

# EPS en Maternelle

## Activités de rouler la patinette



Animations pédagogiques des 10 et 17 Mars 2010

Circonscription de St Jean de Luz



## Situations d'apprentissage, de remédiation

### 1. Propulser et rouler équilibré, augmenter le temps de roule

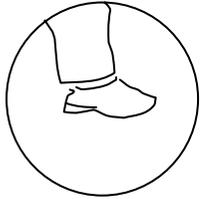
- Situation 1 :

But : réalise le parcours en respectant les zones de propulsion et de roule (ne pas sortir des zones, ne pas poser le pied en zone de roule)

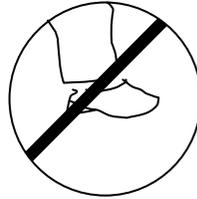
Aménagement matériel :

3 parcours de longueur identique mais de niveau différent (voir ci-après) tracés au sol.

Signalisation des zones de propulsion et roule renforcées par les panneaux ou des plots :



Pied au sol possible

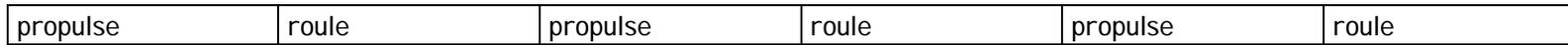


Pas de pied au sol

Niveau 1 :



Niveau 2 :



Niveau 3 :



Critères de réussite : répéter 3 fois sans erreur le parcours choisi

Critères de réalisation (aider l'enfant à réaliser) :

- pousser en amenant la jambe d'appui en extension
- combiner propulsion et équilibre

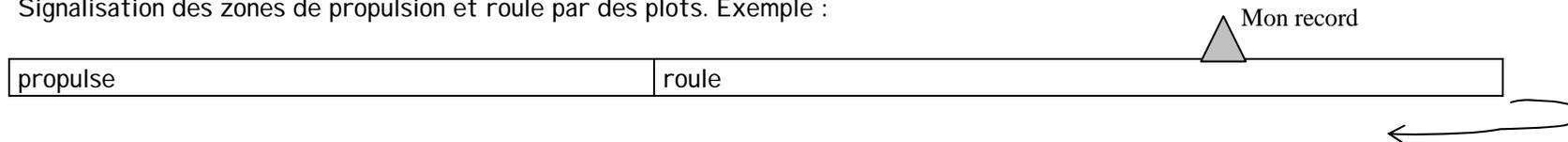
- Situation 2 : record de roule après une zone de propulsion

But : patine jusqu'au repère puis roule le plus loin possible (placer un repère pour battre son record, les autres)

Aménagement matériel :

4 parcours tracés au sol en parallèle comportant chacun une zone de propulsion plus ou moins grande.

Signalisation des zones de propulsion et roule par des plots. Exemple :



- Situation 3 :

But : réalise le parcours en propulsant aux endroits indiqués .

Aménagements matériels : 3 parcours de niveaux différents tracés au sol

Critères de réussite : répéter 3 fois sans erreur le parcours choisi.

Critères de réalisation :

- pousser en amenant la jambe d'appui en extension
- combiner coordination propulsion et équilibre

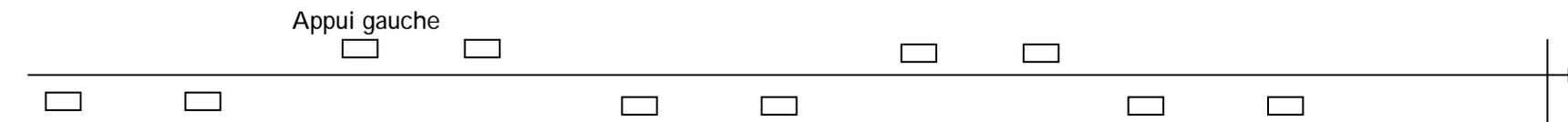
Variables :

- Ecartement des appuis
  - appuis surélevés (briques ...)

**Niveau 1 :**

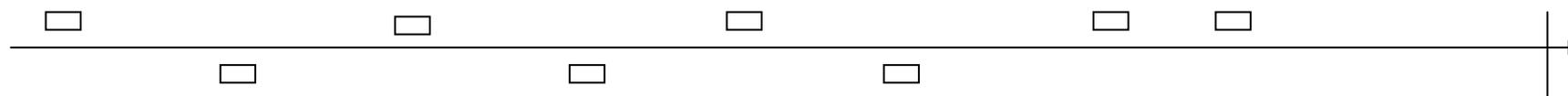
DEPART

ARRIVEE

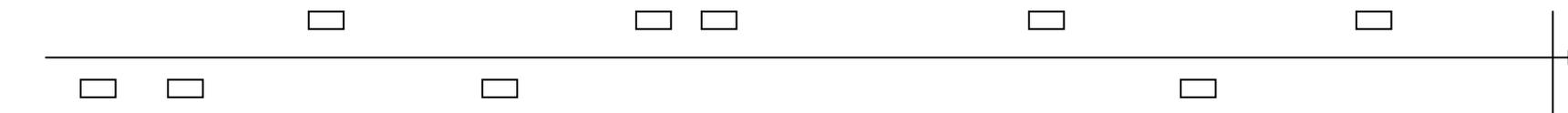


Appui droit

**Niveau 2 :**



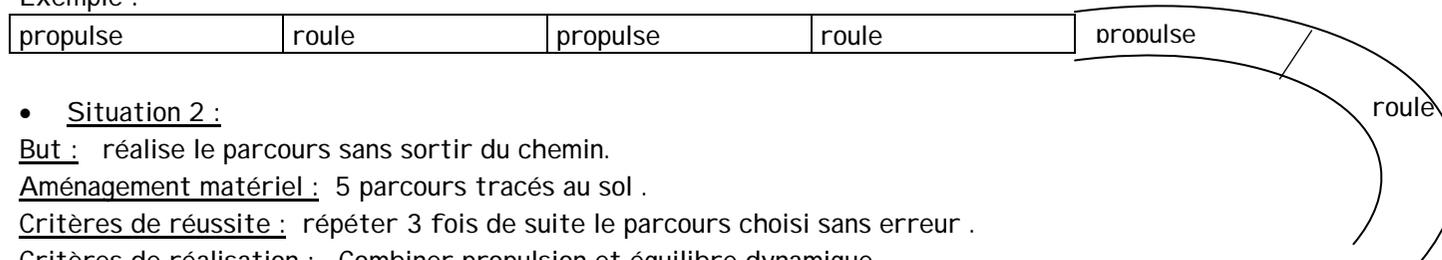
**Niveau 3 :**



## 2. Créer des trajectoires variées : savoir virer en patinant, en roulant

- Situation 1 : reprendre la situation 1 précédente en aménageant la dernière partie de propulsion et de rouler en courbe (à droite ou à gauche puis en combinant la partie rouler à droite puis à gauche)

Exemple :



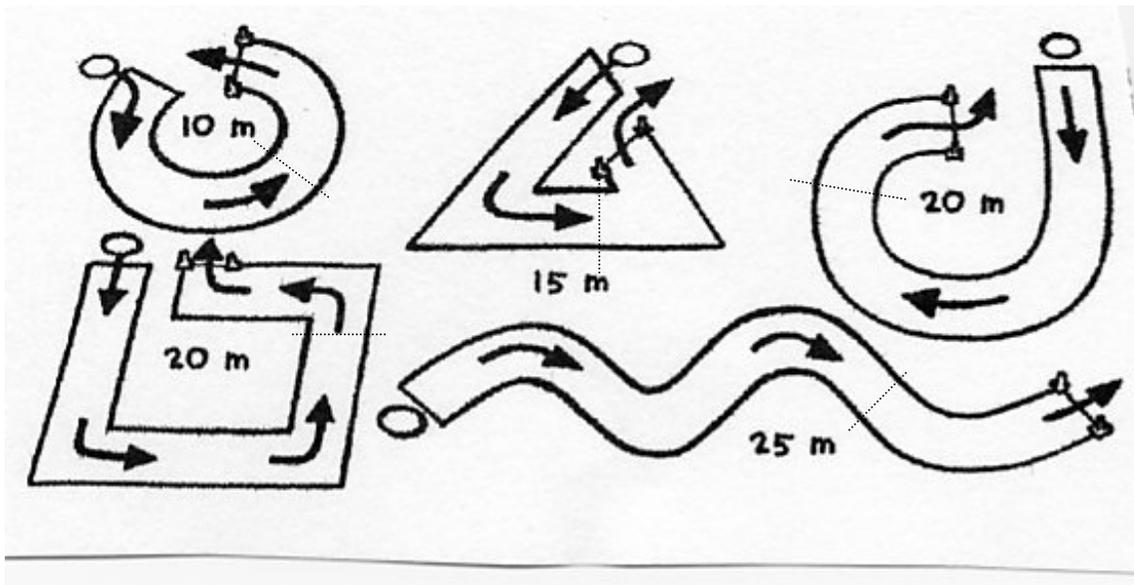
- Situation 2 :

But : réaliser le parcours sans sortir du chemin.

Aménagement matériel : 5 parcours tracés au sol .

Critères de réussite : répéter 3 fois de suite le parcours choisi sans erreur .

Critères de réalisation : Combiner propulsion et équilibre dynamique.



Variables : (complexification)

- terminer en roulant à partir de la marque indiquée (pointillés) .
- augmenter la longueur et la sinuosité : accoler 2 circuits
- utiliser des terrains en légère déclivité
- après prise d'élan, poser le moins de fois pied à terre dans le parcours (= rouler en restant équilibré malgré une trajectoire non rectiligne)

- Situation 3

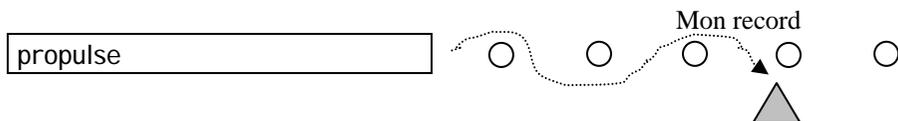
Record de roue en slalom après une zone de propulsion

But : patine jusqu'au repère puis roule le plus loin possible dans le slalom (placer un repère à l'endroit où l'on a posé le pied pour battre son record, les autres)

Aménagement matériel :

4 parcours tracés au sol en parallèle comportant chacun une zone de propulsion plus ou moins grande.

Signalisation des zones de propulsion et roue en slalom par des plots. Exemple :



Variables : longueur de la zone de propulsion, écartement de plots du slalom.

- Situation 4 :

L'imitateur

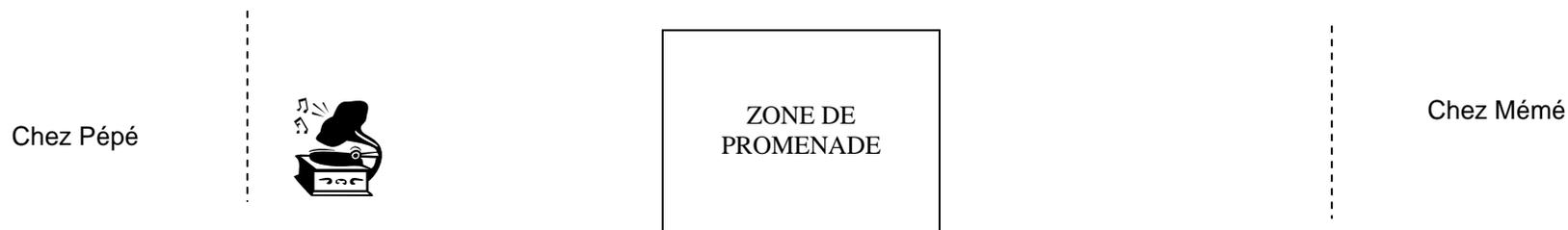
Par 2, sur une musique, on patine l'un derrière l'autre. Celui de derrière suit et imite le premier (trajectoires, gestuelle...). Au signal, on change de rôle puis de partenaire. Critère de réussite : garder une distance constante entre les patineurs. Variables : à 3, 4... - Matériel, tracés au sol incitant des déplacements

### 3. Créer et maîtriser des vitesses variées : savoir accélérer, ralentir, s'arrêter (sous forme de JEUX)

- Chez Pépé, chez Mémé

But : Roule dans la zone sans t'arrêter . A l'arrêt de la musique ou au signal regagne le camp indiqué.

Aménagement matériel :



Règle : on accroche une pince à linge au dernier qui regagne le camp ( gage ).

Critère de réussite : Avoir le moins de gages .

Critères de réalisation : utiliser des vitesses différentes et maîtriser de façon dynamique des trajectoires .

Variables : Introduire des obstacles à éviter entre la zone de patinage et les 2 camps .

- Les carottes et les lapins

Grand zone circulaire tracée au sol ou délimitée par des plots de même couleur (= la clairière). Autant de plots (les carottes) que d'élèves **moins 1** sont répartis au sol à l'intérieur de la clairière.

Au départ chaque lapin est devant une carotte sauf un mendiant. Au signal les lapins et le mendiant sortent et tournent autour de la clairière suivant la consigne de sens (panneau fléché par ex.). Au 2<sup>ème</sup> signal, ils doivent revenir dans la clairière et prendre une carotte à la main. Le nouveau mendiant a un gage.

Variante : ajouter un mendiant à chaque manche (retirer une nouvelle carotte)

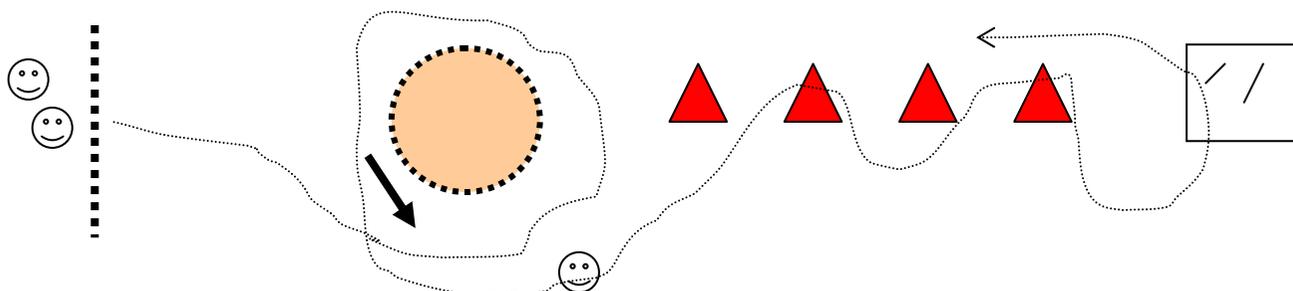
- Relais craie

Faire 4 équipes et jouer au temps (3 minutes) pour de nombreux passages.

Consigne :

« Pars avec la craie en ligne droite, fais un tour complet du cercle en passant sur la flèche, slalome entre les plots, marque un trait dans le carré, reviens en suivant le même parcours et passe la craie au suivant. »

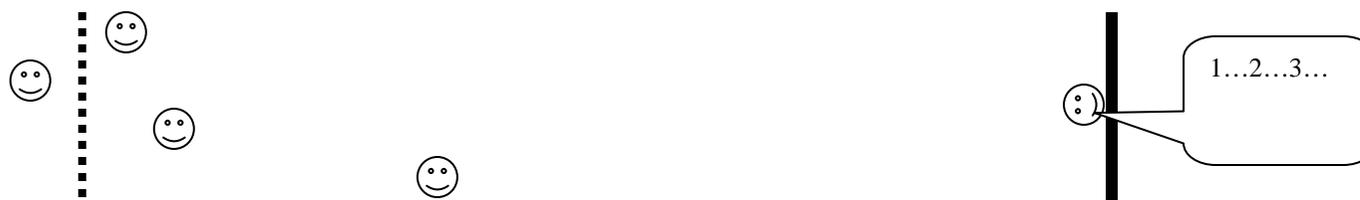
L'équipe ayant le + de traits de craie dans sa boîte à la fin du temps a gagné.



- Un, deux, trois soleil

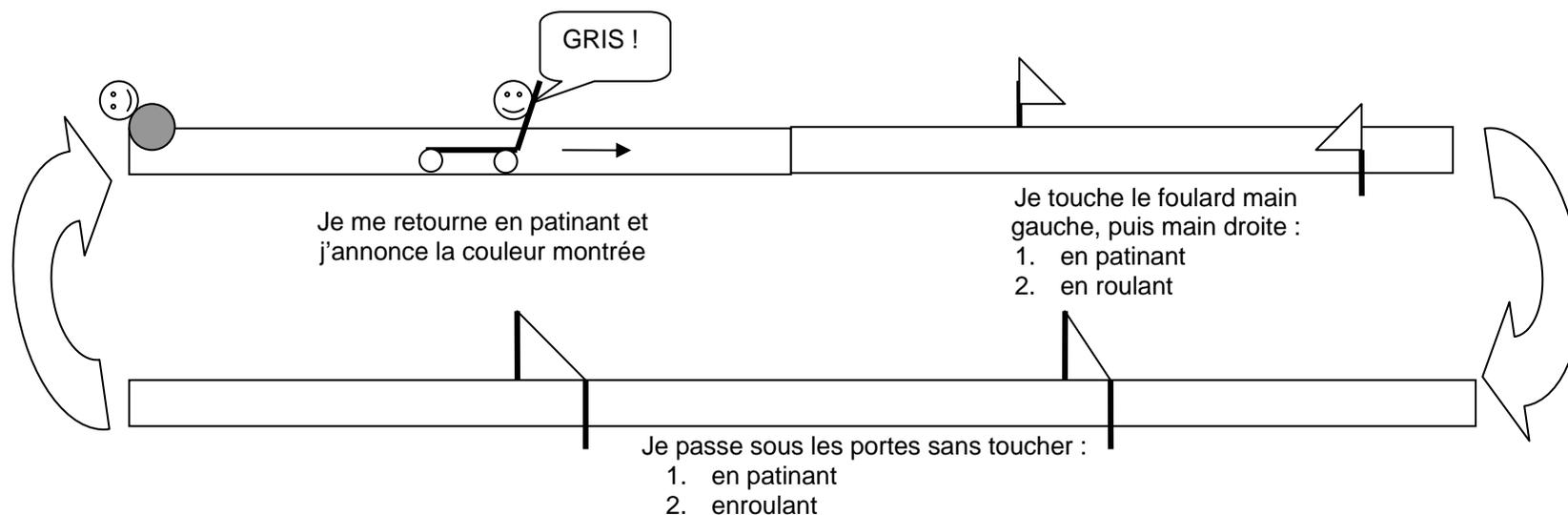
La classe sur une ligne, 1 meneur contre un mur de dos au groupe qui annonce lentement ou à sa guise « 1-2-3-soleil » puis se retourne

Règles : sur 123 soleil je patine, quand le meneur se retourne, je stoppe net. Pris en mouvement, je retourne au départ.



#### 4. Dissocier haut et bas du corps

- Circuler sur un circuit en effectuant les tâches successives (effectuer de nombreux passages)



- Les voleurs de trésor

But : Ramener le plus de plots possibles dans son camp.

Aménagement matériel et humain :

2 camps séparés de x mètres par la zone de patinage.

Une quinzaine de plots dans chaque camp (ou objets ou balles)

2 équipes identifiées par des chasubles.

Règles :

Transporter un seul objet par trajet. Poser l'objet

Critères de réussite :

A la fin de x temps de jeu :

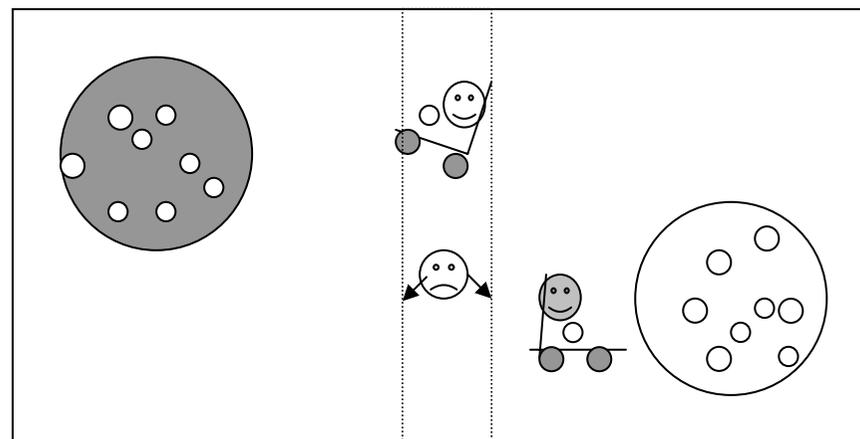
Avoir plus d'objets que l'équipe adverse dans son camp (les objets en main ne comptant pas)

Critères de réalisation :

- Accepter les temps de roule
- Dissocier en mouvement train inférieur / train supérieur
- Virer en patinant, roulant ou s'arrêter.

Variation : - ajouter des obstacles à éviter dans l'aire : plots, cerceaux, piquets ...

- placer un épervier à pied dans la bande centrale : touché, on retourne rapporter l'objet et l'on en prend un autre.





## 6. Patinette sur circuit et Attestation de Première Education Routière (APER)

Conformément à la Circulaire n°2002-229 du 25 octobre 2002, il serait cohérent de reprendre certaines situations présentées sous forme de circuit : axes de circulation, connaissance et respect de la signalisation, des autres usagers ...

