



 MADE IN FRANCE

## Guide pédagogique



- **Développement des capacités motrices**
- **Expression artistique**
- **Compétences psychosociales**

Programmes de l'Éducation Nationale  
en EPS des **cycles 1, 2 et 3.**

# Introduction – Roll'n Push

## Bienvenue dans le monde de Roll'n Push !

Roll'n Push est une activité innovante qui s'inscrit dans les programmes d'éducation physique et sportive (EPS) en développant les compétences motrices, l'expression artistique et les compétences psychosociales des élèves. Ce guide pédagogique est spécialement conçu pour les professeurs d'EPS et les éducateurs sportifs, afin de les accompagner dans l'intégration de Roll'n Push dans leurs cours et activités.

## Pourquoi Roll'n Push ?

Roll'n Push offre une approche unique et ludique pour développer des compétences essentielles chez les élèves. Grâce à une Roll composée de six arceaux, deux élastiques pour l'adhérence et un bâton pour le contrôle, cette activité permet de travailler sur la coordination, la coopération et la créativité, tout en s'adaptant à différents environnements et niveaux de compétence.

## À qui s'adresse ce guide ?

Ce guide est destiné aux professeurs d'EPS et aux éducateurs sportifs qui souhaitent diversifier leurs pratiques pédagogiques et offrir à leurs élèves une expérience d'apprentissage dynamique et enrichissante. Il propose des activités adaptées à chaque cycle d'apprentissage, avec des objectifs clairs et des suggestions pratiques pour une mise en œuvre réussie.

## Objectifs du guide

- **Développer les compétences motrices** : À travers des activités variées, Roll'n Push aide les élèves à améliorer leur coordination, leur équilibre et leur agilité.
- **Encourager l'expression artistique** : En intégrant des éléments de création et de chorégraphie, Roll'n Push permet aux élèves de s'exprimer de manière artistique et créative.
- **Renforcer les compétences psychosociales** : En favorisant la coopération, la communication et la confiance en soi, Roll'n Push contribue au développement personnel et social des élèves.

# Comment utiliser ce guide ?

Ce guide est structuré en sections correspondant aux cycles d'apprentissage, avec des objectifs spécifiques, des apprentissages visés et des activités concrètes pour chaque cycle. Vous y trouverez également des conseils pour l'évaluation et la progression, ainsi que des suggestions pour adapter les activités aux besoins spécifiques des élèves.

Nous espérons que ce guide vous inspirera et vous fournira les outils nécessaires pour intégrer Roll'n Push dans vos cours d'EPS, offrant ainsi à vos élèves une expérience d'apprentissage riche et stimulante.

## Roll'n Push, c'est quoi ?

- 1 **Roll** composée de 6 arceaux
- 2 **élastiques** pour l'adhérence
- 1 **bâton** pour contrôler la direction et la vitesse

La Roll est conçue pour être utilisée par un large public, y compris les personnes avec un handicap psychomoteur, avec un modèle spécial aimanté.

Seul ou à plusieurs, on peut utiliser sa Roll en intérieur comme en extérieur, sur diverses surfaces.

### Où pratiquer ?

- Cour,
- Gymnase,
- Terrain de foot,
- Piste d'endurance,
- Parc,
- Forêt,
- Plage (*sable dur*)

### Tout terrain

- Revêtement plat
- Pelouse
- Sable dur
- Sentier
- Obstacles  
(Trottoirs, cailloux, marches...)



# Objectifs d'apprentissage par cycle

CYCLE 1 - 5/6 sans

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

## Objectifs généraux

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées.
- Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- Collaborer, coopérer, s'opposer.

## Apprentissages visés

- **Motricité fine** : manipuler la Roll, la faire rouler.
- **Orientation spatiale** : se repérer dans l'espace, percevoir son corps dans l'espace.
- Développement de la coopération : Faire des activités à deux.
- **Expression corporelle** : utiliser la Roll comme accessoire.

