RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024
ROLLER A LA COURNEUVE

63 classes

Document à l'attention des enseignants

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité
Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Seine-Saint-Denis

EQUIPE EPS1 93

FFRoller Sports
93 Comité Départemental
Seine-Saint-Denis

USEP
Seine-Saint-Denis 93

CM1 et CM2 : **Lundi 13 mai 2024**
CE1 et CE2 **: Lundi 27 mai 2024**
GS et CP : **Lundi 10 juin 2024**

Documents d'appui :
Livrets de compétences « Rollers » cycles 2 et 3 : En ligne, sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS
http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1430

En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

Expérimenter et choisir des modalités d'actions et de déplacement efficaces en fonction des obstacles rencontrées ou des contraintes de réalisation	Construire un projet d'action en réponse à des aménagements du milieu ou en relation avec un effet recherché
Assurer son équilibre avec des objets ou des véhicules inhabituels (patins à glace, rollers...), se propulser de manière à maîtriser sa vitesse et sa trajectoire.	Piloter des engins sur un itinéraire complexe en prenant des informations visuelles, libérer le regard, changer d'allure selon des signaux…

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Cycle 2

Attendus de fin de cycle

Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel . L'espace est aménagé et sécurisé.

Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maitriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaitre une situation à risque.	Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.

Cycle 3

Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel, aménagé ou artificiel.

Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.

Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

Compétences travaillées pendant le cycle	**Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.). Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ. Aider l'autre.	Activité de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.

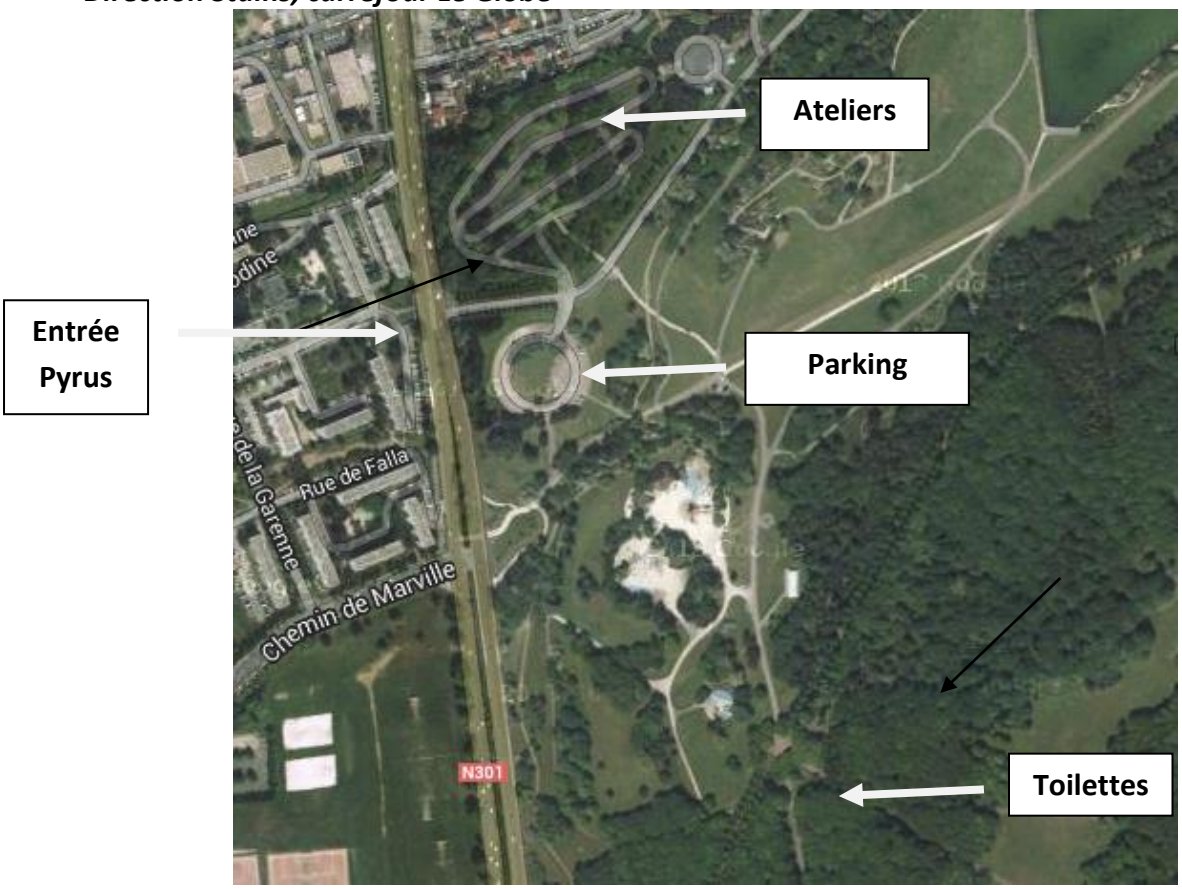
A. Cadre

1. **Lieu :** Parc départemental Georges Valbon. Pour l'entrée du site, bien suivre les instructions suivantes.

