****



**Projet Pédagogique E.P.S**

**Skateboard Cycle 3**

**avec intervenant extérieur**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom de la structure** | **Skatepark LE SPOT** |
| **Projet** | **Skateboard élémentaire** |
| **Écoles** | **Le Mans** |
| **Circonscriptions** | **Le Mans Coulaines, Le Mans Est,**  **Le Mans Sud, Le Mans Ouest et Allonnes** |

La pratique du skateboard, s’inscrit tout naturellement dans une programmation des activités d’éducation physique et sportive à l’école.

Textes de référence

BO n°11 du 26 novembre 2015.

L’EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

* Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
* Assurer l’inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
* Initier au plaisir de la pratique sportive.

L’EPS participe au développement des domaines du socle commun et des compétences générales qui s’y rapportent.

|  |
| --- |
| **CYCLE 3 : Cycle de consolidation**  **Programmes BO n°11 du 26 novembre 2015** |
| **Champ d’apprentissage** : Adapter ses déplacements à des environnements variés |
| **Attendus de fin de cycle**  Activités de roule et de glisse : skateboard   * Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel * Connaître et respecter les règles de sécurité qui s’appliquent à chaque environnement |

|  |  |
| --- | --- |
| **Socle commun** | **Compétences générales** |
| Domaine 1  Les langages pour penser et communiquer | Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer en utilisant son corps.   * *Adapter sa motricité à des situations variées* * *Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité* * *Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente* |
| Domaine 2  Les méthodes et outils pour apprendre | S’approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre   * *Apprendre par l’action, l’observation, l’analyse de son activité et de celle des autres* * *Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace* * *Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions* |
| Domaine 3  La formation de la personne et du citoyen | Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités   * *Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur,...)* * *Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements* * *Assurer sa sécurité et celle d’autrui dans des situations variées* * *S’engager dans les activités sportives et artistiques collectives* |
| Domaine 4  Les systèmes  naturels et les  systèmes  techniques | Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière   * *Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l’école* * *Connaître et appliquer des principes d’une bonne hygiène de vie* * *Adapter l’intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger* |
| Domaine 5  Les représentations du monde et l’activité humaine | S’approprier une culture physique sportive et artistique   * *Savoir situer des performances à l’échelle de la performance humaine* * *Comprendre et respecter l’environnement des pratiques physiques et sportives* |

L'activité Skateboard de manière générale, et notamment dans le cadre spécifique de ce projet, offre de nombreuses opportunités d'apprentissage et d'expériences sur les 5 domaines du socle commun :

**Domaine 1 > Les langages pour penser et communiquer > Développer sa motricité et construire un langage du corps.**

La recherche d'équilibre, la maîtrise de la glisse que requiert la pratique du skateboard, même lors de déplacements simples et à faible vitesse, développent tonicité musculaire (gainage, propulsion), réflexes (reprise d'équilibre), coordination et dissociation.

**Domaine 2 > Les méthodes et outils pour apprendre > S’approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**

La valeur de la répétition, mais aussi de l'application de consignes est particulièrement évidente dans l'apprentissage du Skateboard, ce qui sera donc mis en avant dans l'activité. Par ailleurs, il est suggéré quand les conditions matérielles le permettront de proposer des prises de vues, photos mais surtout vidéos pour visionnage sur ordinateur ou autres appareils. Cela permettra de prendre de conscience par l'image de la "réalité" de son geste (précision des appuis, pose incorrecte).

**Domaine 3 > La formation de la personne et du citoyen > Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

Une attention particulière au respect de règles de sécurité est apportée dans l'activité skateboard (port de casque, des protections, consignes de sécurité sur l’aire de glisse), mais aussi pour la bonne organisation de l'activité (rangement des protections avant de les rendre, stockage des skateboards…)

**Domaine 4 > Les systèmes naturels et les systèmes techniques > Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

Dans ce domaine, une attention particulière est portée à "Adapter l’intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger", en insistant sur la nécessité d'une progression dans la découverte d’une nouvelle discipline, sur l'importance de se mesurer surtout à soi (ce que je peux essayer), ensuite aux autres (ce qui a l'air possible et comment le faire).

