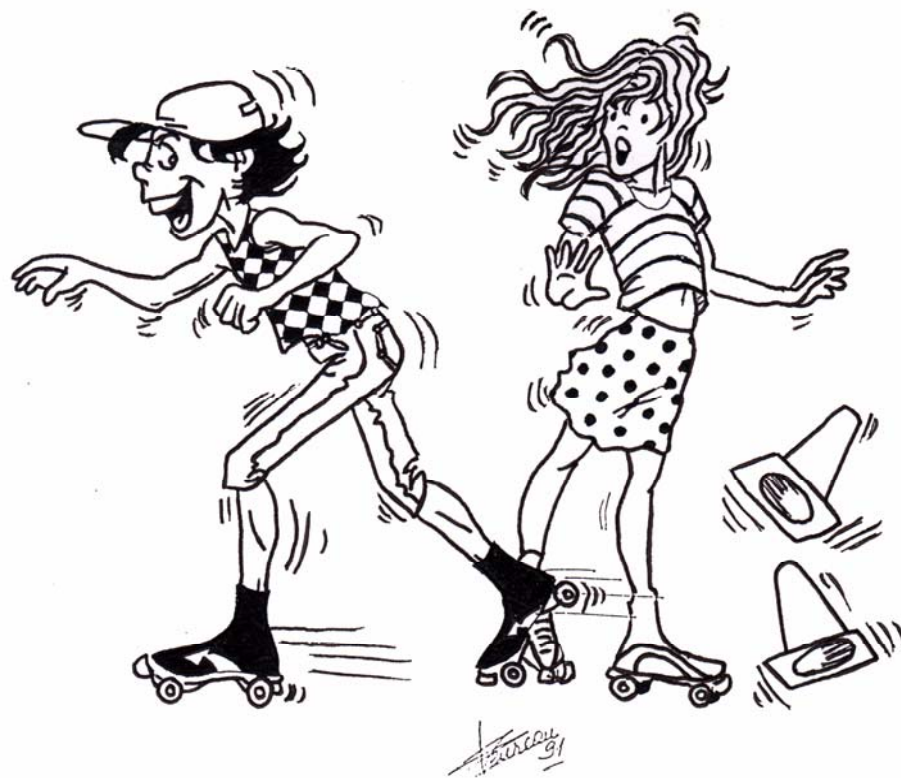


PATINTHLON

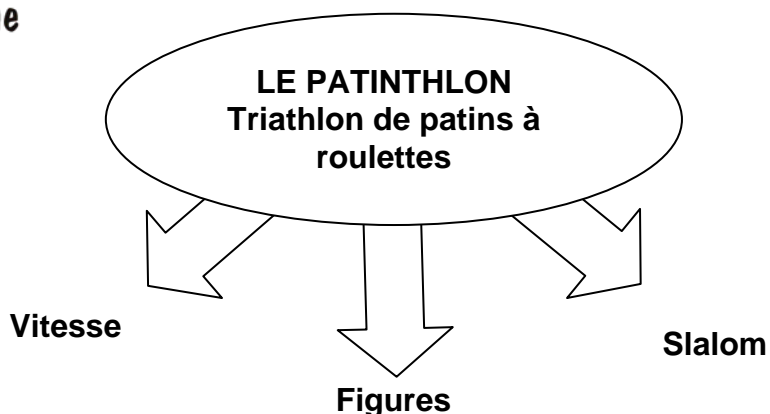
Parc Interdépartemental des Sports de Choisy
Paris Val de Marne

Plaine Sud, Terrain d'Honneur



USEP

Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré
Comité départemental du Val de Marne



DOSSIER TECHNIQUE

Grilles des horaires des ateliers

Épreuve de vitesse

Descriptif
Barème

Épreuve de slalom

Descriptif
Barème (établi sur place)

Épreuve de figures

Descriptif
Grille d'évaluation

Épreuve collective

Grille d'évaluation
Barème récompenses individuelles et collectives

Épreuves optionnelles libre service

Endurance
Street -hockey

PATINTHLON

HORAIRE DES ATELIERS (Vitesse-Slalom-Figures)

