

Situation d'apprentissage et d'évaluation en éducation physique et à la santé

Titre : La trottinette à l'école

Moyen(s) d'action : actions de locomotion : rouler sur un objet

Durée : 6 cours

Niveau : Préscolaire Primaire Secondaire

Cycle : 1^{er} 2^e 3^e

Année du cycle :

Compétence visée :

- Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques
- Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques
- Adopter un mode de vie sain et actif

Auteur :

Patrick Parent

BRÈVE DESCRIPTION DE LA SITUATION

Au cours de cette SAE, l'élève fera divers mouvements en trottinette et devra présenter un numéro de 5 mouvements ou plus, de niveau débutant à avancé.

Production attendue (ce que les élèves feront à la fin de la SAE)

L'élève devra enchaîner au moins 5 mouvements en se déplaçant avec une trottinette.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME DE FORMATION CIBLÉS

Domaines généraux de formation

Santé et bien-être

Médias

Orientation et entrepreneuriat

Vivre-ensemble et citoyenneté

Environnement et consommation

INTENTIONS PÉDAGOGIQUES (en lien avec les 3 critères d'évaluation)

- √ Cohérence de la planification : L'élève sera en mesure de choisir au moins 5 mouvements, de niveaux différents, pour faire un enchaînement.
- √ Efficacité de l'exécution : L'élève sera en mesure de faire les mouvements choisis selon les techniques apprises, et d'enchaîner au moins 5 mouvements de niveau différent avec une trottinette.
- √ Pertinence du retour réflexif : L'élève sera en mesure d'évaluer sa démarche et ses résultats.

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES CIBLÉES

Compétences et composantes

- Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques
 - Analyser la situation en fonction des exigences du contexte
 - Choisir des actions appropriées
 - Exécuter des actions selon les exigences du contexte
 - Évaluer sa démarche et ses résultats
- Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques
 - Collaborer à l'élaboration d'un plan d'action
 - Participer à l'exécution du plan d'action
 - Évaluer la réalisation du plan d'action
- Adopter un mode de vie sain et actif
 - Planifier une démarche visant à modifier certaines de ses habitudes de vie
 - S'engager dans une démarche visant à modifier certaines de ses habitudes de vie
 - Établir le bilan de sa démarche
 - Analyser les effets de certaines habitudes de vie sur sa santé et son bien-être

OUTILS D'ÉVALUATION

Outils pour la prise d'information

- Grille d'observation
- Liste de vérification
- Questionnement
- Grille d'interprétation des critères d'évaluation
- Autre :

Outils de consignation

- Journal de bord de l'enseignant
- Journal de bord de l'élève
- Portfolio de l'élève
- Autre :

Types d'évaluation

- Autoévaluation
- Évaluation par les pairs
- Enseignant-élève
- Enseignant-groupe

CONTENU DE FORMATION

Savoirs essentiels

Ce que je veux que mes élèves apprennent (connaissances, savoir-faire, savoir-être).

- Éléments liés au corps.
- Principe d'équilibration.
- Principe de coordination.
- Action de locomotion et de non-locomotion.

REPÈRES CULTURELS

Parc de skate et trottinette.

Le Taz à Montréal. (www.taz.ca)

Historique de la trottinette freestyle :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Trottinette_freestyle

Exemple de trottinette freestyle dans un park, jeune de 10 ans :

<https://www.youtube.com/watch?v=uZk0khbp1vw&t=121s>

PL Cloutier au TAZ : <https://www.youtube.com/watch?v=6k2FrTYznm0>

Wixx au TAZ : <https://www.youtube.com/watch?v=1IUWsyGdlxM>

RESSOURCES (matériel, TIC, etc.)

25 trottinettes (minimum 5), 25 casques, 25 kits de protection (coudes, genoux, poignets).

Affiches

Ipad (4)

Compétences transversales développées (selon le programme de formation)

D'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Résoudre des problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

D'ordre personnel et social

- Actualiser son potentiel
- Coopérer

D'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces
- Exploiter les TIC

De l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Compétences transversales évaluées au bulletin (s'il y a lieu)

Exercer son jugement critique

Organiser son travail

Savoir communiquer

Savoir travailler en équipe

1^{er} temps pédagogique – Phase de préparation

Matériel : ipad et écran

Durée :
10 min.

Éléments

- 1) Retour sur le passé (activer les connaissances antérieures)
- 2) Repères culturels et historiques
- 3) Présentation du contexte d'apprentissage (problématique, tâche initiale, production attendue)
- 4) Attentes (intentions éducatives reformulées)
- 5) Présentation sommaire des activités
- 6) Règles de sécurité générales

Identification des tâches

Retour sur le passé:

Qui a déjà fait de la trottinette? Du skateboard? Qui a déjà assisté à une démonstration dans un parc de trottinette? Est-ce que vous savez comment rouler sur deux roues?

Repères culturels et historiques:

Historique de la trottinette freestyle : https://fr.wikipedia.org/wiki/Trottinette_freestyle

Wixx au TAZ : <https://www.youtube.com/watch?v=1IUWsyGdlxM>

Présentation du contexte d'apprentissage:

La trottinette est très populaire à l'école, plusieurs élèves en ont une. Nous allons apprendre à faire différents mouvements de style libre (freestyle) en trottinette. Tu devras inventer un enchaînement démontrant tes habiletés à la trottinette freestyle.

Présentation des activités:

Nous ferons d'abord des essais avec les trottinettes, tout en respectant les règles de sécurité. Vous apprendrez différents mouvements à faire avec la trottinette. Ensuite, vous devrez choisir au moins 5 mouvements pour faire un enchaînement à la trottinette. (Si l'école est près d'un skatepark, on termine le tout avec une sortie).

