

Zeitschrift: Mobile: la revue d'éducation physique et de sport. Cahier pratique
Herausgeber: Office fédéral du sport
Band: 10 (2008)
Heft: 41

Artikel: Skateboard
Autor: Kobel, Marc
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998893>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.02.2026

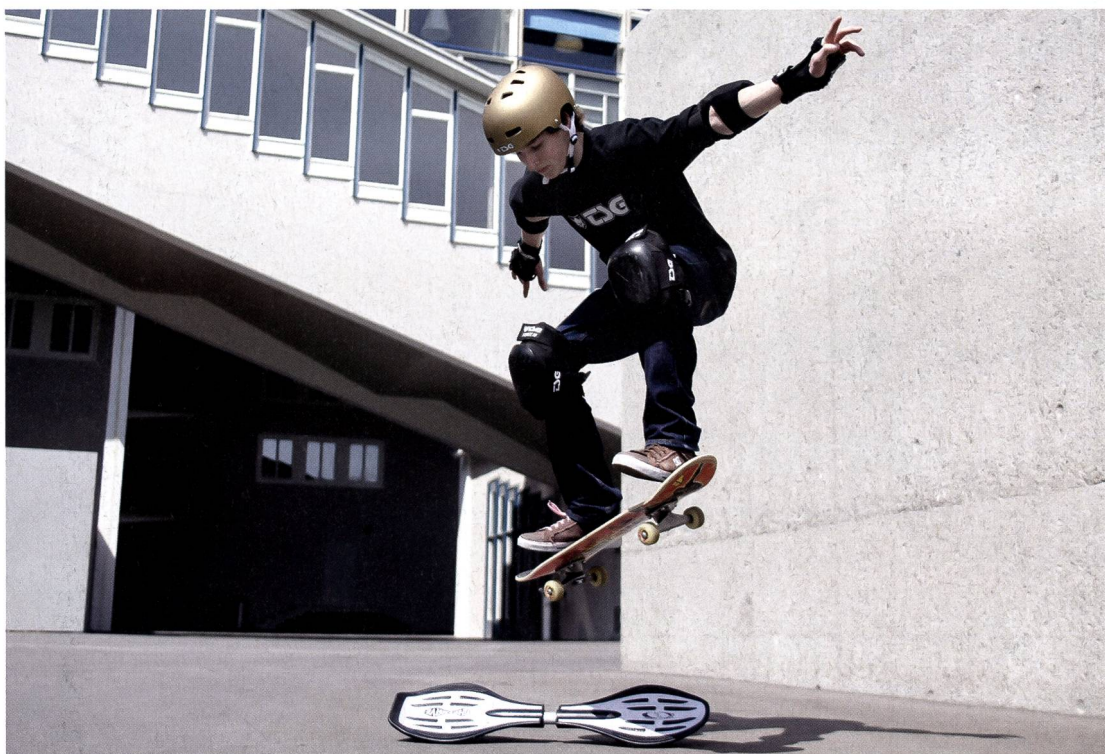
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Skateboard

mobile
cahier pratique

41

3|08 OFSPO & ASEP



Le skateboard n'est plus une activité confidentielle. Sa popularité dépasse toutes les frontières. A tel point qu'il pourrait faire son entrée aux Jeux Olympiques. Le waveboard est un peu moins connu. Mais tout autant séduisant. A découvrir.

Marc Kobel

Rédaction: Ralph Hunziker

Traduction: Raphael Donzel

Photos: Philipp Reinmann; dessins: Leo Kühne; graphisme: Monique Marzo

► Organiser une leçon d'éducation physique axée autour de la planche à roulettes est pour certains enseignants un défi inhabituel. Nombre d'entre eux redoutent les accidents. L'école préfère ainsi renoncer à glisser cet engin dans son programme. C'est bien dommage! Car le skateboard est très apprécié des jeunes. Et le danger de blessures peut être réduit à son minimum en édictant des règles de comportement claires, en obligeant le port de protections et en adoptant une approche méthodologique appropriée de la technique.