HORAIRE	VITESSE 1	SLALOM 1
09h00-09h20	9	8
09h20-09h40	5	2
09h40-10h00	3	6
10h00-10h20	8	5
10h20-10h40	6	3
10h40-11h00	7	1
11h00-11h20	4	9
11h20-11h40	1	7
11h40-12h00	2	4

HORAIRE	FIGURES 1	FIGURES 2
09h20-10h00	1	7
10h00-10h40	2	4
10h40-11h20	5	8
11h20-12h00	6	3
12h00-12h40	9	18

PATINTHLON
HORAIRES DES ATELIERS (Vitesse-Slalom-Figures)

HORAIRES	VITESSE 1	SLALOM 1
13h00-13h20	15	17
13h20-13h40	14	11
13h40-14h00	12	15
14h00-14h20	17	14
14h20-14h40	18	12
14h40-15h00	16	10
15h00-15h20	13	18
15h20-15h40	10	16
15h40-16h00	11	13

HORAIRES	FIGURES 1	FIGURES 2
13h20-14h00	10	16
14h00-14h40	11	13
14h40-15h20	14	17
15h20-16h00	12	15

ÉPREUVE DE VITESSE:

Performances	POINTS
30 secondes	1
29 secondes	2
28 secondes	3
27 secondes	4
26 secondes	5
25 secondes	6
24 secondes	7
23 secondes	8
22 secondes	9
21 secondes	10
20,5 secondes	11
20 secondes	12
19,5 secondes	13
19 secondes	14
18,5 secondes	15
18 secondes	16
17,5 secondes	17
17 secondes	18
16,5 secondes	19
16 secondes	20

* Course en ligne droite sur une distance de 100 mètres, départ arrêté.

* Les enfants partent un par un ou deux, par deux toutes les 30 secondes.

* Le barème est adapté en fonction du matériel utilisé :

- patins à roulettes
- rollers classiques
- rollers en ligne



BARÈME PATINS À ROULETTES

TEMPS RÉALISÉ - 10 % = PERFORMANCE

Ex : si le temps réalisé est de 20 secondes, la performance est ramenée à

$$20 - 2 = 18 \text{ secondes}$$

soit 16 points

BARÈME ROLLERS CLASSIQUES OU EN LIGNE

TEMPS RÉALISÉ = PERFORMANCE

Ex : un temps de 20 secondes donne 12 points



ÉPREUVE DE SLALOM (plateau de 15 m x 40 m)

* Barème au temps + 5 secondes de pénalité par thème non réussi mais tenté (sera élaboré sur place la première demi-journée en fonction du parcours implanté)

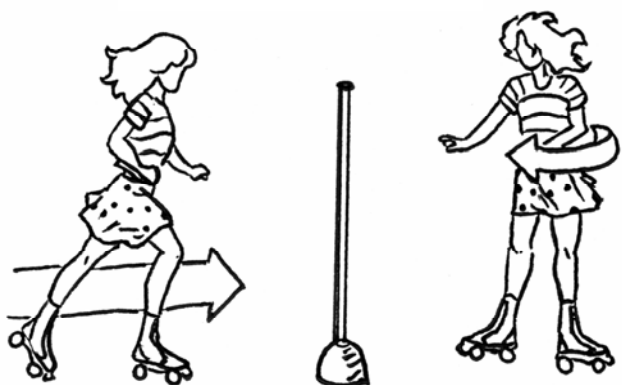
* Comprendra sur une boucle ou en ligne des ateliers parmi les suivants:



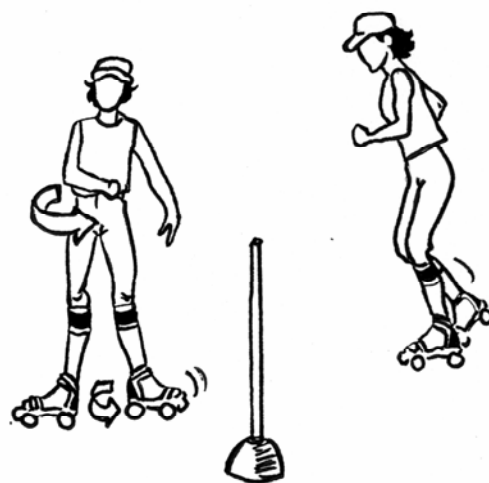
*** Franchissement d'obstacles : lattes, dos d'âne, mini tremplin, montée ou descente type trottoir etc...**



