées par l'USEP ?
2. Utiliser des QR codes : l'enseignant-e dispose de tablettes connectées ; il-elle prépare des liens sous forme de QR codes. Ces codes seront flashés par les élèves qui découvriront une page documentaire présentant les valeurs Usépiennes, ainsi qu'un lien vers un dictionnaire en ligne.
3. Lecture de document : l'enseignant-e prépare un document écrit présentant l'USEP et ses valeurs.

Si les élèves rencontraient des difficultés pour faire émerger des mots, voici des exemples :

Travail pour la classe A, sur les 6 mots suivants :

PARTAGE – SOLIDARITÉ – RESPECT – LIBERTÉ – ENTRAIDE – MOTIVATION

Travail pour la classe B, sur les 6 mots suivants :

PLAISIR – FRATERNITÉ – ENSEMBLE – TOLÉRANCE – ÉGALITÉ – COURAGE

Le jour de la rencontre, l'élève en charge de cette mission récupère les lettres ou groupes de lettres à la fin de chaque atelier, puis les dispose dans l'enveloppe de son équipe. En fin de RSA, il rassemble son équipe afin de reconstituer le mot et déterminer quelle est sa définition. L'équipe vérifie son choix avec la fiche auto-corrective. L'élève responsable fixe ensuite le mot sur l'affiche prévue à cet effet, en face de la bonne définition.

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## FINALISER LA PRÉPARATION

### PRÉSENTATION DES TRAVAUX

Chaque groupe devra présenter son travail à l'ensemble de la classe. Un orateur peut être désigné, ou plusieurs élèves peuvent prendre la parole afin de présenter chacun-chacune un élément différent. La parole sera organisée et préparée :

1. L'objectif du groupe ;
2. La phase de recherche ;
3. Les différentes réalisations ;
4. Conclusion du groupe ;
5. Questions de l'auditoire ?

### LE DÉBAT ASSOCIATIF

Un atelier de débat, de discussion pour prendre une décision, mener une action collective.

La préparation de la RSA découverte, est l'occasion de débattre en classe autour de différents thèmes :

- Télécharger la fiche thématique : [le vivre ensemble](#)
- Télécharger la fiche thématique : [l'esprit sportif – respect](#)
- Télécharger la fiche thématique : [l'égalité fille-garçon](#)
- Télécharger la fiche thématique : [l'éco-citoyenneté](#)

Retrouvez toutes les ressources USEP du Débat Associatif sur le lien suivant : <https://usep.org/index.php/2017/09/06/debatasso/>

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE

## DES RENCONTRES SPORTIVES INCLUSIVES

Les rencontres sportives scolaires USEP inclusives sont alors l'occasion de vivre :

- Des défis individuels et collectifs accessibles et valorisants pour tous.
- Des pratiques équitables, inclusives, adaptées aux besoins éducatifs particuliers des enfants.
- Une découverte de pratiques handi-sportives dans une volonté d'ouverture culturelle.

Les rencontres sportives scolaires inclusives permettent le respect des singularités au sein d'un groupe et visent la participation commune équitable. Elles concernent tout le monde et supposent la connaissance préalable de chacun des enfants participants pour répondre à leurs projets, à leurs besoins, à leurs désirs, à leurs choix et en maintenant l'enjeu de l'activité pratiquée.

Télécharger [la charte](#)

## UNE ADAPTATION À PARTIR DE 6 VARIABLES DIDACTIQUES



Le schéma permet d'identifier préalablement les composants de l'activité sur lesquels on peut agir pour penser l'adaptation, dans le cadre de la démarche « Observations - Hypothèses - Adaptations », extraite de la collection « Handicap - Activités physiques ».

*la mallette*

« **SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP** »

*dans sa version actualisée de 2015*

### DES OUTILS POUR UNE MISE EN PLACE DE RENCONTRES SPORTIVES SCOLAIRES INCLUSIVES

1. La mallette USEP Sport scolaire et handicap
  - [La mallette numérique « sport scolaire et handicap »](#)
  - Un film pédagogique « Des rencontres sportives scolaires inclusives »
2. Les publications des Editions EPS
  - Handicaps et activités physiques
  - Handicaps et activités physiques—Natation
  - Handicaps et activités physiques—Jeux et sports collectifs
  - Handicaps et activités physiques—Athlétisme

En prêt dans votre délégation USEP départementale

# PRÉPARER AVEC SA CLASSE LA RSA DÉCOUVERTE



Quelques pistes pour vous aider à compléter le schéma des variables en fonction de la ou les APSA ciblée(s) et la rencontre envisagée :

## AMÉNAGER LE TEMPS ET L'ESPACE

- Envisager des temps et des espaces de repos
- Aménager les transitions

## ADAPTER LES RÈGLES

- Co-construire de nouvelles règles
- Préserver l'incertitude du résultat

## JOUER SUR LES VARIABLES CORPORELLES

- Adapter la position de travail
- Soulager une partie de la tâche

## ADAPTER LE MATÉRIEL

- Détourner la fonction première des objets
- Adapter le matériel existant

## ACCOMPAGNER LA RELATION À L'AUTRE

- Entre pairs
  - Pratiquer des activités coopératives
  - Répartir les tâches
- Avec les adultes
  - Appliquer les règles de sécurité
  - Guider, accompagner, suivre

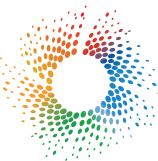


# LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE DÉCOUVERTE

## ORGANISATION



Fédération Française Roller & Skateboard



# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

## ORGANISATION DE LA JOURNÉE

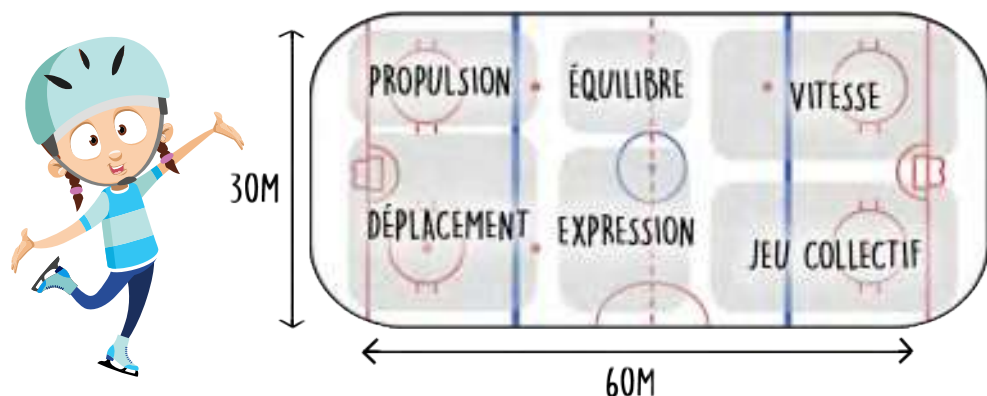


L'espace est découpé en 6 zones différentes en fonction des ateliers.

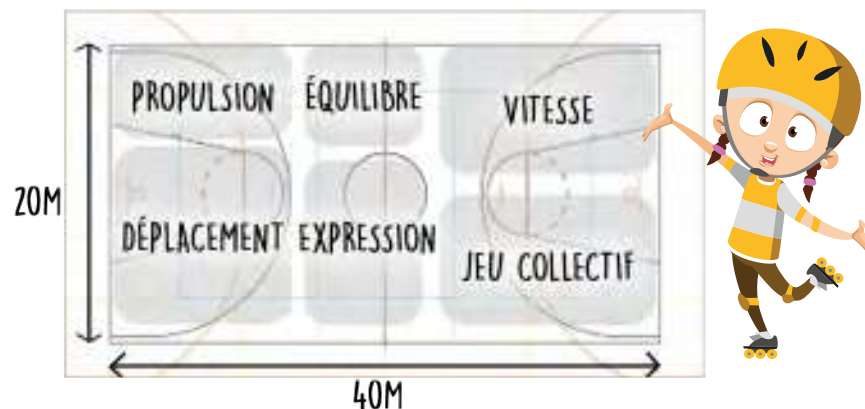
L'encadrement se compose au minimum de 2 enseignants et 4 personnes supplémentaires. L'organisateur (club, école, USEP...) doit anticiper la distribution du matériel en demandant en amont les pointures aux élèves et en préparant la distribution (classement par taille).

## LE TERRAIN

### EN PATINOIRE



### EN GYMNASE



L'organisation spatiale reste la même, que la rencontre ait lieu en gymnase ou en patinoire.

Chaque classe se divise en 6 équipes de 5 élèves, définies préalablement en classe, qui tournent successivement sur les 6 ateliers. Chaque atelier dure 15mn. Une pause est conseillée à la fin de la troisième rotation.

# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

## LES 6 ATELIERS DE LA RSA DÉCOUVERTE

PROPULSION

ÉQUILIBRE

VITESSE

EN GYMNASE



BOB-SKATE/BOB-SIÈGE

PIROUETTE

RELAIS

EN PATINOIRE



# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

DÉPLACEMENT

EXPRESSION

JEU COLLECTIF

EN GYMNASE



SKATECROSS/ICECROSS

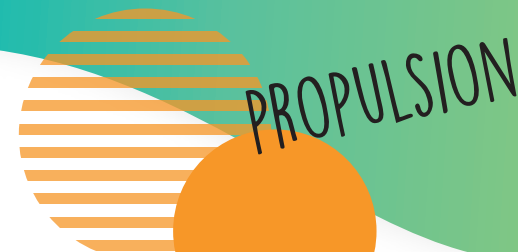
DANSE

3 CONTRE 3

EN PATINOIRE

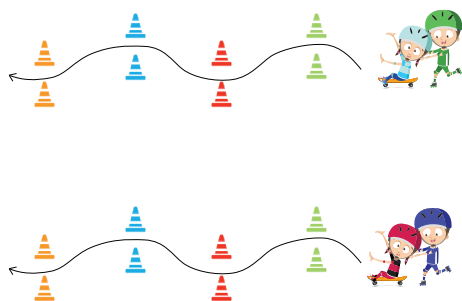


# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE



## ATELIER PROPULSION — BOB-SKATE/BOB-SIÈGE

Objectif : Faire le slalom le plus vite possible.



### CONSIGNES :

2 équipes s'affrontent sur un relais en aller-retour. L'équipe qui termine son relais en premier gagne la partie.

2 pilotes sont assis sur les bob-skates/bob-sièges et sont propulsés par 2 pousseurs.

Les autres restent dans la zone de départ. La course se déroule en parallèle sur deux slaloms identiques.

Les matchs se jouent en plusieurs manches à définir en fonction du temps.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Le pilote reste assis sur le bob-ski ou bob-siège et se penche dans le sens du virage pour engager l'engin en virage ;
- Le pousseur adapte sa poussée en fonction de la trajectoire à suivre ;
- Le pousseur doit arrêter le bob pour passer le relais (Zone de relais).

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Être capable de faire le parcours sans toucher les portes. Si les portes sont touchées ou renversées, on applique une pénalité de 5 secondes d'arrêt.
- Le pilote reste assis et ne peut pas s'aider du sol pour diriger le bob.
- Passer par tous les rôles : pousseur et pilote.

### COMPÉTENCES VISÉES :

- Cohésion entre le pilote et le pousseur : la coopération pour atteindre un objectif (stratégie).

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Conseils : placer des portes de 2m de large avec des angles pas trop serrés. 3 ou 4 portes semblent suffisantes. Prévoir une zone de sécurité en aval de la zone de relais si le bob n'est pas arrêté.
- Variantes : augmenter/diminuer le nombre de relais ou/et le nombre de portes et leur éloignement. On peut mettre deux pousseurs pour augmenter la difficulté de coopération.

### MATÉRIELS :

- 2 skates pour la pratique en rollers et 2 sièges pour la pratique sur glace ;
- Casques, gants et protections genoux et coudes ;
- Cônes pour le parcours et la zone de relais.

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

- Cycle 2 : pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.
- Cycle 3 : aider l'autre + Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.



# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE



## ATELIER ÉQUILIBRE – PIROUETTE

Objectif : Faire le maximum de tours dans une position équilibrée.



### CONSIGNES :

Quatre temps de pratique :

1. Les gestes de la pirouette à l'arrêt : le patineur cherche la réalisation des mouvements de bras. Reproduire au moins 5 fois le geste.
2. Se retourner : le patineur exécute sur deux pieds un retournement avant arrière avec l'allègement par les jambes. Exécuter des petits allers retours : 6 fois
3. La pirouette : réaliser le geste à l'arrêt en combinant les bras et les jambes.
4. Concours de Pirouettes : un élève de chaque équipe réalise à tour de rôle 3 essais. L'élève marque un point lorsqu'il gagne le match (on garde le meilleur des 3 essais de chaque patineur).

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

#### Phase 1 : position de départ

Bien droit sur 2 pieds, les 2 jambes légèrement fléchies et les 2 bras tendus à l'horizontale.

#### Phase 2 : prise d'élan de rotation

S'alléger en tendant ses jambes tout en lançant à l'horizontale le bras qui est devant pour se retrouver les bras ouverts en croix.

#### Phase 3 : accélération

Refermer les bras croisés sur la poitrine.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Être capable de faire 1 tour minimum (variable : jouer sur le nombre de tours = ½ tour ou 2 tours).

### COMPÉTENCES VISÉES :

- Produire des mouvements simples et en rotation dans toutes les dimensions et en sollicitant toutes les parties du corps.
- Reproduire un mouvement.

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Variantes : une manche du concours peut être réalisée avec une forme chorégraphique (bras en l'air, pied dans la main, allongé, assis,...).

