

Comme sur des roulettes !

Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
Classe de cycle 3
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Il vaut mieux marcher sur une tortue réveillée
que sur un patin à roulettes endormi.
François Cavanna

Les documents qui suivent permettront aux enseignants qui le souhaitent de se constituer à moindre coût un fichier de “patin à roulettes” ou de “roller”.

Le principe de cet outil est d'assurer une mise en place aisée d'apprentissages dans ce domaine d'éducation physique et un respect des niveaux de maîtrise de chaque enfant. L'organisation en fiches se prête au travail en ateliers et à des parcours personnalisés.

Une suggestion d'organisation (celle que j'utilise en tout cas) consiste à fixer tout d'abord avec les élèves les “dominantes” de différents emplacements du terrain d'entraînement : s'arrêter, rouler, faire des figures, etc.

On rappellera les exigences de cette activité : port du casque et des 6 autres équipements de protection indispensables, interdiction d'attraper quelqu'un par les vêtements, intérêt à faire en sorte de chuter en avant et non en arrière...

Chaque séance commence par un petit échauffement (en général un jeu collectif : bérêt, “un deux trois Soleil”, etc.) et se termine par un “grand jeu”.

Une fois échauffés, les élèves se répartissent en petits groupes et s'évaluent mutuellement. Ils utilisent pour cela le verso des petites fiches, puis, à l'issue de la séance, reportent ces résultats sur leur “livret” personnel de format A5 reproduit en pages 25 et 26.

Le codage de 1 (acquis) à 5 (non acquis) est celui que j'utilise en classe. Le reprendre ici sera un moyen d'aborder collectivement la place de l'arbitraire dans les techniques d'évaluation (pourquoi du rouge, orange, vert ou des 1, des 9 et des 0 parfois, d'ailleurs ?) Cela pourra également aider les élèves à accorder plus d'attention aux compétences acquises ou à acquiescer qu'à une (triste) note éventuelle.

Les feuilles qui suivent sont à imprimer en deux fois, chacune en recto et en verso (ce qui permet de dupliquer immédiatement les fiches).

Je vous conseille d'utiliser des papiers de couleurs différentes selon les “familles de compétences” : ceci vous facilitera la distribution et le classement des fiches.

Pour ma part, je les ai plastifiées et les élèves les remplissent à l'aide de feutres fins effaçables à l'eau (feutres pour rétroprojecteurs). Un coup d'éponge une fois les résultats relevés en classe sur le “livret” individuel et c'est reparti !

Dernière chose : faire du “roller” en même temps que ses élèves est certainement le meilleur moyen de les mettre en confiance... voire de bien les faire rigoler en cas de chute... Et tant pis pour la MAIF ! ;^)

17 septembre 2005

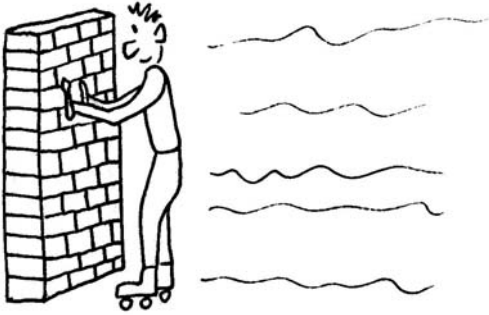
s'arrêter ★

A 1

nombre d'élèves
maximum : ↑↑↑↑

L'arrêt "au mur"

Lorsque je roule, je me dirige vers un mur ou un objet stable. J'utilise mes bras pour absorber le choc.



Attention : lorsqu'il y a un vide sous l'objet, mes patins risquent de passer dessous (il faut donc éviter les voitures, que l'on pourrait d'ailleurs abîmer).

A 1 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

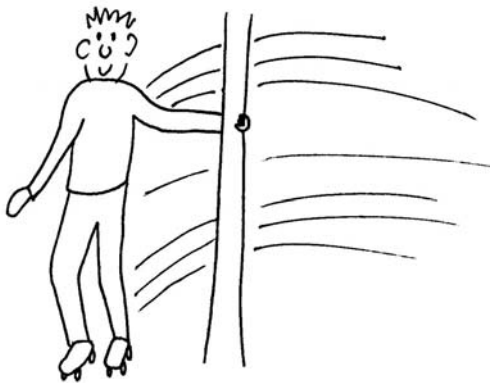
s'arrêter ★

A 2

nombre d'élèves
maximum : ↑↑↑↑

L'arrêt "au poteau"

Lorsque je roule, je me dirige vers un poteau. Je l'accroche avec un bras et je me sers de mon élan pour tourner autour et m'arrêter.