*** Tourner autour :**



Dans un sens



Dans l'autre sens

***Déplacement avec appuis alternés (pied gauche, pied droit).**



*** Passage sous un obstacle (accroupi, fesses sur les talons)**



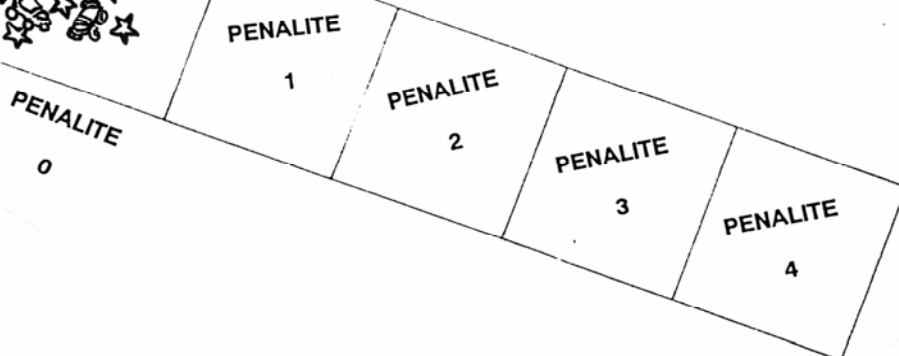
**latte de haie
ou
élastique**

*** Passage entre des obstacles (petits plots)**

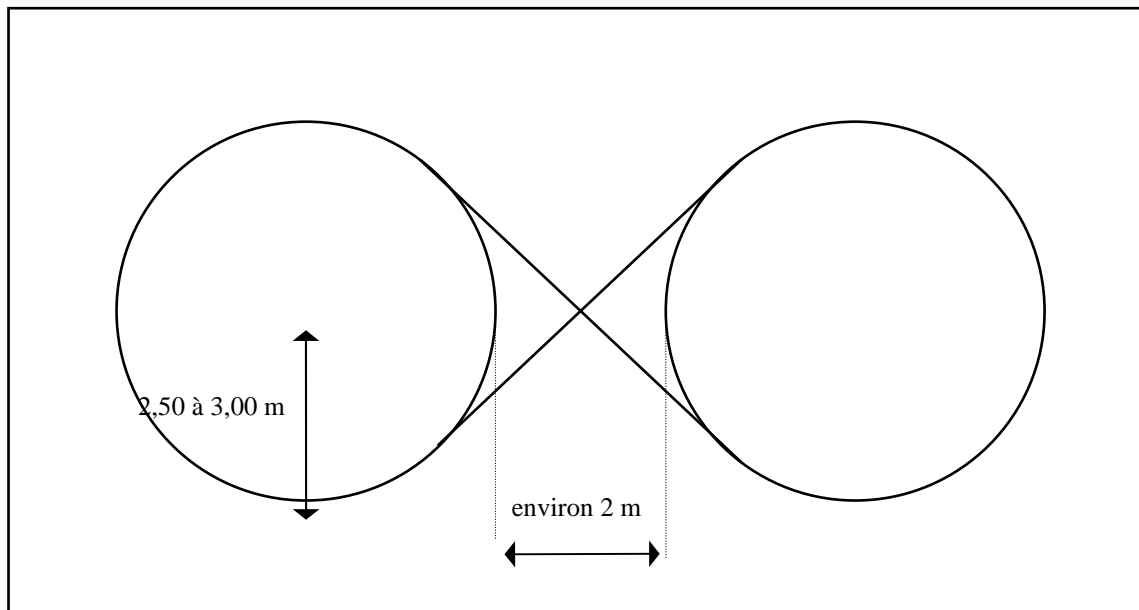


Prise d'élan

*** Prise de vitesse avec arrêt de précision**



ÉPREUVE DE FIGURES INDIVIDUELLES (plateau de 15 m x 8 m avec un huit tracé)



* Enchaînement **libre** comprenant :

- 4 figures imposées au minimum,
- + 3 figures optionnelles au maximum,
- l'enchaînement est évalué,
- ***L'enchaînement est chronométré et doit durer moins de 1 minute.***