ENTREE PYRUS

Entrée Pyrus : sur l'avenue Roger Salengro ; en allant vers Stains depuis les 6 routes de La Courneuve, sur la droite, après le feu face au « Chemin de Marville ».
Le car vous dépose dans l'allée, les ateliers étant installés sur le parking de gauche.

Direction Stains, carrefour Le Globe



Direction 6 routes de La Courneuve

2. **Capacité d'accueil :**

21 classes toute la journée.

3. **Horaires :**

Accueil à partir de 9 heures 30
Le pique-nique a lieu entre 12h et 12h50
Fin de la rencontre vers 14h45

4. **Organisation générale**

CM1 et CM2 : lundi 13/05/24
CE1 et CE2 : lundi 27/05/24
GS et CP : lundi 10/06/24

Ateliers sans ordre établi, le matin.
Rotation imposée, l'après-midi.

5. **Encadrement**

Chaque classe d'élémentaire est **encadrée par 2 adultes (l'enseignant et 1 accompagnateur).**
Chaque classe maternelle est encadrée par **3 ou 4 adultes (l'enseignant et 2 ou 3 accompagnateurs).**

6. **Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. **Transport**

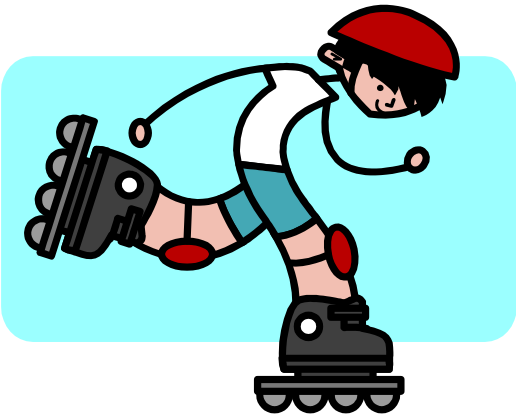
Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS) …assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire de retour (fin des ateliers vers 15h; départ du car vers 15h15). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.
Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. **Météo**

En cas d'intempérie et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. **Matériel**

Chaque élève apportera des rollers en bon état et l'ensemble des protections (casque, genouillères, coudières et protège-poignets complets).



B. Contenus

Activité proposée	ROLLER
AVANT	
Préparation à la rencontre	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en roller, voir documents d'appui.
PENDANT	
Objectifs	Voir la présentation des ateliers
Organisation matérielle	Chaque classe passera sur les ateliers proposés par demi-journée. **Vous trouverez ci-après le contenu des ateliers proposés par journée ; vous préparerez vos élèves en conséquence.**

Matin GS/CP

Endurance	Facteur	Parcours	Equilibriste	Pompier	Relais américaine	Rink hockey

Après-midi GS/CP

GROUPE A			GROUPE B			
Slalom	Béret touché	Attelage	Slalom	Béret touché	Attelage	Rink hockey

Matin CE

Endurance	Facteur	Parcours	Equilibriste	Pompier	Relais américaine	Rink-hockey

Après-midi CE

GROUPE A			GROUPE B			
Béret touché	Horloge	Attelage	Béret touché	Horloge	Attelage	Rink hockey

Matin CM

Endurance	Horloge	Parcours	Equilibriste	Pompier	Relais américaine	Rink-hockey

Après-midi CM

GROUPE A			GROUPE B			
Béret touché	Ballon capitaine	Attelage	Béret touché	Ballon capitaine	Attelage	Rink-hockey

Les jeux : l'horloge, le facteur, le béret touché et la balle au but doivent être préparés avec les élèves afin que les mêmes règles soient bien connues de toutes les classes.

APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves en mettant en place un cycle en rink hockey (hockey sur roller). Document d'appui : En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. . Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. . Se dépasser par l'aspect compétitif. .Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières . S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	. Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux. . Construire une démarche d'apprentissage . Programmer . Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. . Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. . Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… . Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. . Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). . Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. . Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. . Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

C. Organisation de la journée

Présentation des ateliers

L'EQUILIBRISTE : individuellement, se déplacer avec un objet en équilibre sur un « plateau » (voir selon la difficulté, un plateau avec rebords, une planche, une coupelle retournée...) dans un couloir matérialisé par des coupelles. Faire le tour d'un plot en bout de couloir et effectuer le retour avec l'objet toujours en équilibre ; passer le matériel à l'élève suivant.

