

**COMPETENCE VISEE : Adapter ses déplacements à différents d'environnements**

**Compétence spécifique à l'activité : être capable de :**

- se déplacer sur des engins instables de plus en plus diversifiés (bicyclette, VTT, roller, ski...)

**Compétence à atteindre en fin d'Unité d'Apprentissage :**

- sur un parcours et en temps limité, enchaîner plusieurs changements de direction

## **ACTIVITE SUPPORT : le patinage à roulettes**

### 1) *Essence :*

Activité de pilotage permettant de se déplacer en glissant au moyen de patins (à roulettes, à glace)

### 2) *Enjeux :*

A partir du patinage, l'enfant va pouvoir :

- Maintenir un équilibre
- Avoir des sensations de vitesse (glisse)
- Prendre des risques mesurés

### 3) *Problèmes fondamentaux :*

Il s'agit pour l'enfant :

- de créer un mode nouveau de déplacement fondé sur :
  - de nouvelles coordinations
  - un nouvel équilibre
- de remettre en cause la propulsion de marcheur, vers la construction d'une propulsion de patineur
- de gérer les notions d'équilibre / déséquilibre (prise de risque)

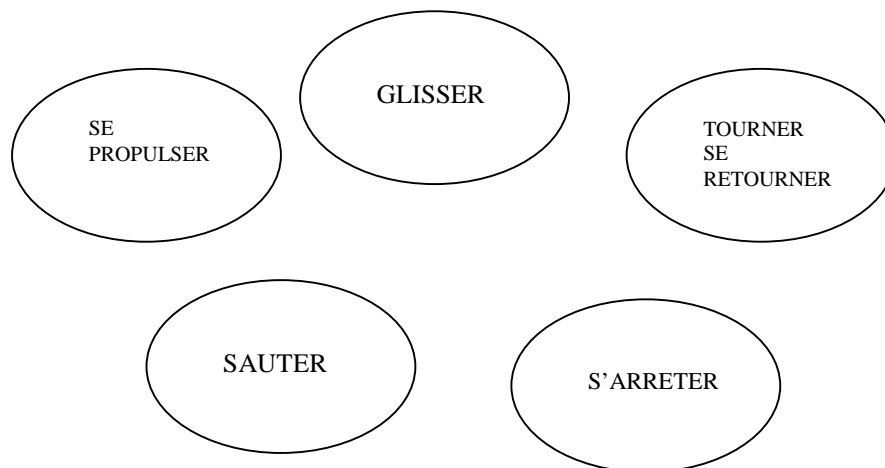
### 4) *Ressources mobilisées :*

- D'ordre moteur :
  - développer la maîtrise de l'équilibre : la base d'appui est mobile et réduite
  - développer la coordination bras / jambes, et la dissociation segmentaire
  - construire une propulsion de patineur :
    - accepter la glissade
    - prendre une impulsion pour glisser sur un ou deux patins
    - maîtriser des trajectoires variées (avant / arrière)
    - rechercher l'efficacité et la maîtrise

➤ D'ordre affectif :

- accepter et apprendre la chute pour prendre des risques
- prendre confiance en soi pour une meilleure maîtrise corporelle

5) Composantes de l'activité



6) Variables didactiques de l'activité

- vitesse
- trajectoire
- formes d'appuis
- espace de déplacement

7) Sécurité

Comme les chutes sont fréquentes, un matériel de protection est obligatoire (cf B0 sur les sorties scolaires).

Il convient d'intégrer un apprentissage de la chute en avant.

Pour les débutants, la position à apprendre est une position fléchie vers l'avant, mains posées sur les genoux.