Attention :

- Lors des croisés avants, le tracé au sol doit être suivi sur un huit complet au minimum.
- Le reste de l'évolution est libre à l'intérieur du plateau.
- ***L'enseignant ne doit pas donner de directives pendant l'évolution*.***

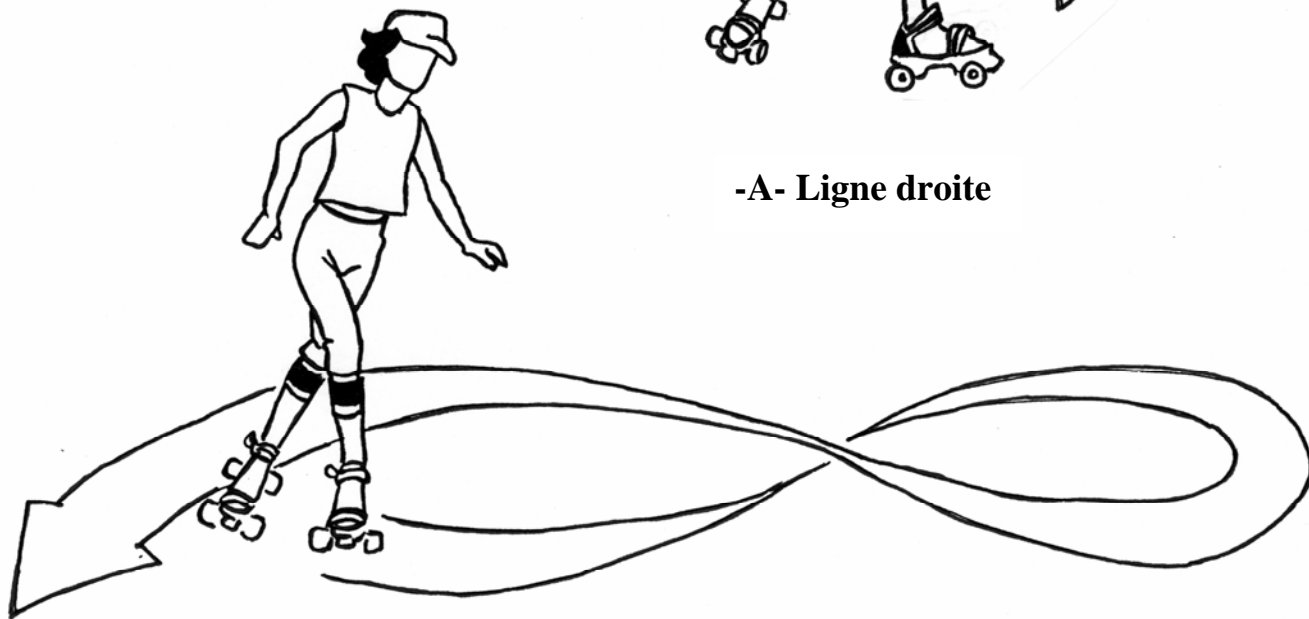
Grille d'évaluation pour les figures individuelles :

- Elle peut être un support de travail en classe.
- Accompagnée d'un commentaire de l'enseignant, elle est conçue pour être utilisée comme outil pédagogique d'auto-évaluation pour les enfants.
- Elle sera l'outil d'évaluation utilisé le jour des épreuves, sur le terrain au Parc de Choisy, par les jurys.