## Activités spécifiques avec la Roll

- **Découverte de l'objet** : manipuler la Roll sans le bâton, la faire rouler en marchant.  
Ex : "La chenille" : Les enfants en binôme font avancer la Roll en se déplaçant à côté, en maintenant le contact.  
Ex : "Le serpent" : Les enfants font rouler la Roll devant eux en marchant et tracent un chemin sinueux.
- **Prise en main** : se déplacer avec la Roll, d'abord lentement puis en accélérant, pour gérer sa vitesse et ses mouvements.
- **Exploration de l'espace** : faire rouler la Roll sur différentes surfaces (cour, gymnase, pelouse).
- **Jeux d'expression corporelle** : utiliser la Roll comme accessoire pour des mouvements simples et créatifs.
- **Initiation à la coopération** : faire rouler la Roll à deux, en binôme.

## Consolidation des apprentissages et introduction à la complexité

### Objectifs généraux

- Développer la motricité et l'adresse.
- Apprendre à adapter ses actions en fonction de contraintes et de règles.
- Communiquer et coopérer avec les autres.

### Apprentissages visés

- **Coordination oculo-manuelle** : diriger la Roll avec le bâton.
- **Agilité** : changer de main, effectuer des parcours.
- **Coopération** : faire des relais en équipe.
- **Respect des règles** : suivre les instructions et les consignes.
- Créer des petites **chorégraphies** en solo ou en duo avec la Roll.

### Activités spécifiques avec la Roll :

- **Maîtrise de la Roll avec le bâton** : acquérir de la dextérité, améliorer la prise en main.  
Ex : "Le chef d'orchestre" : Les élèves déplacent la Roll avec le bâton en suivant les instructions de l'enseignant.
- **Changement de main** : se déplacer en changeant de main, améliorer l'agilité.  
Ex : "Le huit" : Les élèves tracent un huit avec la Roll en alternant les mains.
- **Introduction au slalom** : manipuler la Roll en suivant une trajectoire imposée.  
Ex : "Le slalom" : Utiliser des plots pour créer un parcours de slalom.
- **Jeux collectifs simples** : courses, relais, passes avec la Roll.  
Ex : "La course en équipe" : Organiser une course en équipe où les élèves se passent la Roll.
- **Initiation au parcours** : déplacement avec des contraintes simples.

## Développement de la performance et de la stratégie.

### Objectifs généraux

- Produire une **performance optimale, mesurable** à une échéance donnée.
- **Adapter ses déplacements** à des environnements variés.
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Apprentissages visés

- **Coordination bilatérale** : utiliser deux Rolls en même temps.
- **Gestion de la vitesse** : savoir accélérer et ralentir selon les situations.
- **Esprit compétitif** : participer à des courses, des défis.
- **Créativité** : Inventer des mouvements et des séquences.

### Activités spécifiques avec la Roll

- **Maîtrise avancée** : se déplacer en arrière avec la Roll, augmenter la difficulté et la coordination : "Le défi arrière".
- **Slalom complexe** : parcours de slalom avec des espacements variables, de 1m à 2m.
- **Parcours en entonnoir** : manipuler la Roll en suivant un parcours de plus en plus étroit.
- **Utilisation de deux Rolls** : coordonner la vitesse de deux Rolls simultanément.
- **Courses chronométrées** : réaliser des parcours avec ou sans obstacle en un minimum de temps.  
Ex : "Le contre-la-montre" : Les élèves réalisent une course chronométrée avec des obstacles.
- **Courses relais** en équipe.  
Ex : "Le relais fou" : Courses relais avec des obstacles et des consignes spécifiques.
- **Courses Stop & Go** : se déplacer avec des arrêts et départs imposés.
- **Course de vitesse** : réaliser une course sans parcours défini, en maîtrisant vitesse et coordination.

## Récapitulatif par cycle

### CYCLE 1 – 5/6 ans

Objectifs Généraux	Apprentissages Visés	Activités Spécifiques
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.	Motricité fine : manipuler la Roll, la faire rouler.	Découverte de l'objet : manipuler la Roll sans le bâton, la faire rouler en marchant.
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés.	Orientation spatiale : se repérer dans l'espace, percevoir son corps dans l'espace.	Prise en main : se déplacer avec la Roll, d'abord lentement puis en accélérant.
Communiquer avec les autres à travers d'actions expressives ou artistiques.	Développement de la coopération : faire des activités à deux.	Exploration de l'espace : faire rouler la Roll sur différentes surfaces.
Collaborer, coopérer, s'opposer.	Expression corporelle : utiliser la Roll comme accessoire.	Jeux d'expression corporelle : utiliser la Roll pour des mouvements simples et créatifs
		Initiation à la coopération : faire rouler la Roll à deux, en binôme.