**Domaine 5 > Les représentations du monde et l’activité humaine > S’approprier une culture physique sportive et artistique**

L'activité skateboard est l'occasion pour les élèves de découvrir une nouvelle discipline sportive pratiquée en milieu spécifique, de manière générale mais aussi par la pratique de découvrir un vocabulaire spécifique et technique (Nose, tail, front, back,…).

L’activité de skateboard sera organisée, en **séquence d’Apprentissage** de 9 séances, adaptée à l’âge des élèves et à leur niveau.

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 1** | |
| Passer de  à | **Investir totalement l’espace en sécurité** |
| **S’approprier les principes essentiels de la pratique du skateboard** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 2** | |
| Passer de  à | **S’approprier les principes essentiels pratique du skateboard** |
| **Pratiquer le skateboard avec aisance et réaliser des éléments** **techniques seul ou en groupe** |

Chaque séquence d’apprentissage abordera les différentes **familles d’actions** du skateboard et définira progressivement des compétences à acquérir, et notamment :

* **Savoir tomber, se relever**
* **Se déplacer en équilibre en avant, en arrière**
* **Pousser avec un pied et sol et un pied sur le skateboard**
* **S’arrêter, freiner**
* **Maîtriser ses directions: slaloms**
* **Se retourner de l’arrière vers l’avant**
* **Réaliser des éléments de la pratique du skateboard simples: "coffin", rotations sur place, "hippie jump", …**
* **Transfert de poids du corps (franchissement)**
* **Monter et descendre un plan incliné**

Au cours de la séquence d’apprentissage, différents types de situations seront vécues par l’enfant :

· Situation **d’exploration**, pour entrer dans l’activité, dans la séance…

· Situations **d’observation, d’analyse, et de recherche**…pour comprendre et progresser…

· Situations « **d’entraînement »**, pour stabiliser la réussite…

· Situations **de réinvestissement**, pour renforcer les possibilités d’adaptation…

· Situations **d’évaluation,** pour savoir où l’on en est : ‘’j’ai joué à…je sais…’’

Les formes de travail proposées seront variées et adaptées à l’âge et à l’objectif recherché : travail de répétition d'éléments (ateliers), parcours, jeux libres pour gagner en aisance et assurance, jeux traditionnels et collectifs, enchaînements de figures…

**L’enseignant et l’éducateur travailleront en complémentarité**, leurs rôles pouvant être différents selon le type de séance et l’aisance du l’enseignant. Certaines séquences seront vécues avec la totalité de la classe, l’enseignant ou l’éducateur proposant et menant la séance, les deux participant à l'organisation, la sécurité et le renforcement / la correction des élèves. D’autres séquences pourront s’adresser à des demi-groupes, l’enseignant proposant des situations ludiques de réinvestissement, tandis que l’éducateur approfondira la recherche de sensations propres au skateboard

Dans certains cas, un travail commun à deux classes pourra être envisagé. Le projet proposé servira de trame et de référence commune pour l’enseignant, l’éducateur et les élèves. A partir de la proposition ci joint, **chaque classe affinera son propre projet**, en fonction de ses particularités et de sa progression dans le cycle :

Cette intervention répond à une demande des écoles **et s’inscrit dans une programmation cohérente d’activités physiques et sportives.**

Les actions fondées sur ce projet spécifique sont validées l’Inspecteur d’Académie.

Les interventions sont établies selon un calendrier permettant un enrichissement des pratiques des enseignants qui pourront être en mesure de réinvestir cet apport.

La collaboration est justifiée notamment par l’apport d’une expertise de la discipline, pour l’utilisation de certains équipements spécifiques, pour renforcer le taux d’encadrement et la sécurité.