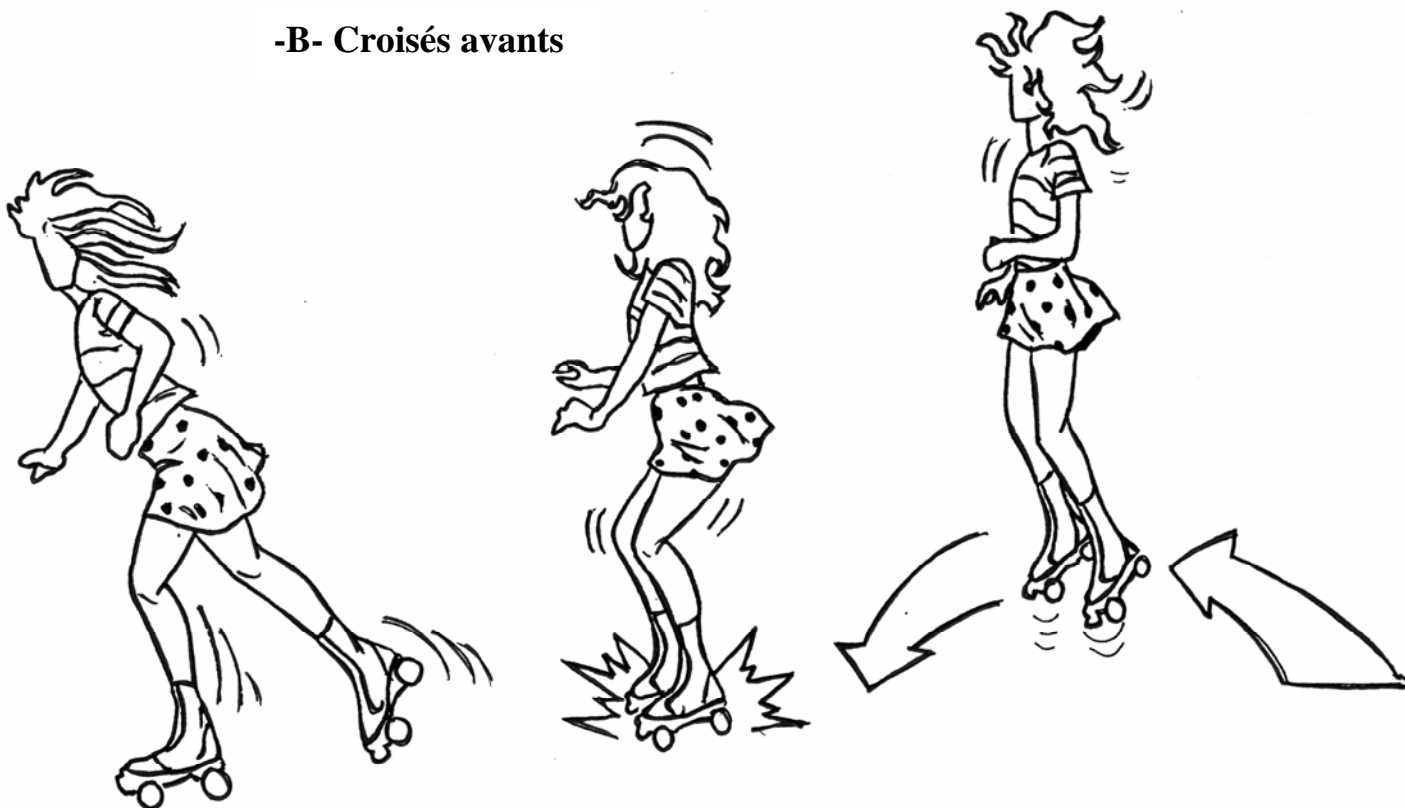
Cette grille a été créée pour clarifier les critères d'évaluation. Cependant, la notation reste à l'appréciation du jury et ne pourra être discutée.