### CYCLE 2 – 6/8 ans

Objectifs Généraux	Apprentissages Visés	Activités Spécifiques
Développer la motricité et l'adresse.	Coordination oculo-manuelle : diriger la Roll avec le bâton.	Maîtrise de la Roll avec le bâton : acquérir de la dextérité, améliorer la prise en main.
Apprendre à adapter ses actions en fonction de contraintes et de règles.	Agilité : changer de main, effectuer des parcours.	Changement de main : se déplacer en changeant de main, améliorer l'agilité.
Communiquer et coopérer avec les autres.	Coopération : faire des relais en équipe.	Introduction au slalom : manipuler la Roll en suivant une trajectoire imposée.
	Respect des règles : suivre les instructions et les consignes.	Jeux collectifs simples : courses, relais, passes avec la Roll.
	Créativité : créer des petites chorégraphies en solo ou en duo avec la Roll.	Initiation au parcours : déplacement avec des contraintes simples.

## CYCLE 3 – 9/11 ans

Objectifs Généraux	Apprentissages Visés	Activités Spécifiques
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Coordination bilatérale : utiliser deux Rolls en même temps.	Maîtrise avancée : se déplacer en arrière avec la Roll, augmenter la difficulté.
Adapter ses déplacements à des environnements variés.	Gestion de la vitesse : savoir accélérer et ralentir selon les situations.	Slalom complexe : parcours de slalom avec des espacements variables
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.	Esprit compétitif : participer à des courses, des défis.	Parcours en entonnoir : manipuler la Roll en suivant un parcours de plus en plus étroit.
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Créativité : inventer des mouvements et des séquences.	Utilisation de deux Rolls : coordonner la vitesse de deux Rolls simultanément.
		Courses chronométrées : réaliser des parcours avec ou sans obstacle en un minimum de temps.
		Courses relais en équipe : courses relais avec des obstacles et des consignes spécifiques.
		Courses Stop & Go : se déplacer avec des arrêts et départs imposés.
		Course de vitesse : réaliser une course sans parcours défini, en maîtrisant vitesse et coordination.



# Activités de création et jeux collectifs.

## **Création de parcours :**

Les élèves peuvent concevoir leurs propres parcours en utilisant des plots, des rampes ou d'autres objets. Roll'n Push peut être intégrée à ces parcours de manière créative.

## **Jeux de coopération :**

- « Le transporteur » : faire rouler une Roll en équipe sur une distance donnée sans la faire tomber.
- « Le relais aveugle » : un élève guide son partenaire qui avance avec une Roll, les yeux bandés.

## **Jeux d'opposition :**

- « Le pousse-Roll » : deux équipes s'affrontent pour faire passer une Roll sur une ligne opposée.
- « Le cercle magique » : les élèves doivent pousser la Roll pour sortir les autres joueurs d'un cercle.

## **Création de chorégraphies :**

- Les élèves peuvent créer des mouvements en musique, en utilisant la Roll comme un accessoire de danse.
- Des petites séquences peuvent être travaillées à plusieurs, puis présentées devant la classe.



**Retrouvez toutes les activités détaillées dans nos Fiches atelier :**

› <https://rollnpush.com/docs/fichesatelier.pdf>

# Progression et évaluation.

## Critères d'Évaluation

### Compétences Motrices

#### Cycle 1 :

- Manipulation de la Roll : Capacité à manipuler et faire rouler la Roll.
- Orientation spatiale : Capacité à se repérer dans l'espace et à percevoir son corps.

#### Cycle 2 :

- Coordination oculo-manuelle : Capacité à diriger la Roll avec le bâton.
- Agilité : Capacité à changer de main et à effectuer des parcours.

#### Cycle 3 :

- Coordination bilatérale : Capacité à utiliser deux Rolls simultanément.
- Gestion de la vitesse : Capacité à accélérer et ralentir selon les situations.

### Compétences Psychosociales :

#### Tous Cycles :

- Coopération : Capacité à travailler en équipe et à participer à des relais.
- Respect des règles : Capacité à suivre les instructions et les consignes.
- Créativité : Capacité à inventer des mouvements et des séquences.