Ce projet pédagogique est conçu pour apporter une plus-value aux apprentissages des élèves.

**Principes d’élaboration du projet pédagogique en EPS**

Au sein d’une classe, on retrouve des niveaux de pratique différents. Ainsi, il est nécessaire de concevoir un enseignement différencié afin d’adapter celui-ci aux besoins des élèves. De ce fait, la présence de deux adultes au moins lors d’une séance facilite cette mise en oeuvre et la gestion de l’hétérogénéité.

Les cycles d’activités doivent permettre un temps d’exploration, la recherche de solutions, le réinvestissement, la recherche de régularité et d’amélioration ainsi que des temps d’évaluation. Les connaissances sur soi, sur les autres, sur l’activité font l’objet de temps d’échanges et de formalisation écrite.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MISE EN OEUVRE D’UN CYCLE DE 9 SÉANCES | | |
| 2 séances | 6 séances | 1 séance |
| séance 1 et 2 | séance 3 et 8 | séance 9 |
| **ENTRER DANS L’ACTIVITÉ** | **APPRENDRE ET PROGRESSER** | **ÉVALUER LES ACQUIS** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Comment ?** | | |
| En mettant en place des  situations globales | En mettant en place  des situations organisées  (par objectifs, par ateliers) | En mettant en place  des situations évolutives |
| **Pourquoi ?** | | |
| Pour établir un diagnostic,  observer, se renseigner, et  organiser la suite | Pour ajuster, remédier, adapter le dispositif  aux différences individuelles, pour mener à bien les apprentissages | Pour définir le niveau  atteint, certifier un  apprentissage |
| **Évaluation** | | |
| diagnostique | Formative | sommative |
| Que sais-je déjà réaliser ? | Que sais-je faire ?  Qu’ai-je à apprendre ? | Qu’ai-je appris ?  Que sais-je réaliser  maintenant ? |
| En faisant un inventaire des  réponses des enfants | En observant  (prise d’informations)  En analysant  (les élèves prennent conscience de leurs actions et les comprennent)  En régulant | En comparant à l’aide de  normes (définies par  l’enseignant et les enfants) |

**Activité Skateboard dans un Skatepark**

**Étapes d’apprentissage**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Niveau 1** | **Niveau 2** |
| **Équilibre** | Tenir l’équilibre sur son skateboard sur un pied, sur deux roues (manual)  Descendre un plan incliné | Tenir l’équilibre en levant les roues arrière (nose manual)  Monter dans une pente arrondie (courbe) ou droite (plan incliné) et redescendre en arrière |
| **Propulsion** | Pousser et déplacement avant les 2 pieds sur le skate | S’élancer skateboard à la main et monter sur son skateboard |
| **Rotation**  **/**  **Direction** | Tourner autour d’un objet (backside et frontside)  Faire un demi-tour | Tourner dans une pente arrondie (courbe) et droite (plan incliné) pour redescendre en avant |
| **Impulsion** | Pieds sur le skateboard, sauter et retomber sur le skateboard | Hippie Jump avec saut au-dessus d’un obstacle  Réaliser un ollie (saut) en skateboard |
| **Freinage** | Freinage court un pied au sol | Freinage en faisant glisser les roues (powerslide) |
| **Dissociation**  **/ Coordination** | S’accroupir, puis s’assoir pour en fin s’allonger (coffin) sur le skateboard et se redresser  Franchir un obstacle au sol | Monter un obstacle |