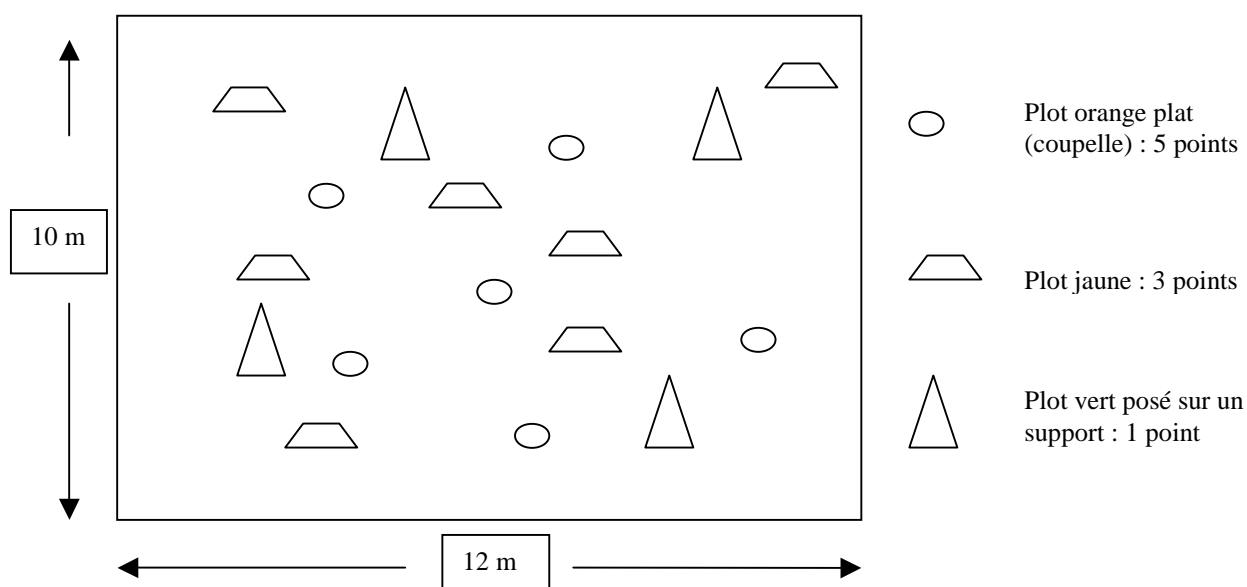
## *Situation de repérage*

### **But de la tâche:**

Toucher le plus de plots possible, en temps limité

### **Dispositif:**

Un espace avec des plots de hauteurs différentes (en fonction de leur couleur)



- 2 ou 3 patineurs sur tout l'espace
- 3 observateurs pour chacun des patineurs (en fonction des couleurs)
- temps limité à 20 secondes

### **Consignes:**

- toucher le plot avec la main.

### **Différents niveaux de réponses :**

- a marqué moins de 5 points (difficultés de déplacements et de glisse) S1, S2, S3
- a marqué moins de 20 points (difficultés de changement de direction) S3, S4, S5
- a marqué plus de 20 points (aisance)

### **Variables didactiques:**

- Selon le niveau des enfants, proposer des plots plus difficiles d'accès (en hauteur, en passant dessous ...)
- Varier l'espace pour qu'il y ait d'avantage de déplacements, de glisse ...

### ***Situation d'apprentissage S1 : S'arrêter***

#### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à trouver toutes les façons de s'arrêter

#### **But de la tâche :**

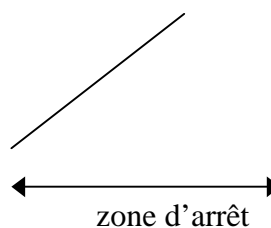
S'arrêter dans une zone définie

#### **Dispositif**



Départ

zone de propulsion



#### **Consignes :**

Se propulser jusqu'à la première ligne

S'arrêter avant la deuxième ligne

#### **Difficultés possibles :**

Ne se propulse pas jusqu'à la première ligne (commence à ralentir)

Ne prend pas assez de vitesse (ralenti)

Trouve toujours la même solution pour s'arrêter (en tournant, avec le frein, en ouvrant un patin)

#### **Critères de réussite**

J'ai réussi si je me suis arrêté avant la deuxième ligne

#### **Variables didactiques :**

- Varier les formes d'arrêt
- Varier la vitesse d'arrivée sur la première ligne
- Varier la distance de propulsion
- Varier la taille de la zone d'arrêt