Sur deux ou quatre roues

Les pionniers du skateboard n'ont probablement jamais imaginé que de leurs premières expérimentations allaient naître un sport extrêmement populaire en si peu d'années. Des millions de téléspectateurs suivent aujourd'hui les «X-Games» – les championnats du monde officiels. Aux Etats-Unis, les médias accordent un grand intérêt à cette discipline. Son introduction dans le programme des Jeux Olympiques est d'ailleurs en discussion. Petit frère du skateboard, le waveboard présente des caractéristiques uniques. Sa construction spéciale (deux plateaux pivotants tenus l'un à l'autre par

une barre et montés chacun d'une seule roue) permet à son utilisateur de se déplacer par une rotation du corps, sans devoir pousser avec le pied. Virages étroits et petites montées ne constituent pas des obstacles pour cette planche.

Apprentissage aisé

Le skate et le waveboard s'insèrent particulièrement bien dans l'enseignement de l'éducation physique. Leur apprentissage est aisé indépendamment des aptitudes sportives des élèves. Ces activités développent les capacités motrices telles que l'équilibre et l'adresse. Les différentes techniques et figures – richement illustrées – du skateboard sont démontrées en pages 2 à 9. De nombreuses formes d'exercices et de jeux sont en outre proposées pour un passage en toute décontraction de la théorie à la pratique. Les pages 10 à 14 sont consacrées au waveboard. Enfin, la dernière page identifie d'autres objets roulants pouvant être rencontrés sur les places de jeux ou de sport. //

Le **cahier pratique** est une annexe de «mobile», la revue d'éducation physique et de sport.

Commandes supplémentaires:

- 1 exemplaire (avec la revue «mobile»): Fr. 10.–/€ 7.–
- Dès 2 exemplaires (seulement *cahier pratique*): Fr. 5.–/€ 3.50 (par exemplaire)
- Dès 5 exemplaires: Fr. 4.–/€ 3.–
- Dès 10 exemplaires: Fr. 3.–/€ 2.–

A envoyer à:

OFSPO, 2532 Macolin

Fax +41 (0)32 327 64 78

mobile@baspo.admin.ch

www.mobile-sport.ch

Grimper et se laisser aller

Rouler



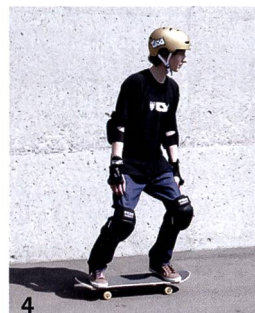
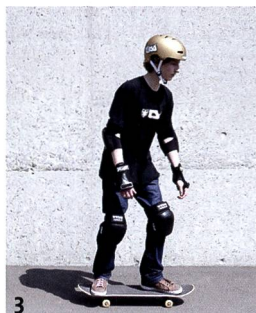
■ Le pied qui dirige (devant) est positionné un peu en retrait de l'axe avant; le pied arrière repose sur le sol, placé parallèlement à la planche (photo 1).

■ La vitesse souhaitée est atteinte en poussant à plusieurs reprises avec le pied (2). Le centre de gravité est transféré sur le pied avant et les bras assurent l'équilibre.



■ Le pied arrière est posé sur l'axe postérieur de la planche, perpendiculairement au sens de la marche (3). Il est ensuite imité par le pied avant.

■ Dans cette position de base, les genoux sont légèrement fléchis, le poids du corps réparti équitablement sur les deux jambes et le regard orienté vers l'avant (4).



■ Il existe différentes manières de freiner: la plus facile consiste à laisser traîner le pied arrière sur le sol. Sauter de la planche en mouvement et s'arrêter en est une autre.

Goofy ou regular?



► «Quel pied dois-je mettre devant? Avec lequel dois-je pousser?» Ces questions ne manquent pas de se poser au moment de grimper sur une planche. D'un point de vue didactique, une alternance des positions est à privilégier. Cela dit, tous les skateurs avouent avoir une préférence. Elle est bien souvent similaire à celle choisie en snowboard. Pour les débutants, un petit test permet de clarifier la situation: «Sans me prévenir, un partenaire me pousse gentiment dans le dos de sorte que je doive faire un pas en avant (le même exercice peut être effectué seul en ayant les yeux fermés). Le pied avancé est le pied à placer à l'avant de la planche.»

«Regular» signifie que le pied gauche est placé en tête de planche, «goofy» le contraire.



Bob à deux

Comment? A est en position de base sur la planche (jambes fléchies). B le tient par les hanches et lui fait parcourir un chemin défini en marche avant, puis en marche arrière. Inverser les rôles.