-A- Ligne droite

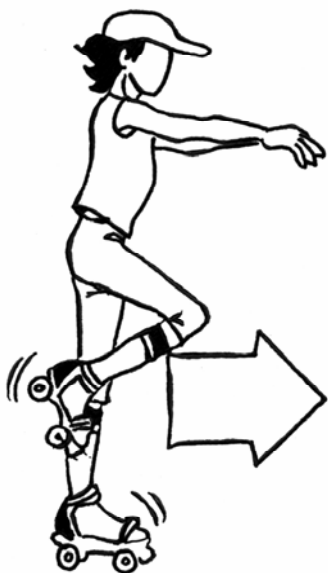


-B- Croisés avants

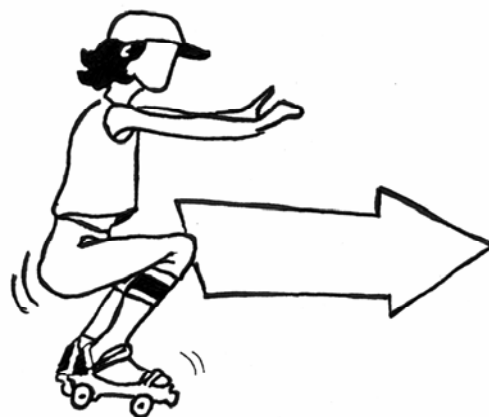


-C- Saut 2 pieds

-D- Equilibre 1 pied



-E- Accroupi



-H- Petite bonne femme

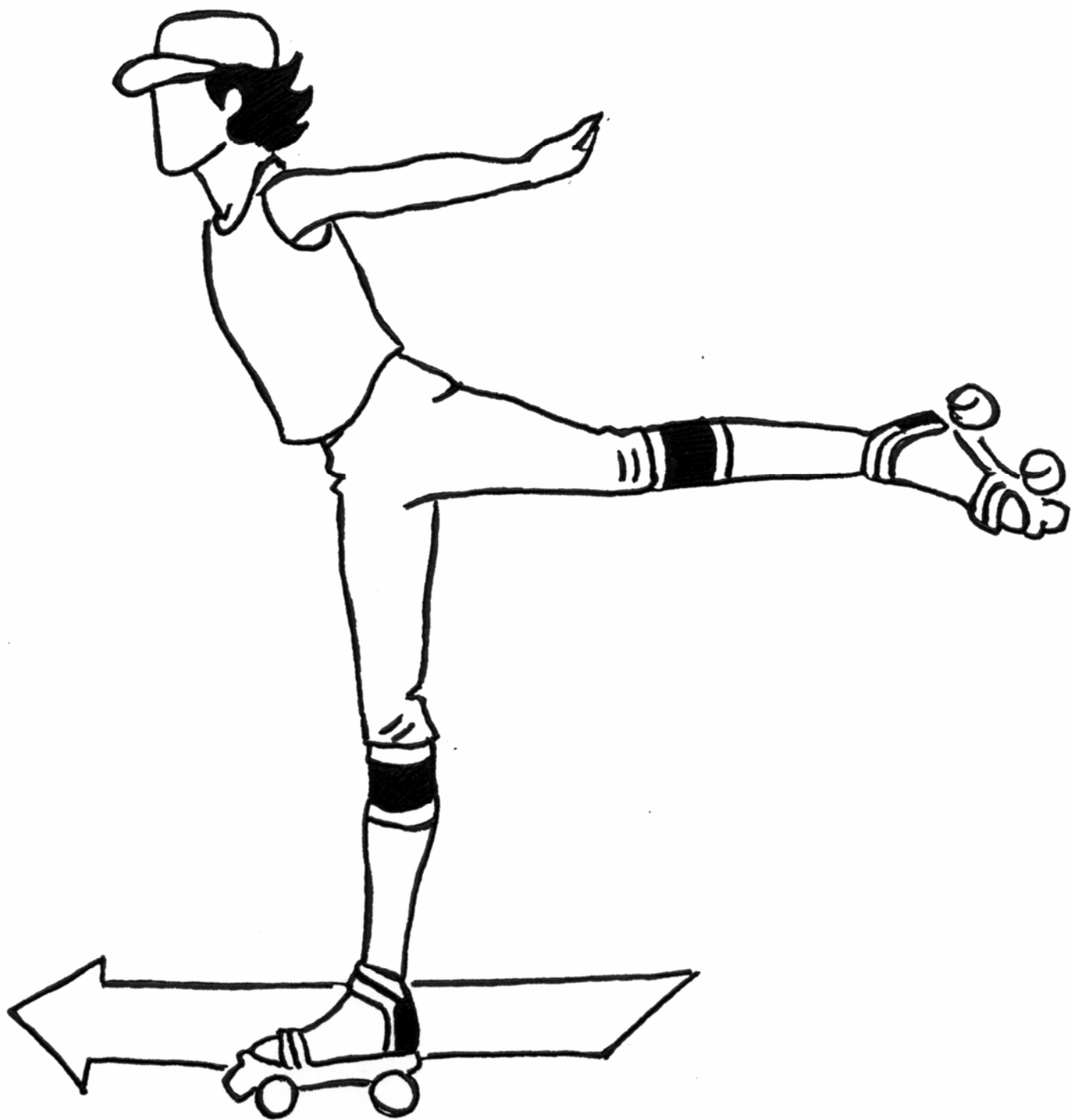


**-F- Marche arrière
(En citron)**



-G- Marche arrière





-I- Arabesque

ÉPREUVE FACULTATIVE DE MOUVEMENT COLLECTIF

- *Apporte des points de bonus à la classe*
- *Ne suscite pas de classement entre classes*
- *Voir grille d'évaluation*