**Objectifs – tâches – critères de réussite**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau 1** | | | |
| **ÉQUILIBRE** | **Objectifs** | **Tâches** | **Critères de réussite** |
| Lever les roues avant, en roulant | Je lève les roues avant le plus longtemps possible | Je reste en équilibre sur les roues avant, sans poser le pied au sol ou sur le skateboard |
| Rouler sur un  pied sur une courte distance | Je roule sur un pied entre deux plots rapprochés  (1 à 2 m) | Tenir l’équilibre sur faible distance sans poser l’autre pied au sol |
| Rouler sur un  pied sur une longue distance | Je roule sur un pied entre deux plots éloignés  (3 à 5 m) | Tenir l’équilibre sur longue distance sans poser l’autre pied au sol (cigogne) |
| Monter sur une pente et redescendre en arrière | J’utilise ma vitesse pour monter une pente droite et redescendre en marche arrière | Tenir l’équilibre en marche arrière sur une surface en pente |
| Descendre un plan incliné | Debout sur le skateboard, je descends une pente droite | Tenir l’équilibre sur mon skateboard sur une surface en pente |
| **PROPULSION** | Rouler / avancer avec ses deux pieds sur le skateboard | Je me déplace d’un point à un autre | Après 3 appuis, réaliser la plus grande distance possible |
| Pousser et mettre les deux pieds sur le skateboard | Je prends de l'élan en poussant et réussis à rouler sur une distance | Réussir à rouler sur la distance demandée |
| Développer la vitesse  de propulsion | Je recherche ma plus grande vitesse en toute sécurité | Réaliser un aller-retour le plus vite possible en toute sécurité |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ROTATION**  **/**  **DIRECTION** | Tourner autour d’un objet (backside et frontside) | Je tourne autour d’un objet (backside et frontside) | Tourner autour d’un objet sans  tomber, en backside et frontside |
| En roulant en arrière, faire un demi-tour | Je réalise un demi-tour en marche arrière pour me remettre en marche avant | En roulant en arrière, réussir à effectuer un demi- tour complet |
| Changer de direction, en levant les roues avant | Je fais un slalom géant, avec virages en backside et frontside | Arriver à faire le slalom sans toucher un plot |
| **IMPULSION** | Sauter sur son skateboard en roulant :  « hippie jump » | En roulant, je saute sur le skateboard | Sauter sur son skateboard |
| Après une impulsion, effectuer un ½ tour sur le skateboard en roulant  « hippie jump, body varial » | Pieds sur le skateboard, je saute en effectuant un demi-tour sur moi- même | Sauter sur son skateboard en réalisant un demi-tour en toute sécurité |
| **FREINAGE** | S’arrêter | Je m’arrête dans une zone  indiquée | S’arrêter à l’endroit indiqué |
| Au signal, s’arrêter | Je m’arrête rapidement | S’arrêter au signal |
| Prendre de la vitesse et s’arrêter | Je prends de la vitesse et m’arrête à l’endroit indiqué | S’arrêter le plus vite possible à l’endroit indiqué |
| **DISSOCIATION**  **/**  **COORDINATION** | S’allonger en roulant (coffin) et se redresser | Je m’allonge sur le dos sur le skateboard et me redresse en position debout | Réussir à s’allonger sur le dos sur le skateboard et se redresser avec appuis |
| Franchir un obstacle | Je franchis un obstacle en levant les roues avant puis les roues arrière | Réussir à franchir l’obstacle sans le toucher |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Niveau 2** | | | |
| **ÉQUILIBRE** | **Objectifs** | **Tâches** | **Critères de réussite** |
| Lever les roues avant, en roulant (manual) | Je lève les roues avant le plus longtemps possible | Je reste en équilibre sur les roues arrière, sans poser le pied au sol |
| Lever les roues arrière, en roulant (nose manual) | Je lève les roues arrière le plus longtemps possible | Je reste en équilibre sur les roues avant, sans poser le pied au sol |
| Monter une pente droite et redescendre en arrière | J’utilise ma vitesse pour monter une pente droite et redescends en marche arrière | Tenir l’équilibre en marche arrière sur une pente droite |
| Monter une pente arrondie et redescendre en arrière | J’utilise ma vitesse pour monter une pente arrondie et redescends en marche arrière | Tenir l’équilibre en marche arrière sur une pente arrondie |
| Descendre un plan incliné | Debout sur le skateboard, je descends une pente droite | Tenir l’équilibre sur sur une pente |
| **PROPULSION** | Rouler / avancer avec ses deux pieds sur le skateboard | Je me déplace d’un point  à un autre | Après 3 appuis, réaliser la plus grande distance |
| Skateboard à la main, je marche puis je monte sur mon skateboard en mouvement | En marchant, je pose mon skateboard au sol et monte dessus avec les deux pieds | Réussir à monter sur le skateboard en gardant de la vitesse |
| Skateboard à la main, je trottine puis je monte sur mon skateboard en mouvement | En trottinant, je pose mon skateboard au sol et monte dessus avec les deux pieds | Réussir à monter sur le skateboard en gardant de la vitesse |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ROTATION**  **/**  **DIRECTION** | Changer de direction, en levant les roues avant | Je fais un slalom géant, avec virages en backside et frontside | Arriver à faire le slalom sans toucher un plot |
| En roulant en arrière, faire un demi-tour | Je réalise un demi-tour en marche arrière pour me remettre en marche avant | En roulant en arrière, réussir à effectuer un demi-tour complet |
| Tourner dans une pente droite ou arrondie | Je tourne dans une pente droite ou arrondie en backside ou frontside | Arriver à tourner dans une pente droite ou arrondie |
| **IMPULSION** | Sauter sur son skateboard en roulant (hippie jump) | Pieds sur le skateboard, je saute et retombe dessus | Sauter sur son skateboard et garder l’équilibre |
| Sauter avec son skateboard (ollie) | Pieds sur le skateboard, je fais décoller les 4 roues du sol | Sauter avec son skateboard et garder l’équilibre |
| **FREINAGE** | Au signal, s’arrêter | Je m’arrête rapidement | S’arrêter au signal |
| Prendre de la vitesse et s’arrêter | Je prends de la vitesse et m’arrête | S’arrêter le plus vite possible à l’endroit indiqué |
| Freiner en dérapant (powerslide) | Je fais déraper mes roues pour freiner | S’arrêter en faisant déraper les roues |
| **DISSOCIATION**  **/**  **COORDINATION** | Franchir un obstacle | Je franchis un obstacle en levant les roues avant puis les roues arrière | Réussir à franchir l’obstacle sans le toucher |
| Monter un obstacle | Je monte un obstacle en levant les roues avant puis les roues arrière | Réussir à monter l’obstacle et garder l’équilibre |