## *Situation d'apprentissage S2 : Glisser*

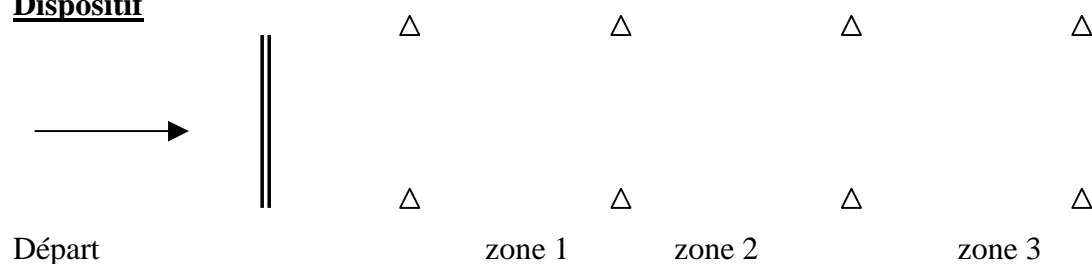
### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à avoir des sensations de glisse.

### **But de la tâche :**

Glisser le plus loin possible (avec ou sans aide)

### **Dispositif**



Se propulser jusqu'au trait puis se laisser glisser.

Les enfants sont 2 par 2, pour les débutants.

### **Consignes :**

Pour les débutants, celui sans roller pousse l'autre jusqu'au double trait et le laisse glisser.

### **Difficultés possibles :**

N'accepte pas la glisse (continue à se propulser ...)

N'accepte pas de se laisser pousser par un autre.

### **Critères de réussite**

J'ai réussi si j'ai atteint au moins la première zone 5 fois de suite

### **Variables didactiques :**

- Varier les distances d'élan
- Varier les positions en glissant :
  - écarts des patins,
  - fléchis,
  - sur un pied
  - avec croisements ou ondulations...
- Varier les orientations de déplacements (en arrière)

### *Situation d'apprentissage S3 : S 'équilibrer*

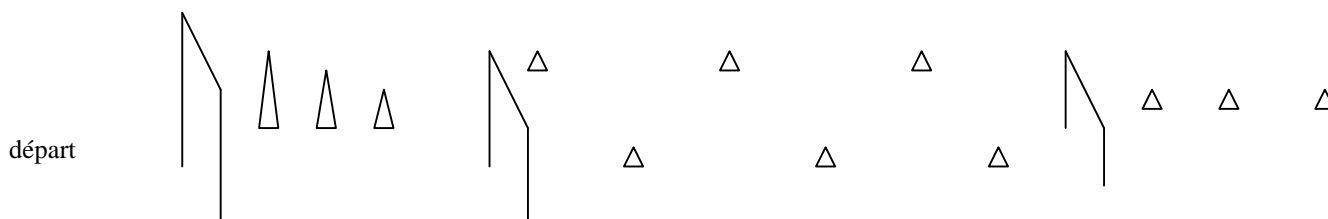
#### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à mettre en jeu des équilibres et déséquilibres

#### **But de la tâche :**

Passer dans un parcours en enchaînant les consignes

#### **Dispositif**



#### **Consignes :**

Passer sous la plus grande porte (sans la toucher) et toucher les plots avec la main

Passer sous la deuxième porte (sans la toucher) et toucher les plots en quinconce, tantôt avec la main droite, tantôt avec la main gauche

Passer sous la dernière porte- la plus basse (sans la toucher) et passer par dessus les plots en écartant les patins.

#### **Difficultés possibles :**

N'enchaîne pas les actions (s'arrête)

A des difficultés pour évaluer les obstacles à toucher ou à passer en fonction de sa vitesse.

#### **Critères de réussite**

J'ai réussi si je suis passé sous les 3 portes et que j'ai touché tous les plots et passé par dessus les derniers.