### MATÉRIELS :

- Aucun matériel

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

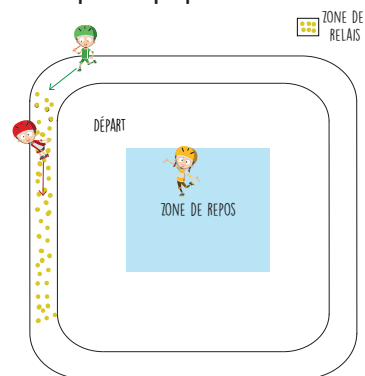
- Cycle 2 : s'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.
- Cycle 3 : s'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.

# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

VITESSE

## ATELIER VITESSE – RELAIS

Objectif : Faire le plus de tours par équipe en 7 min



### CONSIGNES :

2 équipes s'affrontent, sur un circuit circulaire sans obstacle, dans une course en relais de 7 minutes. Au terme des 7 minutes, l'équipe qui a parcouru le plus de tours remporte la manche. Un équipier de chaque équipe fait un tour de relais puis passe son Relais à un coéquipier. Les équipiers attendent leur tour dans la zone Repos au centre du circuit.

Les relais se passent en transmettant 1 témoin. Le prochain relayeur se positionne dans la ligne droite qui est la zone relais où le témoin est transmis. Dès que le patineur n°1 est en course, le relayeur suivant se positionne dans la zone Relais.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Parvenir à prendre de la vitesse en restant équilibré ;
- Effectuer le pas du patineur en ligne droite et rester sur deux pieds pendant les virages ;
- Transmission du témoin en zone de relais à chaque tour ;
- Les arbitres comptent le nombre de tours de l'équipe.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Être capable d'enchaîner les pas de patineurs ;
- Garder une posture aérodynamique : buste incliné vers l'avant ;
- Être capable de tenir les 7 minutes.

### COMPÉTENCES VISÉES :

- L'endurance et le goût de l'effort ;
- Coordination bras jambes ;
- La coopération pour atteindre un objectif (stratégie).

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Conseils : disposer les équipes dans la zone de repos située au centre de l'anneau. Après leur tour de piste, il faut veiller au retour des coureurs dans cette zone. Placer un seul relayeur par équipe en attente dans la zone de relais. Prévoir un temps d'échauffement et de familiarisation avec le matériel (environ 5 minutes). La coordination bras-jambes favorise un déplacement efficace (idem à la course à pied).
- Variante : augmenter/diminuer le temps avant relais et/ou le temps de course.

### MATÉRIELS :

- 6 cônes pour les virages + 4 cônes pour la zone relais + 4 cônes pour la zone repos ;
- 1 chronomètre tenu par l'encadrant ;
- 1 témoin par équipe.

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

- Cycle 2 : transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.
- Cycle 3 : Adapter son déplacement aux différents milieux

# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

DÉPLACEMENT

## ATELIER DÉPLACEMENT — SKATECROSS/ICECROSS

Objectif : Réaliser un parcours d'obstacles en patins le plus vite possible.



### CONSIGNES :

2 équipes de 5 patineurs s'affrontent en parallèle sur deux parcours identiques. Après une période d'apprentissage du parcours, mise en place des manches.

1 patineur de chaque équipe au départ de chaque manche avec un témoin en main.

Les autres patineurs attendent leur tour à côté de la zone de relais.

Au signal de départ de l'animateur, le premier patineur réalise un tour du parcours puis vient passer le témoin dans la zone de relais.

But : l'équipe qui rapporte le témoin dans la zone de relais après avoir fait passer tous ses membres remporte la manche. Il est possible de faire plusieurs manches en fonction du temps restant.

Ces exemples de parcours sont à adapter en fonction du niveau des patineurs. Il est possible d'envisager des obstacles pour « passer dessous », « passer dessus »

Les fautes : chaque faute fait perdre la manche à son équipe.

- 2ème faux départ d'un même concurrent.
- Obstruction ou bousculade volontaire.
- Déplacement volontaire d'un plot ou d'obstacle du parcours.
- Passer le témoin en dehors de la zone de relais.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Parvenir à prendre de la vitesse sans se déséquilibrer.
- Parvenir à franchir différentes sortes d'obstacles.
- Parvenir à ne pas bousculer les autres concurrents.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Parcourir la totalité du circuit en passant tous les obstacles.

### COMPÉTENCES VISÉES :

- Être capable d'accélérer en patins et de dépasser la peur de la chute.
- Être capable de gérer sa vitesse en fonction des obstacles.
- Être capable de sauter, de se baisser, de virer à droite et à gauche en patins.

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Conseils : travailler des éléments isolés : enjambements frontaux et latéraux de lattes, sauts pieds joints, slaloms et virages des deux côtés, freinages pour l'arrivée .

### MATÉRIELS :

- Petit matériel pédagogique pour matérialiser le parcours.
- Sifflet pour le départ.

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

- Cycle 2 : pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort + Respecter les règles de sécurité édictées par l'enseignant-e.
- Cycle 3 : conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.



# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE



## ATELIER EXPRESSION – DANSE

Objectif : Réaliser un enchaînement chorégraphié en patins.

### CONSIGNES :

Les équipes disposent de 10' pour préparer un enchaînement simple comprenant au moins une position de début, une figure (possibilité d'en faire 2 ou 3) et une position de fin.

Le groupe s'aide de la fiche : « Danser en patin » (à imprimer et à donner à chaque groupe).

Chaque équipe présente ensuite son enchaînement d'une minute devant l'autre équipe qui devient un public respectueux et attentif.

Le groupe devra élaborer un déplacement qui pourra être chorégraphié, pour passer d'une étape à une autre. Les déplacements devront être sécurisés.

Le placement dans l'espace pour les positions de début et de fin est libre (le groupe est en ligne, en rond, en pyramide...)

L'enchaînement collectif devra durer environ 1 minute et respecter l'espace scénique défini.

But : s'organiser autour des éléments chorégraphiques en gardant l'équilibre et le rythme de la musique.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Parvenir à réaliser les mouvements proposés.
- Parvenir à s'approprier les gestuelles avec son propre style.
- Parvenir à proposer des variantes personnelles.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Réaliser une chorégraphie en groupe en respectant le rythme de la musique.
- Conserver son équilibre tout au long de la séquence.

- Proposer des éléments personnels.

### COMPÉTENCES VISÉES :

- Être capable de mémoriser une séquence dansée.
- Être capable de s'organiser collectivement pour créer une phase dansée.
- Se décentrer du geste de patinage pour s'exprimer, patins aux pieds.
- Proposer des gestuelles variées (debout, au sol, à l'arrêt, en glisse...).

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Conseils : travailler des éléments imposés (accroupis, équilibre sur un patin, tenir un patin et rouler/glisser, faire une ronde à plusieurs...). Ou travailler petit bout par petit bout en repartant toujours du début de la musique pour la faire en entier.
- Variantes : proposer une chorégraphie déjà toute faite, une partie libre individuelle et laisser un temps de travail individuel pour remplir la phrase musicale choisie pour cette partie.

### MATÉRIELS :

- Un système de sonorisation / Musique de 1mn environ

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

- Cycle 2 : s'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs + Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.
- Cycle 3 : mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives + S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions d'observateur + Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.

# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

## FICHE DANSER EN PATINS

Concevoir et présenter un enchaînement collectif d'une minute en restant dans l'espace défini. Vous devez réaliser :

- 1 position de début,
- 1 figure en déplacement (possibilité d'en faire 2 ou 3),
- 1 position de fin.

Les placements pour les positions de début et de fin sont libres (le groupe est en ligne, en rond, en pyramide...). Vous devez réaliser un déplacement chorégraphié, pour passer d'une étape à une autre. Les déplacements devront être sécurisés.

L'enchaînement collectif devra durer environ 1 minute et respecter l'espace de pratique. Vous avez 10' pour vous préparer.

### POSITION DE DÉBUT



### FIGURE(S) À RÉALISER

Possibilité d'en faire 1 ou 2 ou 3  
Pensez à tourner et à vous déplacer



### POSITION DE FIN



# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE



## ATELIER JEU COLLECTIF – 3 CONTRE 3

Objectif : Faire un match de sport collectif à 3 contre 3.



### CONSIGNES :

Après 5 minutes de prise en main, mise en place de 2 x 5' de match.

2 équipes de 5 : 3 joueurs, 2 remplaçants / ramasseurs de balles qui tournent toutes les minutes, pas de gardien et 1 arbitre.

Après une période de manipulation de la crosse et de la balle, mise en place d'un match. Engagement entre-deux au milieu du terrain.

But : marquer plus de buts que l'équipe adverse. Développer des stratégies pour collaborer avec ses coéquipiers pour remporter le match.

### Fautes :

- Joueur au sol : il ne doit pas jouer la balle ou le palet.
- Pas de déplacement des buts.
- Pas de jeu « dur ».
- Pas de crosse haute (au-dessus des hanches) pour le hockey.
- Pas de jeu à la main.
- Pas de position statique devant le but.

A chaque faute la balle est remise à l'équipe adverse.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Parvenir à faire des passes à ses coéquipiers.

- Parvenir à éviter que la balle ne sorte trop souvent du terrain.
- Parvenir à faire évoluer la stratégie entre chaque partie.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Marquer au moins un but avec son équipe .
- Se replacer défensivement et empêcher l'adversaire de marquer un but.

### COMPÉTENCES VISÉES :

- Être capable de s'organiser collectivement pour mener une action coordonnée soit de défense, soit d'attaque.
- Se décentrer du geste de patinage pour manier la crosse.
- Se décentrer du geste de patinage pour mener des actions collectives.

### CONSEILS ET VARIANTES :

- Conseils : pour le hockey, travailler le maniement de la crosse sur des lignes droites, puis des slaloms, puis des passes à 2 à l'arrêt, puis en avançant vers un but, puis des tirs au but.
- Variantes : avec une balle ou un palet pour le hockey.

### MATÉRIELS :

- 10 crosses par terrain si hockey, sinon un ballon
- 5 balles, 5 ballons ou 5 palets par terrain
- Plots pour délimiter le terrain
- Les buts peuvent être matérialisés par 2 plots.

### COMPÉTENCES DU SOCLE :

- Cycle 2 : accepter l'opposition et la coopération.
- Cycle 3 : accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur + Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.

# ORGANISER LA RSA DÉCOUVERTE

## LES ÉQUIPES

12 équipes sont réparties sur les 6 ateliers.

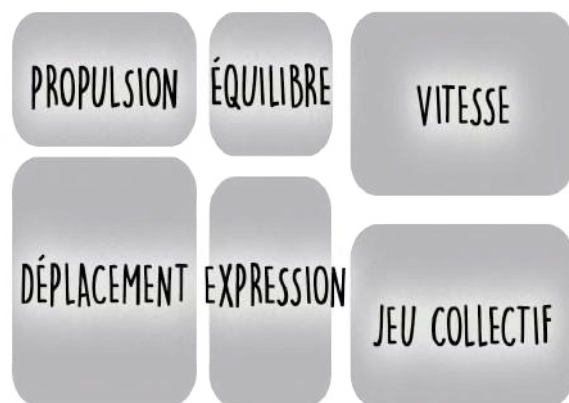
Classe A



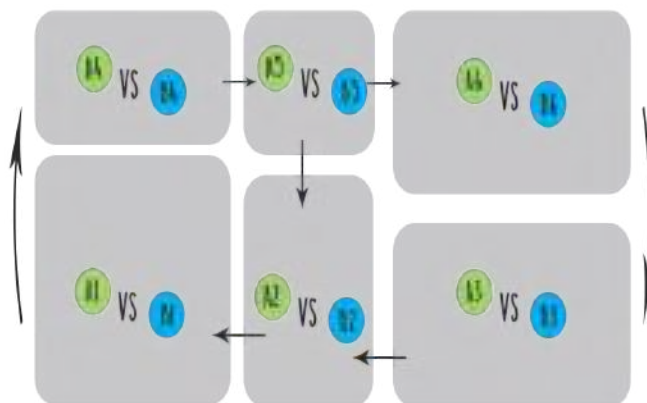
Classe B



## LES ATELIERS



## LES ROTATIONS



## LE TIMING



L'atelier «Vitesse» demande plus de place que les ateliers «Équilibre» et «Propulsion».

De même, l'atelier «Expression» demande moins de place que l'atelier «Déplacement» ou «Jeu Collectif».

Il convient donc d'ajuster les espaces.

Les rencontres n'opposent pas toujours les mêmes équipes.

Respectez la feuille de route afin d'avoir un brassage des équipes.

Retrouvez le planning dans le document :  
« [FEUILLE DE ROUTE RSA DÉCOUVERTE](#) ».

Chaque atelier dure 15 minutes comprenant la mise en place et le jeu.

5 minutes sont consacrées au changement d'ateliers et une pause de 15 minutes est conseillée à la moitié de la rencontre.