A 2 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

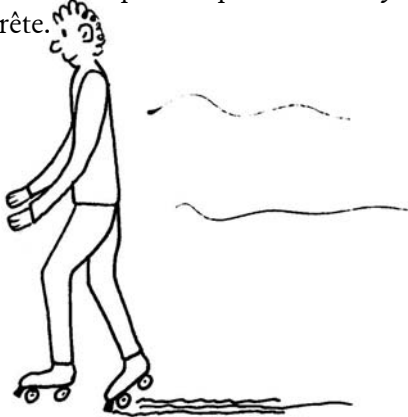
s'arrêter ★

A 3

nombre d'élèves
maximum : † † † †

L'arrêt "au frein"

Lorsque je roule, je fais traîner le frein d'un patin par terre. Je m'arrête.



Pour aller plus loin : j'essaie de freiner sur la plus courte distance possible (en appuyant plus fort sur le frein) ou en allant plus vite au départ. J'essaie de m'arrêter avant un trait donné.

A 3 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

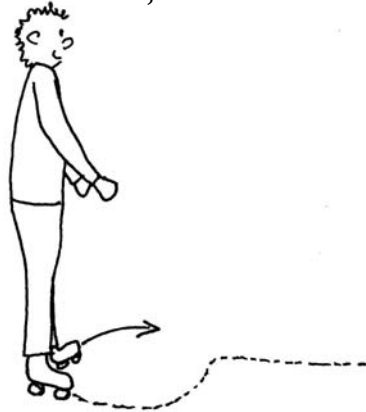
s'arrêter ★

A 5

nombre d'élèves
maximum : † † † †

L'arrêt en demi-tour

Lorsque je roule, je mets les pointes des pieds vers l'extérieur. Je fais alors un demi-tour et je m'arrête.



Pour aller plus loin : j'essaie de freiner sur la plus courte distance possible ou en allant plus vite au départ. J'essaie de m'arrêter avant un trait donné.

A 5 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

s'arrêter ★★★

A 6

nombre d'élèves
maximum : † † † †

L'arrêt "en T"

Je place un pied derrière l'autre de façon à faire un T. Je les garde bien collés. Je ralentis et je m'arrête.



À savoir : cette technique concerne surtout les rollers en ligne.

A 6 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

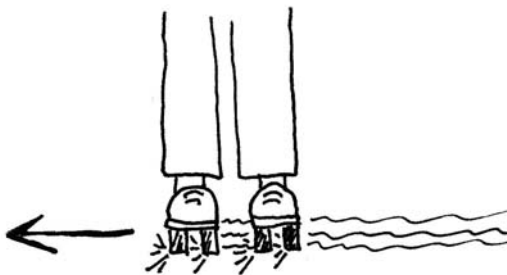
s'arrêter ★★★

A 7

nombre d'élèves
maximum : † † † †

L'arrêt "en slide" [slide]

Pour les rollers en ligne, c'est l'arrêt d'urgence : je fais un petit saut à angle droit sur le côté, en gardant les pieds parallèles. Je garde la jambe arrière un peu pliée et l'autre tendue.



Attention : cette technique n'est à tenter que sur une surface glissante, sinon on est certain de tomber.

A 7 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

s'arrêter ★

A 4

nombre d'élèves
maximum : † † † †

L'arrêt "en chasse-neige"

Lorsque je veux ralentir peu à peu, je rapproche la pointe de mes patins, en V inversé.



À savoir : cette technique ressemble beaucoup à celle utilisée en ski pour ralentir.

A 4 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

s'arrêter

A 8

nombre d'élèves
maximum :

A 8 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler ★

R 1

nombre d'élèves maximum : † † † †

La "planche à roulette"

Je garde un pied immobile et je me sers de l'autre pied pour me propulser, comme si je faisais du skate-board.



