



Rouler - glisser Maternelle

Date : Mercredi 11 janvier (matinée + pique-nique)

Lieu Montsauche (gymnase du collège)

Forme : Rencontre de découverte

Public : Maternelle



La rencontre

La rencontre sera composée de 4 ateliers.

Dans chaque atelier, les enfants disposeront selon leur âge et leur habileté de planches à roulettes ou de patins à roulettes et évolueront seul ou à 2.

Sur les 3 ateliers **rouler**, chaque groupe sera divisé en 2 : un groupe de pratiquants / 1 groupe d'observateurs qui pourront également être pareurs. A la moitié de l'atelier, les 2 groupes changeront de rôle.

- 🛹 **Rouler** : Atelier habileté - pilotage.
- 🛹 **Rouler** : Atelier jeu collectif : l'endurance déménageur.
- 🛹 **Rouler** : Atelier relais en épingle.
- 🛹 **Glisser** : Atelier « tout en glisse ».

Les patins à roulettes, planches à roulettes, protections (mains, coudes, genoux) seront fournis par l'USEP. Les enfants peuvent aussi apporter leur propre matériel de protection. **N'oubliez pas d'apporter les casques car comme précisé dans l'envoi 1, il nous sera difficile d'en fournir un à chaque élève.**

Associations

Nom de l'association	Nom prénom du ou des enseignants	TPS PS	MS	GS	Casques	Parents
MONTSAUCHE	Julie GENEVOIS	2	5	3	10	1
Secteur de Corbigny Ecole de GUIPY	Marie PAJOT	5	6		11	1
au fil du canal	Chigot Manon (remplacée en janvier)	3	6	4	?	1
		10	17	7		
		34				

Répartition des adultes

Responsables de site : Angélique DUCRET

Animateurs d'ateliers

Atelier	Animateur-animateur	Matériel à prévoir par les animateurs
Rouler atelier pilotage	Angélique DUCRET	Plots
Jeu collectif endurance déménageur	Marie PAJOT	Caisses - plots - bouchons (ou autres objets faciles à transporter)
Rouler : relai épingle	Chigot Manon (remplacée en janvier)	Plots
Tout en glisse	Julie GENEVOIS	L'atelier sera installé par les responsables de site.

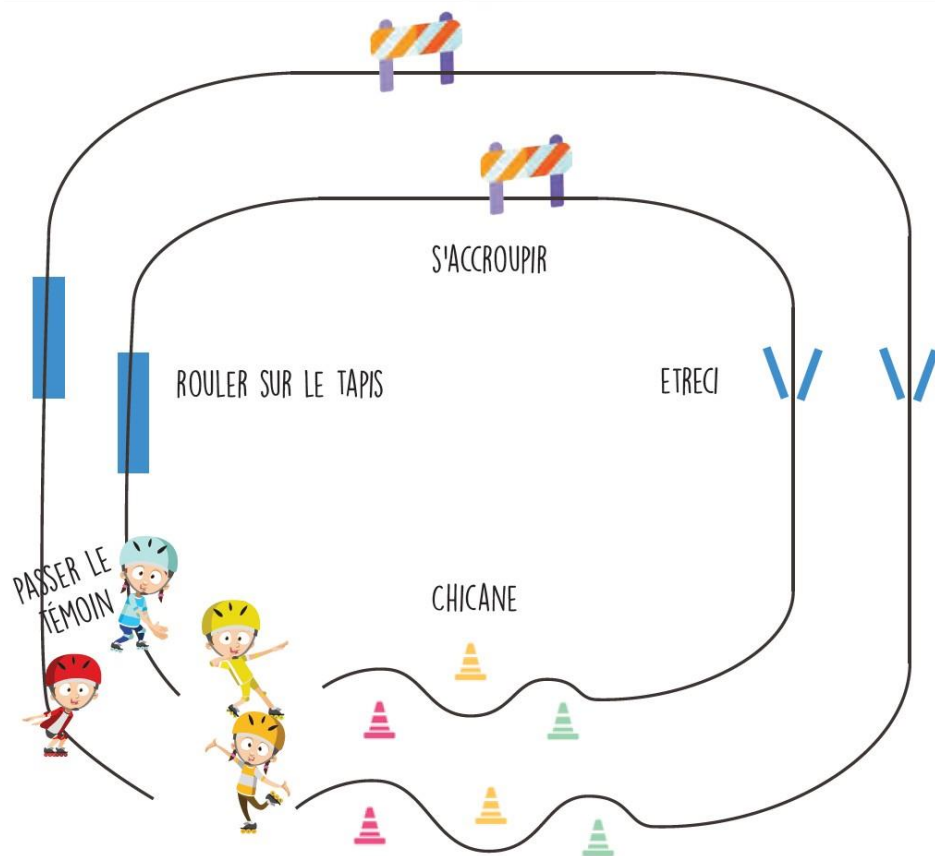
Matériel à prévoir

À prévoir pour chaque AS :