ÉPREUVES LIBRE SERVICE OU FACULTATIVES SANS APPORT DE POINTS

Ces activités se dérouleront sur la demi-journée libre (où ne sont programmés aucun des ateliers obligatoires du Patinthon) il est donc nécessaire de rester la journée sur place pour s'y inscrire (dans la limite des places disponibles). Prévoyez d'arriver avant 10h00.

Circuit d'endurance de 4 km autour du plan d'eau de la la Plaine Sud à l'initiative de l'enseignant mais encadré par l'USEP. Cette randonnée est réservée aux élèves ayant été jugés aptes techniquement par l'encadrement et l'enseignant de la la classe. Les élèves qui n'y participent pas restent sous la responsabilité de leur enseignant.

Rencontre de « street-hockey » avec inscription et gestion des matches sur place. L'enseignant aura à gérer les équipes avec les accompagnateurs de la classe. Au besoin, il arbitrera un terrain.

Les équipes devront être constituées, si possible à l'avance, sur la base de 5 joueurs de champ + 1 gardien et 4 à 5 remplaçants (avec changements illimités de joueurs pendant le match).

Les crosses, casques et ensembles de protections seront disponibles sur place.

OBJECTIF GÉNÉRAL - RÔLE DES ENFANTS

- Les enfants doivent tous être sérieusement préparés et disposer de leurs patins en bon état.
- Le PATINTHLON est conçu comme l'aboutissement d'un travail en EPS visant des savoir-faire techniques, l'autonomie et la responsabilisation* de l'enfant en patinage.

**Mouvement collectif, utilisation de la fiche d'évaluation "figures", code du sportif...*

- *Nous souhaitons, dans la mesure du possible, que les enfants participent aussi à l'évaluation en assistant les jurys (chronométrage, marquage des points, etc...). A cet effet, c'est l'enseignant de la classe qui désignera des élèves à tour de rôle en concertation avec les jurys.*

NOM :
Prénom :
Classe :

PATINTHLON

Mouvement individuel



FIGURES IMPOSÉES

-A- LIGNE DROITE	
Ne roule pas	0
Pousse sur les freins	1
Patine par poussées latérales irrégulières mais efficaces	2
Patine par poussées latérales régulières et efficaces	3
Patine par poussées latérales efficaces et régulières en prenant de la vitesse	4

-B- CROISÉS AVANTS	
Ne roule pas	0
Roule mais ne croise pas	1
Roule et suit le tracé au sol en croisant mais en poussant sur les freins	2
Patine par poussées croisées efficaces sans l'aide des freins	3
Patine par poussées latérales croisées efficaces et symétriques avec vitesse (corps penché dans le virage)	4

-C- SAUT 2 PIEDS	
Ne décolle pas les pieds du sol	0
Enjambe la ligne sans sauter	1
Enjambe la ligne en sautant (ou saute à l'arrêt)	2
Saute la ligne avec appel 2 pieds réception en fente	3
Saute la ligne en roulant appel et réception sur les 2 pieds joints	4

-D- ÉQUILIBRE 1 PIED	
Décolle le pied sans rouler	0
Roule sur un patin mais repose le pied libre dans l'urgence	1
Roule sur un patin en ligne droite et déséquilibré	2
Roule sur un patin position tenue en ligne droite (pied soulevé collé au genou)	3
Roule sur un patin en courbe plus de 3 secondes et virage de 180°	4

OU

-E- ACCROUPI	
Ne roule pas	0
Chute dès l'accroupissement ou a les hanches bien au dessus des genoux (chaise)	1
Position en chaise (les hanches sont au niveau des genoux) tenue sur plus de 3 mètres	2
Position accroupie (les hanches sont au dessous des genoux : talons fesses) tenue sur moins de 3 mètres	3
Position accroupie (talons fesses) tenue sur plus de 3 mètres	4