#### **Variables didactiques :**

- Varier les distances, les hauteurs
- Varier les formes de déplacements :
- Varier la vitesse d'exécution (temps ou adversaire sur un parcours parallèle)

### *Situation d'apprentissage S4 : Se déplacer rapidement*

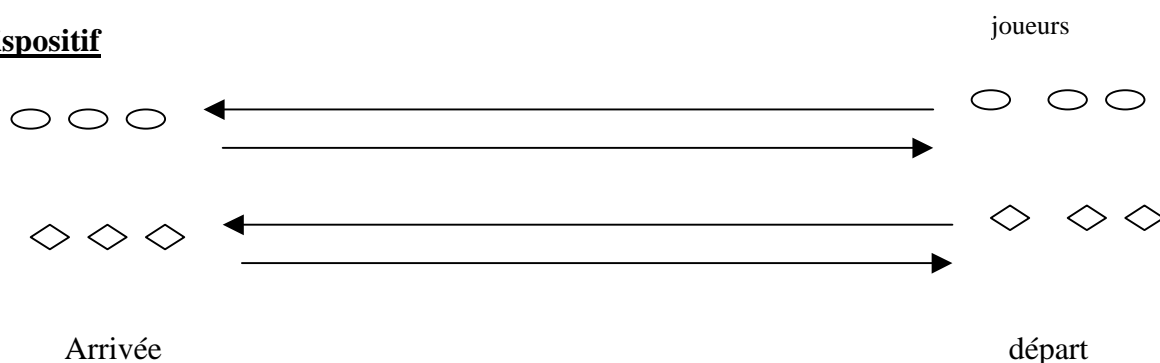
#### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à améliorer l'efficacité de leur propulsion

#### **But de la tâche :**

Faire le relais le plus vite possible.

#### **Dispositif**



2 ou plusieurs équipes de 4 joueurs avec un objet (témoin)

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé les quatre parcours la première sur des allers simples

#### **Consignes :**

Partir en direction du plot et revenir donner le témoin à mon coéquipier, en face, le plus rapidement possible

#### **Difficultés possibles :**

N'ajuste pas sa vitesse à ses possibilités (a du mal à s'arrêter)

#### **Critères de réussite**

J'ai réussi si je suis arrivé à transmettre le relais à mon partenaire

#### **Variables didactiques :**

- Varier le mode de déplacement :
  - avec un seul patin (pour les débutants)
  - en poussant un camarade
- Varier les distances entre les équipes
- Varier la vitesse :
  - pousser un objet lourd (pour ralentir).

### ***Situation d'apprentissage S5 : Se diriger***

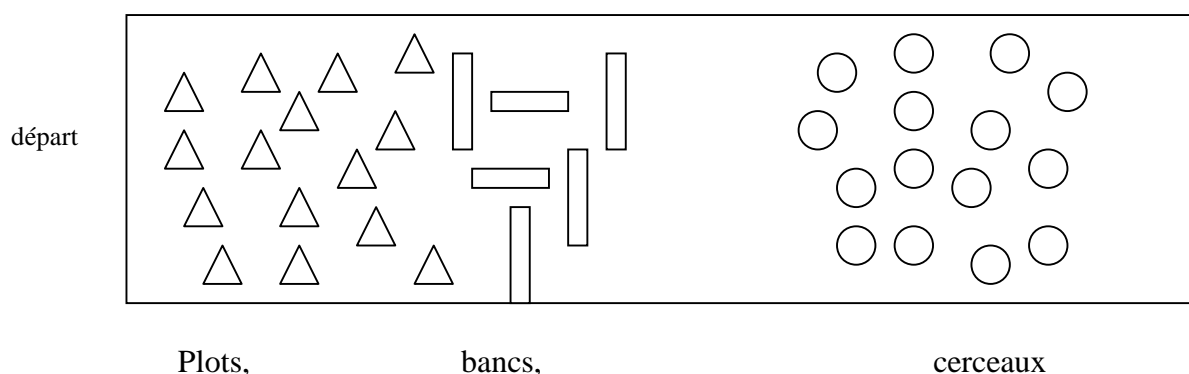
#### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à adopter des stratégies différentes pour changer de direction

#### **But de la tâche :**

Traverser les zones sans toucher les obstacles mis en place

#### **Dispositif**



#### **Consignes :**

- 1 - Traverser la zone sans s'arrêter, ni marcher
- 2 - sur 2 parcours parallèles : même chose par 2

#### **Difficultés possibles :**

Ne s'arrête pas et touche les objets (n'adapte pas sa vitesse à ses possibilités)  
Ne prend pas de vitesse

#### **Critères de réussite**

J'ai réussi si

- 1 - j'ai traversé la zone sans toucher les obstacles
- 2 - j'ai gagné mon adversaire

#### **Variables didactiques :**

- Varier le matériel pour rendre les trajectoires différentes pour assurer un slalom.
- Varier les formes de passage :
  - par 2
  - par équipes
  - en chronométrant ...