R 1 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler ★

R 2

nombre d'élèves maximum : † † † †

Avancer "en canard"

Je garde mes pieds en V (en canard) et j'avance en poussant chaque pied vers l'extérieur, à tour de rôle.



À savoir : c'est le moyen le plus efficace pour aller vite.

R 2 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

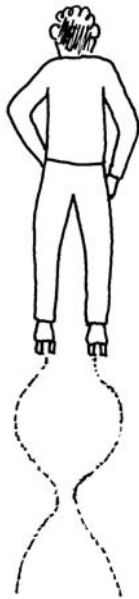
rouler ★★

R 3

nombre d'élèves
maximum : † † † †

Avancer "en citron"

Mes patins ne quittent jamais le sol. Je les écarte et les resserre à tour de rôle, pour avancer, comme si je dessinais des citrons sur le sol.



À savoir : cette technique est fatigante mais elle permet d'avancer avec précision sur de courtes distances.

R 3 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

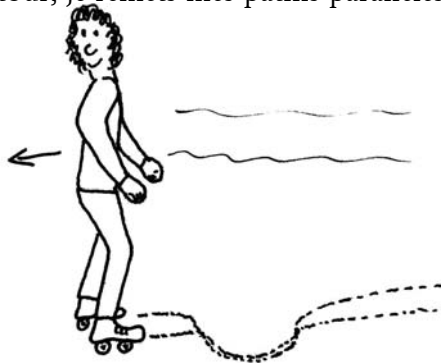
rouler ★

R 4

nombre d'élèves
maximum : † † † †

Rouler en arrière

Je roule en avant, je fais un demi-tour (voir la carte A5), mais je profite de mon élan pour continuer à rouler en arrière. À la fin du demi-tour, je remets mes patins parallèles.



Attention : pense à rester penché vers l'avant... Cela diminue les risques de te faire mal si tu tombes.

R 4 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler ★

R 5

nombre d'élèves maximum : † † † †

Course de vitesse

À deux ou à trois, après nous être entraînés, nous faisons une course entre deux lignes (entre 20 et 50 m) ou bien sur un tour complet de terrain.

Critères d'évaluation sur au moins 3 courses :

J'ai 1 si...

- Je n'ai pas fait plus d'un faux-départ ;
- J'ai terminé toutes les courses ;
- Je ne suis pas tombé ;
- Je n'ai pas fini dernier à chaque fois ;
- Je ne suis jamais sorti de mon couloir.

J'ai 2 s'il me manque 1 de ces critères.

J'ai 3 s'il me manque 2 de ces critères.

J'ai 4 s'il me manque 3 de ces critères.

J'ai 5 s'il me manque 4 ou 5 de ces critères.

R 5 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler ★★

R 6

nombre d'élèves maximum :

Reculer "en citron"

Mes patins ne quittent jamais le sol. Je les écarte et les resserre à tour de rôle, pour reculer, comme si je dessinais des citrons sur le sol.



À savoir : pense à rester légèrement penché en avant.

R 6 Demande à un ou plusieurs camarades

COUPE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler ★

R 7

nombre d'élèves
maximum : † † † †

Record du tour

Seul ou à plusieurs, nous tentons d'établir puis d'améliorer notre record du tour de stade (attention, pour cette activité, tous les autres élèves doivent avoir libéré l'ensemble de la piste).

Lorsque plusieurs joueurs concourent simultanément, on utilise un chronomètre et un chronométreur par coureur.

R 7 Demande à un ou plusieurs camarades de te chronométrer.

Prénom	Temps		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

rouler

R 8

nombre d'élèves
maximum :

R 8 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

COUÛGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

figure ★

F 1

nombre d'élèves maximum : † † † †

Sur un patin

Je roule normalement et, entre deux lignes espacées d'un mètre ou plus, je ne roule que sur un patin.



Pour aller plus loin :
je choisis des lignes de plus en plus écartées.

