



Pourquoi le patinage à l'école? Le patinage met en jeu l'équilibre, la vitesse, l'espace. L'émotion intense qu'il procure naît du désir de dominer un milieu difficile. Il développe des modes de déplacement, des apprentissages et perfectionnement d'équilibre, des dissociations segmentaires. Il permet l'adaptation face à des prises d'informations nouvelles, l'organisation collective, l'entraide, l'anticipation, la prise de risque. Cette activité contribue largement au développement de l'autonomie de fonctionnement de l'enfant tout en élargissant l'éventail de ses possibilités physiques. Les situations pédagogiques décrites sont présentées de manière croissantes sans être limitatives à une classe d'âge. Les compétences sont évaluées en début et en fin de cycle sur un parcours-type adapté à chaque classe en prenant des éléments de chaque habileté présente dans le tableau des objectifs.



### Compétences disciplinaires.

- S'équilibrer
- Franchir
- Fléchir
- Freiner
- Changer de direction
- Rouler en arrière (les appuis)

### Compétences transversales

- Education à la sécurité.
- Respect de l'environnement urbain. Matériel. Patins (quads ou en-ligne), casques, coudières, genouillères, poignets. Plots, cordes, haies, tremplin, cerceaux, élastiques de saut...

### Situation repère.

Parcours-type aménagé construit à partir des habiletés motrices décrites

#### S'équilibrer.

Porter une chaise. Tirer une chaise. De chaise en chaise.

Sur un patin. Jambe avant levée(tendue, fléchie, g et dte). Jambe arrière levée(idem). Jambe sur le coté(idem).

#### Je transporte sans les mains (1).

Matériel : sac de graine, anneaux, objets légers en plastique souple ...

- 1- Les joueurs se déplacent librement en essayant de conserver le plus longtemps possible l'objet sur leur tête.
- 2- Les joueurs , le plus vite possible, transportent l'objet sur la tête d'un camp à l'autre.
- 3- Possibilité d'organiser des courses-relais.

#### Je transporte sans les mains (2)

.Matériel : Un ballon pour deux joueurs, se déplacer dans un espace en transportant le ballon sans le prendre avec les mains.

Si le ballon touche le sol le couple de joueurs repart au début de l'évolution.

- 1- En parcours libre.
- 2- Parcours imposé.
- 3- En course-relais.

#### Les moutons siamois.

Les joueurs sont par paires en se tenant par la main. Ils ne peuvent en aucun cas se quitter. Si le loup les touche ils sont pétrifiés et joignent les mains pour faire un pont. Ils sont libérés quand un autre couple passe sous le pont.

- 1- En parcours libre.
- 2- Parcours imposé.

3- En course-relais.

### **Les hérons.**

Des cerceaux( ou des cercles tracés à la craie) sont dispersés dans un espace.

Chaque enfant part d'un cerceau et décide d'un autre cerceau à rejoindre et parcourt la distance sur un pied. Une fois décidé, l'enfant ne peut changer de pied.

Varié les distances en fonction du niveau des enfants.

### **Pousse au pied.**

Les enfants poussent du pied une balle de tennis, un palet de hockey, une boîte ( varier les objets).

Ne pas utiliser de balles "grs" et sport scolaire d'aspect "caoutchouteux" car il y a le risque que la balle colle au patin et fasse tomber l'enfant.

1- En parcours libre.

2- Parcours imposé.

3- En course-relais.

### **Franchir.**

#### **Librement.**

Des lignes tracées au sol. Des lattes ou des bâtons. Des haies basses.

Pieds joints (avec 1/2 tour, tour complet) Latéralement (g-d, d-g, joints, 1/2 et tour complet)

#### **Les lignes brûlantes.**

Les enfants évoluent dans un espace où sont tracés des terrains de différentes dimensions. Ils ne doivent pas toucher les lignes.

1- Tracés à la craie.

2- Avec des lattes.

3- Des haies basses.

#### **A chacun sa maison.**

Un cerceau/maison posé au sol par enfant disposé dans l'espace. Au signal les enfants sortent de leur maison et se déplacent sans les toucher.

Au nouveau signal, ils rentrent dans leur maison.

1- Franchissement libre.

2- Un pied après l'autre.

3- Un pied imposé.

4- En sautant.

#### **Sorciers sauteurs.**

Un sorcier pour six joueurs environs. Le sorcier poursuit les joueurs qui peuvent franchir les rivières en sautant, le sorcier doit contourner les rivières.

Tout joueur touché est pétrifié, pour être libéré, il doit être poussé par un joueur de champ à l'intérieur d'une rivière.

1- Rivières tracées à la craie.

2- Avec des lattes ou des bâtons de petite section.

3- Avec des haies basses.

### **Fléchir.**

.

#### **Librement.**

Talons aux fesses (avt, arr). Se repousser avec les mains.

Avec un camarade (tirer et pousser). Alterné.

Ramasser des objets. Passer sous des haies. En tournant.

#### **Le carré.**

Les enfants sont assis sur des bancs disposés en carré autour de l'espace d'évolution.

Au signal, les lignes appelées par le meneur de jeu changent de place.

#### **La course aux couleurs.**

Au signal les enfants vont ramasser les objets de la couleur désignée.

1- Ramasser un objet.

2- Plusieurs objets.

3- Au fond d'une caisse à l'aller et au retour.

4- En relais.

### **Le chien et les hérissons.**

Le chien essaie de toucher les hérissons. Ceux-ci, pour lui échapper doivent s'accroupir.

Le chien ne peut attendre qu'un hérisson se relève pour le toucher à nouveau, il doit choisir un autre hérisson.