Attentes:

Je m'attends à ce que vous soyez capable de choisir au moins 5 mouvements selon vos habiletés, de les pratiquer et de les faire selon les techniques enseignées, d'enchaîner les mouvements pendant une présentation et d'évaluer votre démarche.

Règles de sécurité:

Bien attacher ses souliers.

Toujours faire un échauffement.

Porter le casque et tous les protecteurs : genoux, coudes, poignets. C'est une obligation (règles d'assurance), sécurité avant tout.

https://www.inspq.qc.ca/pdf/publications/132_TrottinettesEtTraumatismes.pdf

La surface du gymnase est glissante avec les roues de trottinette. Sois prudent dans les virages.

Ne jamais laisser tomber la trottinette au sol.

Toujours vérifier autour de toi avant d'effectuer une manœuvre.

Vérifier régulièrement que les vis sont bien vissées, que le loquet du guidon est fermé, s'il y a lieu.

Nettoyer les casques après utilisation avec le désinfectant.

2^e temps pédagogique – Phase de réalisation

Matériel: Gymnase ou cour extérieure, 25 trottinettes, 25 casques, 25 kits de protection (coudes, genoux, poignets). Cônes. Ballon de soccer ou omnikin six.
Affiches, Ipads

Durée :
6 cours

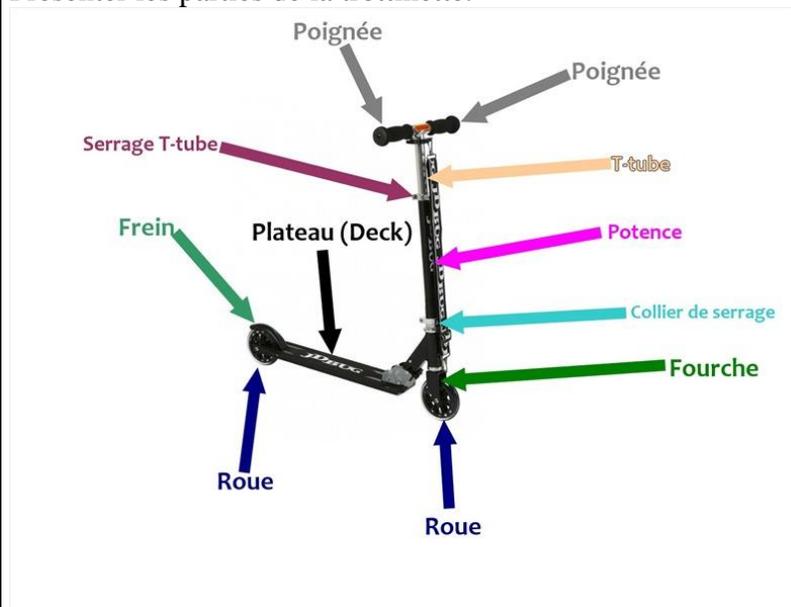
- | | |
|-----------------|---|
| Éléments | <ul style="list-style-type: none"> ❑ Présentation de la tâche initiale (ou évaluative ou situation de référence). ❑ Identification des problèmes liés à la tâche initiale. ❑ Activités d'apprentissage en lien avec les problèmes et la tâche initiale. Chaque activité comprend : <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'intention pédagogique spécifique ▪ Le temps (minutes estimées par activité); ▪ Les détails du matériel; ▪ Les détails de l'organisation (matérielle, participante et enseignante) avec schéma ; ▪ La description détaillée des activités (tâches); ▪ Les conditions de réalisation; ▪ Des pistes d'observation et de rétroactions; ▪ Une variante d'exécution de l'activité plus facile, et une variante plus difficile, si possible; ▪ Ce que feront les non participants (s'il y a lieu). ❑ Rôles de l'enseignant et de l'élève (encadrement, observation, étapes d'évaluation). ❑ Tâche évaluative : retour à la tâche initiale (ou situation de référence). ❑ En annexe, mettre les affiches, feuilles d'activités ou autres ressources |
|-----------------|---|

Identification des tâches

1^{er} cours :

Échauffement de course et mobilisation.

Présenter les parties de la trottinette.



Liste des vidéos des techniques :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLFGCa2uSEDeJYUxVwTP98CTHfDvM86eL3>

Voir la vidéo de la base : rouler en ligne droite et virage

A) Rouler en trottinette en ligne droite.

Chaque élève met un casque et les protecteurs. 4 ou 5 cônes sont placés d'un côté du gymnase pour un départ à relais, et 4 ou 5 cônes à l'autre bout du gymnase. 4 ou 5 trottinettes sont utilisées.

À tour de rôle, chaque élève prend la trottinette et roule un aller-retour.

Questions en groupe : comment est-ce qu'on embarque sur la trottinette? Pied d'équilibre devant le plateau en diagonale, les poignées dans les mains. Comment est-ce qu'on avance? On pousse le pied au sol.

Lorsqu'on a assez de vitesse, on met le pied sur le plateau à l'arrière, et on roule en équilibre. Regard vers l'avant en fixant un point si besoin. Comment fait-on pour freiner? Mettre le pied qui pousse sur le frein arrière. On peut aussi ralentir et débarquer de la planche en continuant à courir puis marcher.

Refaire l'aller-retour à tour de rôle pour l'étape 2 : départ en courant, petit saut pour mettre les deux pieds sur le plateau et rester en équilibre. Repousse avec un pied et remets les deux pieds sur le plateau.

B) Rouler en trottinette en tournant.

Utiliser les mêmes rangées d'élèves. Ajouter des cônes le long du gymnase, en slalom.

À tour de rôle, chaque élève fait un aller-retour en trottinette en faisant un slalom entre les cônes. Faire attention pour ne pas glisser au sol.