F 1 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

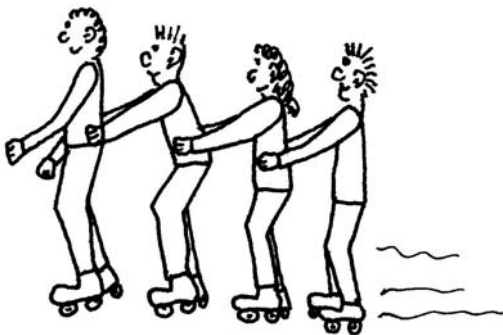
figure ★

F 2

nombre d'élèves maximum : † † † †

La chenille

Une, deux personnes (ou plus) s'accrochent à moi (par les hanches) et se laissent tirer sur une distance choisie à l'avance.



F 2 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

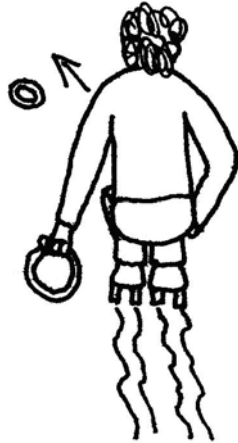
figure ★

F 3

nombre d'élèves maximum : ↑↑↑↑

Ramasser des objets

Cinq objets (pulls, chaussures...) sont posés sur le parcours. Je dois les ramasser sans m'arrêter.



Pour aller plus loin : j'essaie de les ramasser en passant dessus jambes écartées, puis en m'accroupissant et en passant à côté.

F 3 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

figure ★★

F 4

nombre d'élèves maximum : ↑↑↑↑

Passage d'obstacle(s)

Un obstacle (barre, vêtement) est posé sur le sol. J'avance et je dois passer dessus sans tomber.



Pour aller plus loin : j'essaie de franchir l'obstacle en l'enjambant (un pied touche le sol) puis en sautant (aucun pied ne touche le sol). Je franchis plusieurs obstacles.

F 4 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

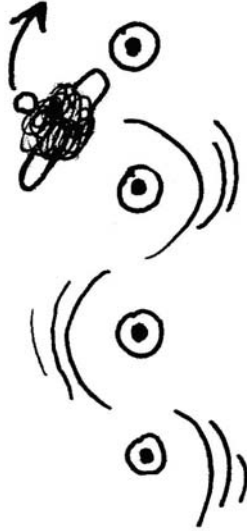
figure ★

F 5

nombre d'élèves maximum : ↑↑↑↑

Slalomer

Cinq plots (ou plus) sont alignés. Je dois effectuer un slalom entre eux.



Pour aller plus loin : j'essaie d'aller de plus en plus vite pour faire le parcours.

F 5 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

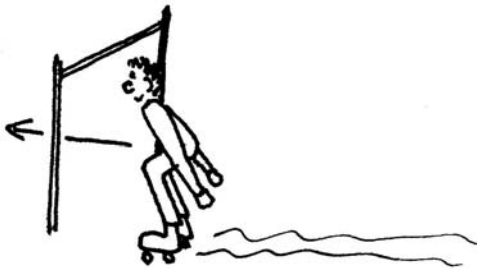
figure ★

F 6

nombre d'élèves maximum : ↑↑↑↑

Passer sous la barre

Je dois passer sans m'arrêter sous une barre horizontale.



Pour aller plus loin : plus la barre est basse, plus c'est difficile.

F 6 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

figure ★★

F 7

nombre d'élèves maximum : † † † †

Parcours d'obstacles

Construis un parcours comprenant différentes épreuves (passer sous une barre, franchir un obstacle, slalomer, rouler sur un pied, sauter, rouler en arrière, ne pas sortir d'un couloir, s'arrêter enfin à un endroit précis).

L'ensemble du parcours doit être fait en étant toujours en mouvement.

Il peut être chronométré.

Pour aller plus loin : jouer sur la difficulté des différentes épreuves.

F 7 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

figure

F 8

nombre d'élèves maximum :

F 8 Demande à un ou plusieurs camarades de l'évaluer.

CODAGE Non - Acquis 5 4 3 2 1 Acquis

Prénom	Évaluations		
	1	2	3
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 1

nombre d'élèves
maximum : ∞

Les déménageurs

Les joueurs sont par équipes de deux.

Chaque équipe doit transporter un ballon d'un lieu à un autre sans le toucher avec les mains et sans qu'il tombe sur le sol.

Si le ballon touche le sol ou s'il est touché à la main, les deux joueurs retournent prendre un nouveau départ.