# LE MODULE D'APPRENTISSAGE

Fédération Française Roller & Skateboard





# PRÉSENTATION DES HABILITÉS FONDAMENTALES

## HABILITÉS FONDAMENTALES DES ATELIERS PRINCIPAUX

Habilités Difficultés	Se laisser rouler/glisser	Se propulser	S'arrêter	Tourner	S'équilibrer	Franchir un obstacle
*	Mémo-balade (fiche 1)	Endurance déménageur (fiche 2)	Passé à 5 (fiche 8)	Épervier hockey (fiche 5)	Out artistique (fiche 9)	Lapin Chasseur (fiche 7)
**	Danse (fiche 12)	Relais en épingle (fiche 3)	3vs3 (fiche 6)	Pirouette (fiche 11)	Bonne pioche (fiche 10)	Skatecross (fiche 4)

## HABILITÉS FONDAMENTALES DES SITUATIONS PRÉPARATOIRES

Habilités Difficultés	Se laisser rouler/glisser	Se propulser	S'arrêter	Tourner	S'équilibrer	Franchir un obstacle
<p>*</p> <p>↓</p> <p>***</p>	Chariot (3.2) Miroir (10.2) Passé à 2 (6.1) Relais passé à 2 (8.2) Rouler en forme (10.3) Porte ton plot (3.3)	Patinette (3.1) Corps musical (10.1) Course au Trésor (5.1) Création (12.2) Relais Hockey (5.2) Chariot synchro (3.4) Danse imposée (12.3)	Pas touche (1.1) S'accroupir au sol (9.3) Freinage urgence (1.2) Béret ballon (8.1) A moi ! (6.2) Les îles (1.3)	Tourner piétinant (2.1) Tour soi-même (11.1) Loup cerceau (2.2) Autour cerceau (4.3) Sauve la balle (5.3) L'aigle (11.2) Courses croisées (2.3)	Pas chassés (9.1) Expérimenter (12.1) Chaîne pompiers (6.3) Rouler attitude (9.2) Loup pirouette (11.3) Pont aérien (8.3) Toupie (11.4)	La ola (4.1) Chat sauté (7.1) Saut emboîte-plot (4.2) Champs bossés (7.2) Balle prisonnier (7.3)

# FONCTIONNEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

Ils s'adressent aux élèves de C2-C3.

Les ateliers visent 2 objectifs :

- L'acquisition des habiletés fondamentales pour rouler/glisser autour de 12 ateliers au choix ;
- La préparation de la rencontre sportive finale autour d'activités à faire en classe.

Pour acquérir les habiletés fondamentales, 12 ateliers principaux sont proposés. Il s'agit de situations ludiques collectives appartenant à une des 3 familles suivantes :

- Ateliers de déplacement (4 ateliers de 1 à 4) ;
- Ateliers d'expression artistique (4 ateliers de 5 à 8) ;
- Ateliers de jeux collectifs (4 ateliers de 9 à 12).

Pour chacun des 12 ateliers, une série de 3 situations préparatoires (exercices complémentaires et variantes) est proposée pour inspirer l'enseignant-e. Au total, ce sont donc  $12 \times 4 = 48$  situations ludiques qui sont proposées. Chacune de ces 48 situations met l'accent sur une des 6 habiletés fondamentales suivantes :



Se laisser rouler/glisser



Se propulser



S'arrêter



Tourner



S'équilibrer



Franchir un obstacle

Les niveaux de difficulté de chaque atelier sont indiqués par 1 étoile (facile), 2 étoiles (moyen) ou 3 étoiles (difficile). L'enseignant-e a donc tout loisir de construire une approche par les 6 habiletés fondamentales en mixant par exemple les familles d'ateliers (déplacement, expression et jeux collectifs) et en s'appuyant sur la progressivité proposée.

Le classement de chaque atelier dans les 6 habiletés fondamentales du savoir rouler-glisser est une suggestion pour aider les enseignants à faire un choix plus rapide parmi le panel de situations proposées dans la construction de leurs séquences. Evidemment chaque atelier est complexe et mobilise bien souvent une plus large diversité d'habiletés fondamentales que celle suggérée.

# LES SÉANCES DE PATINAGE

## SÉANCES DE PATINAGE

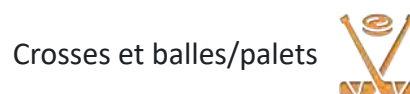
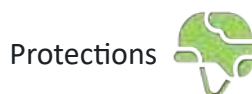
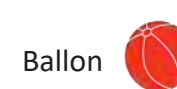
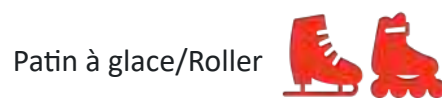
Après la RSA découverte, les élèves s'engagent dans une pratique régulière du roller et/ou du patin à glace avec leur enseignant-e. 12 fiches exercices sont disponibles, elles comprennent les objectifs du patineur avec des variantes en fonction du niveau des pratiquants.

Lors de la RSA finale, une chorégraphie collective est à réaliser. Une fiche intitulée « Je danse » est disponible en annexe.

Il est souhaitable que les élèves travaillent par atelier et que des rotations soient effectuées, afin d'éviter l'ennui, de favoriser l'autonomie, l'entraide, et de prolonger le fonctionnement vu en RSA découverte.

## LES PICTOGRAMMES

Pour chaque atelier principal, vous retrouverez les pictogrammes ci-après :



L'enseignant-e disposera d'outils d'évaluation dont la mise en œuvre reste libre.

Quelques propositions :

- Fiche de suivi individuel par l'enseignant-e ;
- Affichage collectif et chacun inscrit son nom lorsqu'il a atteint l'objectif ;
- Carnet de progrès où l'élève colle l'image de l'objectif atteint ;
- ...



# I. LA MÉMO-BALADE

## BUT DE L'ATELIER :

Se promener en groupe dans l'espace en reproduisant un parcours mémorisé.

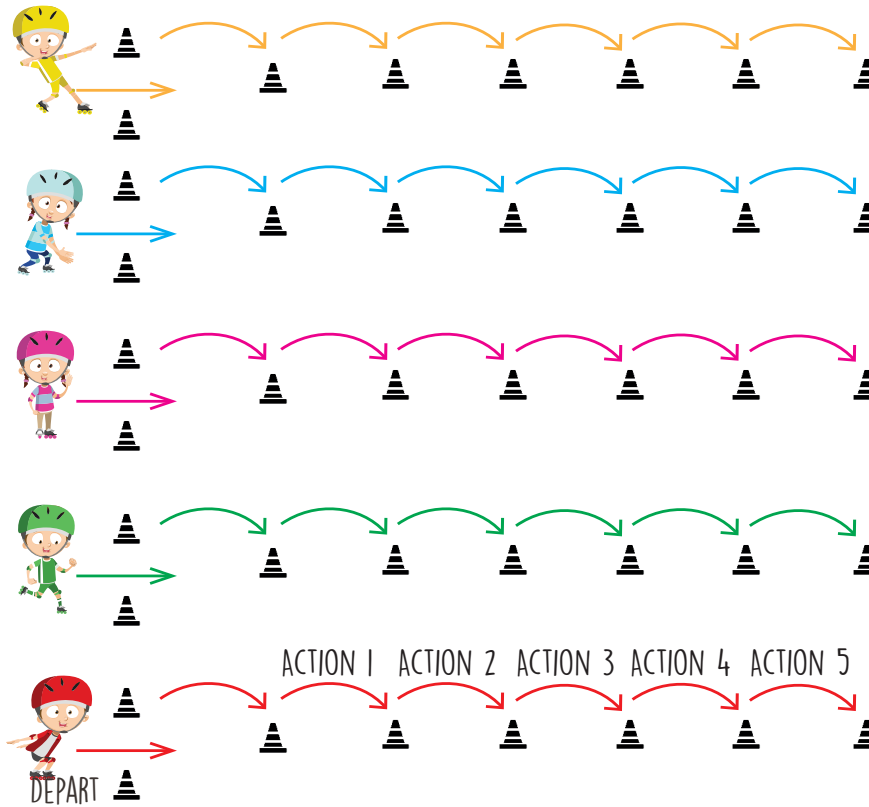
## CONSIGNE :

Une équipe invente un parcours rectiligne en choisissant l'ordre de réalisation des 5 actions suivantes :

- S'accroupir,
- Rouler/glisser sur un pied,
- Rouler/glisser en arrière,
- Faire des citrons en avant,
- Sauter.

Le parcours est réalisé par l'équipe en ligne (les uns à côté des autres) et non en colonne (les uns derrière les autres). Le parcours est présenté à l'autre équipe, qui doit le reproduire à l'identique.

On change ensuite les rôles. L'équipe qui a le mieux reproduit remporte la manche.



## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots
- Chronomètre
- Patins et protections (1 set par enfant)



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER:

1. Un animateur propose le parcours.
2. Ajouter à la reproduction fidèle du parcours, un temps moyen à réaliser.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Autoriser l'exécution de gestes techniques non précisés (arrêts, slaloms, croiser...) pénalisés par un point en cas d'échec.
2. Imposer des temps de regroupement en étoile, en ronde, face à face, dos à dos, en colonne, une arrivée groupée.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Rouler/glisser ensemble
- Mémoriser un parcours
- Gagner le défi contre l'autre équipe

# VERS LA MÉMO-BALADE

## I.1 : PAS TOUCHE !



Par deux les patineurs se suivent à 2 ou 3 mètres d'écart.

A vitesse très modérée, lorsqu'il le souhaite, le premier doit s'arrêter en pas alternés et patins convergents (chasse neige) ou freinage traditionnel (avec le frein arrière).

Le but du premier est que le second s'arrête trop tard et donc qu'il finisse par le toucher.

Le but du second est donc de s'arrêter avant de toucher le premier.

Lorsque le second échoue et touche le premier, ils changent de rôle.

## I.2 : FREINAGE D'URGENCE



Les enfants répartis dans l'espace se propulsent en patinette (un patin reste au sol tandis que l'autre alterne les poussées).

Au signal de l'animateur, ils doivent s'arrêter en plaçant le patin propulseur en T, derrière le patin qui restait au sol.

Le dernier patineur qui s'arrête marque 1 point (ou récupère une coupelle).

A la fin, le patineur qui a le moins de points a gagné.

## I.3: LES ÎLES



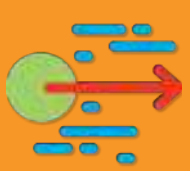
A une extrémité du terrain, une zone matérialise la plage sur laquelle sont entassés des chasubles (le butin).

A l'autre bout du terrain, une zone rectangulaire représente le bateau. Au milieu du terrain, deux zones de 2 mètres sur 2 mètres où figurent les îles.

Une équipe de patineurs (membres de l'équipage) doit ramener le butin à son bateau en passant par les îles si besoin, pour éviter les crocodiles.

Les autres patineurs sont des crocodiles qui naviguent entre les îles pour les attraper.

Tout marin « croqué » par un crocodile doit rapporter son trésor au point de départ et recommencer le parcours.



## ATELIER DÉPLACEMENT

# 2. L'ENDURANCE DÉMÉNAGEUR

### BUT DE L'ATELIER :

Vider la caisse de sa propre équipe et remplir celle de l'équipe adverse.

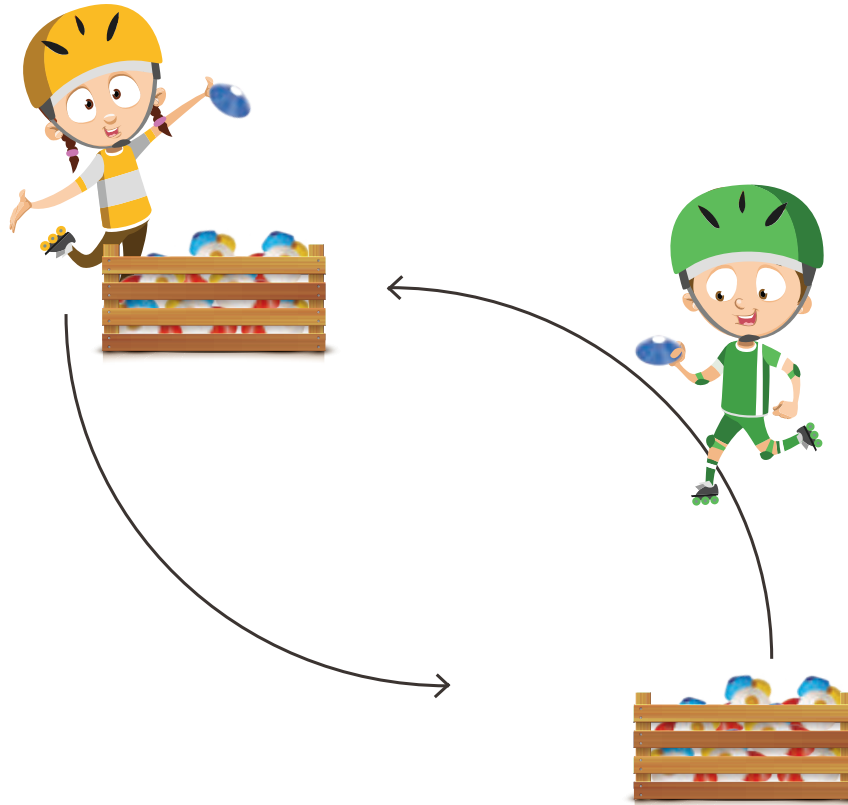
### CONSIGNE :

Au top départ, les patineurs de chaque équipe s'élancent en prenant chacun un objet dans leur base et le déposent à l'opposé du circuit dans la base de l'équipe adverse.

A la fin du temps imparti, l'équipe qui a le moins d'objets dans sa caisse remporte la manche.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Rouler/glisser sans s'arrêter
- Vider la caisse de son équipe
- Respecter les règles et le parcours
- Gagner le plus grand nombre de manches



### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots, bouchons ou autres objets
- Patins et protections (1 set par enfant)

### VARIANTES

#### POUR SIMPLIFIER:

1. Augmenter la taille du parcours.
2. Diminuer le temps imparti.

#### POUR COMPLEXIFIER :

1. Diminuer la taille du parcours.
2. Augmenter le temps imparti.
3. Proposer un parcours en aller-retour obligeant à freiner et faire demi-tour : chaque équipe circule dans une zone séparée de chaque côté de l'axe de l'aller-retour. Les 2 bases sont aux extrémités de cet axe.



# VERS L'ENDURANCE DÉMÉNAGEUR

## 2.1 : TOURNER EN PIÉTINANT



D'abord sur place en position patins parallèles, lever et ouvrir le patin gauche pour former un T avec le patin droit puis lever et ouvrir le patin droit pour revenir en position de départ : on a fait  $\frac{1}{4}$  de tour.

Répéter l'opération plusieurs fois puis changer de sens en commençant par le patin droit.

Ensuite faire la même chose en essayant de tourner de la même façon autour d'un cerceau en roulant/ glissant un peu plus.

On peut proposer un petit parcours avec plusieurs cerceaux à enchaîner en alternant les tours vers la gauche et vers la droite autour des cerceaux.

Dans un cerceau sur 2 se trouve un plot que l'enfant doit prendre tout en tournant et déposer dans le cerceau suivant.

## 2.2 : LOUP CERCEAU



Proposer un jeu du loup où chaque enfant tourne autour d'un cerceau (1 par enfant) dans lequel est posé un plot pendant qu'un enfant est loup. Un réservoir de plots de couleurs est à disposition.

Au départ tous les enfants ont un plot de couleur rouge par exemple.

Au signal les enfants doivent prendre le plot dans le cerceau et aller obligatoirement déposer ce plot en tournant autour d'un autre cerceau.

Le loup ne peut toucher que les enfants qui ont encore le plot en main.

On donne à ceux qui sont touchés, un plot d'une autre couleur, jaune par exemple, et ainsi de suite jusqu'à 4 couleurs.

Les enfants qui auront encore le plot de couleur rouge seront les gagnants.

## 2.3: COURSES EN CROISÉS



Plusieurs couloirs (4 ou 5) de départ sont installés en ligne droite.

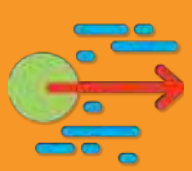
Au départ de chaque couloir, on trace à la craie plusieurs lignes perpendiculaires à l'axe de déplacement et espacées de 20cm chacune.

Au départ, chaque enfant est positionné de côté derrière la première ligne.

Au top départ, les enfants franchissent les lignes tracées en marchant en pas croisés.

Un arbitre les fait recommencer si le coureur marche sur une des lignes tracées à la craie. Le premier arrivé a gagné.

On peut changer de sens. On peut faire idem ensuite en patinant réellement en croisés autour de petits ou moyens cercles sur 3 ou 4 tours du cercle. On peut changer de sens.



## ATELIER DÉPLACEMENT

# 3. LE RELAIS EN ÉPINGLE



### BUT DE L'ATELIER :

Terminer le relais le plus rapidement possible.

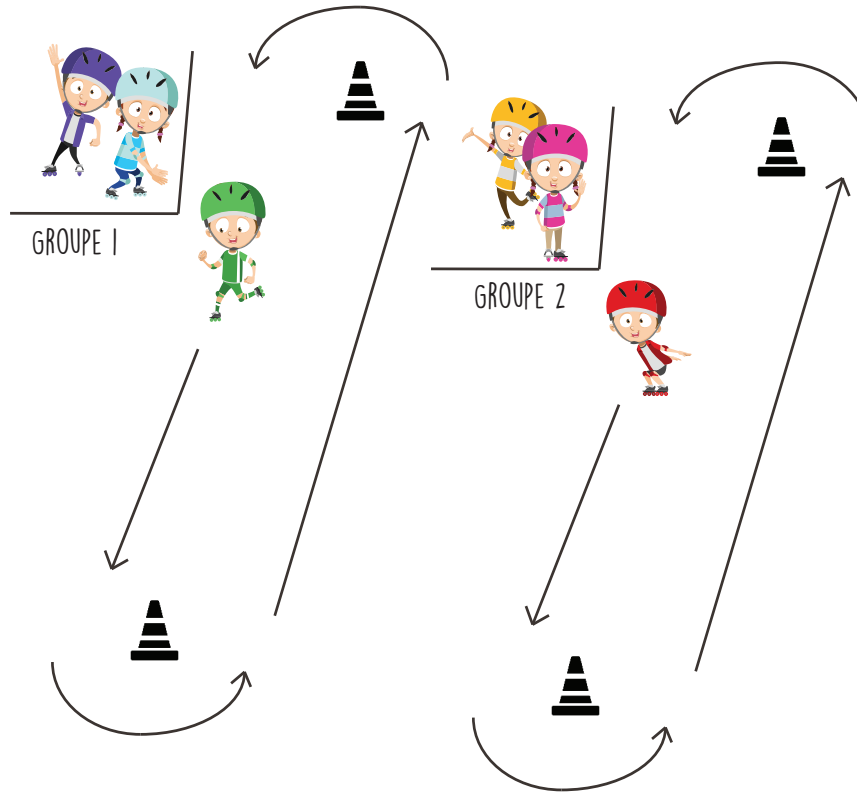
### CONSIGNE :

Au signal le premier de chaque équipe s'élançe pour aller contourner le plot de sa couleur qui se trouve devant lui puis patine jusqu'au suivant et passe le relais au deuxième.

Les élèves qui sont passés doivent s'asseoir derrière leur colonne. Il faut qu'il y ait le même nombre de passages par équipe.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Terminer en premier
- Se propulser, virer



### VARIANTES

#### POUR SIMPLIFIER:

1. Élargir les couloirs.

#### POUR COMPLEXIFIER :

1. Introduire des haies, des slaloms, des témoins.
2. Augmenter le nombre de passages.
3. Augmenter les distances.
4. Introduire une zone de transmission de témoin (6ème plot).
5. Patiner en arrière

### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots, bouchons ou autres objets
- Patins et protections (1 set par enfant)



# VERS LE RELAIS EN ÉPINGLE

## 3.1 : LA PATINETTE



Sur un aller-retour, le patineur doit se propulser en poussant du patin droit uniquement et en gardant le patin gauche au sol à l'aller et inverser au retour.

Le but est de faire le moins de poussées possibles pour apprendre à laisser rouler/glisser sur le patin porteur.

Lancer un challenge à la classe entière pour réduire son total de poussées entre 2 ou 3 essais.

Le faire en concours par équipes.

Le faire sur un tour, en 8, en marche arrière.

## 3.2 : LE CHARIOT



Par 2, un patineur pousse l'autre qui se laisse rouler/glisser en position de base.

Le pousseur (propulseur) effectue 6 poussées et doit se laisser rouler/glisser avec le premier. A l'endroit où le duo s'arrête, on change les rôles.

Effectuer un parcours avec le moins de changements possible.

Le faire en tirant le patineur qui se tient à un cerceau tenu mains dans le dos par le tireur.

Le patineur poussé (ou tiré si fait avec le cerceau) roule/glisse sur 1 patin. Faire une course de chariots.

## 3.3: PORTE TON PLOT



En portant un plot dans les mains, faire 4 poussées d'élan, se laisser rouler/glisser en position de base en alignant ligne d'épaules, genoux et pointes de pieds, patins droits pour aller le plus loin possible.

Poser le plot à l'endroit où on s'arrête. Proposer un parcours à réaliser avec le moins d'essais possibles.

Le patineur recule de 4 pas pour reprendre de l'élan et se laisse rouler/glisser à nouveau après avoir récupéré son plot et ainsi de suite jusqu'au bout du parcours.

Le faire en laissant rouler-glisse sur 1 patin. Le faire en marche arrière.

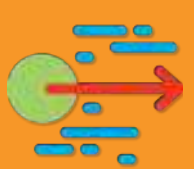
## 3.4 : CHARIOT SYNCHRO



Chaque équipe forme 2 binômes partenaires. Au sein d'un binôme, il y a un pousseur et un poussé. Au top départ, les binômes partenaires s'élancent du même endroit en sens opposé sur un parcours circulaire.

Ils doivent se rejoindre dans une zone à l'opposé du départ et se taper dans les mains. Ils marquent un point s'ils arrivent en même temps dans la zone. Puis ils font demi-tour et refont la même chose vers la zone de départ...etc... A l'issue du temps, on compte les points.





# ATELIER DÉPLACEMENT

## 4. LE SKATE/ICECROSS



VARIANTES

### BUT DE L'ATELIER :

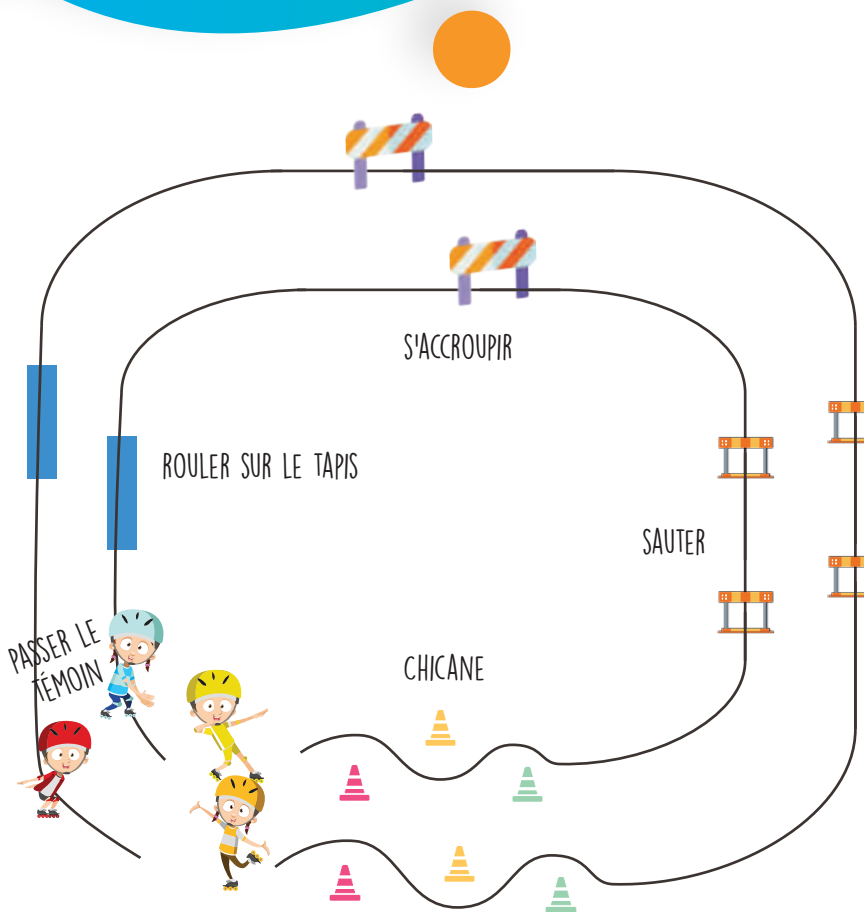
Rempoter une course d'obstacles en relais.

### CONSIGNE :

Au top départ, un concurrent par équipe s'élance sur un parcours d'obstacles avec un témoin en main (chicanes, sauts, accroupissements, franchissement de tapis).

Au terme du tour, ils transmettent le témoin à leur équipier respectif et ainsi de suite.

Toute erreur est sanctionnée d'un tour sur soi-même par l'arbitre de parcours.



### POUR SIMPLIFIER:

1. Réduire la taille ou la difficulté des obstacles du parcours.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Augmenter la taille et la difficulté du parcours.

2. Récupérer un objet disposé sur le parcours (ex : bouchons de bouteille dans un seau) qui permettent de supprimer un relais (ex : 5 bouchons = 1 tour en moins à effectuer). Limiter le nombre d'objets qu'on peut ramasser par prise.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Nombre de manches gagnées
- Respect des règles et du parcours

### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots, bouchons ou autres objets
- Patins et protections (1 set par enfant)
- 1 témoin par équipe



# VERS LE SKATE/ICECROSS

## 4.1 : LA OLA



Les enfants se tiennent tous par la main (en ligne ou en cercle). Un patineur est désigné pour se déplacer devant les enfants.

A son passage, le premier enfant s'accroupit sur les talons puis se relève pour entamer une ola puis les autres enchaînent les uns après les autres pour faire la plus belle ola possible en essayant de la faire de façon coordonnée avec le patineur désigné qui longe la « ola ». En fin de ligne, l'enfant prend une place dans le rang et celui qui est au bout devient le passeur.

On peut le faire ensuite en roulant/glissant un peu sans le patineur désigné qui passe: soit d'un bout à l'autre de l'espace si les enfants sont disposés en ligne, soit en rond si disposition en cercle.

On peut ensuite complexifier, les enfants sont l'un à côté de l'autre, (en ligne ou en cercle), sans se tenir la main. Ils font la ola en sautant pieds joints au lieu de simplement s'accroupir.

## 4.2 : LE SAUT EMBOÎTE-PLOTS



Plusieurs équipes s'affrontent sur un relais en aller-retour.

A l'aller, un patineur de chaque équipe s'élançait et doit ramasser un plot dans chaque main (plots disposés l'un à droite, l'autre à gauche, et en nombre suffisant, soit 2 plots par enfant) puis sauter par-dessus une barre au sol ou à faible hauteur.

L'enfant emboîte les 2 plots l'un dans l'autre après le saut si possible puis les repose dans un cerceau dont il fait le tour avant de rejoindre son équipe pour passer le relais.

## 4.3 : AUTOUR DU CERCEAU



Des cerceaux de différentes couleurs sont disposés sur l'espace de pratique.

Les enfants patinent à leur gré dans tous les sens.

A sa guise, l'animateur annonce une couleur de cerceau.

Les enfants doivent alors venir faire un tour complet du cerceau de la couleur désignée le plus vite possible.

Le dernier enfant qui a fait son tour est prisonnier dans le cerceau jusqu'à ce qu'un patineur vienne faire le tour de son cerceau.

On peut jouer en comptabilisant le nombre de fois où chacun a été fait prisonnier (en donnant à chaque emprisonnement une chasuble ou un plot qu'il doit garder en main par exemple).





# ATELIER JEUX COLLECTIFS

## 5. L'ÉPERVIER AVEC CROSSES

### BUT DE L'ATELIER :

Traverser un espace en conduisant la balle sans être intercepté.

### CONSIGNE :

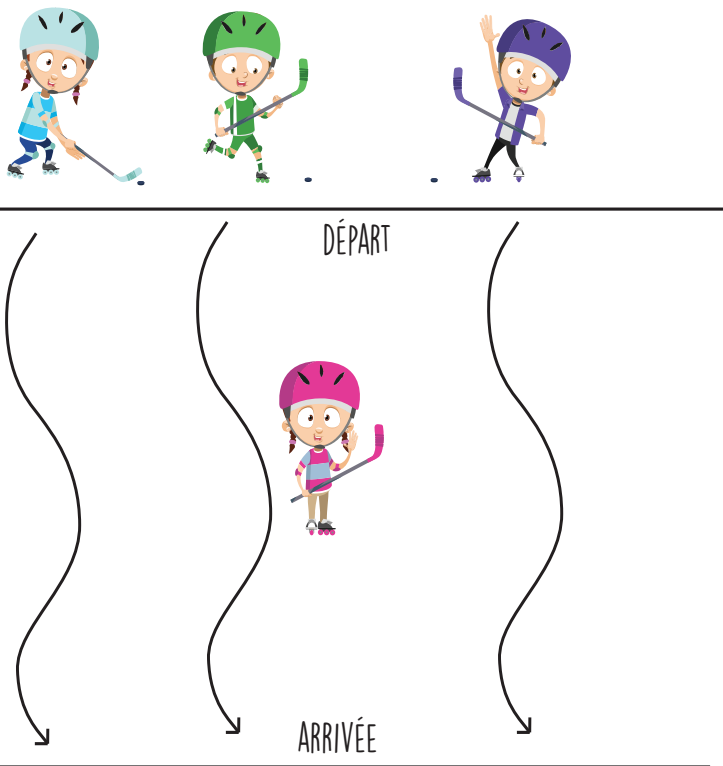
Alignés dans la largeur, les lapins ont chacun une crosse et une balle et doivent, au signal, traverser la longueur en conduisant leur balle (sans tirer).

Devant eux, un épervier équipé d'une crosse seulement doit intercepter les balles pour capturer les lapins. Les lapins dont la balle a été interceptée deviennent éperviers.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lapins.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Conduite de balle pour les lapins
- Interception des balles pour les éperviers



### VARIANTES

#### POUR SIMPLIFIER:

1. Réduire le nombre d'éperviers.
2. Remplacer les balles par un objet non-roulant (anneau, palet...).
3. Réduire la zone de passage des lapins par une chicane.

#### POUR COMPLEXIFIER :

1. Mettre les lapins par 2 avec une seule balle et leur imposer de se faire des passes pour traverser l'espace.

### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Patins et protections (1 set par enfant)
- Autant de crosses et de balles que de joueurs (peut aussi se faire avec un bâton et des cerceaux).



# VERS L'ÉPERVIER AVEC CROSSES

## 5.1 : LA COURSE AUX TRÉSORS



Les enfants sont répartis en plusieurs équipes et sont tous placés du même côté de l'espace d'évolution.

A l'opposé se trouve un stock de balles (compter environ 3 balles par enfant) qu'il faudra ramener dans le camp de son équipe.

Tous les enfants partent en même temps et doivent ramener un maximum de balles dans leur camp.

On peut ajouter un défenseur qui tente de récupérer les balles ou bien mettre des obstacles sur le parcours.

## 5.2 : LE RELAIS AVEC CROSSES



Plusieurs équipes s'affrontent sur un relais de conduite de balle.

On peut disposer le parcours de la façon suivante par exemple :

- Un slalom (soit l'enfant passe à côté et conduit seulement la balle dans le slalom, soit il passe avec la balle, soit il passe dans le slalom en faisant suivre la balle sur le côté du slalom),
- Un tir au but,
- Une récupération de la balle,
- Un demi-tour,
- Une passe au suivant qui démarre,
- Un retour derrière son équipe.

Soit on comptabilise les buts réussis, soit la première équipe qui fait X passages a gagné

## 5.3: SAUVER LA BALLE



Une équipe d'enfants « A » dispose d'un stock de balles (compter environ 3 balles par enfant).

Chaque enfant de l'équipe « A » conduit une balle dans l'espace d'évolution.

L'autre équipe « B » doit essayer de récupérer ces balles pour les ramener dans son camp.

Les joueurs de l'équipe « A » qui perdent leur balle vont en chercher une dans leur stock.

A la fin du temps imparti, on comptabilise les balles récupérées par l'équipe « B » et on change les rôles.

# 6. LE HOCKEY 3 VS 3

## BUT DE L'ATELIER :

Réaliser une performance collective en hockey.

Respecter les règles.

Arbitrer un match.

## CONSIGNE :

Après un entre-deux, les 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent pour marquer des buts pendant 5 à 7 min sur un terrain de 20mx10m. Le match se joue sans gardien avec une balle.

Taille des buts : 1 mètre

Les joueurs sont remplacés soit à chaque but, soit toutes les minutes. Pour chaque faute, la balle est rendue à l'équipe adverse.

Les fautes sont :

- Sortie de terrain
- Crosse au-dessus de la ceinture
- Jeu au sol au patin ou à la main
- Jeu dur



## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots
- 6 Crosses et 1 balle par terrain
- Patins et protections (1 set par enfant)



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER:

1. Faire des équipes de 2 joueurs.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Faire des équipes de 4 joueurs dont un gardien de but.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner le match

### RÈGLES ESSENTIELLES :



Pas de jeu à la main



Pas de jeu au sol



Pas de jeu dur



Pas de crosse haute



Pas de jeu au pied

# VERS LE HOCKEY 3 VS 3

## 6.1 : LA PASSE À 2



Par 2, les élèves doivent traverser le terrain en se faisant des passes.

On peut le faire en relais en équipe, plusieurs binômes formant une équipe.

Dans ce cas, on ajoute des plots sur un axe séparant les 2 couloirs où avancent les 2 enfants, ceux-ci devant réaliser leurs passes entre chaque plot.

## 6.2 : À MOI !



Par 2, un enfant dispose d'une balle, l'autre non.

Au signal, le « propriétaire » du moment protège sa balle le plus longtemps possible et l'autre tente de s'en emparer.

A la fin du temps, les binômes changent et celui qui est en possession de la balle reste.

Variante : un propriétaire qui a perdu sa balle devient récupérateur avec les autres récupérateurs (en surnombre petit à petit) jusqu'à ce que le dernier propriétaire ait perdu sa balle.

## 6.3: LA CHAÎNE DE POMPIERS



2 équipes s'affrontent. Le terrain est divisé en longueur en autant de zones qu'il y a de joueurs dans les équipes.

Un joueur par équipe dans chaque zone donc 2 joueurs par zone, un pompier et un défenseur.

La balle est donnée au joueur de l'équipe des pompiers située dans la première zone.

Au signal, il doit se démarquer du défenseur et faire une passe à son coéquipier situé dans la zone la plus proche.

Ainsi de suite jusqu'à ce que la balle ait atteint ou non la dernière zone sur un temps imparti. L'équipe des défenseurs doit tenter de l'intercepter. Puis on alterne.

L'équipe qui a gagné est celle qui a réussi à passer le plus de zones sur le temps imparti.

# 7. LE LAPIN CHASSEUR

## BUT DE L'ATELIER :

Sauter et esquiver.

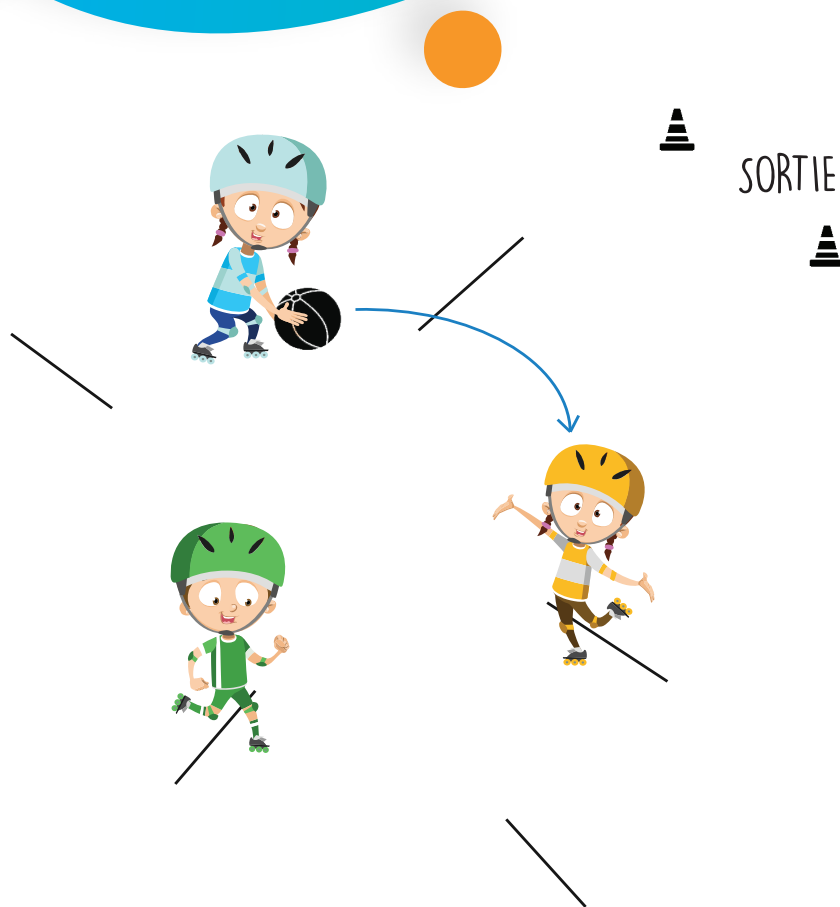
Collaborer pour toucher une cible mobile.

## CONSIGNE :

Une équipe de lapins et une équipe de chasseurs se disputent le jardin. Les lapins doivent sauter par-dessus des barres pour marquer des points (=ramasser des carottes) et sortir de la zone de jeu par une porte définie quand ils le souhaitent mais surtout avant de se faire toucher par le ballon que lancent les chasseurs.

Les chasseurs tentent de toucher les lapins avec un ballon avant que ceux-ci ne sortent pour leur faire perdre toutes leurs carottes. Le chasseur porteur de balle doit s'immobiliser. Le lapin touché perd tous ses points et sort de l'aire.

Le jeu démarre quand un lapin lance la balle dans l'aire de jeu. Quand tous les lapins sont sortis ou touchés on additionne leurs points et on échange les rôles des équipes.



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER:

1. Augmenter le nombre de joueurs de chaque équipe selon la difficulté des lapins ou des chasseurs.

2. Pour les lapins : remplacer les barres par des lignes.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Pour les lapins : augmenter la hauteur des barres, attribuer un plus grand nombre de points pour des barres plus hautes.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Sauter
- Esquiver

## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Plots, barres, lattes
- 1 ballon par terrain
- Patins et protections (1 set par enfant)



# VERS LE LAPIN CHASSEUR

## 7.1 : LE CHAT SAUTÉ



Dans une équipe, les loups ont chacun un ballon ; dans l'autre les chats, ont chacun une barre.

Les loups doivent toucher les chats en leur lançant le ballon dessus pour les immobiliser.

Les chats touchés s'assoient par terre et posent leur barre à côté d'eux.

Ils peuvent être délivrés par leurs coéquipiers si ceux-ci sautent par-dessus leur barre au sol.

Les loups gagnent si tous les chats sont assis en même temps.

Les chats gagnent s'ils ne sont pas tous assis à la fin du temps.

## 7.2 : LE CHAMPS DE BOSSES



Les sauteurs doivent traverser un parcours avec des sauts.

Chaque saut réussi rapporte 1 point et chaque traversée du champ par un sauteur rapporte 1 ou 2 point(s) à l'équipe des sauteurs.

Pendant ce temps, les chasseurs, répartis sur le parcours à leur guise, doivent toucher le sauteur en lui lançant le ballon dessus pour l'empêcher d'amasser davantage de points.

Le chasseur porteur de balle doit s'immobiliser.

Le sauteur touché est éliminé mais garde les points marqués avant d'être touché et le sauteur suivant peut commencer.

Le jeu démarre quand un sauteur lance la balle dans l'aire de jeu.

## 7.3: LA BALLE AUX PRISONNIERS SAUTEURS



L'espace est divisé en 2 camps. Au fond de chaque camp se trouve une zone « prison ».

2 équipes A et B se placent chacune dans leur camp et ne peuvent pas en sortir. La balle est donnée à l'équipe A qui peut se faire des passes puis tenter de toucher un joueur B en lui lançant le ballon dessus.

S'il est touché, le joueur B part dans la prison de l'équipe A avec le ballon sauf s'il a réussi à sauter au moment d'être touché et/ou à attraper la balle cela lui évite la prison.

Un joueur en prison peut alors tenter de toucher un joueur A pour se délivrer ou bien renvoyer le ballon à son équipe par-dessus le camp de l'équipe A.

Un joueur n'est pas touché s'il parvient à sauter au moment d'être touché, à attraper la balle ou bien si un rebond a lieu avant.





## ATELIER JEUX COLLECTIFS

# 8. LA PASSE À 5

### BUT DE L'ATELIER :

Se faire des passes sans être intercepté par l'équipe adverse.

### CONSIGNE :

Sur un terrain de 15m x 15m minimum et pendant 5mn, deux équipes s'affrontent. Le ballon est donné à une des deux équipes qui doit alors se faire 5 passes sans se faire intercepter par l'autre équipe. Une série de 5 passes marque 1 point. L'équipe compte à haute voix.