Questions en groupe : comment fait-on pour tourner en trottinette? On met notre poids d'un côté ou de l'autre du plateau, et on tourne légèrement les poignées.

Refaire l'aller-retour en slalom à tour de rôle, en essayant de rouler le plus longtemps sans se pousser.

Tout le monde sait maintenant comment rouler en trottinette, bravo! C'était facile...

Maintenant, nous allons compliquer le tout. Nous allons apprendre à faire des figures avec notre trottinette. Nous débutons aujourd'hui avec des figures simples, débutantes. Dans les prochains cours, nous allons voir des figures plus complexes. Nous ferons cela sous forme d'ateliers. À chaque atelier, il y a une image expliquant la figure à faire, et un code QR pour une vidéo. Tu n'as qu'à scanner le code QR avec l'application QRcode scanner pour voir la vidéo de la figure. Regarde la vidéo au complet, parce qu'il y a des étapes à faire pour certaines figures.

Diviser le groupe en 5 équipes. 1 trottinette par atelier ou par personne.

Figures pour débutants

- Figure 1A : Le départ tailwhip : Faire tourner le plateau (tailwhip) et sauter les deux pieds sur le plateau, pousser ensuite pour rouler.
- Figure 1B : Rouler en équilibre sur un pied, sur deux pieds, inverser les pieds (faky).
- Figure 1C : Rouler, s'accroupir et rouler en petit bonhomme.
- Figure 1D : Rouler, se placer en équilibre en arabesque sur le plateau.
- Figure 1E : Rouler en slalom à travers les cônes. Les cônes sont près ou loin un de l'autre pour des virages serrés.

Retour sur le cours : Qu'est-ce que vous avez réussi à faire? Qu'est-ce qui est difficile pour l'instant?

On poursuit au prochain cours avec des figures plus avancées. Si tu as une trottinette et un casque à la maison, tu peux l'apporter pour le prochain cours.

2^e cours :

Échauffement

Vague en trottinette. Aller sur un pied, changer de pied pour le retour. Aller par devant sans les mains (figure 2E).

Ateliers de mouvements intermédiaires en trottinette :

- 3^e et 4^e année, faire les figures en vague.

Puisque les mouvements sont difficiles pour les élèves de ces niveaux, se concentrer d'abord sur le saut bunny up. Voir la vidéo du mouvement 2A. Ensuite, faire rouler les élèves par vague en faisant le bunny up. Bien rappeler les repères : en équilibre les deux pieds sur le plateau, s'accroupir, sauter haut, lever la trottinette par les poignées. Ne pas faire avec l'obstacle.

Ensuite, démontrer le tailwhip et le barspin sur place. Placer les élèves pour qu'ils aient l'espace pour travailler sur place, sans frapper les autres. Les élèves pratiquent sur place le tailwhip (au sol, en équilibre, saut sur place), et ensuite le barspin (pieds au sol, pieds sur le plateau, saut sur place).

Si les élèves sont à l'aise, refaire des vagues pour rouler, sauter et faire le tailwhip ou le barspin, au choix.

Faire la figure 2D équilibre tous ensemble. Faire un concours de la personne qui tient le plus longtemps en équilibre. Essayer la trottinette penchée vers l'arrière, ensuite vers l'avant.

- 5^e et 6^e année, faire les figures en atelier.

Pour la figure 2D, ajouter le ballon de soccer : rouler en driblant un ballon de soccer au sol. Après avoir fait l'équilibre.

Figures pour intermédiaires

- Figure 2A : Le Bunnyup (saut). 1- Les pieds au sol, collés de chaque côté de la trottinette, faire des petits bonds. 2- En roulant, s'accroupir (voir figure 1C) et sauter en soulevant la trottinette, atterrir les deux pieds sur le plateau. 3- Rouler et sauter par-dessus un obstacle (bâton de hockey, planche, etc.). Autre vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=PEDoYt57Sr4>
- Figure 2B : Le tailwhip (rotation du plateau). 1- Sur place, pousser le plateau de côté avec le pied avant, faire tourner les poignées, attraper le plateau avec le pied arrière. 2- En équilibre sur le plateau, sauter et faire tourner le plateau sous ses pieds pour ensuite revenir en équilibre dessus. 3- En roulant, sauter et faire le tailwhip complet pour atterrir sur le plateau en équilibre. Autre vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=KjRXfnoqOQQ>
- Figure 2C : Le barspin (rotation des poignées). 1- Au sol ou debout sur un banc, la roue avant dans le vide. Faire la rotation du guidon 180 ou 360 degrés. 2- Rouler, faire un saut et tourner le guidon 180 ou 360 degrés. Autre vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=GbgCtNakvzo>
- Figure 2D : Équilibre sur le plateau. Sans rouler, placer les pieds en équilibre sur le côté du plateau tout en tenant une poignée.
- Figure 2E : le No hand (sans les mains). Rouler, mettre les deux pieds sur le plateau, appuyer le ventre sur les poignées et lâcher les poignées.

Retour au calme : feu rouge, feu vert en trottinette. Les élèves sont au fond du gymnase, en trottinette. L'enseignant est à l'autre bout du gymnase. Lorsqu'il dit feu vert, les élèves avancent en roulant. Au feu rouge, les élèves doivent arrêter. Les élèves qui avancent après le feu rouge doivent retourner au début.

3^e cours :

Échauffement

- Tag « bunny up » : Tous les élèves se déplacent en trottinette. Trois élèves sont les tags, circulent sans trottinette et essaient de toucher les autres en lançant un ballon mousse. Lorsqu'un élève est touché, il doit marcher à côté de sa trottinette jusqu'à une zone déterminée. Il doit faire un saut sur place sur sa trottinette, et retourne au jeu. Variante : faire un « tail whip » pour se délivrer.