L'équipe gagnante est la première arrivée.

J 1 Pointage de l'ordre arrivée.

Équipes	Course				
	1	2	3	4	5
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 2

nombre d'élèves
maximum : ∞

Les moutons siamois

Les joueurs sont par équipes de deux (ils peuvent changer de partenaire dans les bergeries) mais ne doivent pas se lâcher la main hors de la bergerie. Il y a un loup.

Les couples de moutons changent de bergerie de temps en temps (quand ils en ont quitté une, ils ne peuvent y revenir sans passer par une autre bergerie auparavant).

Le loup essaie de les toucher. S'il y parvient, les moutons vont constituer une chaîne avec les autres prisonniers.

.../...
Les moutons sont libérés si un couple parvient à passer sous le pont qu'ils forment avec leur bras.

Sont alors libérés tous les moutons situés entre le pont et l'extrémité de la chaîne.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 3

nombre d'élèves
maximum : ∞

Les flamands (échauffement)

Des cercles sont tracés à la craie sur le sol.

Au signal, chaque flamand décide de rejoindre un autre cercle sans lever une de ses "pattes" de tout le trajet.

Il n'a pas le droit de changer le patin qu'il laisse au sol en cours de traversée.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 4

nombre d'élèves
maximum : ∞

Balle-au-pied

*Les joueurs sont répartis en deux équipes.
On a matérialisé des cages. On utilise un ballon de football.*

On utilise les règles de base du football pour de courts matchs de 5 minutes.

J 4

Pointage des scores.

Équipes	Scores/matches				
	1	2	3	4	5
1.					
2.					
3.					
4.					

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 5

nombre d'élèves
maximum : ∞

Le lion et les gnous

Un lion, des gnous. Des rivières tracées au sol.

Le lion poursuit les gnous. Les gnous peuvent franchir les rivières en sautant par-dessus. le lion a peur de l'eau et doit contourner les rivières.

Lorsqu'un gnou est touché, il va s'asseoir hors du terrain.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 6

nombre d'élèves
maximum : ∞

Le tyrannosaure

Un tyrannosaure, des proies.

Le tyrannosaure a une très mauvaise vue. Il chasse seulement ce qui bouge. Pour lui échapper, les proies qui se baladent doivent s'arrêter et ne plus bouger ou fuir plus vite que lui.

S'il les touche alors qu'elles bougent ou avancent, elles deviennent tyrannosaures.

Si elles ne bougent pas lorsqu'elles sont à sa portée, il ne les voit pas et part ailleurs.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 7

nombre d'élèves
maximum : ∞

La course aux balles

Des balles de tennis sont réparties sur le terrain. Les élèves sont seuls ou bien par équipes de nombres égaux de joueurs.

Au signal, chacun doit en ramasser le plus possible et revenir à son camp.

Lorsque toutes les balles ont été ramassées, on fait les comptes...

J 7 Pointage des balles par partie.

Équipes	Course				
	1	2	3	4	5
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 8

nombre d'élèves
maximum : ∞

1, 2, 3, Soleil !

Un meneur de jeu, des joueurs.

Le meneur de jeu tourne le dos aux joueurs et compte « 1, 2, 3, Soleil ! »

Les patineurs doivent venir toucher son dos avant qu'il se retourne en disant « Soleil ! »

Les joueurs doivent avancer sur « 1, 2, 3 » et être immobiles à « Soleil ! »
Ceux qui ne le sont pas retournent au départ, sur les ordres du meneur.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 9

nombre d'élèves
maximum : ∞

Le bérêt

Un foulard à placer au centre.

Jeu du bérêt classique, sur patins.

Variante : jeu du bérêt à quatre équipes.

J 9 Marquage des points par partie.

Équipes	Points							
A.								
B.								
C.								
D.								

Cocher au fur et à mesure les numéros appelés.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 10

nombre d'élèves
maximum : ∞

La baguette magique

(échauffement)

Le meneur de jeu possède la baguette magique.

Il effectue des mouvements avec (lentement, rapidement, debout, accroupi, etc.) et les joueurs, face à lui, lui obéissent. Il peut désigner que quelques joueurs à la fois.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 11

nombre d'élèves
maximum : ∞

Jacques a dit

Le meneur de jeu donne des ordres aux joueurs en patins qui ne lui obéissent que s'il les fait précéder de « Jacques à dit : ». Le vainqueur est le dernier à ne pas avoir été éliminé.