-F- PRÉSENTATION	
Ne connaît pas les éléments à réaliser – aide du jury	0
Patine en maîtrisant son équilibre (limite les gestes parasites, en particulier ceux des bras)	1
Patine avec de la vitesse d'exécution	2
Enchaîne bien les différents éléments avec vitesse et équilibre	3
Enchaîne les différents éléments avec vitesse, équilibre et un maintien du corps	4

FIGURES OPTIONNELLES

-G- MARCHÉ ARRIÈRE	
Ne roule pas	0
Patine en arrière en décollant un pied	1
Patine en arrière en « citrons » symétriques (les deux pieds en même temps)	2
Patine en arrière par poussées latérales alternées et régulières, en décollant les pieds	3

-H- PETITE BONNE FEMME	
Ne roule pas	0
Roule sur un patin les hanches bien au dessus du genou porteur	1
Roule accroupi (les hanches au niveau du genou porteur un jambe tendue sur une distance inférieure à 3 mètres)	2
Roule accroupi (les hanches au dessous du genou porteur un jambe tendue sur plus de 3 mètres)	3

-I- ARABESQUE	
Ne roule pas	0
Roule sur un patin, la jambe libre retombe aussitôt levée en arrière	1
Roule sur un patin, la jambe libre en arrière tendue ≤ à 45° sur plus de 3 mètres	2
Roule sur un patin, la jambe arrière tendue plus de 45° sur plus de 3 mètres	3

TOTAL FIGURES
A + B + C

TOTAL FIGURES
D ou E + F

TOTAL FIGURES
G + H + I

Total figures imposées

Maximum + 6 points

TOTAL GÉNÉRAL

CONSIGNES
Encercler les points obtenus pour chaque figure.
En cas d'échec à une figure, un deuxième essai est accordé.
Le total des figures optionnelles est limité à 6 points pour le calcul du total général.

Nom de l'enseignant :

Ecole :

Classe :

PATINTHLON
Mouvement collectif



Le mouvement collectif est une épreuve facultative qui fait bénéficier la classe de points supplémentaires.

- Il s'agit d'un enchaînement de figures de 3 à 5 minutes, avec support musical (K7, CD ou instruments).
- Tout l'effectif de la classe participe.
- Costumes facultatifs. (Si toutefois, vous souhaitez donner de l'unicité au mouvement et mettre en valeur les effets de symétrie, des tee-shirts unis sont une base satisfaisante)
- Accessoires autorisés (ex : foulards, cerceaux, etc...).
- Eviter au maximum les interventions de l'enseignant pendant le mouvement, les enfants doivent être autonomes.
- Pas de solo d'enfant.
- Eviter les temps morts, mouvements et patinage doivent rester des éléments essentiels.
- Dimension de l'aire d'évolution : L = 30 m x l = 10 m.

CRITERES	Pas du tout	Un peu	Beaucoup
-A- Synchronisation avec le phrasé musical	0	2	4
-B- Originalité/recherche	0	2	4
-C- Coordination du groupe	0	2	4
-D- Présence artistique/expression corporelle	0	2	4
-E- Difficultés techniques collectives	0	2	4
TOTAL BONUS CLASSE :			

BAREMES 2009

Remarque : Chaque participant recevra un diplôme qui correspondra à l'évaluation de ses savoir-faire en fonction du tableau suivant :

Barème individuel	GARÇONS			FILLES		
	BRONZE	ARGENT	OR	BRONZE	ARGENT	OR
Né(e) en 1998 et 1999	26	38	50	23	35	47
Né(e) en 1997 et avant	36	48	60	33	45	57

* Par classe:

1 Patin de Bronze individuel	vaut	1 point
1 Patin d'Argent individuel	vaut	2 points
1 Patin d'Or individuel	vaut	3 points

L'addition des points de tous les élèves conduit au barème de récompenses suivant :

Barème pour la classe					
Récompenses	Nombre d'élèves				
	10	15	20	25	30
	de 8 à 12	de 13 à 17	de 18 à 22	de 23 à 27	de 28 à 32
Patin de bronze	12	17	22	27	32
Patin d'argent	15	21	27	32	38
Patin d'or	18	25	32	38	45