A chaque faute, le ballon est donné à l'équipe adverse. Les fautes :

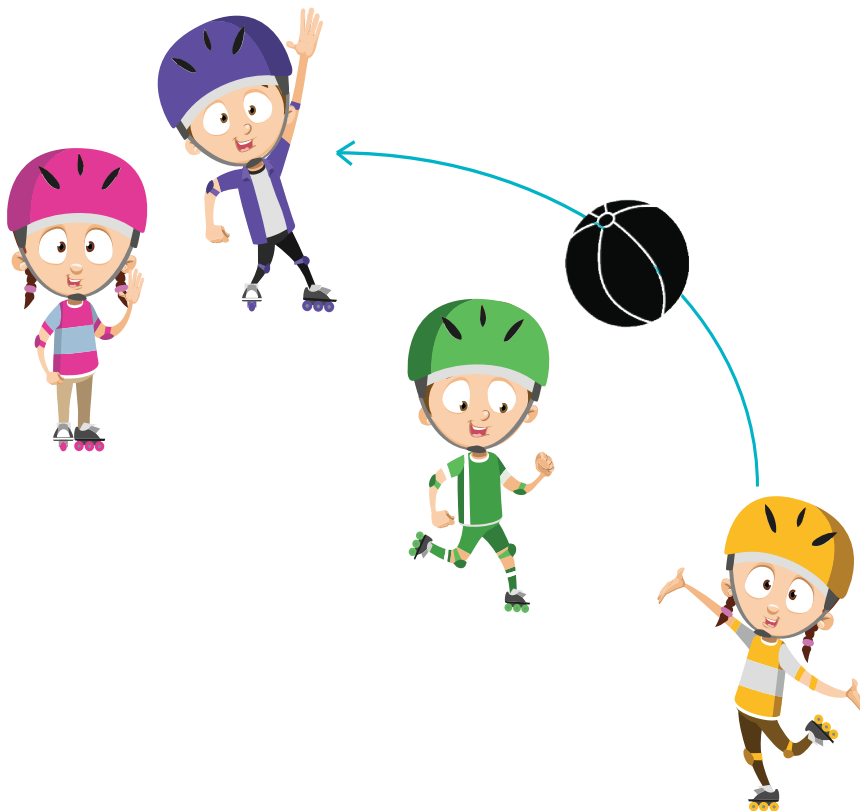
- La passe au passeur précédent
- Le ballon sort du terrain
- Le ballon touche le sol.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Précision des passes
- Se placer, se démarquer
- Marquer le plus de points possibles

### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Un ballon par terrain
- Patins et protections (1 set par enfant)



### VARIANTES

#### POUR SIMPLIFIER:

1. Les équipes jouent sur 2 espaces distincts avec un seul intercepteur de l'équipe adverse.
2. Sur 2 espaces, sans intercepteur, l'équipe gagne si elle réussit 10 passes la première.

#### POUR COMPLEXIFIER :

1. A chaque réception de passe, l'enfant doit s'immobiliser.



# VERS LA PASSE À 5

## 8.1 : LE BÉRÊT BALLON



2 équipes se font face, chacune à une extrémité de l'espace d'évolution au centre duquel est disposé un ballon.

Les joueurs de chaque équipe s'attribuent un numéro.

L'animateur appelle à chaque fois au minimum deux numéros.

Les numéros appelés sortent de leur camp pour récupérer le ballon les premiers et tenter de le ramener dans leur camp.

Le ballon est donc déplacé en passes (en fixer un minimum de 3 par exemple) et l'équipe qui n'a pas le ballon doit tenter d'intercepter le ballon.

## 8.2 : LE RELAIS DE PASSES PAR 2



Par 2, les élèves doivent traverser le terrain en se faisant des passes avec un rebond.

On peut le faire en relais en équipe, plusieurs binômes formant une équipe.

On peut ajouter des plots sur un axe séparant les 2 couloirs où avancent les 2 enfants et obligeant les enfants à se faire des passes entre chaque plot.

## 8.3: LE PONT AÉRIEN



Deux équipes : les ravitailleurs et les gardiens.

Dans une zone centrale de 2m de diamètre, un enfant de l'équipe des ravitailleurs, le réceptionneur, doit réceptionner les passes de ses équipiers pour faire gagner son équipe.

Autour de cette zone centrale, une zone de défense est installée où est postée l'équipe des gardiens.

A l'extérieur encore de cette zone de défense, se trouve la zone libre où évolue l'essentiel des ravitailleurs.

Les ravitailleurs essaient d'envoyer leurs balles jusqu'au réceptionneur posté dans la zone centrale sans se faire intercepter par les gardiens.

A la fin du temps imparti, on compte le nombre de balles réceptionnées par le réceptionneur.

# 9. LE DÉFI ARTISTIQUE (OUT)

## BUT DE L'ATELIER :

Retenir une chorégraphie.  
Créer des mouvements simples de danse.

## CONSIGNE :

4 à 5 enfants forment un cercle.  
Le 1er enfant se place au centre et propose un mouvement de danse puis revient à sa place.  
Le suivant va au centre puis doit reproduire ce mouvement et en ajouter un et ainsi de suite.

Celui qui échoue obtient la lettre O, puis U, puis T et a perdu (OUT) et le jeu recommence.

Chaque élève doit tester un ordre de passage différent (1er, 3ème, etc.).

## CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Faire preuve de créativité (ou oser/proposer)
- Mémoriser et reproduire l'enchaînement des propositions successives



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER:

1. L'animateur propose les mouvements.
2. Repartir à zéro après 2 ou 3 mouvements enchaînés.
3. Le faire en duel, par 2 sans le cercle.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Faire danser le cercle.
2. Chaque enfant ajoute 2 mouvements à l'enchaînement.
3. Le faire équipe contre équipe avec des mouvements collectifs (sans le cercle).

## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Patins et protections (1 set par enfant)
- Enceinte et musiques



# VERS L'OUT ARTISTIQUE

## 9.1 : PAS CHASSÉS ET CROISÉS À L'ARRÊT



On montre aux enfants une base composée de pas chassés et croisés en musique, puis les enfants sont invités à la compléter par petits groupes par des mouvements de bras, de tête ou de jambes.

## 9.2 : FAIS COMME MOI !



Les enfants sont invités à explorer différentes parties roulées/glissées avec une attitude :

- Sur 2 patins ou 1 seul,
- En position haute ou basse,
- En trajectoire droite ou courbe
  - Rouler/Glisser accroupi,
  - En planche,
  - Sur un patin,
  - En patins décalés,
  - En ajoutant un mouvement des bras au cours de la phase de glisse
- ...

## 9.3 : LA DESCENTE AU SOL



On montre aux enfants une base simple permettant de passer au sol puis de se relever ou de passer du sol à la position debout.

Puis les enfants sont invités à la compléter par petits groupes par des mouvements de bras, de tête ou de jambes.

# 10. LA BONNE PIOCHE

## BUT DE L'ATELIER :

Proposer une chorégraphie collective sur une musique.

## CONSIGNE :

Constituer des groupes (de 2 à 6 enfants) qui « piochent » (tirent au sort) :

- 1 musique,
- 2 inducteurs de sensations (ex : lourd/léger, contracté/relâché)
- 2 inducteurs de niveaux (ex : en bas (accroupi), à mi-hauteur (en flexion), en haut (en extension))
- 2 inducteurs d'espaces (ex : sur une diagonale, en courbe, en ligne droite, dans une zone étroite, dans tout l'espace).

A l'issue d'un temps de préparation de 15 minutes, chaque groupe doit proposer entre 1mn et 2mn de chorégraphie.

## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Patins et protections (1 set par enfant)
- Enceinte et musiques
- Fiches musique et inducteurs de sensations et de zones



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER :

1. Réduire le temps chorégraphique.
2. Rajouter des éléments pour aider à structurer la chorégraphie.
3. Réduire les inducteurs de sensations et/ou de zones.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Augmenter le temps chorégraphique.
2. Associer les groupes 2 par 2.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Faire preuve de créativité
- Mémoriser et reproduire l'enchaînement des propositions successives



# VERS LA BONNE PIOCHE

## 10.1 : LE CORPS MUSICAL



Sur des musiques aux ambiances variées, se déplacer dans l'espace en bougeant comme nous l'inspire la musique.

L'enseignant propose :

- Des inducteurs de sensations :
  - Je danse comme un robot,
  - Je danse toute molle,
  - Je danse en prenant de la place,
  - Je danse recroquevillé,
  - Je fais des lignes brisées,
  - Je fais des courbes
- Des zones imaginaires, matérialisées par des plots par exemple, permettant de changer l'énergie :
  - Zone brûlante,
  - Zone avec épaisseur de glace fine et fragile,
  - Zone avec des obstacles imaginaires,
  - Zone avec un vent tourbillonnant,
  - Zone avec une pente raide.

## 10.2 : LE MIROIR



Par deux, l'un après l'autre, un enfant propose un mouvement ou un enchaînement en se laissant rouler/glisser (en reprenant les recherches de la situation 1), l'autre enfant doit reproduire en miroir.

On peut se déplacer en symétrie par rapport à un axe fixe matérialisé par une ligne.

## 10.3 : SUIVEZ MOI !



Par 3 ou 4, les enfants choisissent une disposition collective (carré, V, ronde, croix...) et un espacement les uns par rapport aux autres.

Puis l'un d'eux est meneur et choisit de faire un déplacement d'abord simple puis éventuellement dansé dans l'espace.

Les autres doivent le suivre en reproduisant au mieux ses mouvements mais aussi en gardant les mêmes espacements qu'au début.

Ils reproduisent plusieurs fois la séquence, puis on change de meneur.



## II. LA PIROUETTE

### BUT DE L'ATELIER :

Faire le plus grand nombre de tours sur soi-même.

### CONSIGNE :

Après un temps d'échauffement, chaque enfant a 3 essais pour faire la pirouette de son choix :

- En piétinant : 1pt par tour (max 2 tours)
- En aigle à 2 (patiner en plaçant ses rollers sur une seule ligne, à 180°, les pieds ouverts) : 2 pts par ½ tour
- En aigle seul : 2 pts par ½ tour
- En toupie (pirouette à 2 pieds) : 4 pts par ½ tour
- En pirouette 1 pied : 5 pts par ½ tour

L'équipe qui fait le plus grand score en ajoutant les points a gagné.

### CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Gagner plus de points que l'autre équipe
- Faire le plus de rotations possibles



### PIROUETTE DE PLUSIEURS FAÇONS



### MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Patins et protections (1 set par enfant)



### VARIANTES

#### POUR SIMPLIFIER :

1. S'initier à l'aide d'un mur ou d'un camarade.
2. Jacques a dit : ¼ de tour à droite, à gauche, position aigle, tour en piétinant, aigle à 2...

#### POUR COMPLEXIFIER :

1. Prendre des formes de corps artistiques (bras en cercles, fléchi, jambe libre tendue).
2. Enchaînement chorégraphique sur place.

### CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Conserver l'alignement vertical
- Rapprocher les bras du centre du corps

# VERS LA PIROUETTE

## 11.1 : TOURNE ET TOURNE



Tourner sur soi-même en positionnant ses patins d'abord en V avec les talons qui se touchent, puis avec les pointes, puis les talons etc.

Le faire d'abord en levant un patin pour faciliter l'engagement de la rotation.

On peut également le faire autour d'un plot avec l'objectif de ne pas se décaler.

Les enfants peuvent le faire à 2 côte à côte, chacun avec son plot : un des deux commence et quand il a fait 3 tours, il passe le relais à l'autre.

On peut demander une attitude dansée.

Tourner à 2. Les enfants se tiennent les mains face à face puis tournent sur eux-mêmes, en poussant sur le pied arrière pour alléger la rotation du pied avant.

## 11.2 : L'AIGLE



Après un court élan en ligne droite, tourner autour d'un plot en aigle.

Pour cela, si on veut tourner vers la gauche, lever le patin gauche et l'ouvrir de façon à le positionner derrière le patin droit, talon contre talon.

Se pencher légèrement vers le centre du virage pour engager la rotation en aigle.

On peut décortiquer le geste à l'arrêt dans un premier temps.

Les enfants peuvent faire un relais en aller-retour en effectuant le demi-tour avec un aigle.

On peut demander une attitude dansée.

## 11.3 : LE LOUP PIROUETTE



Un enfant est loup et doit toucher les autres enfants qui deviennent à leur tour loups. Pour ne pas être touché, l'enfant effectue une pirouette de son choix avant d'être touché. Le loup est alors obligé d'aller toucher un autre enfant.

## 11.4 : LA TOUPIE



A l'arrêt, les pieds parallèles, donner un léger élan de rotation avec les 2 bras pour tourner sur soi-même.

Pour engager la toupie à gauche, le patin gauche, qui recule, s'appuie sur les roues avant tandis que le patin droit, qui avance, se met sur les roues arrière.

On bloque alors rapidement la position et l'écartement des patins.

On peut essayer ensuite de rapprocher les bras du centre du corps pour accélérer la rotation. Puis on effectue la toupie à droite.

On peut demander une attitude dansée.

# 12. LA DANSE

## BUT DE L'ATELIER :

Proposer une chorégraphie collective sur une musique.

## CONSIGNE :

A partir de figures collectives et individuelles proposées, composer collectivement un enchaînement de mouvements dansés d'une minute environ.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Garder l'équilibre
- Synchroniser les mouvements communs
- Respecter le rythme de la musique
- Faire preuve de créativité



## MATÉRIEL À PRÉVOIR :

- Patins et protections (1 set par enfant)
- Enceinte musicale et musique



## VARIANTES

### POUR SIMPLIFIER :

1. Réduire le temps chorégraphique.
2. Proposer une liste de figures à réaliser dans un ordre au choix.
3. Proposer de reproduire une chorégraphie déjà prête.