Variantes:

- quelle équipe parvient à parcourir la distance à cinq reprises le plus rapidement possible?
- B pousse, puis rejoint A sur la planche.



Unijambiste

Comment? Pousser avec un pied (comme sur une trottinette) puis laisser rouler en gardant l'équilibre sur l'autre jambe. Varier la vitesse. Alternier la jambe.

Variante: qui parvient à faire l'aviateur sur la planche, etc.? Conseil: essayer à l'arrêt dans un premier temps.

Tremplin

Comment? Poser la planche devant soi. De la position de base, sauter sur la planche sans perdre l'équilibre. Important: atterrir les deux pieds en même temps sur la planche. Celle-ci peut éventuellement être tenue par un partenaire ou posée sur une surface gazonnée.

Variantes:

- sauter sur la planche de divers endroits (devant/derrière la planche) et manières (avec un demi-tour par ex.);
- pousser légèrement la planche, la suivre et sauter dessus.

Start 'n' Roll

Comment? Accélérer sur une distance donnée et laisser ensuite rouler. Qui parcourt la distance la plus longue? Aucune poussée n'est autorisée au terme de la course d'élan.

Variante: «curling». Définir des cibles et leur attribuer une valeur. Qui comptabilise le plus de points après trois essais?

«Airtime»

Comment? A basse vitesse. De la position de base, sauter et atterrir à nouveau sur la planche en mouvement (avec les deux pieds en même temps!). D'abord des petits bonds, puis de plus en plus haut.

Variante: effectuer un demi-tour ou un tour complet.

Sans écueil

Comment? S'élancer à faible vitesse en direction d'un obstacle (barre posée sur deux cônes de marquage ou corde élastique tendue). Arrivé à sa hauteur, sauter par-dessus ou passer en-dessous.

Variante: modifier la hauteur des obstacles ou les aligner les uns derrière les autres.

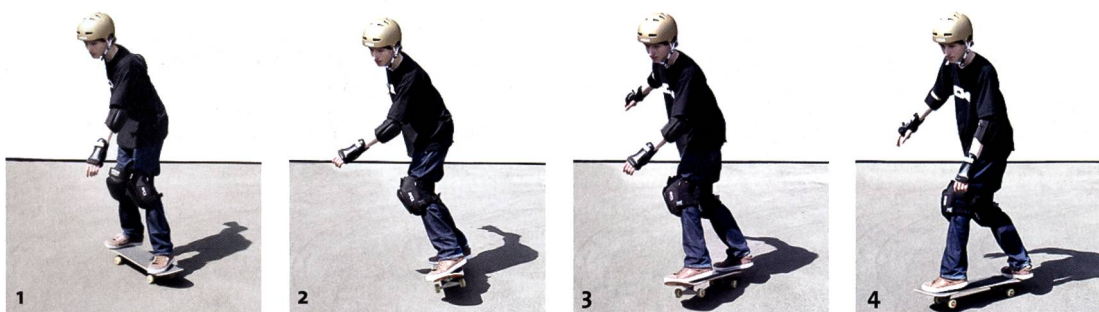
► **Marc Kobel** est un des initiateurs du programme de sport à l'école «Surf at School». Des leçons d'introduction au waveboard gratuites sont proposées aux écoles intéressées.

Contact:
info@surfatschool.ch



Tirer des courbes

«Kick turn»



■ En principe, une courbe peut être réalisée en procédant à un léger transfert du poids (voir encadré ci-dessous). Le «kick turn» est une forme plus dynamique qui permet de rapides changements de direction: le pied arrière est placé sur la «tail» (queue: partie derrière l'axe postérieure de la planche) (photo 1).

■ Une légère pression est exercée sur la queue (transfert du poids sur la jambe arrière) de sorte que le «nose» (tête: partie antérieure de la planche) se soulève du sol. Un mouvement de rotation des hanches et du haut du corps est effectué pour déplacer la planche d'un côté ou de l'autre (2 et 3).

■ Le poids du corps est finalement déplacé sur le pied avant pour que les roues antérieures touchent à nouveau le sol (4).