Figures pour avancés, en atelier

- Figure 3A : Le OREO. Équilibre sur le plateau. Sans rouler, placer les pieds en équilibre sur le côté du plateau tout en tenant une poignée. Mettre le pied avant sur la potence pour tirer le plateau vers l'autre côté. Suivre le plateau avec le pied et déposer le pied sur le côté du plateau. Remettre le pied de la potence sur le plateau.
- Figure 3B : le 180 degrés. Placer les pieds parallèles sur le plateau, faire un bunny up et faire un demi-tour, atterrir les deux pieds sur le plateau en équilibre, arrêter. Autre vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=cxa72_VAWOo
- Figure 3C : manual (équilibre sur une roue). En roulant, placer les pieds à l'arrière du plateau, lever le guidon pour lever la roue avant, rester en équilibre sur la roue arrière.
- Figure 3D : le 180 degrés fakie. Faire un 180 degrés et rouler de reculons. Fakie veut dire : « rouler à reculons ». <https://www.youtube.com/watch?v=Lycf0nGyDfg> (belle vidéo qui démontre d'autres enchaînements possibles).
- Figure 3E : le 360 degrés. Comme la figure 3B, mais faire un tour complet.
- Figure 3F : déplacement en synchronisation. Avec un ami, faire les mêmes mouvements en même temps. Ex. : rouler, bunnyup, barspin, virage. (Pas de vidéo). **5^e et 6^e année seulement.**

Retour : Maintenant, vous avez essayé les figures de bases pour faire de la trottinette freestyle. Il y a des mouvements encore plus complexes que les pros font. Au prochain cours, vous devrez choisir au moins 5 mouvements pour faire un enchaînement sans arrêt à la trottinette.

Cours 4 à 6 :

Échauffement

L'élève choisit 5 mouvements de trottinette pour faire son enchaînement, selon le niveau.

Deuxième cycle : Au maximum 4 mouvements débutants, un minimum de 2 mouvements intermédiaires, 1 mouvement avancé s'il le souhaite.

Troisième cycle : Au maximum 3 mouvements débutants, au maximum 3 mouvements intermédiaires, au moins 1 mouvement avancé. Les élèves peuvent également faire l'enchaînement en synchro en équipe de deux. Le mouvement en synchro compte pour un mouvement.

L'élève inscrit son choix dans la feuille de progression, en choisissant également l'ordre d'enchaînement des mouvements.

Ensuite, l'élève pratique les mouvements choisis séparément et en enchaînement. Il s'aide avec les affiches, les vidéos et les autres élèves. Il peut se filmer avec les tablettes pour voir ses erreurs et son enchaînement complet.

À partir du 5^e cours, lorsque l'élève est prêt, il présente son enchaînement à l'enseignant pour l'évaluation finale. On peut également faire une présentation des enchaînements au 6^e cours, devant tous les élèves du groupe.

Jeux à faire au début ou à la fin du cours :

- **La circulation** : activité à faire au 6^e cours. Les élèves qui ont fait l'évaluation font le parcours de circulation. Parler de la sécurité en trottinette dans les rues. La loi pour la circulation en trottinette en ville est qu'il faut avoir toutes les protections (casque, protège-poignets, coudes et genoux) et il faut avoir des réflecteurs (comme sur un vélo). Tu dois, en principe, circuler sur la rue, et non sur le trottoir. Les policiers peuvent vous arrêter si vous ne respectez pas ces règles. Si tu veux faire des sauts et mouvements, tu dois aller dans un parc de skate aménagé.
Vous devez suivre le parcours suivant, comme si vous étiez dans la rue :
Slalom de cônes, bâton au sol (bunnyup), passer sous un bâton ou corde (accroupi), arrêt à la lumière (tablette avec l'application Signal Lights, 5 secondes chaque lumière), virage à droite (indiquer avec la main le virage), roule en ligne droite, recommence le parcours.
- Soccer en trottinette : Faire des matchs de soccer en roulant sur des trottinettes. Utiliser un ballon de soccer ou un ballon Omnikin six.
- Tag équilibre : Tous les élèves se déplacent en trottinette. Trois élèves sont les tags, circulent sans trottinette et essaient de toucher les autres en lançant un ballon mousse. Lorsqu'un élève est touché, il doit se tenir en équilibre sur le côté du plateau (figure 2D). Pour être délivré, un autre élève doit venir faire un équilibre sur le côté du plateau devant le joueur éliminé, pendant 5 secondes.

3^e temps pédagogique – Phase d'intégration

Matériel: Carnet de l'élève, fiche d'autoévaluation, grille d'évaluation de l'enseignant pour la compétence "Adopter un mode de vie sain et actif", grille d'interprétation des résultats.

Durée :
3 cours

Éléments

- Expliquer les éléments observables de la grille d'évaluation.
- Expliquer comment est évalué l'élève pour chacun des critères d'évaluation.
- Déterminer les attentes d'évaluation (par exemple, comment obtenir la note « B »).
- Décrire le déroulement de l'évaluation et de l'autoévaluation.
- Annexer les outils d'évaluation (grille du MELS, fiche d'autoévaluation, autre).

Identification des tâches

Explication des éléments observables:

Les éléments observables sont indiqués dans la grille d'évaluation de l'enseignant.

Les éléments observables sont expliqués (interprétés) dans la grille d'interprétation.

L'évaluation se fait au niveau de la compétence Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.

Évaluation individuelle de la compétence Agir :

Pour la **cohérence de la planification**, l'élève est évalué en fonction de l'analyse de ses actions et du choix de 5 mouvements pour faire un enchaînement à la trottinette.

