

30' D'ACTIVITÉ PHYSIQUE QUOTIDIENNE

Pour apprendre à être en forme
en faisant de la trottinette



Projet conduit par la Fédération Française de Roller et Skateboard

La trottinette est une activité facile à mettre en place à l'école, car elle ne nécessite pas beaucoup de matériel : des plots, des craies, des trottinettes et des protections.

L'activité peut se pratiquer dans la cour de récréation, dans un gymnase, sous un préau ou dans tout autre lieu disposant d'une surface lisse (bitume, béton, parquet).

Elle est simple à organiser sous forme de séances en se référant aux situations proposées.

La FFRS propose un dispositif adapté dans le but de faire découvrir la richesse de cette discipline de manière simplifiée, dans le cadre des 30' APQ. Les fiches proposées permettent aux enseignants de mener une activité complète et adaptée aux élèves des cycles 2 et 3.

Cette activité favorise le développement de nombreuses compétences chez l'enfant :

- Développer sa motricité, son équilibre dynamique, la prise d'information et de décision mais aussi la coordination;
- Apprendre à s'exprimer en utilisant son corps;
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités;

Le lieu de pratique est à adapter en fonction de l'espace utilisé, il sera délimité par des lignes (craies) ou des plots.

Le choix du matériel est libre et sera fait en fonction des disponibilités de l'école :

- Trottinettes (indispensable)
- Casques (obligatoire)
- Genouillères (Conseillées)
- Coudières (Conseillées)
- Plots
- Cerceaux plats
- Craies





EQUILIBRE

CYCLE 2/3

L'équilibriste



Matériel

Une trottinette par élève, un casque, des protections, des plots et une craie.



Consignes

Au signal, les élèves doivent prendre un maximum d'élan dans la zone, puis aller le plus loin possible dans le couloir avec les deux pieds sur la trottinette dans la bonne position.

Marquer avec un plot ou à la craie la distance à laquelle les élèves s'arrêtent ou posent un pied au sol.



Évolutions / Variables

Matérialiser un parcours avec des virages pour le rallonger, ajouter un slalom simple.



Préparation initiale

Matérialiser des couloirs avec une zone d'élan de trois mètres au début.

LA BONNE POSITION :



REGULAR

GOOFY



EQUILIBRE

CYCLE 2/3

Course d'escargot



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plots.



Préparation initiale

Matérialiser deux couloirs de 10 mètres avec des plots.



Consignes

Le but du jeu est d'arriver à la ligne d'arrivée en dernier.

Les élèves se positionnent devant les couloirs.

Au top départ, ils s'élancent avec une poussée qui doit correspondre à l'élan estimé pour franchir la ligne d'arrivée en dernier.

Le dernier élève qui passe la ligne d'arrivée sans avoir posé le pied au sol a gagné.



Évolutions / Variables

Agrandir ou réduire la taille des couloirs.
Ajouter des plots dans l'espace pour obliger les élèves à se diriger.



SE DIRIGER

CYCLE 2/3

Le chasseur et les lapins



Matériel

Une trottinette par élève, un casque, des protections, des plots, des cerceaux un mur et des balles en mousse.



Préparation initiale

Matérialiser un couloir de 10 mètres parallèle à un mur avec deux camps à ses extrémités. Placer un cerceau à 4 mètres du couloir.

S'il n'y a pas de mur, il est possible de mettre un chasseur de chaque côté du couloir.



Consignes

Définir un chasseur, le placer dans le cerceau avec la balle en mousse.

Les autres élèves sont les lapins et se placent dans un camp avec leur trottinette.

Le but du jeu est d'arriver à traverser le couloir, en ayant les deux pieds sur la trottinette, sans se faire toucher par le chasseur.

Lorsqu'un élève est touché (au corps ou la trottinette), s'il pose son pied au sol dans le couloir ou s'il dépasse la zone du camp, il est éliminé et devient également chasseur. Le dernier lapin en vie devient chasseur pour la partie suivante.

Le chasseur n'a le droit de tirer que s'il est dans son cerceau, il doit donc aller récupérer sa balle le plus vite possible.



Évolutions / Variables

Ajouter des petites zones à la craie dans le couloir où les élèves n'ont pas le droit de passer avec la trottinette.

Allonger ou raccourcir les couloirs.

Approcher ou reculer le chasseur, le faire tirer avec sa mauvaise main.



SE DIRIGER

CYCLE 2/3

Le chasseur et les lapins





POUSSER

CYCLE 2/3

1 2 3 Scooter !



Matériel

Une trottinette par élève, un casque, des protections, des plots et une craie.



Préparation initiale

Matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Désigner le compteur et le positionner sur la ligne d'arrivée.

Les autres élèves se placent tous sur la ligne de départ avec leur trottinette.



Consignes

Dos aux autres élèves, le compteur commence le jeu en disant « 1,2,3... » à haute voix, lorsqu'il dit « Scooter ! » il se retourne.

Les élèves ont le droit d'avancer, avec toujours un pied sur leur trottinette, seulement quand le compteur leur tourne le dos et ne voit pas leur progression.

Quand le compteur dit « Scooter! » et se retourne, les autres joueurs doivent être tous à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le compteur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un élève arrive à passer la ligne d'arrivée sans se faire repérer par le compteur. Quand un joueur gagne, il devient le nouveau compteur, une autre partie peut commencer.



Évolutions / Variables

Une seule poussée d'élan quand le compteur est retourné.



CONDUITE

CYCLE 2/3

La chasse aux trésors



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plots, des cerceaux, des balles de différentes tailles.



Consignes

Au top, un élève par équipe part. Il doit aller chercher un trésor en passant par le parcours et le ramener dans son camp en passant par le côté.

Lorsqu'un élève arrive dans le camp, un autre peut partir.

Plus les balles sont petites, plus elles sont faciles à transporter et moins elles valent de point, et inversement, si un trésor tombe au milieu du parcours il retourne dans le coffre et l'élève repart dans son camp.

Lorsqu'il n'y a plus de pièces dans le coffre au trésor, l'équipe qui a le plus de points gagne.



Évolutions / Variables

Changer les pièces du trésor avec d'autres objets faciles ou difficiles à transporter.

Imposer le parcours au retour également.



Préparation initiale

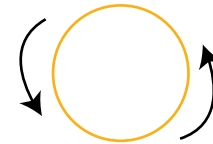
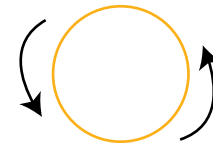
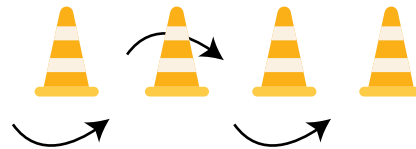
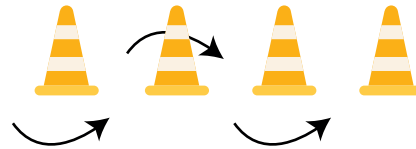
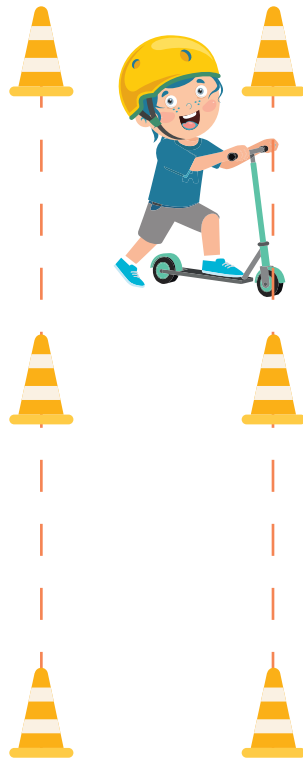
Répartir les élèves en deux équipes.

Faire un parcours avec un slalom et des cerceaux à contourner, matérialiser deux camps et une zone «coffre aux trésors».



CONDUITE
CYCLE 2/3

La chasse aux trésors





SE DIRIGER

CYCLE 2/3

Le renard et les oiseaux



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plot, des cerceaux et des balles.



Préparation initiale

Matérialiser un carré d'environ dix mètres de côté, et poser les cerceaux de part en part.



Consignes

Le renard a la balle et doit se placer dans un cerceau pour pouvoir toucher les oiseaux, il peut changer de côté pour essayer de se rapprocher des oiseaux.

Les oiseaux eux, doivent toujours garder au minimum un pied collé sur la trottinette.

S'ils sortent du carré ou s'ils sont touchés, ils deviennent des renards.

Le dernier oiseau en vie devient renard pour la partie suivante.



Évolutions / Variables

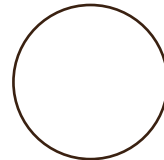
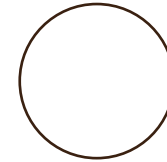
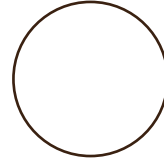
Varié le nombre de renards, la distance entre les cerceaux et le bord du carré.



SE DIRIGER

CYCLE 2/3

Le renard et les oiseaux





POUSSER/
EQUILIBRE

CYCLE **2/3**

Le loup dans la bergerie



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plot.



Consignes

Le loup est à pied, les brebis sont dans le camp à l'une des extrémités de la zone.

Au signal du loup, les brebis changent de camp.

Si le loup touche une brebis, elle est éliminée et reste au milieu du parcours pour créer un obstacle. Le dernier éliminé devient le loup pour la partie suivante.

Les élèves ne peuvent être touchés par le loup s'ils ont les deux pieds sur la trottinette ou s'ils sont dans un des deux camps.



Évolutions / Variables

Ajouter des camps au milieu du couloir, diminuer la taille des camps pour que toutes les brebis ne rentrent pas, varier le nombre de loups.

Si le loup touche une brebis, il récupère sa trottinette et la brebis devient le loup.

Une brebis touchée devient loup au lieu d'être éliminée.



Préparation initiale

Matérialiser un couloir d'une grande distance (30 mètres), avec deux camps aux extrémités.



TOUTES LES
APTITUDES

CYCLE **2/3**

Parcours tout terrain



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plot, des cerceaux, des barres.



Préparation initiale

Mettre en place deux parcours en parallèle, avec différents obstacles en fonction du matériel.



Consignes

En équipe, les élèves vont faire une course de relais à travers le parcours, il peut être constitué de :

- Zone de pose de pied, qui représente la seule zone où les élèves peuvent mettre un pied à terre;
- Couloir d'équilibre, plus ou moins long, plus ou moins fin, où ils devront passer avec les deux pieds sur la trottinette;
- Barre de hauteur, où ils devront s'accroupir pour passer dessous;
- Un obstacle au sol qu'ils devront franchir avec un pied au sol ou en sautant;
- Virage serré;
- Rond point dont ils devront faire le tour;
- Slalom;
- Zone de freinage dans laquelle ils devront freiner sans poser le pied au sol.



Évolutions / Variables

Variation la quantité d'obstacles, la difficulté.

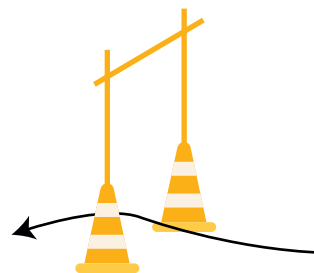
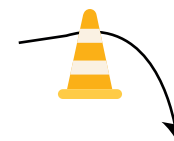
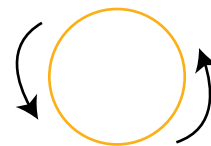
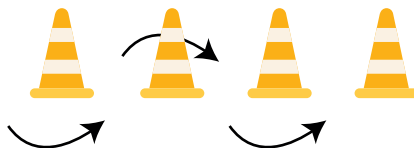
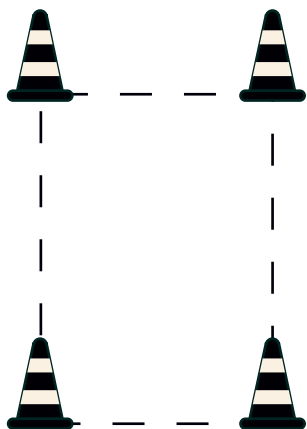
Faire une course contre la montre à la place du relais.



TOUTES LES
APTITUDES

CYCLE 2/3

Parcours tout terrain





FREINER

CYCLE **3**

Le curling



Matériel

Une trottinette par élève, un casque et des protections, des plots.



Préparation initiale

Matérialiser deux couloirs assez longs avec trois zones de points de 50 cm de large à la fin.



Consignes

Faire deux équipes, le joueur se trouvant devant la ligne de départ représente la pierre, un coéquipier doit le pousser puis le lâcher au départ du couloir.

L'élève doit rester en équilibre jusqu'aux zones de points du fond, et doit s'arrêter dans l'une d'entre elles en posant seulement un pied au sol.

C'est l'endroit où est situé le pied qui indique la zone. Si le pied bouge lors du freinage, le point n'est pas comptabilisé (la semelle de la chaussure doit être au sol), c'est donc aux coéquipiers de trouver l'élan idéal.

L'équipe qui arrive la première à 10 points a gagné.



Évolutions / Variables

Les élèves prennent leur élan seul.



FREINER

CYCLE 3

Le curling