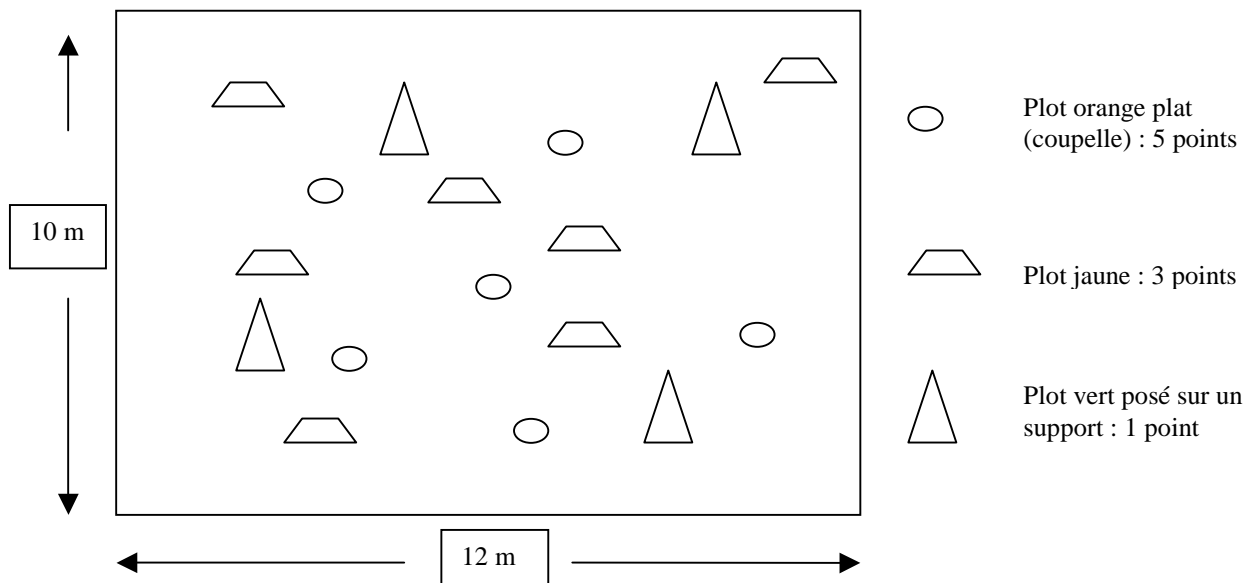
***Situation test : la même que la situation de repérage***

**But de la tâche:**

Toucher le plus de plots possible, en temps limité

**Dispositif:**

Un espace avec des plots de hauteurs différentes (en fonction de leur couleur)



- 2 ou 3 patineurs sur tout l'espace
- 3 observateurs pour chacun des patineurs (en fonction des couleurs)
- temps limité à 20 secondes

**Consignes:**

- toucher le plot avec la main.

**Critères d'évaluation**

- difficultés de déplacements et de glisse : a marqué moins de 5 points
- difficultés de changement de direction : a marqué moins de 20 points
- aisance : a marqué plus de 20 points

**Variables didactiques:**

- Selon le niveau des enfants, proposer des plots plus difficiles d'accès (en hauteur, en passant dessous ...)
- Varier l'espace pour qu'il y ait d'avantage de déplacements, de glisse ...