Pour l'**efficacité de l'exécution**, l'élève fait l'enchaînement de 5 mouvements sans cassure et en suivant les techniques enseignées. Il respecte les règles de sécurité.

Pour la **pertinence du retour réflexif**, l'élève doit compléter la fiche d'autoévaluation. Des questions dans la grille permettront à l'enseignant de déterminer si l'élève évalue bien sa démarche et ses résultats et s'il dégage les apprentissages réalisés dans les cours.

Attentes (ce que l'élève doit faire pour avoir la note B ou 80%):

Pour obtenir la note "B" ou 80%, l'élève réussit (OK) chaque élément observable:

- Il fait un choix de 5 mouvements selon ses habiletés.
- Il réussit à faire l'enchaînement des 5 mouvements.
- Il fait l'enchaînement sans cassure.
- Il fait l'enchaînement selon les techniques enseignées, avec une erreur maximum.
- Il conserve son équilibre.
- Il respecte les règles de sécurité.
- Dans son autoévaluation, il évalue sa démarche et ses résultats et dégage les apprentissages réalisés.

Déroulement de l'évaluation et de l'autoévaluation:

L'évaluation de la cohérence de la planification se fait au 3^e et 4^e cours, lorsque l'élève planifie son enchaînement dans le carnet de l'élève. L'enseignant prend des notes sur la grille d'évaluation pour chaque élève.

L'efficacité de l'exécution est évaluée à partir du 4^e cours. Lorsque l'élève réussit les mouvements ou fait bien son enchaînement en pratique, l'enseignant prend des notes sur la grille d'évaluation. Si un élève réussit (OK) ou surpasse les attentes (+), il l'inscrit dans la grille d'évaluation.

La pertinence du retour réflexif est évaluée au dernier cours. Une fiche d'autoévaluation est remise aux élèves. Les élèves doivent répondre aux questions d'autoévaluation concernant la démarche et les résultats obtenus, ainsi que les apprentissages réalisés. L'enseignant ramasse ensuite les fiches des élèves. Il juge de la pertinence du retour réflexif effectué par l'élève en lisant les réponses sur les feuilles. Il pose également des questions à chaque élève sur la réalisation de son plan de pratique.

Outils d'évaluation

- Carnet de l'élève
- Fiche d'autoévaluation
- Grille d'évaluation de l'enseignant pour la compétence « Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques ».
- Grille d'interprétation des résultats.

GRILLE D'ÉVALUATION SOMMAIRE (ENSEIGNANT-ÉLÈVE) 1^{er} cycle du primaire

Compétence : *Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques*

1^e 2^e 3^e cycle du primaire

Groupe : _____

Légende : + : Surpasse les attentes Ok : Réussi - : Réussi avec difficultés	<i>Critères d'évaluation visés</i>						
	Cohérence de la planification	Efficacité de l'exécution ¹				Pertinence du retour réflexif	
	Éléments observables (indiquez, dans la colonne visée, la cote concernée ou tout autre signe distinctif pour expliquer votre résultat)						
	Planifie un enchaînement d'au moins 5 actions en trottinette, selon ses habiletés	Exécute les actions motrices et les enchaînements planifiés (ordonnancement).	Exécute des actions motrices et des enchaînements selon les techniques enseignées.	Exécute des actions motrices en continuité (sans brisure, sans arrêt).	Applique les principes d'équilibration	Respecte les règles de sécurité.	Évalue la démarche et ses résultats
Noms des élèves							
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							

OUTIL D'INTERPRÉTATION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION EN FONCTION DU NIVEAU DE RÉUSSITE

Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

<i>Critères d'évaluation</i>	Éléments observables	Surpasse les attentes (+)	RÉUSSI (ok)	RÉUSSI avec difficultés (-)
Cohérence de la planification	Planifie un enchaînement d'au moins 5 actions en trottinette, selon ses habiletés (voir critères plus bas).	Analyse de façon juste ses habiletés. Sélectionne plus de 5 mouvements de trottinette, ou sélectionne des mouvements plus avancés que son niveau. Utilise des ressources pour choisir.	Analyse de façon juste ses habiletés. Sélectionne 5 mouvements de trottinette selon son niveau. Justifie adéquatement ses choix.	Sélectionne moins de 5 mouvements, ou seulement des mouvements débutants. Ne fait aucun ajustement.
Efficacité de l'exécution	Exécute les actions motrices et les enchaînements planifiés (ordonnancement).	Exécute un enchaînement de plus de 5 mouvements, ou de mouvements plus difficiles.	Exécute un enchaînement de 5 mouvements selon les critères du cycle.	Exécute un enchaînement de moins de 5 mouvements.
	Exécute des actions motrices et des enchaînements selon les techniques enseignées.	Recourt aux techniques enseignées pour tous les mouvements de l'enchaînement.	Recourt aux techniques enseignées pour 4 des 5 mouvements de l'enchaînement	N'utilise pas les techniques enseignées.
	Exécute les actions motrices et en continuité (sans brisure, sans arrêt).	Exécute de façon continue (sans brisure, sans arrêt), contrôlée (selon le rythme, la direction et la continuité exigés) et avec régularité. Peut faire l'enchaînement sans arrêt.	Exécute de façon continue, en faisant une pause entre deux mouvements.	Exécute la routine sans continuité, en arrêt constant.
	Applique les principes d'équilibration	Conserve son équilibre en tout temps, sur tous les mouvements.	Conserve son équilibre sur 3 des 5 mouvements.	Ne conserve pas son équilibre sur plus de 3 des 5 mouvements.
	Respecte les règles de sécurité.	Se conforme à toutes les règles de sécurité précisées par l'enseignant, et aide les autres à les appliquer.	Se conforme à toutes les règles de sécurité précisées par l'enseignant : casque, protecteurs, un à la fois.	Ne se conforme à aucune règle de sécurité.
Pertinence du retour réflexif	Évalue la démarche et ses résultats.	Effectue des retours réflexifs permettant de dégager des solutions aux problèmes rencontrés. Consigne plusieurs traces pertinentes et variées. Apprécie ses réussites et ses difficultés liées à l'enchaînement d'actions motrices et à la démarche utilisée (planification, exécution et évaluation).	Effectue peu de retours réflexifs permettant de dégager des solutions aux problèmes rencontrés. Consigne peu de traces pertinentes et variées. Apprécie peu ses réussites et ses difficultés liées à l'enchaînement d'actions motrices et à la démarche utilisée (planification, exécution et évaluation).	Ne consigne aucune trace. N'effectue aucun retour réflexif. N'effectue aucune évaluation.
	Dégage les apprentissages réalisés.	Relève tous les apprentissages réalisés.	Relève quelques apprentissages réalisés.	Ne relève aucun apprentissage réalisé ou en relève peu.

Planification : L'élève choisit 5 mouvements de trottinette pour faire son enchaînement, selon le niveau.

Deuxième cycle : 5 mouvements. Au maximum 4 mouvements débutants, un minimum de 2 mouvements intermédiaires, 1 mouvement avancé s'il le souhaite.

Troisième cycle : 6 mouvements. Au maximum 3 mouvements débutants, au maximum 3 mouvements intermédiaires, au moins 1 mouvement avancé. Les élèves peuvent également faire l'enchaînement en synchro en équipe de deux, ce qui compte pour un mouvement.



Carnet de l'élève Agir en trottinette - 2^e cycle

Nom : _____ groupe : _____

A) Choisis 5 mouvements pour faire ton enchainement en trottinette. Encerle les mouvements en respectant les critères.

Maximum 4 mouvements débutants

<p>1A <u>Le départ en tournant le plateau</u></p> 	<p>1B <u>Rouler</u></p> <p><input type="radio"/> Sur un pied</p> <p><input type="radio"/> Sur deux pieds</p> <p><input type="radio"/> Pieds inversés</p>	<p>1C <u>Accroupi</u></p> 	<p>1D <u>L'arabesque</u></p> 	<p>1E <u>Virage</u></p> <p><input type="radio"/> Large</p> <p><input type="radio"/> Court</p>
---	---	--	---	--

Au moins 2 mouvements intermédiaires

<p>2A <u>Le saut</u></p> 	<p>2B <u>Tourner le plateau en saut</u></p> 	<p>2C <u>Tourner les poignées en saut</u></p> 	<p>2D <u>Équilibre sur le plateau</u></p> 	<p>2E <u>Sans les mains</u></p> 
---	--	--	---	--

1 mouvement avancé si tu le veux

<p>3A <u>Le OREO</u></p> 	<p>3B <u>Le 180 degrés</u></p> 	<p>3C <u>Sur une roue</u></p> 	<p>3D <u>Le 180 degrés reculons</u></p> 	<p>3E <u>Le 360 degrés</u></p> 
---	---	--	---	---

B) Écris l'ordre de ton enchainement, en inscrivant les numéros des mouvements.

<u>Mouvement 1</u>	<u>Mouvement 2</u>	<u>Mouvement 3</u>	<u>Mouvement 4</u>	<u>Mouvement 5</u>	<u>« Mouvement 6 »</u> <i>si tu le veux</i>



Carnet de l'élève
Agir en trottinette - 3^e cycle

Nom : _____ groupe : _____

A) Choisis 6 mouvements pour faire ton enchainement en trottinette. Encerle les mouvements en respectant les critères.

Maximum 3 mouvements débutants

1A Le départ en tournant le plateau 	1B Rouler <input type="radio"/> Sur un pied <input type="radio"/> Sur deux pieds <input type="radio"/> Pieds inversés	1C Accroupi 	1D L'arabesque 	1E Virage <input type="radio"/> Large <input type="radio"/> Court
--	---	---	--	--

Maximum 3 mouvements intermédiaires

2A Le saut 	2B Tourner le plateau en saut 	2C Tourner les poignées en saut 	2D Équilibre sur le plateau 	2E Sans les mains 
--	---	---	--	---

Au moins 1 mouvement avancé

3A Le OREO 	3B Le 180 degrés 	3C Sur une roue 	3D Le 180 degrés reculons 	3E Le 360 degrés 	3F En synchro 
--	--	---	---	--	---

B) Écris l'ordre de ton enchainement, en inscrivant les numéros des mouvements.

<u>Mouvement 1</u>	<u>Mouvement 2</u>	<u>Mouvement 3</u>	<u>Mouvement 4</u>	<u>Mouvement 5</u>	<u>Mouvement 6</u>

Autoévaluation à la trottinette

Nom : _____

Date : _____

Encerle l'énoncé représentant ton autoévaluation.

	3- À améliorer 	2- C'est réussi, et je peux faire plus 	1- Je réussis avec grande facilité 
A) Cohérence de la planification	J'ai choisi moins de 5 mouvements, ou que des mouvements débutants.	J'ai choisi 5 mouvements selon les critères de mon niveau.	J'ai choisi plus de 5 mouvements, ou 5 mouvements plus avancés que mon niveau.
B) Mon enchaînement de 5 mouvements	Je fais un enchaînement de 4 mouvements ou moins selon les critères du cycle.	Je fais un enchaînement de 5 mouvements selon les critères du cycle.	Je fais un enchaînement de plus de 5 mouvements selon les critères du cycle ou plus avancés.
C) Respect de la technique	Je n'utilise pas les techniques enseignées pour les mouvements de l'enchaînement.	J'utilise les techniques enseignées pour 4 des 5 mouvements de l'enchaînement.	J'utilise les techniques enseignées pour tous les mouvements de l'enchaînement.
D) Continuité	J'ai fait mon enchaînement de façon continue, en faisant une pause entre plusieurs mouvements.	J'ai fait mon enchaînement de façon continue, en faisant une pause entre deux mouvements.	J'ai fait mon enchaînement de façon continue, sans arrêt.
E) Sécurité	J'oublie souvent mon casque ou d'autres règles de sécurité.	Je respecte les règles de sécurité (casque, protecteurs, un à la fois).	Je respecte les règles de sécurité, et je rappelle les règles aux autres.
F) Retour réflexif	Je n'ai pas demandé d'aide. Je n'ai pas utilisé les vidéos. J'ai pratiqué rarement mon enchaînement.	J'ai demandé de l'aide au besoin. J'ai utilisé quelques vidéos. J'ai pratiqué mon enchaînement quelques fois.	J'ai demandé de l'aide au besoin. J'ai utilisé plusieurs vidéos. J'ai pratiqué mon enchaînement plusieurs fois.

Agir en trottinette

Mouvements débutants



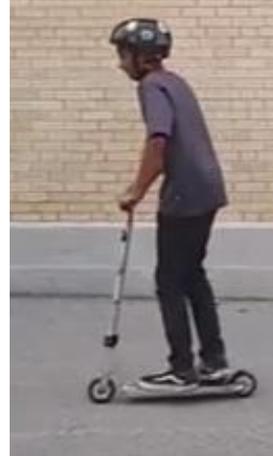
La base : rouler en ligne droite

Sur un pied



Le pied avant sur le plateau, le pied arrière pousse au sol.

Sur deux pieds



Prendre un élan, sauter les deux pieds sur le plateau et rouler



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements débutants



1A : départ flip



Le pied avant fait tourner le plateau (flip).



Faire tourner le plateau, sauter les deux pieds sur le plateau et rouler



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements débutants



1B : Rouler

Sur un pied



Sur deux pieds



Inverser les pieds



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements débutants



1C : Rouler en étant accroupi



**SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO**

Agir en trottinette

Mouvements débutants



1D : Rouler en équilibre (arabesque)



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements débutants



1E : Les virages

Virage large



Virage court



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements intermédiaires



2A : Sauter « bunny up »



- 1^{ère} étape : Sauter sur place, les deux pieds sur le plateau.
- 2^e étape : rouler, s'accroupir et sauter les deux pieds sur le plateau.
- 3^e étape : sauter par-dessus un obstacle.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements intermédiaires



2B : Tourner le plateau - Le « tailwhip »



- 1^{ère} étape : Faire le départ flip.
- 2^e étape : tourner le plateau avec les poignées seulement.
- 3^e étape : En équilibre sur le plateau, sauter et faire tourner le plateau.
- 4^e étape : Rouler, s'accroupir, sauter, tourner le plateau et atterrir en équilibre les deux pieds sur le plateau.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements intermédiaires



2C : Tourner les poignées - Le « barspin »



- 1^{ère} étape : Sur place, tourner les poignées.
- 2^e étape : Rouler, sauter, tourner les poignées et atterrir en équilibre les deux pieds sur le plateau.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements intermédiaires



2D : Équilibre sur le côté du plateau



Mettre les deux pieds sur le côté du plateau. La trottinette est penchée. Tenir une poignée.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements intermédiaires



2E : Sans les mains - « No hands »



Rouler en équilibre, les deux pieds sur le plateau. Appuyer le ventre ou le bassin sur les poignées. Lâcher les poignées. Contrôler le guidon avec le ventre.



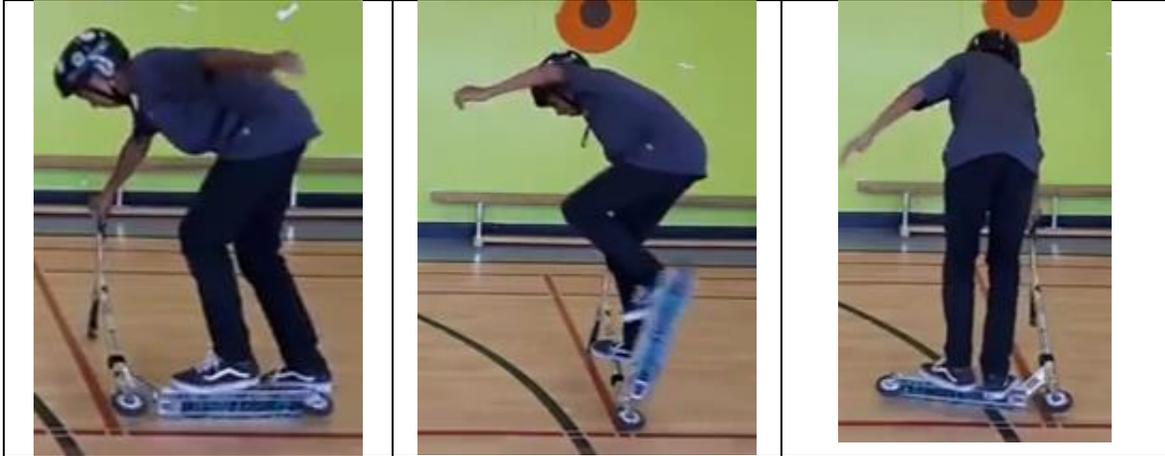
SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3A : le OREO



En équilibre sur le côté du plateau, mettre le pied avant sur la potence. Faire tourner le plateau. Le pied arrière suit le plateau et se replace sur le côté. Déposer le pied avant sur le côté du plateau.