Un ou plusieurs circuits d'éducation routière seront donc conçus autour des savoirs développés par la pratique de la patinette : changements de directions, arrêts, pauses... et induits par les panneaux routiers.

### Aménagement matériel :

- circuit(s) tracé(s) au sol, à la craie (provisoire) ou peints (permanent) comportant des intersections avec les éléments suivants :
  - « stop » ( 1 ou 2 ), marqué au sol + panneau
  - « cédez le passage » : idem
  - Rond-point : 1 ou 2 (marquages au sol ou plots) avec signalement du sens de rotation
  - 2 passages protégés
- un lot de patinettes, 2 ou 3 chasubles fluorescentes (gilet de voiture)

But : Circuler en respectant les autres usagers.

Les enfants joueront des rôles différents :

Acteurs : piéton, voiture (patinette), camion (patinette + chasuble).

Observateurs : les gendarmes

### Déroulement :

Les acteurs circulent, les gendarmes observent et repèrent les infractions.

Une infraction = Une pause de 30s.

### Critères de réussite :

Pour les piétons, voitures, camions : tenir son rôle pendant 3 ou 4 minutes sans commettre d'infraction.

Pour les gendarmes : identifier des comportements à risques.

### Critères de réalisation :

Pour les piétons, voitures, camions : tête mobile, regard porté au loin ; réagir en fonction des obstacles (s'écarter ; s'arrêter ; marquer une pause)

Pour les gendarmes : regard ciblé vers les endroits à risque ; réagir vite et à bon escient.

# ATTESTATION DE PREMIERE EDUCATION A LA ROUTE

## Cycle 1



### Quand je suis piéton...

#### Je me déplace sur le trottoir.

	Élève	Maître
Dans la rue je sais regarder.		
Dans la rue je sais écouter.		
Je reconnais et je nomme les différents espaces, les véhicules et les usagers.		

#### Je sais marcher sur le trottoir :

accompagné.		
-------------	--	--

#### Je traverse une chaussée.

Je sais que je ne dois pas traverser une chaussée seul(e) : je sais traverser en donnant le main.		
---	--	--

#### Je vis dans un espace complexe.

##### *Dans un environnement proche :*

Je sais reconnaître les dangers.		
Je reconnais les espaces de jeux et les espaces de circulation.		

##### *Dans un environnement non familier :*

Je connais les règles du code de la route.		
Je sais donner l'alerte en cas d'accident.		



### Quand je suis passager...

	Élève	Maître
Je sais monter et descendre d'un véhicule.		
Je ne gêne pas le conducteur.		
Je sais pourquoi je dois être retenu(e) (ceinture, siège)		



### Quand je roule...

Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons, le vélo à la main.		
Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise.		
Je demande et j'utilise les équipements de protection.		

##### *Je connais les règles du code de la route :*

Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler.		
---	--	--

# ATTESTATION DE PREMIERE EDUCATION A LA ROUTE

## Cycle 2



### Quand je suis piéton

Je me déplace sur le trottoir

	Elève	Maître
Dans la rue je sais regarder.		
Dans la rue je sais écouter.		

### Je sais marcher sur le trottoir :

non accompagné(e).		
--------------------	--	--

### Je traverse une chaussée.

Je sais traverser une chaussée seul(e).		
Je sais traverser à un carrefour.		
Je sais traverser à un rond-point.		
Je sais faire traverser une personne.		

### Je vis dans un espace complexe.

*Dans un environnement proche :*

Je sais reconnaître les dangers.		
Je sais me déplacer dans mon quartier ou mon village		

*Dans un environnement non familier :*

Je connais les règles du code de la route.		
Je sais donner l'alerte en cas d'accident.		



### Quand je suis passager...

	Elève	Maître
Je sais comment je dois être retenu(e).		
Je sais utiliser ma ceinture de sécurité.		
Je connais et je respecte le code du passager du véhicule particulier.		
Je connais et je respecte le code du passager à 2 roues.		
Je respecte les consignes de l'adulte dans un transport scolaire.		



### Quand je roule...

Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons, le vélo à la main.		
Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise.		
Je contrôle ma vitesse, mon équilibre, ma trajectoire.		
Je sais rouler en tenant compte des autres.		
Je vérifie et j'utilise les équipements.		

*Je connais les règles du code de la route :*

Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler.		
Je sais rouler à droite.		
Je connais la signification de la signalisation.		