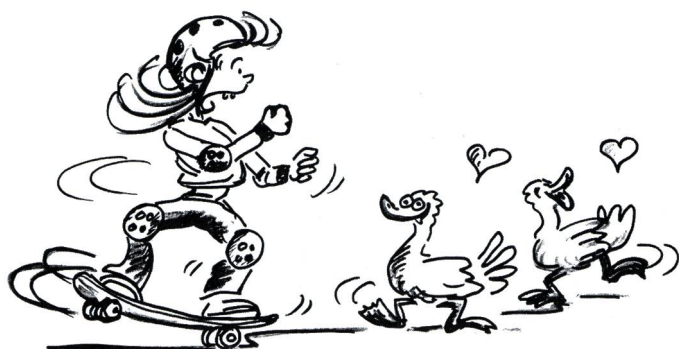
Remarque: la répétition de «kick turns» à gauche et à droite permet d'accélérer sans avoir à pousser (technique «tic-tac»).

D'un pied à l'autre

► Jouer avec son propre poids est la manière la plus simple pour réaliser de beaux et longs virages. Basculer le poids du corps sur les orteils a pour effet d'imprimer une courbe «frontside»; le transfert du poids sur les talons est synonyme de courbe «backside».

Pour la petite histoire

► Il y a plus de 50 ans, aux Etats-Unis, des surfeurs ont eu l'idée d'ajouter des roues à leur planche pour pallier les journées sans vague. Sans le savoir, ces pionniers lançaient une nouvelle mode, le «sidewalk surfing» (surf des trottoirs). Dans les années 70, la planche à roulettes a subi sa première grande mue: les propriétés d'adhérence et de roulement ont été améliorées, une «tail» courbée vers le haut a été ajoutée. Enfin, les planches ont été élargies et rendues plus maniables. Toutes ces innovations ont permis l'apparition de nouveaux «tricks» (figures), comme l'«ollie» en 1978. C'est également à cette période que le skate dans des piscines vides avec un fond en pente est devenu populaire (ancêtres des actuels half-pipe). Depuis, les skateparks indoor et outdoor ont fleuri aux quatre coins du monde.



Marche des canards

Comment? Placer la planche perpendiculairement au sens de la marche. Poser les pieds sur les bords de la planche. Transférer le poids du corps en alternance sur le pied gauche et le pied droit et effectuer en même temps des mouvements de rotation de manière à soulever la planche et se déplacer en avant. Qui parcourt une distance donnée le plus rapidement possible selon cette technique?



Comme son ombre

Comment? Deux élèves l'un derrière l'autre, chacun sur leur planche. Le premier donne le rythme et indique le chemin, le second essaie de le suivre.

Variante: chien d'aveugle: A roule les yeux fermés. B marche à ses côtés et le dirige par la voix.

Courbes à gogo

Comment? Réaliser librement des virages en déplaçant le poids du corps sur les orteils, respectivement les talons. Tout d'abord à l'arrêt, puis à des vitesses croissantes (évent. sur un terrain en légère pente).

Variante: aide pour les débutants: un partenaire lui tient les bras et marche à ses côtés.

Taxi

Comment? Deux élèves avec une planche forment une équipe. B est debout sur la planche, A le pousse le long d'un circuit (piquets, cônes de marquage, etc.). A la fin de la course, les deux élèves échangent leur place et parcourent le chemin en sens inverse. Règle: les roues de la planche ne quittent jamais le sol (pas de «kick turn»).

Tic-Tac

Comment? De la position à l'arrêt, enchaîner les «kick turns» pour atteindre un point donné. Quel élève est le plus rapide de la classe?

Variante: estafette (groupes de quatre) sous forme de slalom, aller-retour.

Duel de huit

Comment? Former un rectangle au moyen de quatre cônes de marquage (fortement distants l'un de l'autre). Les élèves dessinent des «huit» en contournant les cônes (technique libre). Deux élèves se mesurent l'un à l'autre. Le départ est donné au centre du rectangle; les deux élèves s'élancent dans la direction opposée. Quel élève rattrape l'autre?