### POUR COMPLEXIFIER :

1. Augmenter le temps chorégraphique.
2. Imposer des figures plus difficiles à intégrer dans la chorégraphie.

# VERS LA DANSE

## 12.1 : EXPÉRIMENTER DIFFÉRENTES FIGURES POSSIBLES



En cercle, les élèves reproduisent des mouvements proposés par un modèle placé au centre :

- Pas croisés, chassés, mouvements de bras,
- Chevalier servant,
- Roulements d'épaules,
- Pas vers l'avant, vers l'arrière,
- Mouvements de hanche,
- Tourner en ronde,
- Changer de sens, s'accroupir,
- Se rapprocher et s'éloigner du centre,
- Passages au sol accroupi, à genou, assis, couché, tours sur soi-même,
- Mains sur les genoux, planche, Y...

## 12.2 : CRÉER UNE CHORÉGRAPHIE



Par petits groupes, les enfants sont invités à réaliser une production dansée avec comme contraintes : à partir d'une position de départ choisie, des figures avec 3 ou 4 verbes d'actions (tourner, rouler/glisser, etc.).

Les figures peuvent être réalisées :

- A l'unisson (simultanéité de tous les danseurs),
- En alternatif (conversation, question-réponse),
- En successif (les mouvements des danseurs sont exécutés l'un après l'autre),
- En canon (une séquence de mouvements est présentée et réintroduite par d'autres danseurs à intervalles réguliers),
- Une position de fin.

Chaque groupe montre sa production chorégraphique aux autres.

## 12.3: APPRENDRE UNE BASE CHORÉGRAPHIQUE IMPOSÉE



L'animateur impose une entrée, une fin, des éléments chorégraphiques (verbes d'actions), 1 ou 2 organisations (unisson, alternatif, successif, canon).

Les enfants structurent leur chorégraphie de façon libre, dans le temps (maximum 2 minutes), en rajoutant des éléments de leur choix, déjà vécus ou inventés.

Fédération Française Roller & Skateboard



**X LA RENCONTRE  
SPORTIVE ASSOCIATIVE  
FINALE  
PRÉPARATION**

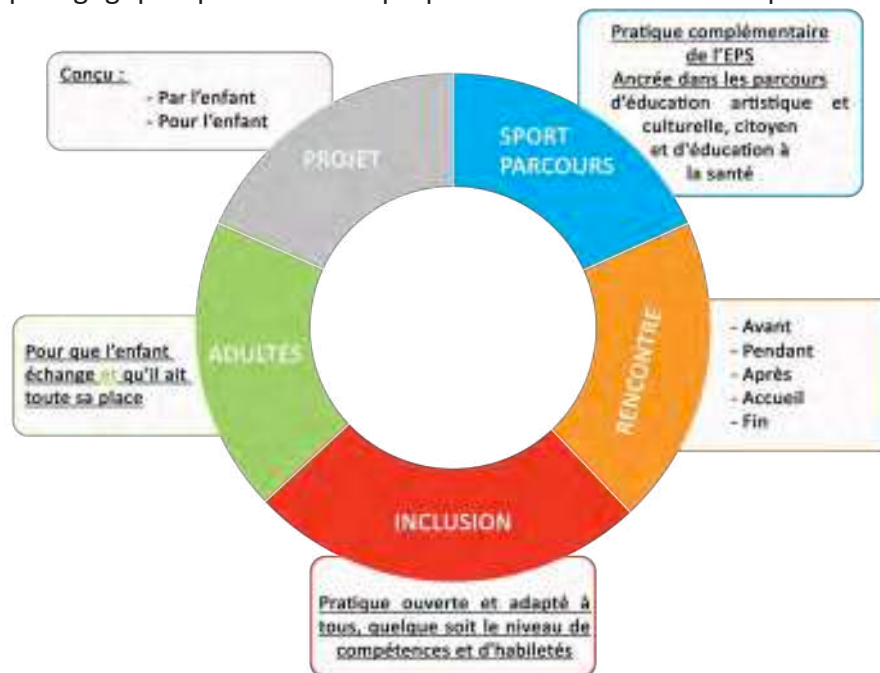


# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

Cette partie s'adresse aux enseignants qui souhaitent s'engager dans le projet ROULER-GLISSER initié par l'USEP, la FFSG, la FFHG et la FFERS.

Vous trouverez dans ce document des fiches pédagogiques permettant la préparation de la Rencontre Sportive Associative Finale (RSA).

Une RSA c'est :



## LE DÉROULEMENT DE LA RSA FINALE

La « Rencontre Sportive Associative Finale » se déroule en 3 temps :

1. La rencontre permet aux élèves de partager une activité qui finalise des apprentissages d'éducation physique et sportive, dans le cadre du projet ROULER-GLISSER.
2. Elle est préparée en amont par les élèves en classe/à l'école. Ces derniers seront alors en charge de l'organisation de certains éléments de la rencontre. La rencontre est donc conçue par l'enfant et pour l'enfant lui-même.
3. Le temps de la rencontre propose des activités à vivre ensemble. Et à la fin, un temps de représentation à visée artistique où chacun-e sera acteur-trice et spectateur-trice.



# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

## LE PARCOURS CITOYEN

Les activités proposées permettent à l'élève de travailler les Items du parcours citoyen de l'élève :

### CULTURE DE LA SENSIBILITÉ

- Identifier et exprimer en régulant ses émotions et ses sentiments
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
- Exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres
- Accepter les différences
- Être capable de coopérer
- Se sentir membre d'une collectivité

### CULTURE DE LA RÈGLE ET DU DROIT

- Respecter les règles communes
- Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique
- Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques
- Comprendre le rapport entre les règles et les valeurs

### CULTURE DU JUGEMENT

- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique
- Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté et réglé
- S'informer de manière rigoureuse
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
- Avoir le sens de l'intérêt général

### CULTURE DE L'ENGAGEMENT

- Être responsable de ses propres engagements
- Être responsable envers autrui
- S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement
- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience civique
- Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail ou sa réflexion grâce à cette démarche

# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

## FORMAT

La RSA Finale se déroule en 2 parties. Dans la première partie, les équipes s'affrontent sur 4 ateliers en passant d'un terrain à l'autre et en alternant les rôles sociaux. Dans la seconde partie, les 2 classes se retrouvent autour d'un moment de danse collective préparée en amont.

Chaque équipe aura sa fiche-type.  
Fiche disponible dans le fichier  
«[FEUILLE DE ROUTE RSA FINALE](#)».

## 4 ATELIERS AVEC ROTATION

- Skatecross/Icecross
- Relais en épingle
- Passe à 5
- 3 contre 3

## 2 TEMPS POUR LA DANSE

- Répétition
- Présentation de la chorégraphie

### Fiche de rotation des ateliers de la RSA FINALE Rouler-Glisser 12 EQUIPES - 6 TEMPS + 2 TEMPS

Classe A A1 A2 A3 A4 A5 A6

Classe B B1 B2 B3 B4 B5 B6



Temps			SKATECROSS	RELAIS EN ÉPINGLE	PASSE A 5	3 CONTRE 3	
13H30							
13H45	Consignes		ARBITRAGE	ARBITRAGE	ARBITRAGE	ARBITRAGE	
PREMIERE PARTIE	14:00	<b>Temps 1</b> 12'	A1 Vs B1	A2 A6 Vs B2	B5 A5 Vs B3	A3 A4 Vs B4	B6
		Transition 3'					
	14:15	<b>Temps 2</b> 12'	A2 Vs B2	A3 A1 Vs B3	B6 A6 Vs B4	A4 A5 Vs B5	B1
		Transition 3'					
	14:30	<b>Temps 3</b> 12'	A3 Vs B3	A4 A2 Vs B4	B1 A1 Vs B5	A5 A6 Vs B6	B2
		Transition 3'					
	14:45	<b>Temps 4</b> 12'	A4 Vs B4	A5 A3 Vs B5	B2 A2 Vs B6	A6 A1 Vs B1	B3
		Transition 3'					
	15:00	<b>Temps 5</b> 12'	A5 Vs B5	A6 A4 Vs B6	B3 A3 Vs B1	A1 A2 Vs B2	B4
		Transition 3'					
	15:15	<b>Temps 6</b> 12'	A6 Vs B6	A1 A5 Vs B1	B4 A4 Vs B2	A2 A3 Vs B3	B5
		Pause 15'					
SECONDE PARTIE	15:45	<b>Temps 7</b> 10'	Révision de la chorégraphie				
	15:55	<b>Temps 8</b> 2x5'	Présentation de la chorégraphie par classe				
		Rangement					
16:15	Retour à l'école						

# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

En amont de la Rencontre Sportive Associative Finale, chaque classe devra effectuer un travail de préparation.

L'élève doit être acteur à part entière de cette phase préparatoire, l'enseignant-e est le garant-e du cadre. Ce dernier lance les activités, recentre si nécessaire, organise des temps de présentation entre groupes et évalue.

Cette préparation diffère de celle de la RSA découverte car le travail préparatoire sera collectif et non plus par groupe. Il s'agit de fédérer la classe vers un seul et même objectif : la RSA finale.

## Au programme :

- L'enseignant-e rappelle le projet ROULER-GLISSER. Ce peut être l'occasion d'organiser un débat associatif (P14) ou un Remue-méninges USEP (p62).
- Réalisation de 4 productions par la classe, dans le cadre d'une correspondance organisée avec la classe rencontrée :
  1. Histoire du roller/du patin à glace ;
  2. Présentation des disciplines du roller/du patin à glace ;
  3. Découverte et présentation du club le plus proche ;
  4. Les grands champions du roller/du patin à glace.
- Module d'apprentissage du roller et/ou du patin à glace dans le cadre scolaire en s'appuyant sur :
  1. La connaissance de soi avec les réglottes USEP de l'effort et du progrès
  2. L'exercice des différents rôles sociaux (arbitre, spectateur, organisateur).

# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

## REMUE-MÉNINGES USEP

Objectif : Donner aux élèves un espace pour penser ensemble. Permettre à chacun-e de penser par lui-même. Développer la capacité à écouter les autres et à exprimer sa propre pensée.

Le Remue-méninges peut constituer un atelier lors d'une Rencontre Sportive Associative USEP ou/et être réalisé en classe entre les 2 rencontres (découverte et finale).

Le Remue-méninges USEP s'inspire des ateliers philosophiques de l'AGSAS (Mettre le lien sur l'AGSAS). Il est animé par un enseignant préalablement formé à cette démarche, de manière à ce que sa posture garantisse la réussite de cet atelier.

Selon l'effectif, le Remue-méninges peut se dérouler en classe entière ou en ½ groupe.

### Déroulement :

1. Présentation par l'enseignant-e : Les Enig'mots reçus lors de la Rencontre Sportive Associative découverte peuvent constituer les mots inducteurs.
2. Une démarche spécifique : <https://usep.org/index.php/2017/09/06/remue-meninges/>
3. Des outils : un bâton de parole, des règles d'or et des pictogrammes.

### Perspectives :

- Organisation régulière de Remue-méninges dans le cadre des activités de la classe

# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

## CORRESPONDANCE

Objectif : Mettre en place une correspondance régulière avec la classe rencontrée en RSA découverte.

### Pourquoi une correspondance scolaire ?

Le projet ROULER-GLISSER est un projet pédagogique ancré dans la pluridisciplinarité. La correspondance scolaire est l'occasion de renforcer ce travail pluridisciplinaire.

La correspondance scolaire :

- Favorise le travail d'équipe et l'esprit de coopération ;
- Est un support efficace pour l'apprentissage de la langue ;
- Répond à un besoin de communication avec l'extérieur ;
- Permet aux enfants de s'ouvrir aux autres ;
- Développe des liens d'amitié.

### Quels contenus / Sous quelle forme ?

Les 2 classes associées vont effectuer un travail de recherche autour de la FF des Sports de Glace, la FF Hockey sur Glace OU de la FF Roller et Skateboard.

4 présentations seront échangées :

1. Histoire du roller/Histoire du patin à glace
2. Les disciplines de la FFRS / FFSG / FFHG
3. Le club le plus proche
4. Les grands champions

La classe entière travaille sur chacune des présentations. Des groupes peuvent être constitués afin de se répartir les différentes tâches à accomplir :

- Les chercheurs ;
- Les rédacteurs ;
- Les illustrateurs ;
- Les écrivains ;
- ...

# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

Il vous appartient, en fonction des moyens disponibles, des compétences des élèves, des envies de chacun-e (...) de choisir la forme que prendra chaque présentation. Les 4 présentations pourront être de forme différente.

Quelques pistes :

- Lapbook (livre animé ou livre objet);
- Affiche (qui peut être transmise enroulée dans un tube) ;
- Document audio accompagné d'illustrations ;
- Vidéo consultable grâce à un QR code ;
- ...

Les 2 classes ne devront pas travailler sur la même fédération : il faudra se répartir la FFSG, la FFHG **OU** la FFRS. Un calendrier sera établi afin que les présentations soient envoyées/reçues toutes les 2 semaines, afin de ne pas excéder 8 semaines de travail de correspondance.

## LE MODULE D'APPRENTISSAGE (LES SÉANCES DE PATINAGE)

Objectif : Développer des compétences motrices pour la pratique du roller et/ou du patin à glace.

Après la RSA découverte, les élèves s'engagent dans une pratique régulière du roller et/ou du patin à glace avec leur enseignant. 12 fiches exercices sont disponibles, elles comprennent les objectifs du patineur avec des variantes en fonction du niveau des pratiquants.

Lors de la RSA finale, une chorégraphie collective est à réaliser. Une fiche intitulée «[Observations Danse](#)» est disponible en annexe.

Il est souhaitable que les élèves travaillent par atelier et que des rotations soient effectuées afin d'éviter l'ennui, de favoriser l'autonomie et l'entraide, et de prolonger le fonctionnement vu en RSA découverte.

L'enseignant-e disposera d'outils d'évaluation dont la mise en œuvre reste libre. Quelques propositions:

- Fiche de suivi individuel par l'enseignant-e ;
- Affichage collectif et chacun inscrit son nom lorsqu'il a atteint l'objectif ;
- Carnet de progrès où l'élève colle l'image de l'objectif atteint ;
- Fiche «[Observations Jeux Collectifs](#)» (disponible en annexe) ;
- ...