### Expression Artistique :

#### Cycle 3 :

- Création de chorégraphies : Capacité à créer des mouvements en musique.
- Expression corporelle : Capacité à utiliser la Roll comme accessoire pour des mouvements créatifs.

## Outils d'Évaluation

### Grilles d'Observation :

- Description : Utiliser des grilles d'observation pour noter les compétences motrices, psychosociales et artistiques des élèves pendant les activités.
- Critères : Précision des mouvements, coordination, respect des règles, créativité, etc.

### Fiches d'Évaluation Individuelles :

- Description : Fiches remplies par l'enseignant pour chaque élève, notant les progrès dans les différentes compétences.
- Contenu : Compétences évaluées, commentaires sur les progrès, suggestions pour l'amélioration.

**Auto-évaluation :**

- Description : Encourager les élèves à évaluer leurs propres performances et progrès.
- Outils : Questionnaires ou journaux de bord où les élèves peuvent réfléchir à leurs expériences et à leurs progrès.

**Évaluation par les Pairs :**

- Description : Les élèves évaluent les performances de leurs camarades pendant les activités de groupe.
- Outils : Fiches d'évaluation simplifiées pour les élèves, avec des critères clairs et des échelles de notation.

Ces outils et critères d'évaluation permettent d'évaluer de manière complète et équitable les compétences développées par les élèves grâce à Roll'n Push, tout en favorisant une approche positive et constructive de l'évaluation.

# Considérations supplémentaires

## Lieux de Pratique

Roll'n Push est conçu pour être utilisé dans une variété d'environnements, ce qui permet une grande flexibilité dans la planification des activités.

Voici quelques exemples de lieux où Roll'n Push peut être pratiqué :

- **Cour d'école** : Idéal pour des activités quotidiennes et des jeux collectifs.
- **Gymnase** : Parfait pour des activités structurées et des parcours en intérieur.
- **Terrain de football** : Offre un grand espace pour des courses et des relais.
- **Piste d'endurance** : Permet de travailler sur la gestion de la vitesse et l'endurance.
- **Parc ou forêt** : Pour des activités en plein air, favorisant la découverte de différents terrains.
- **Plage** (sable dur) : Ajoute un défi supplémentaire avec une surface différente.

## Sécurité

Bien que Roll'n Push soit conçu pour être sûr, il est essentiel de mettre en place des règles de sécurité pour garantir une pratique sans danger :

- **Utilisation correcte du matériel** : Assurez-vous que les élèves savent comment manipuler correctement la Roll et le bâton.
- **Règles de base** : Établissez des règles claires pour éviter les collisions et les comportements dangereux.
- **Supervision** : Une supervision adéquate est nécessaire, surtout lors des premières sessions ou avec des élèves plus jeunes.

## Adaptation aux Besoins Spécifiques

Roll'n Push peut être adapté pour répondre aux besoins spécifiques des élèves, notamment ceux ayant des handicaps psychomoteurs :

- **Modèle aimanté** : Utilisez le modèle spécial aimanté pour les élèves ayant des besoins particuliers.
- **Activités inclusives** : Adaptez les activités pour inclure tous les élèves, en modifiant les règles ou en utilisant des équipements supplémentaires si nécessaire.

## Progression et Différenciation

Pour maximiser l'apprentissage et l'engagement, il est important de proposer des activités adaptées au niveau de chaque élève :

- **Progression** : Introduisez les activités de manière progressive, en commençant par des exercices simples et en augmentant progressivement la difficulté.
- **Différenciation** : Adaptez les activités en fonction des capacités et des besoins individuels des élèves, en proposant des variantes plus ou moins difficiles.

## Conclusion

Roll'n Push représente une innovation captivante dans le domaine de l'éducation physique et sportive, offrant une approche ludique et enrichissante pour développer une multitude de compétences chez les élèves. À travers des activités variées et adaptées à chaque cycle d'apprentissage, Roll'n Push permet de travailler sur la coordination, l'équilibre, l'agilité et la créativité, tout en favorisant la coopération et l'expression artistique.

En intégrant Roll'n Push dans vos cours d'EPS, vous offrez à vos élèves l'opportunité de s'engager dans des activités physiques qui non seulement améliorent leurs compétences motrices, mais renforcent également leurs compétences psychosociales. Les activités proposées encouragent la collaboration, le respect des règles et la confiance en soi, tout en permettant aux élèves de s'exprimer de manière créative et artistique.

Les outils et critères d'évaluation suggérés dans ce guide vous aideront à suivre les progrès de vos élèves de manière positive et constructive, en valorisant leurs efforts et leurs réussites. En adaptant les activités aux besoins spécifiques de chaque élève et en utilisant les ressources disponibles vous pourrez proposer des séances variées et inclusives, répondant aux objectifs des programmes d'EPS des cycles 1, 2 et 3.

Nous espérons que ce guide vous inspirera et vous fournira les outils nécessaires pour intégrer Roll'n Push dans vos pratiques pédagogiques. Ensemble, faisons de l'éducation physique une expérience enrichissante et stimulante pour tous les élèves.

# Focus sur le développement des capacités motrices

La pratique de la Roll favorise le développement des activités motrices en s'alignant sur les objectifs des programmes d'éducation physique et sportive (EPS) des cycles 1, 2 et 3.

CYCLE 1 – 5/6 sans

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

**Objectifs du programme** : Le cycle 1 vise à développer chez l'enfant la capacité à agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets, ainsi qu'à adapter ses équilibres et ses déplacements à divers environnements.

L'activité physique est également un moyen pour l'enfant de communiquer et de collaborer.

## Développement moteur avec Roll'n Push

- **Prise en main** : Les enfants apprennent à manipuler la Roll sans le bâton, à la faire rouler en marchant et à se déplacer avec, ce qui améliore leur coordination et leur habileté de base.
- **Exploration de l'espace** : Les enfants explorent l'espace en faisant rouler la Roll sur diverses surfaces (cour, gymnase, pelouse), ce qui développe leur perception spatiale et leur équilibre.
- **Adaptation des mouvements** : En accélérant le rythme, ils apprennent à gérer leur vitesse et leurs mouvements, ce qui renforce leur contrôle moteur.
- **Premiers pas vers la coopération** : Les activités proposées comme faire rouler la Roll à deux favorise la coordination avec un partenaire.

## Consolidation des apprentissages et introduction à la complexité.

**Objectifs du programme** : Le cycle 2 met l'accent sur le développement de la motricité, de l'adresse, de l'adaptation des actions à des contraintes et règles, ainsi que la communication et la coopération.

### Développement moteur avec Roll'n Push

- **Maîtrise de la Roll avec le bâton** : L'utilisation du bâton améliore la dextérité et la précision des mouvements, permettant aux élèves de mieux contrôler la Roll.
- **Changement de main** : Les élèves apprennent à changer de main en se déplaçant avec la Roll, ce qui améliore leur agilité et la coordination bilatérale.
- **Introduction au slalom** : Le slalom initie à la manipulation de la Roll en suivant une trajectoire imposée, renforçant la coordination oculo-manuelle et le contrôle moteur fin.
- **Jeux collectifs simples** : Les courses et les relais permettent de développer la vitesse et la coordination en interaction avec d'autres.
- **Adaptation à des environnements variés** : En utilisant la Roll sur différentes surfaces (gymnase, terrain de foot), les enfants apprennent à adapter leurs mouvements et leurs vitesses.



## Développement de la performance et de la stratégie.

**Objectifs du programme** : Le cycle 3 vise le développement de la performance, l'adaptation des déplacements à divers environnements, l'expression artistique ou acrobatique, ainsi que la maîtrise des affrontements collectifs et individuels.

### Développement moteur avec Roll'n Push

- **Maîtrise avancée** : Se déplacer avec la Roll en arrière augmente la difficulté et désorganise le sens de la marche, ce qui améliore la coordination et le contrôle moteur dans des situations complexes.
- **Slalom complexe** : Les parcours de slalom avec des espacements variables améliorent la précision et l'agilité.
- **Parcours en entonnoir** : La manipulation de la Roll dans un parcours de plus en plus étroit développe la dextérité et le contrôle fin des mouvements.
- **Utilisation de deux Rolls** : Coordonner la vitesse de deux Rolls simultanément exige une grande coordination bilatérale et une gestion précise des mouvements.
- **Courses chronométrées et relais** : Ces activités améliorent la vitesse, l'endurance, la coordination et la capacité à s'organiser dans un contexte compétitif.
- **Courses Stop & Go** : Ces courses renforcent le contrôle moteur et l'adaptation de la vitesse dans des situations dynamiques.
- **Course de vitesse** : Les courses sans parcours défini développent l'assurance, la dextérité et la coordination des mouvements des bras et des jambes.

Roll'n Push offre ainsi une approche progressive du développement des compétences motrices.

Les activités proposées permettent aux élèves de développer leur coordination, leur équilibre, leur dextérité, leur agilité et leur contrôle moteur, tout en s'amusant et en interagissant avec les autres.

# Focus sur l'expression artistique

La pratique de Roll'n Push favorise l'expression, en particulier au cycle 3, en développant des compétences liées à la coordination, à la créativité et à la maîtrise du corps dans l'espace.

## Expression artistique

**Création de figures et de chorégraphies** : Bien que les sources ne détaillent pas spécifiquement des activités artistiques avec la Roll, la manipulation de l'objet et la maîtrise des mouvements peuvent être intégrées dans des chorégraphies ou des performances créatives. La liberté de mouvement avec la Roll permet aux pratiquants de développer un imaginaire corporel.

**Adaptation à la musique** : L'activité peut être pratiquée en musique, ce qui incite à coordonner les mouvements avec le rythme, ce qui développe le sens artistique. L'expression artistique en EPS encourage les enfants à développer un imaginaire corporel pour communiquer avec les autres.

**Expression individuelle et collective** : Les activités peuvent être conçues pour encourager l'expression individuelle à travers les mouvements, mais aussi l'expression collective dans des créations en groupe. La pratique de Roll'n Push peut être une manière d'amener les enfants à s'exprimer à travers des actions à visée expressive ou artistique.

## En lien avec les programmes d'EPS

**Cycle 3** : Le programme d'EPS du cycle 3 vise à développer l'expression devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique. La Roll peut être un outil pour atteindre cet objectif, en permettant aux élèves de créer des séquences de mouvements et des chorégraphies.

# Focus sur le développement des compétences psychosociales

La pratique du Roll'n Push favorise le développement des compétences psychosociales en encourageant la coopération, la communication, la confiance en soi, et le bien-être. Ces compétences sont essentielles pour l'épanouissement personnel et la réussite scolaire, et sont abordées dans les programmes d'éducation physique et sportive (EPS).

## Coopération et collaboration

**Activités collectives** : Le Roll'n Push peut être pratiqué en groupe, ce qui encourage la collaboration et la coopération. Les activités comme les courses de relais nécessitent une coordination avec les partenaires, favorisant l'esprit d'équipe et l'entraide.

**Apprentissage de la règle** : Les activités proposées, qu'il s'agisse de parcours ou de jeux collectifs, se déroulent dans le cadre de règles, ce qui apprend aux enfants à les respecter et à jouer ensemble de manière harmonieuse.

**Communication, expression non-verbale** : Bien que le Roll'n Push n'implique pas directement de communication verbale, les activités sportives aident les enfants à s'exprimer à travers le mouvement et les actions, ce qui développe leur langage corporel.

## Confiance en soi

**Maîtrise des mouvements** : L'apprentissage progressif des différents ateliers du Roll'n Push (prise en main, utilisation du bâton, slalom, etc.) permet aux enfants de développer leur habileté et leur dextérité, renforçant ainsi leur confiance en leurs capacités.

**Dépassement de soi** : La pratique du Roll'n Push encourage les enfants à se dépasser et à relever des défis, ce qui renforce leur estime personnelle et leur sentiment de compétence. Les activités proposées sont conçues pour être de plus en plus difficiles, permettant aux participants de progresser à leur propre rythme.

**Sentiment de plaisir** : L'aspect ludique de l'activité motive les enfants et contribue à créer un environnement positif qui favorise leur confiance en eux. Les témoignages indiquent que cette activité apporte du plaisir et motive les élèves à entrer dans l'activité.

## En lien avec les programmes d'EPS

**Cycles 1, 2 et 3** : Les programmes d'EPS des cycles 1, 2 et 3 mettent l'accent sur le développement des compétences psychosociales, en plus des compétences motrices et cognitives. Les activités proposées dans le cadre du Roll'n Push s'inscrivent dans ces objectifs, en favorisant la coopération, la communication, la confiance en soi et le bien-être.

# Documents

## Roll'n Push