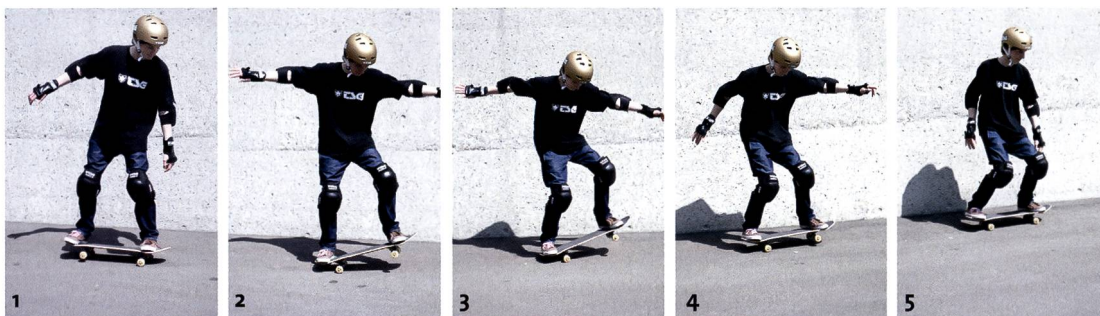
Variante: seuls les «kick turns» sont autorisés.

Petits et grands défis

«Wheelie»

► Rouler sur un seul axe est un mouvement de base du skateboard. Le «wheelie» est l'une des formes les plus anciennes. Actuellement, il est souvent combiné à un «ollie» (voir ci-dessous): saut depuis un tremplin, réception et poursuite de la course sur un seul axe.

Condition préalable: maîtriser les éléments de base (position, équilibre, déplacement, «kick turn»).



■ La position à adopter sur la planche en mouvement est celle de base, soit les genoux fléchis. Le pied avant est orienté dans le sens de la marche (45°), le pied arrière repose sur la «tail» (photo 1).

■ Le poids du corps est déplacé sur le pied arrière de manière à pouvoir soulever le «nose». Les bras assurent l'équilibre (2).

■ La position genoux fléchis est conservée pendant toute la course sur l'axe arrière («wheelie») afin de garantir le meilleur équilibre (3).

■ Le poids du corps est ensuite transféré sur le pied avant jusqu'à ce que les roues antérieures touchent le sol (4).

■ La dernière étape consiste à amortir l'impact et à continuer à rouler (5). Le même mouvement peut se faire sur l'axe avant (→ «nosewheelie»).

«Ollie»

► La figure la plus importante en skateboard est l'«ollie». Son exécution correcte est la condition préalable pour d'autres «tricks». L'«ollie» est une des figures les plus difficiles car il se réalise sans le soutien des mains. Il nécessite énormément de patience et de pratique.

Condition préalable: maîtriser les éléments de base (position, équilibre, déplacement, «kick turn»).



■ L'«ollie» peut être exécuté à l'arrêt ou à une vitesse modérée. Le pied arrière est placé sur le rebord de la «tail» et le pied avant juste derrière les boulons de l'axe antérieure (respectivement au milieu de la planche) (photo 1).

■ Le poids du corps est transféré sur la «tail» et le pied arrière exerce une forte pression sur celle-ci de sorte que l'arrière de la planche heurte le sol (2).

■ Le pied avant glisse sur la planche jusqu'au «nose» et la jambe arrière est soulevée (3). La planche peut ainsi décoller.

■ Les genoux demeurent fléchis dans les airs (4). Le contact avec la planche est constamment maintenu.

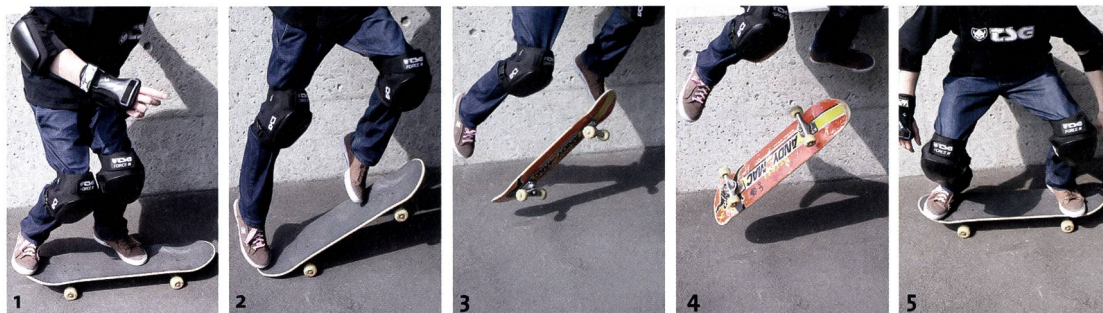
■ L'atterrissage se fait sur les quatre roues (5). Les genoux sont fléchis pour absorber l'impact.

Lorsque l'«ollie» est maîtrisé dans sa forme de base, il peut être réalisé par-dessus un petit obstacle (verre en plastique par ex.).

«Kickflip»

► La planche effectue une rotation complète autour de son axe longitudinal lors d'un «kickflip». Celle-ci est bien souvent difficilement perceptible à l'œil nu tant elle est rapide. Toutes les étapes du «ollie» sont contenues dans le «kickflip».

Condition préalable: maîtriser l'«ollie».



- Le pied avant est proche du bord de la planche (photo 1).
- Le déroulement initial du «kickflip» est identique à celui du «ollie» jusqu'au moment de l'impulsion (2).
- Suit alors une étape importante: après l'appui sur la «tail», le pied avant glisse le long du bord de la planche et exerce une pression sur l'arête avec la

pointe du pied (la rotation est imprimée par les orteils extérieurs du pied avant). L'extension en avant du pied provoque la rotation (3).

■ Les pieds sont légèrement tirés vers soi pour que le corps soit au-dessus de la planche quand elle se retourne. Après une rotation complète, la planche doit être «attrapée» avec

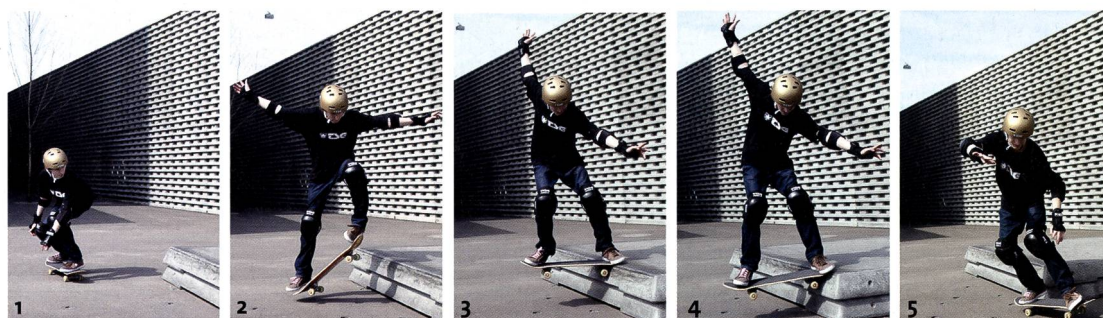
les deux pieds (4), évent. à l'aide des mains.

■ L'atterrissage se fait sur les deux pieds tout en souplesse (5).

«Noselide»

► En skateboard, les glissades sur des obstacles sont fréquentes. «Grinder» et «slider» consistent à glisser sur les «trucks» (axes), respectivement sur le bois de la planche. Une des fautes les plus courantes est d'arriver sur l'obstacle avec une vitesse trop faible et de chuter une fois sur celui-ci.

Condition préalable: maîtriser l'«ollie».



- L'approche de l'obstacle se fait de manière parallèle à celui-ci (photo 1). Les épaules sont légèrement orientées dans le sens de la marche et le pied avant est plus proche du «nose» que pour un «ollie».
- L'exécution du «noselide» est identique à celle d'un «ollie». Après le saut (2), le nez de la planche est posé sur l'arête

du bloc à l'aide du pied avant et le poids du corps est transféré sur le pied en question (3).

■ Les jambes sont légèrement fléchies pendant le «slide». Le pied arrière maintient la planche à l'horizontale. A l'approche de la fin de l'obstacle, il s'agit d'augmenter la flexion des genoux pour délester la planche.

■ Le poids est déplacé un instant sur le «nose» et, d'un petit saut, la planche s'écarte de l'obstacle (4).

■ La planche est dirigée dans le sens de la marche, l'atterrissage se fait en souplesse et la course se poursuit (5).

Le succès avec le sourire



Nettoyage de printemps

Comment? Répartir des rubans (ou d'autres objets tels que piquets, balles, etc.) sur le terrain. Les skateurs ont pour tâche de recueillir le plus grand nombre de rubans en un temps donné (en freinant ou non devant l'objet). Qui est le plus efficace?

Variante:

- les objets rapportent un nombre de points différent;
- deux équipes s'opposent: chacune dispose de rubans d'une couleur définie (ou d'objets différenciés). Quelle équipe les ramasse au plus vite?