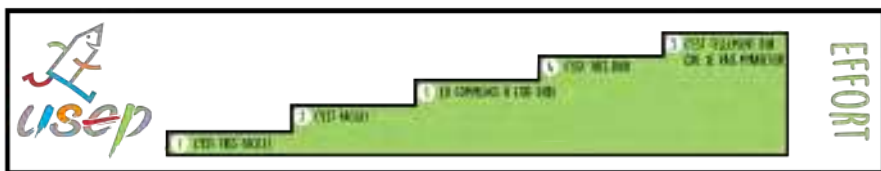
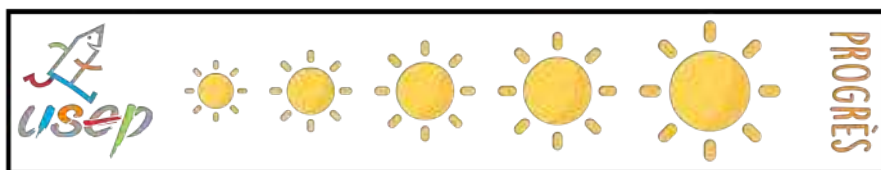


# PRÉPARER LA RSA FINALE EN CLASSE

## RÉGLETTES EFFORT ET PROGRÈS

Objectif : Apprendre à se connaître et à exprimer son ressenti.

L'élève sera au cœur de son projet. Par l'usage de ces deux réglettes, la réglette du progrès et la réglette du ressenti de l'effort, il sera à même de mieux se connaître et d'exprimer ses ressentis.



Une trace écrite individuelle sera construite par l'enfant lui permettant de conserver la mémoire de ses séances.

[http://usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/outils2011/C-V-4-UTILISATION\\_DES\\_3\\_REGLETTES.pdf](http://usep-sport-sante.org/OUTILS-AS/AS3/CD/outils2011/C-V-4-UTILISATION_DES_3_REGLETTES.pdf)

## RÔLES SOCIAUX

Objectif : Assurer les différents rôles sociaux d'une rencontre sportive associative.

Au cours de la préparation de la RSA finale, tous les élèves devront apprendre à tenir les rôles sociaux suivants :

### Arbitre :

Durant la RSA finale, les élèves devront tous être en mesure d'arbitrer les différents ateliers. Un travail régulier d'arbitrage pourra être réalisé lors des séances d'EPS, puis une spécialisation vers les ateliers de patinage sera effectuée.

Une fiche annexe «[Arbitrage Rouler-Glisser](#)» est disponible pour les enseignant-e-s.

### Spectateur :

Chaque classe présentera une chorégraphie en fin de RSA finale. Les élèves doivent donc apprendre à devenir spectateurs.

Une fiche annexe «[Observations Danse](#)» est disponible pour les enseignant-e-s.

### Organisateur :

Les élèves seront amenés à participer à l'installation et/ou au rangement du matériel nécessaire au bon déroulement de la RSA finale. Au cours de la préparation à l'école, les élèves devront apprendre à manipuler le matériel, l'installer puis le ranger.

On y retrouve aussi des fiches pour les élèves avec les règles de chaque atelier et les consignes d'arbitrage.

Fédération Française Roller & Skateboard



# X LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE FINALE ORGANISATION



# ORGANISER LA RSA FINALE

L'exemple ci-dessous est donné pour une RSA Finale ROULER-GLISSER quel que soit le lieu de pratique (gymnase, patinoire, cour d'école...). Deux classes, c'est-à-dire environ 60 enfants préparent et participent à cette rencontre.

Dans un premier temps, l'espace est partagé en 4 pour les ateliers de DÉPLACEMENT et JEU COLLECTIF. Dans un second temps, toutes les équipes vont simultanément se répartir sur un espace unique.

L'encadrement se compose au minimum de 2 enseignants et 4 personnes supplémentaires.

Les organisateurs doivent anticiper la distribution du matériel en demandant en amont les pointures aux élèves et en préparant la distribution (classement par taille).

*Travail préparé en classe.*

SKATECROSS ICECROSS	RELAIS EN ÉPINGLE
PASSE À 5	3 CONTRE 3

## LE TERRAIN

Lors de la première partie (TEMPS 1 à 6), le terrain est partagé en 4 zones afin de réaliser les 4 ateliers :

- Skatecross/Icecross
- Relais en épingle
- Passe à 5
- 3 contre 3

Pour la seconde partie (TEMPS 7 et 8), le terrain n'est plus délimité et les équipes se répartissent en fonction de la place pour :

- Révision de la chorégraphie
- Présentation de la chorégraphie

# ORGANISER LA RSA FINALE

## LES ÉQUIPES

Lors du cycle de préparation à cette rencontre, les enfants de chaque classe seront répartis en 6 équipes. Chaque équipe dispose d'une fiche lui permettant de se situer tout au long de la rencontre. Les fiches se trouvent dans le document « [FEUILLE DE ROUTE RSA FINALE](#) »

Les 2 classes sont équipées et vont participer aux différents ateliers.

## LE TIMING

Chaque atelier dure 12 minutes comprenant la mise en place et le jeu. La transition entre les ateliers dure 3 minutes. Ce timing étant serré, il est important de préparer les rotations en classe afin de permettre aux élèves de se situer tout au long de la rencontre. La fiche-type permet à chaque équipe de suivre l'ordre. Elle est disponible en onglet du document ressources « [FEUILLE DE ROUTE RSA FINALE](#) ».

FICHE TYPE

### Equipe A1



Temps	
13H30	
13H45	Consignes
14:00	<b>SKATECROSS</b> Vs <b>B1</b>
	Transition
14:15	<b>RELAIS EN EPINGLE</b> Vs <b>B3</b>
	Transition
14:30	<b>PASSE A 5</b> Vs <b>B5</b>
	Transition
14:45	<b>3 CONTRE 3</b> Vs <b>B1</b>
	Transition
15:00	<b>PASSE A 5</b> ARBITRAGE A3 Vs B1
	Transition
15:15	<b>SKATECROSS</b> ARBITRAGE A6 Vs B6
Pause	
15:45	<b>REVISION CHOREGRAPHIE</b>
	Transition
15:55	<b>CHOREGRAPHIE</b>
	Rangement
	Rangement
16:15	Retour à l'école

Classe A : A1 A2 A3 A4 A5 A6

Classe B : B1 B2 B3 B4 B5 B6

### Fiche de rotation des ateliers de la RSA FINALE Rouler-Glisser 12 EQUIPES - 6 TEMPS + 2 TEMPS



Classe A A1 A2 A3 A4 A5 A6

Classe B B1 B2 B3 B4 B5 B6

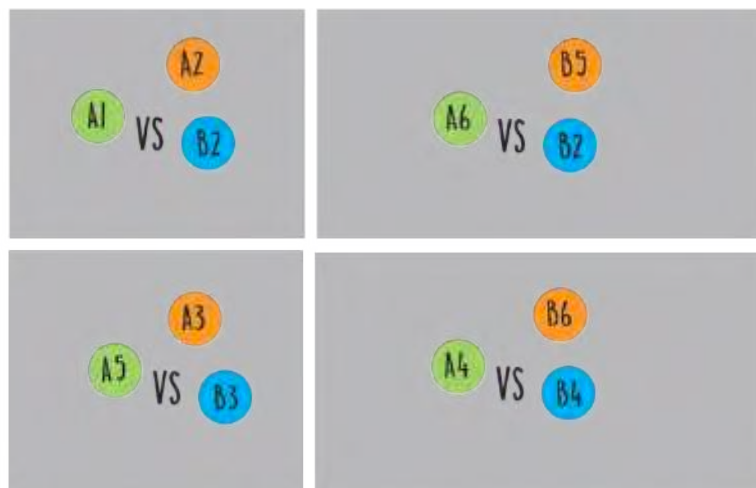
Temps		SKATECROSS	RELAIS EN EPINGLE	PASSE A 5	3 CONTRE 3
13H30					
13H45					
		ARBITRAGE	ARBITRAGE	ARBITRAGE	ARBITRAGE
PREMIERE PARTIE	14:00	<b>Temps 1</b> 12'	A1 Vs B1 A2 A6 Vs B2 B5 A5 Vs B3 A3 A4 Vs B4 B6		
		Transition 3'			
	14:15	<b>Temps 2</b> 12'	A2 Vs B2 A3 A1 Vs B3 B6 A6 Vs B4 A4 A5 Vs B5 B1		
		Transition 3'			
	14:30	<b>Temps 3</b> 12'	A3 Vs B3 A4 A2 Vs B4 B1 A1 Vs B5 A5 A6 Vs B6 B2		
		Transition 3'			
SECONDE PARTIE	14:45	<b>Temps 4</b> 12'	A4 Vs B4 A5 A3 Vs B5 B2 A2 Vs B6 A6 A1 Vs B1 B3		
		Transition 3'			
	15:00	<b>Temps 5</b> 12'	A5 Vs B5 A6 A4 Vs B6 B3 A3 Vs B1 A1 A2 Vs B2 B4		
		Transition 3'			
	15:15	<b>Temps 6</b> 12'	A6 Vs B6 A1 A5 Vs B1 B4 A4 Vs B2 A2 A3 Vs B3 B5		
		Transition 3'			
Pause 15'					
15:45		<b>Temps 7</b> 10' Révision de la chorégraphie			
15:55		<b>Temps 8</b> 2x5' Présentation de la chorégraphie par classe			
16:15					

# ORGANISER LA RSA FINALE

## LES ROTATIONS

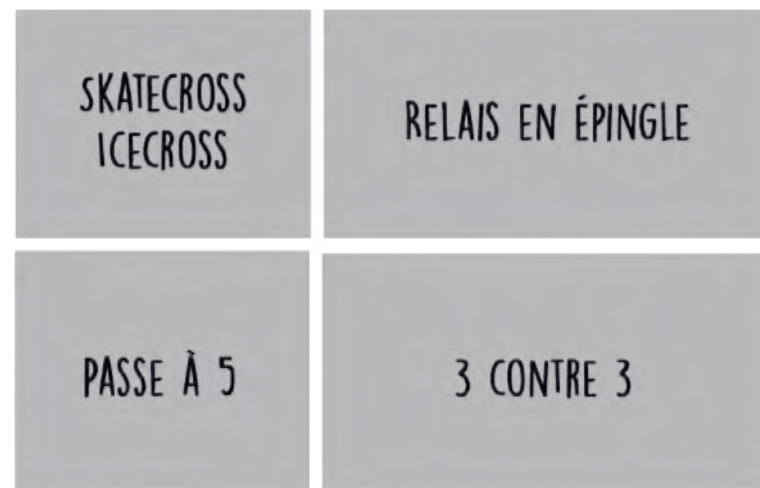
Les ateliers n'opposent pas toujours les mêmes équipes (suivre le planning).

- Dans la première partie (TEMPS 1 à 6), les 12 équipes vont alterner la pratique et l'arbitrage sur les 4 ateliers (4 temps de pratique et 2 temps d'arbitrage).
- Dans la seconde partie (TEMPS 7 et 8), les 12 équipes sont en situation de pratique ou d'observation.



## LES ATELIERS

- Skatecross/Icecross
  - Relais en épingle
  - Passe à 5
  - 3 contre 3
- 
- Révision de la chorégraphie
  - Présentation de la chorégraphie





# VOS CONTACTS ET RÉFÉRENTS

## CONTACT USEP

[www.usep.org](http://www.usep.org)

Karl DRAPIED, CTN Adjoint à la Direction

06.28.81.10.54

[kdrapied@laligue-usep.org](mailto:kdrapied@laligue-usep.org)

## CONTACT FF DES SPORTS DE GLACE

<https://www.ffsg.org/>

Ludovic DEVILLE

06.62.79.33.35

[ldeville@ffsg.org](mailto:ldeville@ffsg.org)

## CONTACT FF ROLLER ET SKATEBOARD

<https://ffroller.fr/rouler-glisser/>

Service Ressources et Développement

05.56.33.65.38

[ressources.developpement@ffroller-skateboard.com](mailto:ressources.developpement@ffroller-skateboard.com)

## CONTACT FF DE HOCKEY SUR GLACE

<https://www.hockeyfrance.com/>



# REMERCIEMENTS

## L'UNION SPORTIVE DE L'ENSEIGNEMENT DU PREMIER DEGRÉ – USEP

Anabelle PRAWERMAN et Hervé RICHARD, CTN, adjoints à la direction Nationale USEP  
Christian BOUTRON, vice-président USEP  
Aurélié ROUABLE, USEP 94, enseignante

## LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE ROLLER ET SKATEBOARD – FFRS

Jean François MALARD - Elu CA FFRS - Elu CD USEP93 - CPD EPS93  
Thierry CADET – EN – Responsable du service Ressources & Développement  
Julien DESPAUX – CTN – Ressources & Développement  
Marion RABIER – CTF - Ressources & Développement

## LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DES SPORTS DE GLACE – FFSG

Martine ROBERT  
Rémi JACQUEMARD  
Frédérique BLANCON  
Clémence HALBOUT

Guillaume DAURES Cadre Technique Interfédéral du Ministère des Sports

Le comité de patinage sur glace de Seine-St-Denis  
Le Comité Départemental de Roller et Skateboard de Seine-St-Denis  
Le Comité Départemental USEP de Seine-St-Denis  
La Ligue d'Ile de France de Roller et Skateboard  
Les villes de Montreuil, Neuilly-sur-Marne et Noisy-le-Grand  
Le club de Noisy-le-Grand  
Les 2 professeurs des écoles usépiens, Elsa PRIGENT et Fabien RIQUIE