- Le totem de l'association
- 1 trousse de 1^{ers} soins
- Les casques des enfants
- Le petit matériel des ateliers

Description des ateliers de la rencontre

Atelier habileté - pilotage



- Slalomer
- S'accroupir pour passer dessous
- Ramasser un objet et le déposer
- Freiner, s'arrêter à un endroit précis
- Suivre une trajectoire
- Prendre de l'élan pour aller le plus loin possible
- Se déplacer en reculant



2. L'ENDURANCE DÉMÉNAGEUR

BUT DE L'ATELIER :

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

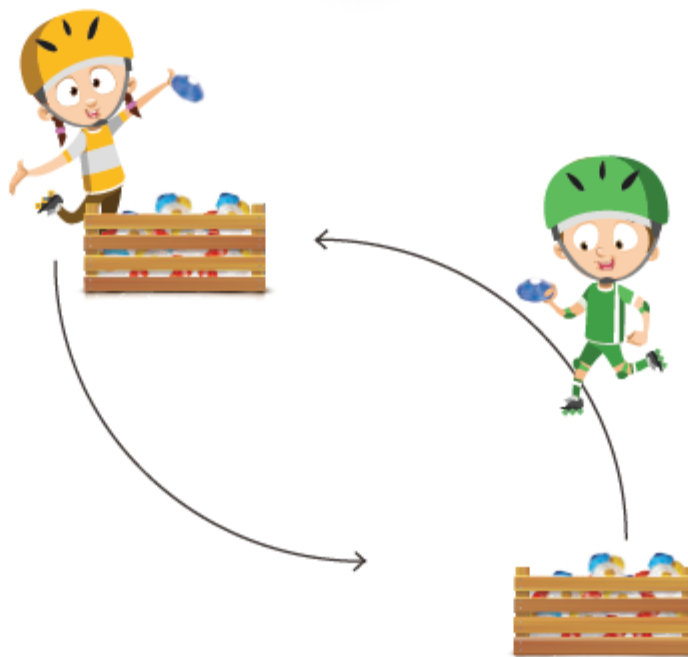
CONSIGNE :

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.



3. LE RELAIS EN ÉPINGLE

VARIANTES

BUT DE L'ATELIER :

Terminer le relais le plus rapidement possible.

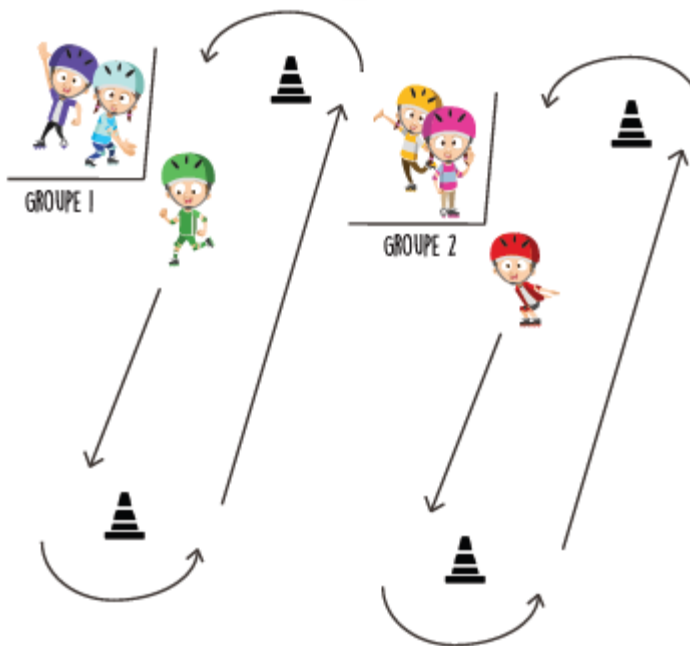
CONSIGNE :

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



MATÉRIEL À PRÉVOIR :

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

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

🦋 Atelier « Tout en glisse »

L'atelier débutera par une petite activité de communication qui permettra également d'introduire les verbes rouler et glisser. Les enfants seront en cercle. Ils se passeront une balle en la faisant rouler : l'enfant qui réceptionne devra dire son prénom. La même activité aura lieu ensuite avec un sac de graine qu'il faudra faire glisser.