Plus difficile : le meneur de jeu prend l'habitude de faire tous les gestes qu'il prescrit, ce qui trompe les joueurs lorsqu'il ne dit pas « Jacques a dit ».

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 12

nombre d'élèves
maximum : ∞

Slalom humain (*échauffement*)

Les joueurs sont placés en file indienne espacée.

Le dernier remonte tout le groupe en slalomant pour prendre la tête. Quelques secondes après, il est suivi par un autre joueur.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 13

nombre d'élèves
maximum : ∞

Poursuite en carré

Quatre équipes sont placées en carré.

Dans chaque équipe on attribue un numéro à chaque joueur.

À l'appel d'un numéro, les quatre joueurs concernés partent, font un tour complet du carré et retournent à leur place.

Le premier arrivé fait marquer 4 points à son équipe, le deuxième 3 points, le troisième deux points et le dernier 1 point.

Après quelques parties, on comptabilise les points.

J 13 Marquage des points par partie.

Équipes	Points							
A.								
B.								
C.								
D.								

Cocher au fur et à mesure les numéros appelés.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 14

nombre d'élèves
maximum : ∞

Les chats (échauffement)

Un chat, des souris...

Chaque souris a un foulard dans le dos, qui dépasse nettement.

Le chat tente d'attraper un maximum de foulards. C'est le seul moyen pour lui de capturer une souris.

La souris capturée sort du jeu.

Au bout d'un temps donné, on stoppe le jeu et on compte les foulards que possède le chat.

Variante : les souris capturées deviennent chats.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 15

nombre d'élèves
maximum : ∞

Le ballon grenoblois

Deux équipes, un terrain en cercle divisé en deux par son diamètre. Un ballon léger.

Chaque équipe est sur son terrain et des joueurs doivent toucher ceux de l'équipe adverse (comme au ballon-prisonnier).

Les joueurs touchés sont placés en prison à l'extérieur du terrain et doivent patiner en tournant autour. Ils réintègrent leur camp lorsqu'ils réussissent à s'emparer d'un ballon sorti et qu'ils touchent un adversaire.

L'équipe gagnante est celle qui élimine le plus d'adversaires en un temps donné.

J 15 Marquage des points par partie.

Équipes	Points		
A.			
B.			

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

jeu ★

J 16

nombre d'élèves
maximum : ∞

Course au trésor

Les joueurs sont répartis en équipes.

Au signal, chaque équipe doit partir à la recherche de divers objets (caillou, feuilles d'essences différentes, bout de bois, etc.)

Les points sont attribués en fonction de l'ordre d'arrivée.

Variante : demander plusieurs exemplaires de chaque objet ou un exemplaire de chaque objet à chaque membre de chaque équipe.

J 16 Pointage des objets rapportés.

Équipes	Objets				
	1	2	3	4	5
A.					
B.					
C.					
D.					
E.					
F.					

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Législation

L 1

nombre d'élèves
maximum : ✖

Modalités de circulation urbaine

Les patins à roulettes ne sont pas considérés comme un moyen de transport, mais comme un jeu qui ne nécessite pas d'autorisation préalable. Leurs utilisateurs sont donc assimilés à des piétons et par conséquent, astreints aux mêmes conditions de circulation que ceux-ci. A ce titre ils sont soumis aux dispositions des articles R217 à R219.4 du Code de la Route. Si la pratique du patinage à roulettes présentait des inconvénients ou des risques importants, il appartient aux autorités chargées de la police de la circulation en application des articles L.131-3 et L.184-13 du code des communes d'en réglementer l'usage.

De l'article R.217 du Code de la Route

Considérant que les patineurs à roulettes sont assimilés aux piétons en ville, ils doivent : **"Lorsqu'une chaussée est bordée d'emplacements réservés aux piétons et normalement praticables par eux, tels que trottoirs et accotements les utiliser à l'exclusion de la chaussée"** .

