

ROULER**LE CONCOURS****Compétence :****Rouler pieds parallèles sur une ligne droite**

OBJECTIFS	Rouler droit sur plusieurs mètres
BUT	Rouler le plus loin possible
DISPOSITIF	Les élèves partent par groupe de 4/5 en colonnes, ils prennent de l'élan sur 3m puis se laissent rouler.
CONSIGNES	« Vous patinez jusqu'au plot et vous vous laissez rouler le plus loin possible. ».
CRITERES DE REUSSITE	Aller le plus loin possible sans tomber.
MATERIEL	20 plots.
VARIANTES	En arrière.

ROULER**A CHEVAL****Compétence :****Rouler accroupi**

OBJECTIFS	Fléchir en conservant son équilibre
BUT	Gagner la course
DISPOSITIF	Les élèves tournent autour d'un anneau par groupes de 4 à 5 « duos », 1 élève dans un cerceau et l'autre accroché derrière accroupi. Ils doivent faire 2 tours.
CONSIGNES	« Au signal sonore, vous devez faire 2 tours sans chuter, à la fin du 1 ^{er} tour, vous changez de rôle.
CRITERES DE REUSSITE	Arriver en premier sans être tombé.
MATERIEL	20 plots et un cerceau pour 2 élèves.
VARIANTES	Les élèves debout.

ROULER**A LA PATINOIRE****Compétence :****Rouler sur un pied**

OBJECTIFS	S'équilibrer sur 1 pied
BUT	Tenir sur un pied le plus longtemps possible.
DISPOSITIF	Les élèves tournent autour d'un anneau type « patinoire », en tournant dans un sens puis dans l'autre.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez lever le pied droit, le gauche » « Au signal, vous devez vous arrêter, vous accroupir, faire un ½ tour, un tour complet, sauter, etc.. ».
CRITERES DE REUSSITE	Ne pas poser le pied au sol.
MATERIEL	20 plots.
VARIANTES	En dispersion, en ajoutant des obstacles.