L'atelier sera ensuite composé de 2 parties :

1. Les enfants visionneront une vidéo de patinage artistique :

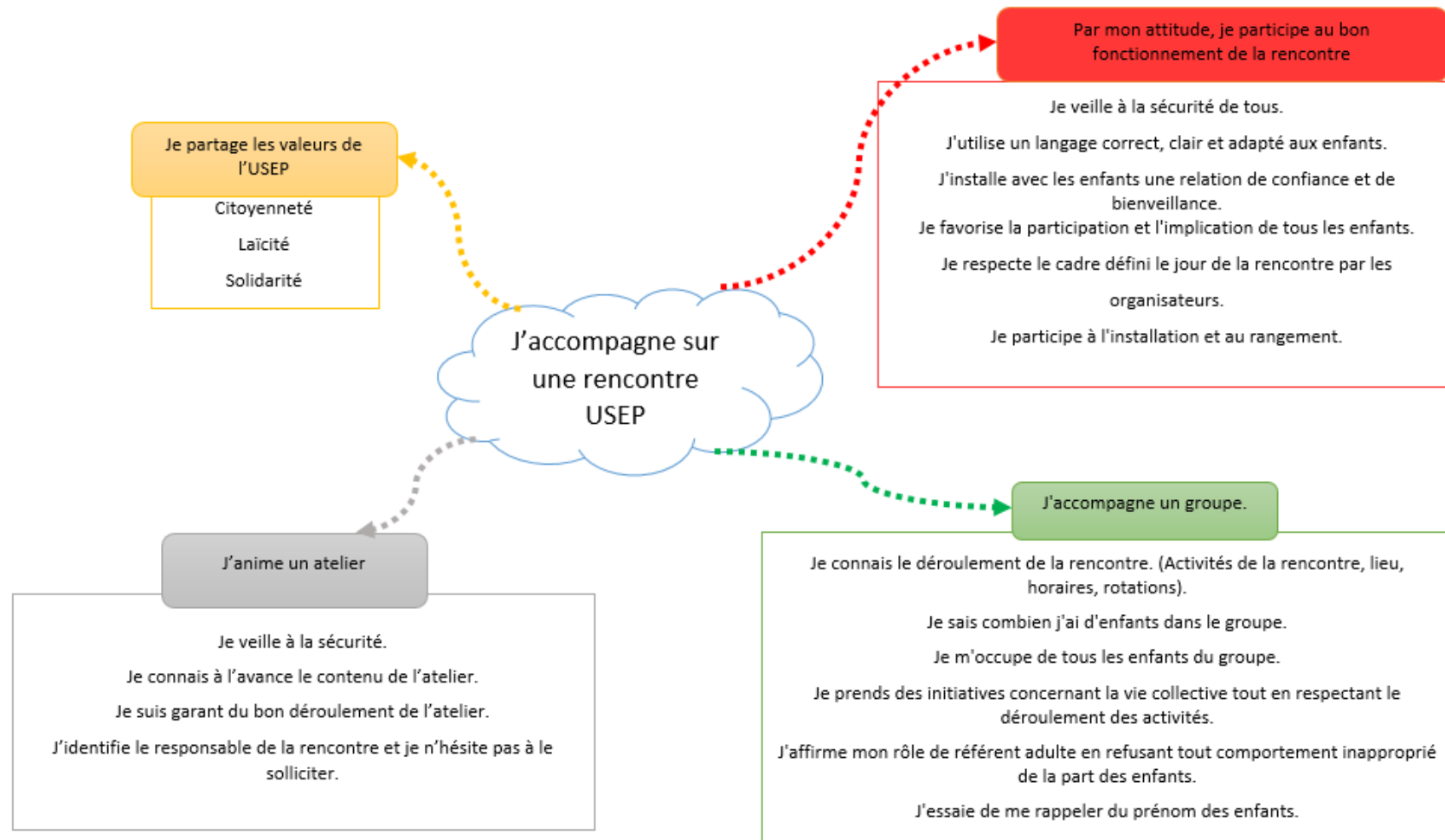
<https://www.youtube.com/watch?v=IikGxt1C06A>

Le visionnage sera suivi d'un temps d'échange au cours duquel l'animateur introduira du vocabulaire : glisser, patins à glace, artistique, figure, acrobatie, patinoire, danse.

2. Glisser

Individuellement, les enfants expérimenteront, en chaussettes, diverses manières de glisser : en avançant, en reculant, en tournant, sur les pieds, sur les fesses...

Fiche accompagnateur



Merci de communiquer ce document aux accompagnateurs.