De l'article R.218 du Code de la Route

"Par exception aux dispositions de l'article R.217, lorsqu'il n'est pas possible d'utiliser les emplacements qui leur sont réservés ou en l'absence de ceux-ci, ils peuvent emprunter les autres parties de la route en prenant les précautions nécessaires".

De l'article R.218.1 (premier paragraphe)

"Lorsqu'un piéton emprunte la chaussée, il doit circuler près de l'un de ses bords".

Les autres articles du Code de la Route dédiés aux piétons sont aussi à prendre en considération par les patineurs à roulettes (Art. R..219 - R.219-1 - R.219-2 - R.219-3) En ce qui concerne la possibilité pour les patineurs à roulettes d'emprunter les VOIES RÉSERVÉES AUX VÉLOS, les patineurs doivent prendre contact avec la Préfecture qui détermine la réglementation locale. La consultation de la Prévention Routière de la ville considérée permettra aux patineurs de mieux connaître leurs droits.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Législation

L 2

nombre d'élèves
maximum : ✖

Modalités de circulation en dehors des agglomérations

Cas des progressions sur les pistes cyclables :

Elles sont normalement accessibles aux patineurs à roulettes, cependant ne pas oublier que la patineur est considéré comme un piéton. Comme pour les voies réservées aux vélos en ville, il vaut mieux demander conseil à la Prévention Routière de la circonscription.

Cas des progressions sur la route

La progression sur route en randonnée ne doit pas avoir un caractère d'une course ou d'une épreuve sportive au sens de l'Article R.53 du Code de la Route. La progression des patineurs à roulettes devra donc prendre en compte les points suivants du Code de la Route.

De l'article R.218-1

En dehors des agglomérations et SAUF SI CELA EST DE NATURE À COMPROMETTRE LEUR SÉCURITÉ, ils doivent se tenir près du bord gauche de la chaussée dans le sens de leur marche.

De l'article R.219-4

Les prescriptions du présent paragraphe ne sont pas applicables aux cortèges... qui doivent se tenir à droite de la chaussée dans le sens de leur marche... Les dispositions qui précèdent concernent également les groupements organisés de piétons. Toutefois, lorsqu'ils marchent en colonne par un, ils doivent, en dehors des agglomérations, se tenir sur le bord gauche de la chaussée... sauf si cela est de nature à compromettre leur sécurité ou sauf circonstances particulières. Les formations et groupements visés à l'alinéa précédent sont astreints, sauf lorsqu'ils marchent en colonne par un, à ne pas comporter d'éléments de colonne supérieurs à 20 mètres.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Législation

L 3

nombre d'élèves
maximum : ✖

En résumé : circulation

- Lorsque je circule en ville, je dois rouler sur les trottoirs.
- Si, et seulement si, il n'y a pas de trottoirs, je peux emprunter les pistes cyclables.
- S'il n'y a ni trottoir, ni pistes cyclables, le plus sage est d'enlever mes patins ou mes rollers et de traverser ce passage "à pieds".
- Je n'ai pas le droit de me faire remorquer par un scooter ou une voiture.

Le meilleur endroit pour faire du roller ou du patin sont les espaces protégés où les voitures ne peuvent pas aller.

Les piétons sont toujours prioritaires sur les rollers : je dois toujours les laisser passer.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Législation

L 4

nombre d'élèves
maximum : ✖

Matériel de protection

Attention : 1 accident sur 3 se produit pendant le premier mois de pratique et 1 sur 5 lors de la première sortie .

Lors de la pratique du patin ou du roller, je dois avoir...

- Un casque aux normes NF E 1080.
- Une paire de genouillères.
- Une paire de coudières.
- Une paire de protège-poignets.

Bien entendu, je pense à m'échauffer avant de commencer :

- Je m'étire (je touche les rollers bras tendus) ;

- Je fais quelques mètres en "citron" ;

- Je fais une ou deux pointes de vitesse sur une courte distance.

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Quiz

Q 1

nombre d'élèves
maximum : ✖

Si tu as bien compris...

1. Quels sont les sports qui se pratiquent avec des patins à roulette ?
2. Quels sont les sports qui se pratiquent avec des patins à glace ?
3. Quels sont les espaces où tu as le droit de rouler ?
4. Quel est le matériel qui te permet de rouler en toute sécurité ?