**PROJET DETAILLÉ**

**L’enseignant s’engage à participer activement à la séance, sur le skatepark avec les élèves.**

**1. ORGANISATION GÉNÉRALE DE L’ACTIVITÉ**

1. **Accueil et organisation des séances :**

Les élèves sont accueillis environ 15 minutes avant le début du cours par le personnel du skatepark. La classe est ensuite dirigée vers le vestiaire pour se préparer.

*Distribution du matériel :*

Les casques et les sachets de protections (coudes, genoux et poignets) seront disposés dans le vestiaire. Les élèves devront s’équiper eux-mêmes. Il est possible de se faire prêter des sachets de protections et des casques pour découvrir, en classe, l’apprentissage de bien s’équiper. Ce préalable est vivement conseillé, il permet de gagner du temps. Il est aussi l’occasion de rappeler l’importance de l’autonomie sur ce point.

Les skateboards seront sur l’aire de glisse. Les élèves ne les prendront en main qu’une fois totalement équipés.

Les enfants qui pratiquent l’activité à l’extérieur de l’école peuvent apporter leur propre skateboard, protections et casques.

Pour augmenter le temps de pratique notamment lors de la première séance, un descriptif de

consignes est fourni et il est souhaitable de le présenter aux élèves avant la première séance (descriptif joint au compte rendu). Les enseignants d’une même plage horaire qui auront réalisé ce travail avec leurs élèves auront la possibilité de demander aux intervenants de limiter leur intervention aux consignes de sécurité essentielles avant de pénétrer avec les élèves sur la glace.

*Consignes de sécurité* avant de rentrer sur l’aire de glisse*:*

Tenue : Une tenue assez légère est recommandée (la température est très agréable sur le skatepark, même l’hiver) permettant aux élèves d’être à l’aise dans leurs mouvements est (jogging, pantalon souple ou jean). Les chaussures de sports sont obligatoires, interdiction de porter des sandales, ou des chaussures à talons. Pas de jupes pour les filles.

Casque et protections: Le port du casque et des protections est obligatoire (les enfants sans protections ne peuvent entrer sur l’aire de glisse). Un rappel en classe de cette consigne la veille de chaque séance est recommandé.

Vérification avant de rentrer sur l’aire de glisse: l'enseignant ou l'éducateur doit vérifier la tenue, le port du casque et des protections.

Sécurité sur l’aire de glisse: Les consignes de sécurité l’aire de glisse seront rappelées et formellement exigées de la part des élèves: ne pas pousser un autre élève, ne pas s'accrocher à un autre élève, ne pas pousser son skateboard avec un pied, ne pas se lancer sur les modules du skatepark,…

Il est vivement recommandé de venir accompagné de plusieurs adultes pour gagner du temps lors de la phase d’équipement dans les vestiaires et gérer la vie collective : toilettes par exemple.

1. **Durée de la séance et nombre de séances :**

Un cycle comporte 9 séances de 45mn.

1. **Équipe pédagogique :**

Elle est composée de l’enseignant et de l’éducateur sportif diplômés d’Etat, DEJEPS skateboard et Educateur Territorial des Activités Physiques et Sportives.

1. **Matériel pédagogique :**

La structure met à disposition du matériel permettant la réalisation des séances :

* Plots de différentes tailles et couleurs pour la réalisation des séances
* Barres pour franchissement d’obstacles ou délimiter des parcours
* Marquage plastique au sol pour matérialiser une zone
* Chasubles

**2. DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE ET DES SÉANCES**

Nous présentons ici en référence au Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture et au BO du 26 novembre 2016, une structure générale de la séquence d'apprentissage, ainsi que des compositions indicatives des séances.

|  |
| --- |
| **Champ d’apprentissage :** Adapter ses déplacements à des environnements variés  **Activité Physique, Sportive et Artistique (APSA) :** Skateboard  **Nb de séances :** 9 **Durée de chaque séance :** 45’ sur l’aire de glisse |
| **Attendus de fin de cycle : BO du 26 novembre 2015**  Activités de glisse  - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel  aménagé ou artificiel  - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s’appliquent à chaque environnement |
| **OBJECTIFS D’APPRENTISSAGES**  En marche avant, prendre de la vitesse, rouler les 2 pieds sur le skateboard, passer sous un « pont », se baisser puis se relever et reprendre de la vitesse  Rester équilibré pour effectuer un saut, se baisser et poser les fesses sur le skateboard, se relever, et rouler en avant.  Rallier deux points en changeant de direction lors de virages des deux côtés, en régulant ma vitesse et en m’arrêtant à un endroit ou à un moment défini |

**Structure générale de séquence d'apprentissage Niveau 1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NIVEAU 1** | | | | | | | | |
| Entrée dans l’activité | | Apprendre et progresser | | | | | | Évaluation |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|  | | | | |  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séance** | **Objectifs d'apprentissage** | **Situations, composition indicative des séances** |
| **Séance**  **1** | Découverte du lieu  Compréhension de  l'organisation des séances,  des règles de sécurité  Équilibre et déplacement  avant  Évaluation pour constituer les groupes de niveaux | Rappel des règles de sécurité, rappel  par questionnement des élèves si possible  Tenir debout à l'arrêt  Rouler assis et/ou debout sur le skateboard (mise en confiance, contact avec l’environnement d’un skatepark)  "Tomber" et se relever |
| **Séance**  **2** | Déplacement avant  Travail de dissociation  Premiers éléments de  La pratique du skateboard | Travail de dissociation bras/jambes  Rouler les deux pieds sur le skateboard  Petite boule (accroupi)  Premiers parcours ou jeu sans prise de vitesse / risque (1,2,3 skate) |
| **Séances**  **3 – 4 – 5** | Progression glisse / vitesse,  équilibre, maîtrise, éléments  techniques  Équilibre et déplacement  arrière | Échauffement avec rappels / renforcement des acquis de la séance précédente  Apprentissage d'éléments techniques : manual, glisse arrière, poussée, coffin …  Début d’utilisation des modules  Réalisation de parcours sur un thème particulier. Plusieurs thèmes abordés sur parcours unique  Jeux : 1,2,3 skate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séances**  **6 – 7 – 8** | Progression glisse / vitesse,  équilibre, maîtrise, éléments  techniques  Travail de réalisation d’un parcours avec différents ateliers | Échauffement avec rappels / renforcement des acquis des séances précédentes  Perfectionnement sur l’utilisation des modules  Approfondissements sur l’apprentissage d'éléments techniques : franchissement, saut, demi-tour… |
| **Séance**  **9** | Evaluation des l’ensemble des compétences acquises  Réalisation d’un parcours complets  Expérience ludique des  acquis | Échauffement rapide pour reprise de repères et de confiance  Réalisation d’un parcours complet, reprenant les différentes actions acquises lors du cycle  Démonstration d’un niveau de pratique confirmé |

**Structure générale de séquence d'apprentissage Niveau 2**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NIVEAU 2** | | | | | | | | |
| Entrée dans l’activité | | Apprendre et progresser | | | | | | Évaluation |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|  | | | | |  | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séance** | **Objectifs d'apprentissage** | **Situations, composition indicative des séances** |
| **Séance**  **1** | Découverte du lieu  Compréhension de  l'organisation des séances,  des règles de sécurité  Équilibre et déplacement  avant  Évaluation des acquis et des  niveaux | Rappel rapide des consignes (vues en classe, rappel  par questionnement des élèves si possible)  Tenir debout à l'arrêt  Rouler assis et/ou debout sur le skateboard (mise en confiance, contact avec l’environnement d’un skatepark)  "Tomber" et se relever |
| **Séance 2** | Déplacement avant  Travail de dissociation  Premiers éléments de  La pratique du skateboard | Travail de dissociation bras/jambes  Rouler les deux pieds sur le skateboard  Petite boule (accroupi)  Premiers parcours ou jeu sans prise de vitesse / risque (1,2,3 skate) |
| **Séances**  **3 – 4 – 5** | Progression glisse / vitesse,  équilibre, maîtrise, éléments  techniques  Équilibre et déplacement  arrière | Échauffement avec rappels / renforcement des acquis de la séance précédente  Apprentissage d'éléments techniques : manual, glisse arrière, poussée, coffin …  Début d’utilisation des modules  Réalisation de parcours sur un thème particulier. Plusieurs thèmes abordés sur parcours unique  Jeux : 1,2,3 skate |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séances**  **6 – 7 – 8** | Progression glisse / vitesse,  équilibre, maîtrise, éléments  techniques  Travail de réalisation d’un parcours avec différents ateliers | Échauffement avec rappels / renforcement des acquis des séances précédentes  Perfectionnement sur l’utilisation des modules  Approfondissements sur l’apprentissage d'éléments techniques : franchissement, saut, demi-tour… |
| **Séance**  **9** | Réalisation d’un parcours complets  Expérience ludique des  acquis | Échauffement rapide pour reprise de repères et de confiance  Réalisation d’un parcours complet, reprenant les différentes actions acquises lors du cycle  Moment glisse collective en fin de séance |

**Voir en pièces jointes :**

Organisation spatiale de l’aire de glisse

 Fiche d'auto-évaluation

Charte de bonne conduite

Description d’un skateboard

**Liste indicative de "figures" et éléments techniques :**

Rouler sur deux pieds, en contrôlant sa direction: maîtrise des appuis, équilibre

Rouler sur 1 pied (cigogne)

Rouler accroupi (petite boule), bien baisser les fesses sur le skateboard (dissociation au niveau du bassin)

Rouler allongé (coffin)

Saut sur le skateboard (hippie jump)

Marche arrière

Glisser sur un pied en arrière

Freinage

Tourner vers son dos (backside)

Tourner vers son dos (frontside)

Lever les roues avant (manual)

Lever les roues arrières (nose manual)

Lever les roues arrières puis avant, franchissement

Lever les roues de droite à gauche (tic tac)

Retournements avant – tout en roulant en arrière

* Faire décoller les 4 roues du sol (ollie)

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Skateboard – Fiche d'auto-évaluation – Niveau 1** | |
| **Nom Prénom :** |  |
|  |  |
| **Année scolaire** | **Classe** |
|  | |
| Mets dans chaque case le code correspondant à ce que tu sais faire   |  |  | | --- | --- | | **A** | Acquis | | **ECA** | En Cours d'Acquisition | | **NA** | Non Acquis | | |

**Je sais …**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | mettre mes équipements seul |  |  | Sauter sur mon skateboard |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | pousser avec un pied |  |  | tourner en front/back long/serré |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | placer mes pieds et tenir debout |  |  | Descendre un plan incliné |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | freiner et m’arrêter |  |  | Faire le coffin |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | faire un demi-tour en marche arrière |  |  | Franchir un obstacle |

|  |  |
| --- | --- |
| **Classe Skateboard – Fiche d'auto-évaluation – Niveau 2** | |
| **Nom Prénom :** |  |
|  |  |
| **Année scolaire** | **Classe** |
|  | |
| Mets dans chaque case le code correspondant à ce que tu sais faire   |  |  | | --- | --- | | **A** | Acquis | | **ECA** | En Cours d'Acquisition | | **NA** | Non Acquis | | |

**Je sais …**

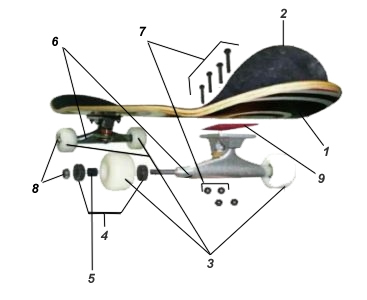
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | mettre mes équipements seul |  |  | Sauter sur mon skateboard |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | pousser avec un pied |  |  | tourner en front/back long/serré |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | placer mes pieds et tenir debout |  |  | Descendre un plan incliné |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | freiner et m’arrêter |  |  | Faire le coffin |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | faire un demi-tour en marche arrière |  |  | Franchir un obstacle |

**CHARTE DE BONNE CONDUITE DU SKATEPARK**

Je m’engage à :

* Ne pas rentrer sur le skatepark sans casque et protections, et les porter toute la session
* Ne pas m’asseoir ni stationner sur les modules
* Contrôler mon skateboard
* Respecter les autres pratiquants et leur zone dédiée
* Ne pas « snacker » les autres pratiquants (doubler au démarrage)
* Contrôler ma vitesse et mes trajectoires sur le skatepark
* Respecter le matériel et les modules

**Description d’un skateboard**



1. la planche, avec l’avant (le nose) et l’arrière (le tail)
2. le grip
3. les roues
4. les roulements
5. les entretoises
6. les trucks
7. la visserie
8. les écrous
9. le pad

**ORGANISATION SPATIALE DE L’AIRE DE GLISSE**