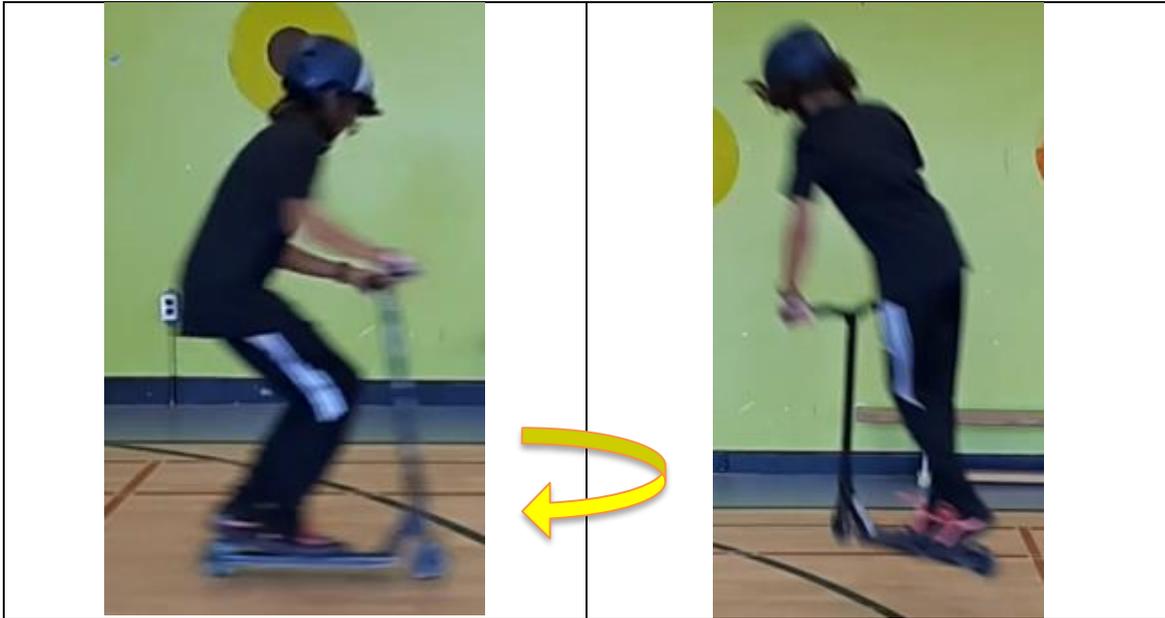
SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3B : Le 180 degrés



En roulant, sauter et faire un demi-tour. Atterrir les deux pieds sur le plateau. Mettre un pied au sol pour arrêter.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3C : Rouler sur une roue - Le « manual »



En roulant, rester en équilibre sur le plateau. Lever le guidon et rester en équilibre sur la roue arrière. Ne pas mettre le pied sur le frein.



SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3D : Le 180 degrés fakie (reculons)



En roulant, sauter et faire un demi-tour. Atterrir les deux pieds sur le plateau. Continuer à rouler de reculons en sautant et relevant la trottinette.



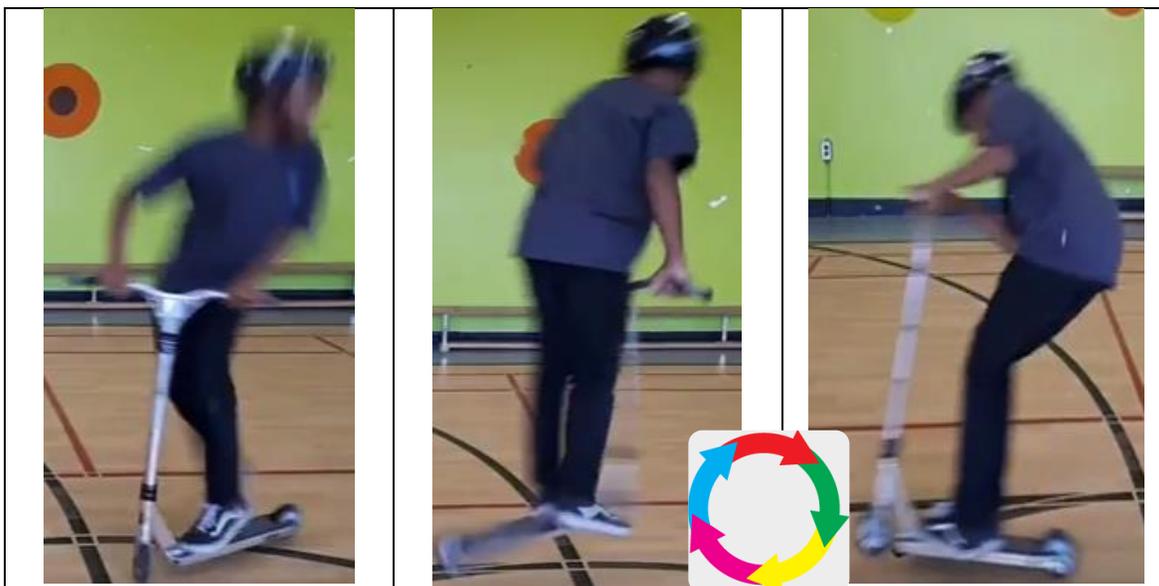
**SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO**

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3E : le 360 degrés



En roulant, sauter et faire un tour complet dans les airs.
Atterrir les deux pieds sur le plateau et continuer à rouler.



**SCANNE LE
CODE POUR
VOIR LA VIDÉO**

Agir en trottinette

Mouvements avancés



3F : en synchro



Avec un partenaire, faire les mêmes mouvements en même temps. Par exemple : rouler, bunnyup, barspin, virage en synchronisation.

*Scanne le code
pour voir un pro de
la trottinette
freestyle*