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Quiz

Q 1

nombre d'élèves
maximum : ✖

Si tu as bien compris...

1. Quels sont les sports qui se pratiquent avec des patins à roulette ?
2. Quels sont les sports qui se pratiquent avec des patins à glace ?
3. Quels sont les espaces où tu as le droit de rouler ?
4. Quel est le matériel qui te permet de rouler en toute sécurité ?

© Bruce DEMAUGÉ-BOST

Dessine et légende (marque le nom) les équipements dont a besoin ce patineur pour rouler en toute sécurité.

Prénom :



Quels sont les espaces où tu as le droit de rouler ?

Dessine et légende (marque le nom) les équipements dont a besoin ce patineur pour rouler en toute sécurité.

Prénom :



Quels sont les espaces où tu as le droit de rouler ?

Inscris au fur et à mesure tes résultats dans les cases correspondantes.

s'arrêter

A1 L'arrêt "au mur"							
A2 L'arrêt "au poteau"							
A3 L'arrêt "au frein"							
A4 L'arrêt "en chasse-neige"							
A5 L'arrêt en demi-tour							
A6 L'arrêt "en T"							
A7 L'arrêt "en slide"							
A8							

figures

F1 Sur un patin							
F2 La chenille							
F3 Ramasser des objets							
F4 Passage d'obstacle(s)							
F5 Slalomer							
F6 Passer sous la barre							
F7 Parcours d'obstacles							
F8							

rouler

R1 La "planche à roulettes"							
R2 Avancer "en canard"							
R3 Avancer "en citron"							
R4 Rouler en arrière							
R5 Course de vitesse							
R6 Reculer "en citron"							
R7 Record du tour (temps)							
R8							

jeux

Coche les jeux que tu as pratiqués :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Les déménageurs | <input type="checkbox"/> Les moutons siamois |
| <input type="checkbox"/> Les flamands | <input type="checkbox"/> Balle-au-pied |
| <input type="checkbox"/> Le lion et les gnous | <input type="checkbox"/> Le tyrannosaure |
| <input type="checkbox"/> La course aux balles | <input type="checkbox"/> 1, 2, 3 Soleil ! |
| <input type="checkbox"/> Le bérêt | <input type="checkbox"/> La baguette magique |
| <input type="checkbox"/> Jacques a dit | <input type="checkbox"/> Poursuite en carré |
| <input type="checkbox"/> Les chats | <input type="checkbox"/> Le ballon grenoblois |
| <input type="checkbox"/> Course au trésor | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Inscris au fur et à mesure tes résultats dans les cases correspondantes.

s'arrêter

A1 L'arrêt "au mur"							
A2 L'arrêt "au poteau"							
A3 L'arrêt "au frein"							
A4 L'arrêt "en chasse-neige"							
A5 L'arrêt en demi-tour							
A6 L'arrêt "en T"							
A7 L'arrêt "en slide"							
A8							

figures

F1 Sur un patin							
F2 La chenille							
F3 Ramasser des objets							
F4 Passage d'obstacle(s)							
F5 Slalomer							
F6 Passer sous la barre							
F7 Parcours d'obstacles							
F8							

rouler

R1 La "planche à roulettes"							
R2 Avancer "en canard"							
R3 Avancer "en citron"							
R4 Rouler en arrière							
R5 Course de vitesse							
R6 Reculer "en citron"							
R7 Record du tour (temps)							
R8							

jeux

Coche les jeux que tu as pratiqués :

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Les déménageurs | <input type="checkbox"/> Les moutons siamois |
| <input type="checkbox"/> Les flamands | <input type="checkbox"/> Balle-au-pied |
| <input type="checkbox"/> Le lion et les gnous | <input type="checkbox"/> Le tyrannosaure |
| <input type="checkbox"/> La course aux balles | <input type="checkbox"/> 1, 2, 3 Soleil ! |
| <input type="checkbox"/> Le bérêt | <input type="checkbox"/> La baguette magique |
| <input type="checkbox"/> Jacques a dit | <input type="checkbox"/> Poursuite en carré |
| <input type="checkbox"/> Les chats | <input type="checkbox"/> Le ballon grenoblois |
| <input type="checkbox"/> Course au trésor | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |