

**RENCONTRE cycles 2/3
2025-2026**

« TROTT' EQUILIBRE »



ORGANISATION DE LA RENCONTRE

**Mardi 31 mars 2026
Pumptrack de SOREDE**

Curie Pasteur ARGELES	SERRES Jérôme	21 ce1	BUS EVASION CATALANE
ST ANDRE	BIGOTTE Pauline	25 ce2/cm1	
ST GENIS	COVILI Delphine	21 ce1/cm2	BUS SYM
CABESTANY		ce2/cm1	
CABESTANY		cm2	

20 élèves pour 6 ateliers

La journée :

10h : regroupement et présentation de la rencontre

10h15 – 12h15 : rotation 1 des ateliers (4 ateliers de 30 minutes)

12h15 – 13h30 : pause repas

13h30 – 14h30 : rotation 2 des ateliers (2 ateliers de 30 minutes)

14h40 : regroupement et bilan de fin de rencontre

Les transports :

Les transports récupèrent les élèves au lieu habituel. Merci de me signaler à l'avance le lieu le plus approprié (travaux, non accessibilité de certaines écoles ...).

Compagnie : **EVASION CATALANE 04 68 22 47 53**

Merci de m'envoyer un SMS lorsque vous montez dans le bus : **Caroline 06 81 54 93 12**

Tous les transports repartent à **15h** du site.

Manipuler l'engin	Atelier	Fiche n°
	Le relais navette	1

But :

- manier la trottinette avec délicatesse
- être capable de se déplacer sur un engin présentant un caractère d'instabilité
- mémoriser le vocabulaire de la trottinette



Dispositif : 4 équipes de 5 élèves / 1 trottinette par équipe

Départ	Course	Plot 1 Trottinette	Zone de roue	Plot 2 Trottinette	Course	Boîte
--------	--------	-----------------------	--------------	-----------------------	--------	-------

Déroulement :

Élève rouleur : Départ avec casque, course pour récupérer la trottinette posée au plot 1, roule jusqu'au plot 2, dépose « délicate » de la trottinette, course pour aller chercher l'étiquette du puzzle, puis retour pour aller taper dans la main du suivant.

Élèves en attente : analyser et reconstruire le puzzle Et se préparer à rouler.



Se déplacer avec une contrainte spatiale	Atelier	Fiche n°
	Les slaloms	2

But :

- être capable de se déplacer sur un engin présentant un caractère d'instabilité



Dispositif :

2 équipes de 10 élèves / 1 trottinette par équipe

Déroulement :

Parcours à réaliser avec différents slaloms, dans des couloirs plus ou moins étroits.

Possibilité de réaliser l'atelier sous forme de course de relais.

Sécurité : La transmission des trottinettes entre élève peut être source d'accident et doit être réalisée dans le calme et sans précipitation et en prenant soin du matériel.

Améliorer sa poussée	Atelier	Fiche n°
	La roue libre	3



But :

- prendre de l'élan pour aller le plus loin possible

Dispositif :

3 équipes de 6/7 élèves / 1 trottinette par équipe

Départ	Zone de pousse	Zone de glisse
--------	----------------	----------------

Déroulement :

Après avoir pris de l'élan dans une première zone, les rouleurs doivent essayer d'arriver le plus loin possible sans possibilité de pousser. Celui des 3 qui arrive le plus loin a gagné.

Les courses ne se font pas en relais. Lorsqu'une est finie, on lance la suivante.

Sécurité : La transmission des trottinettes entre élève peut être source d'accident et doit être réalisée dans le calme et sans précipitation et en prenant soin du matériel.

Se déplacer avec une contrainte corporelle	Atelier	Fiche n°
	Chacun sa maison	4

But :

- récupérer un maximum de coupelles
- se déplacer en ayant une main occupée

Dispositif :

10 équipes de 2 élèves

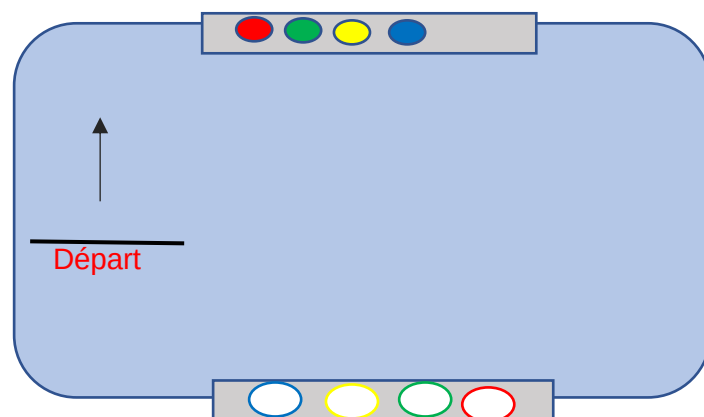
3 ou 4 équipes par partie / 1 trottinette par équipe

Déroulement :

Dans un temps imparti, les rouleurs effectuent des tours en tentant de ramasser à chaque passage une coupelle de la couleur de leur équipe puis de la déposer dans la maison correspondante (une seule coupelle par trajet).

L'équipe qui aura ramené le plus de coupelles a gagné.

Sécurité : Port du casque obligatoire



Se déplacer avec des contraintes spatiales	Atelier	Fiche n°
	Le pumptrack	5



But :

- découverte d'un lieu dédié à la pratique de la trottinette
- vivre des sensations de glisse

Dispositif :

Chaque élève a une trottinette / parcours en file indienne dans les différentes zones

Déroulement :

Suivre les parcours colorés (débutants, pratiquants, experts) – laisser de la distance entre chaque élève – ne pas doubler

Enchaîner descentes, montées, virage relevé, poussées sur les « parties plates »

Sécurité : Port du casque obligatoire

Connaître le code de la route	Atelier	Fiche n°
	Le duel	6



But :

- connaître les panneaux du code de la route

Dispositif :

3 équipes de 7 élèves / les panneaux du code de la route

Déroulement :

Au signal, les premiers joueurs des trois équipes se retrouvent au centre.

L'élève arbitre (ou l'adulte) montre un panneau de la circulation.

Le 1er qui le reconnaît part et passe le relais à son camarade. Les autres restent et attendent le joueur adverse suivant pour identifier un nouveau panneau.