RELAIS A L'AMERICAINE : disposés en équipes à l'intérieur d'un espace délimité, les patineurs effectuent un relais les uns après les autres à l'extérieur de cet espace délimité par des coupelles ou des plots.

PARCOURS : fiches ci-après

ENDURANCE : patiner sans s'arrêter à un rythme régulier pendant …

- **5mn pour les GS/CP**
- **7mn pour les CE1/CE2**
- **9mn pour les CM1/CM2**

RELAIS POMPIER : sur une distance d'environ 25 à 30m, aller déposer le plus rapidement possible une coupelle sur un cône, puis revenir taper dans la main du patineur suivant qui va à son tour rechercher la coupelle qu'il rapporte au patineur suivant …

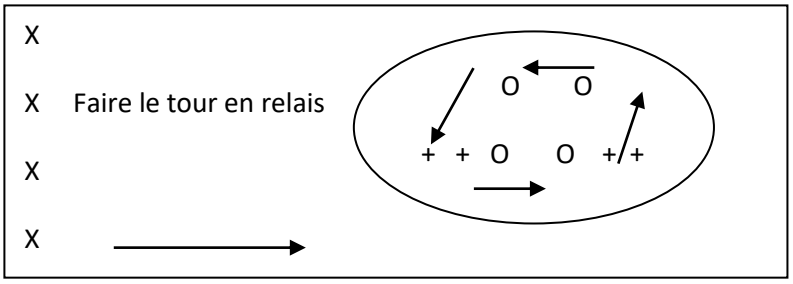
RELAIS SLALOM : sur une distance d'environ 25 à 30m, effectuer un slalom entre des coupelles ou plots à l'aller puis au retour avant de taper dans la main du patineur suivant.

ATTELAGE : en utilisant deux crosses et sur une distance d'environ 25 à 30m, un élève tire son partenaire qui se laisse glisser ; au bout de cette distance, les partenaires échangent leur rôle pour effectuer le chemin retour. Ils passent les deux crosses au couple suivant qui réalise à son tour le même parcours.

RINK HOCKEY *(crosses, balles) : atelier de manipulation et de jeu en équipe.*

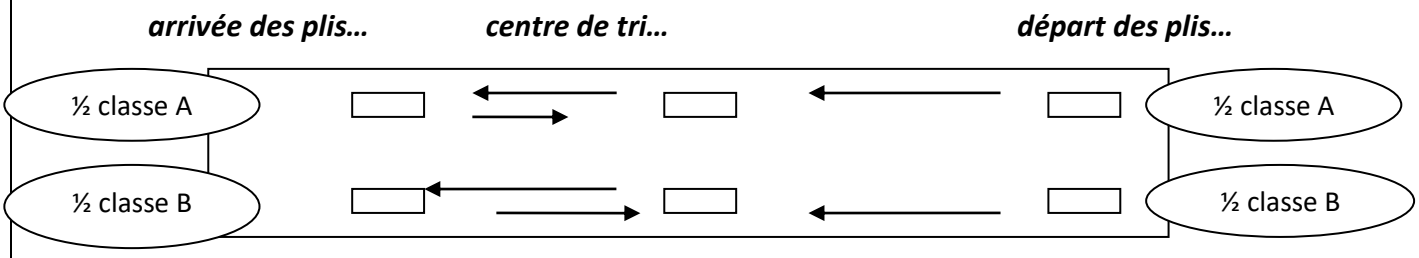
JEU DE L'HORLOGE : 2 classes sur 2 terrains de jeu distincts

x : ½ classe
o : ½ classe : passer entre les 2 + en patinant

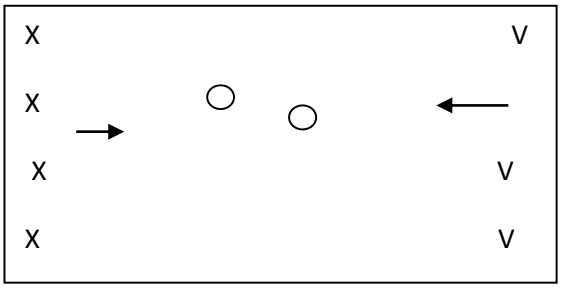


Une ½ classe réalise un relais en tournant autour de l'espace réservé à l'autre ½ classe ; le dernier élève crie « stop » quand il est revenu à sa place.
Les élèves de l'autre ½ classe patinent à l'intérieur de l'espace réservé en passant par les deux portes (+ +) ; un élève « compte-tour » compte le nombre d'élèves qui passent par l'une des portes et indique le nombre lorsque le dernier élève de l'autre classe a crié « stop ».
On change ensuite les rôles et, à nombre égal de joueurs relais qui patinent à l'extérieur, on compare les résultats.

<u>JEU DU FACTEUR :</u> transporter en deux étapes les plis, du départ à l'arrivée.
2 classes, 1 terrain (atelier du matin).
Le jeu se joue au temps, on compte alors le nombre de « plis » arrivés en bout de ligne.

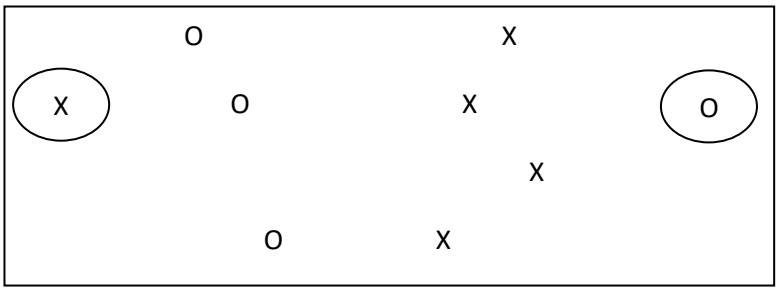


<u>JEU DU BERET TOUCHE :</u> 2 x ½ classe sur chaque terrain de jeu.



Les joueurs sont numérotés de 1 à x.
A l'appel de son numéro le joueur appelé se rend rapidement dans le cercle tracé au sol. Les autres joueurs peuvent alors venir jusqu'à lui, taper dans la main du joueur qui se trouve dans le cerceau et après avoir tourné autour du cercle revenir à leur place.
Ensuite le joueur appelé retourne dans son camp, le premier revenu dans son camp marque 2 pts pour son équipe, le second marque 1 pt.

<u>JEU DU BALLON CAPITAINE :</u>



Le « capitaine » est un joueur à l'intérieur d'une zone tracée à la craie : il doit attraper le ballon, sans le relâcher, pour que son équipe marque le point.
Les joueurs de chaque équipe se font des passes avec la balle et progressent vers leur capitaine : un joueur qui n'est pas en possession de la balle peut patiner librement ; le joueur qui reçoit la balle doit essayer de s'arrêter le plus vite possible, sans patiner (il peut juste continuer à glisser en essayant de s'arrêter).

PARCOURS ROLLER GS/CP

►	**5/ Tourner autour d'un cerceau** ©			▼
4/ Franchir la rivière (50cm de large) par un saut à 1 ou 2 pieds	=====		— — —	**6/ Sauter à 1 pied par-dessus 3 traits tracés au sol** ▼
Elan 5 mètres ▲	▲		▼	**Elan 5 mètres** ▼
3/ Patiner façon ski en schuss (accroupi) 5 mètres	‡ ‡ ‡		▼ * * ▼	**7/ Poser main droite au sol, puis deux mètres plus loin, main gauche** ▼
Elan 5 mètres ▲	▲		**Elan 5 mètres** ▼	▼
2/ Slalomer **10 plots** ▲ **(Espace 1m50)**	● ● ● ● ● ●		● ● ● ●	**8/ Slalomer** **10 plots** **(Espace 1m50)**
Elan 5m	▲		▼	**Elan 5m**
1/ Départ ▲			***9/ Arrivée*** **(S'arrêter 3 secondes)**	

PARCOURS ROLLER CE et CM

►	**6/ Patiner autour d'un cerceau jambes écart**			▼
5/ Passer les portes en quinconce ▲	● ● ● ● ●		▼ * * ▼	**7/ Poser main droite au sol, puis deux mètres plus loin, main gauche** ▼
4/ Patiner (glisser) sur 1 pied sur 2 m ▲	▌		— — —	**8/ Sauter à 1 pied par-dessus 3 traits tracés au sol** ▼
Elan 5 mètres ▲	▲		▼	**Elan 5 mètres** ▼
3/ Patiner façon ski en schuss (accroupi) 5 mètres	‡ ‡ ‡		=====	**9/ Franchir la rivière (50cm de large) par un saut à 2 pieds**
Elan 5 mètres ▲	▲		▌▌	**10/ Patiner jambes écart**
2/ Slalomer **10 plots** ▲ **(Espace 1m50)**	● ● ● ● ● ●		● ● ● ●	**CM1/CM2** **11/ Un pied slalome, l'autre pied glisse au sol tout droit (sur 8 plots)**
Elan 5m	▲		▼	**Elan 5m**
1/ Départ ▲			***12/ Arrivée*** **(S'arrêter 3 secondes)**	

Fin des rencontres à 14h45.