Le chien doit toucher et non pousser les hérissons ! Les hérissons touchés se transforment en chien.

### **Le passage de la rivière.**

Chaque enfant dispose de deux cerceaux et doit traverser une rivière : l'enfant pose un cerceau devant lui, y met un pied, place le second cerceau, y pose l'autre pied et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait rejoint l'autre bord de la rivière.

1- Changer le mode de déplacement : pied droit, pied gauche et inversement. Pieds joints.

2- Varier la largeur de la rivière.

3- Plus vite.

4- En relais.

### **La course d'attelage.**

Les enfants sont par deux, l'un devant l'autre. Le cheval devant tient un cerceau dans son dos, le cavalier, derrière, accroupi talons-fesses, se fait tirer en tenant le cerceau devant lui.

1- Changer les rôles.

2- Parcours libre. Imposé.

3- En course, en relais.

### **Freiner.**

#### **Librement.**

Se ralentir en slalomant.

Freiner de face, patins en T.

#### **1-2-3, Soleil.**

Le meneur de jeu tourne le dos aux enfants et compte 1-2-3, soleil.

Les patineurs doivent venir toucher le dos du meneur avant que celui-ci se retourne au mot "soleil". Les enfants patinent sur "1-2-3" et doivent donc être immobiles à "soleil".

Celui qui n'est pas arrêté retourne au départ.

### **Les roues du vélo.**

Les élèves sont par deux figurant un vélo : celui de devant les roues avant, celui de derrière les roues arrière.

La roue arrière suit les déplacements de l'avant et joue le rôle de frein.

Utiliser toutes les possibilités pour arrêter son partenaire : décrire des slaloms, patins en T, en carre interne.

### **Bâton de Merlin.**

Merlin se déplace, avec son bâton, il décrit des déplacements : lentement, vite, en courbe... Et s'arrête souvent !

Tous les autres joueurs doivent suivre le trajet du bâton.

### **Béret à quatre équipes.**

Quatre équipes placées chacune sur un côté de terrain. A l'appel de leur numéro, quatre joueurs partent en direction du béret pour le prendre et le ramener dans leur camp respectifs.

1- Les joueurs ne peuvent prendre le béret en roulant, ils doivent marquer l'arrêt au centre.

2- Pour obtenir le point, il faut rapporter le béret sans se faire toucher par un autre joueur.

### **Changer de direction.**

#### **Librement.**

Grande courbe, patins parallèles.

Les patins sur une ligne (d, g).

En croisant.

Virage serré.

Décrire un cercle.

### **Slalom humain.**

Par groupe de six à huit les joueurs figurent des piquets. Le dernier remonte en slalom tout le groupe pour prendre la tête.

Il est suivi dès son départ par un autre joueur.

### **Poursuite en carré.**

Quatre équipes en carré. Dans l'équipe on attribue un numéro à chaque joueur.

A l'appel d'un numéro, les quatre joueurs concernés partent, font un tour complet du carré et viennent prendre un

objet.

Le 1er obtient 4 points, le 2ème 2 points,..., le 4ème 1.

Puis c'est au tour de quatre nouveaux joueurs...

Faire jouer dans les deux sens.

### **Chat coupé.**

Un chat poursuit une souris. Si une autre souris passe entre les deux le chat doit poursuivre la nouvelle souris.

Quand le chat touche une souris les rôles s'inversent.

Possibilité de faire jouer plusieurs chats en fonction du nombre d'élèves.

### **Chat foulard.**

Les joueurs sont par paires : l'un poursuivant l'autre.

Chacun des joueurs a un foulard dans le dos, dépassant largement.

Au début du jeu il est désigné un poursuivant et un poursuivi. Le but étant d'attraper le foulard.

A un signal sonore du meneur de jeu, les rôles s'inversent.

### **Le ballon grenoblois.**

Deux équipes, un terrain en cercle divisé en deux par son diamètre, un ou deux ballons légers.

Chaque équipe est sur son terrain et les joueurs doivent toucher ceux de l'équipe adverse (comme à la balle au prisonnier).

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

### **Les appuis.**

#### **Prises de carre symétriques.**

Talons écartés, pointes avant rapprochées, appuis sur les carres internes avant.

#### **Assymétriques.**

Un patin rectiligne, un en carre interne (d et g), un appui sur l'autre, en croisé, de huit à quatre roues.

#### **Tirer-pousser.**

Par deux, liés par un cerceau, les enfants se déplacent, l'un en avant, l'autre en arrière.

L'accent est mis sur l'action de tirer et de pousser.

#### **Le pousse-objet.**

Sur un terrain, deux camps. Un sorcier pour 6 joueurs.

Chaque joueur a une balise (assez haute pour éviter que l'enfant se baise). Il cherche à pousser des objets un à un avec la balise d'un camp à l'autre. Si un sorcier le touche pendant le trajet, il abandonne son objet, revient en marche arrière dans son camp de base pour repartir en avant et continuer à pousser son objet.

Le sorcier n'a pas de balise.

Personne ne peut pousser un objet au pied ou à la main.

#### **Course au trésor.**

Quatre équipes, un nombre d'objets supérieur au nombre de joueurs figurant le trésor.

Au signal, les joueurs partent quatre à quatre à l'appel de leur numéro et vont chercher un objet pour le ramener en patinant en arrière.

1- On attribue les points en fonction de leur ordre d'arrivée.

2- On attribue les points en fonction du nombre d'objets rapportés.

#### **L'horloge.**

Les enfants sont par paires reliés par un bâton ou un crosse.

L'un patine en avant, pour faire tourner l'autre en arrière et qui se laisse entraîner.

Changer les rôles et le sens de rotation.