## **EVOLUTION VERS D'AUTRES COMPETENCES**

*Vers la compétence 1 : réaliser une performance mesurée*

***Situation d'apprentissage S1 :***

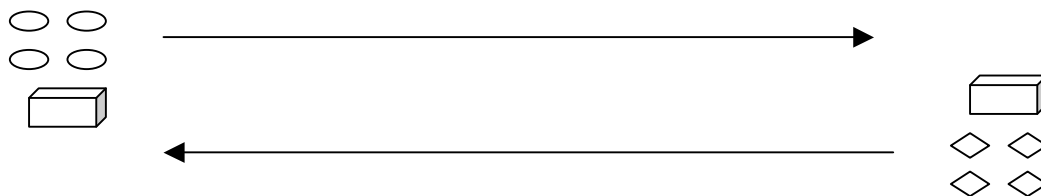
**Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à patiner le plus vite possible

**But de la tâche :**

Remplir les caisses de l'autre équipe, le plus vite possible

**Dispositif**



2 équipes de 4 joueurs : chaque équipe a une caisse avec des objets (balles, sacs...) dedans.

Les 2 équipes partent en même temps : chaque joueur prend un objet dans la caisse de son équipe et l'emmène dans la caisse de l'équipe adverse, puis revient de l'autre côté du parcours

A la fin du temps prévu, l'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans sa caisse.

**Consignes :**

Respecter le sens du circuit : aller dans un sens et retour dans l'autre (sécurité : tous les enfants vont dans le même sens, ce qui évite les croisements)

**Difficultés possibles :**

N'ajuste pas sa vitesse à ses possibilités (a du mal à s'arrêter et à tourner)

**Critères de réussite**

J'ai réussi si mon équipe a gagné : j'ai porté « n » objet dans la caisse adverse

**Variables didactiques :**

- la distance à parcourir (vitesse)
- le temps de jeu,
- le nombre de joueurs

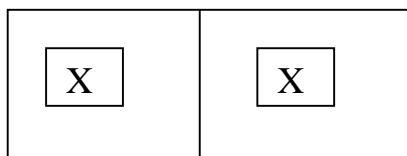
*Vers la compétence 3 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement*

***Situation de repérage : Hockey sur roller***

**But de la tâche :**

Par équipe, toucher la cible à l'intérieur d'une zone avec une « balle » au moyen d'une crosse

**Dispositif**



2 équipes avec des crosses ; une balle

2 terrains avec une zone interdite où se trouve la cible (X) (carton plot ...)

**Consignes :**

Sécurité : les crosses restent au sol et sont tenues à deux mains

La zone de la cible est interdite

Le tir se fait obligatoirement dans la deuxième partie du terrain (la plus proche de la cible)

**Différents niveaux de réponse :**

1. Sur la manipulation de la crosse (accompagnement de la balle)
2. Sur les lancer / rattraper et sur l'adresse au tir
3. Sur les rôles attaquants / défenseurs (fréquence des passes)

**Variables didactiques :**

1. Objets à pousser avec la crosse
2. Taille de la cible, aire de la zone interdite
3. Nombre de joueurs (2 contre 3) ; nombre de passes imposé avant le tir.

*Vers la compétence 4 : réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive*

### **Situation d'apprentissage S1 :**

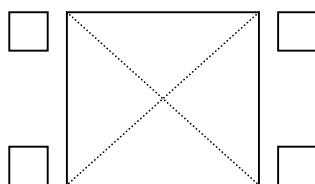
#### **Objectif d'apprentissage :**

Amener les enfants à se déplacer à plusieurs avec un engin

#### **But de la tâche :**

Chercher différents déplacements et mouvements pour réaliser un enchaînement.

#### **Dispositif**



Des groupes de 4 élèves avec un cerceau chacun, dans un espace carré

Chaque élève est placé aux 4 coins du carré (matérialisé au sol)

#### **Consignes :**

Se déplacer dans l'espace, s'échanger les cerceaux.

Chercher une harmonie de l'ensemble

#### **Difficultés possibles :**

1. Mouvements « stéréotypés »
2. Ne se déplace pas (direction, forme, liaison avec les autres)

#### **Critères de réussite**

J'ai réussi si j'ai échangé mon cerceau et j'ai réalisé « x » mouvements et « x » déplacements.

#### **Variables didactiques**

1. Donner des thèmes pour faciliter la création
2. Varier les points de départ, les directions
3. Laisser les élèves proposer seul ou à plusieurs.