A la courte paille

Comment? Formes de jeux ludiques pour améliorer l'endurance, seul ou en groupe. Les élèves tirent au sort le mode de déplacement. Qui accomplit le plus de tours en cinq minutes? Tâches ou parcours possibles:

- pousser uniquement avec le pied droit/gauche (pour skateurs confirmés: technique «tic-tac» obligatoire);
- disposer plusieurs obstacles à contourner, passer en-dessous et sauter par-dessus;
- rouler en ajoutant des tâches supplémentaires: faire rebondir une balle, lancer au panier, tenir un objet en équilibre, etc.);
- rouler en arrière ou couché sur le ventre en poussant avec les mains (mouvement de pagaie).

Multisports

Comment? Réaliser différentes tâches combinant déplacement et lancer, par ex.:

- dribbler (balle de basketball) et lancer au panier;
- viser une cible avec une balle de tennis (seau, poteau, etc.);
- tirer au but avec une canne de hockey depuis un endroit défini;
- parcourir un slalom en tenant une balle en équilibre sur une raquette de tennis.

Balle assise roulante

Comment? Balle assise selon les règles connues. Les lancers ne sont valables que s'ils sont réalisés les pieds sur la planche. Perdre l'équilibre équivaut à être touché. Toute personne touchée doit accomplir une tâche supplémentaire avant de pouvoir revenir au jeu. Avec deux ou trois balles.

Variante: deux équipes s'affrontent. Les joueurs doivent toucher leurs adversaires balle en mains (pas de lancers).

Sécurité avant tout

► Les chutes appartiennent aux sports sur roulettes, principalement lors de l'apprentissage de nouveaux mouvements ou figures. Le danger est souvent minime si les risques sont mesurés et certaines précautions prises:

- Les têtes intelligentes se protègent: non seulement avec un casque, mais en portant également des protections aux poignets, coudes et genoux. Le waveboard (voir page 10) garantit une sécurité accrue de par sa construction particulière. Le casque n'en demeure pas moins indispensable!
- L'apprentissage des différentes techniques (rouler, freiner, chuter) est le meilleur moyen de prévenir les blessures.

■ Il est important d'adapter son comportement et sa vitesse à ses capacités et à la situation: on doit être en mesure de s'arrêter et freiner à tout instant.

■ En cas de perte d'équilibre, il est préférable de se laisser tomber de côté ou alors sur les protège-genoux. Ces chutes sont à entraîner initialement sur une surface tendre.

■ La pratique du skateboard se fait sur une place sans circulation (places de jeux, parking, etc.) Important: les piétons et les véhicules ont toujours la priorité.

■ L'eau, la saleté, l'huile et autres inégalités du sol sont synonymes de dangers et sont à éviter.

Grands jeux

Comment? N'importe quel jeu peut se faire sur une planche pour autant que les règles et le comportement soient adaptés. Maîtriser la planche (équilibre, conduite et freinage) est la première condition préalable. Voici quelques exemples:

■ **Hockey:** avec une canne de street-hockey ou de hockey sur glace. Sur de grands buts (par ex. but de football de 5 mètres). Sans gardien fixe ou alors un gardien sans planche. Lorsque le joueur en possession de la balle chute de la planche, son adversaire obtient un coup franc.

■ **Basketball:** les règles de basketball font foi. Lorsque le joueur en possession de la balle chute de la planche, la balle est remise à l'adversaire. L'équipe adverse doit alors effectuer trois passes avant de tirer au panier.

■ **Football:** uniquement recommandé pour skateurs confirmés. Sur de très grands buts et avec une balle de futsal (offrant peu de rebonds). Les passes sont faites au moyen d'un «kickturn» ou avec un pied (l'autre pied demeure sur la planche).

Balle brûlée

Comment? Une balle est mise en jeu par l'«équipe de coureurs». Ces «coureurs» parcourent un rectangle (ou un chemin aller-retour) sur leur planche. A chaque coin du rectangle se trouve une «zone de repos». L'équipe dispersée sur le terrain essaie de déposer la balle aussi vite que possible dans un cerceau (brûler). Le «coureur» qui n'a pas pu rejoindre une «zone de repos» est brûlé.

Petits jeux

Comment? Ce qui peut paraître ennuyeux sur deux jambes devient un défi sur quatre roues! Deux exemples:

■ Deux équipes sont opposées. Un point est comptabilisé lorsque la balle est attrapée par un coéquipier derrière la ligne de fond adverse. Les joueurs en possession de la balle n'ont plus le droit de pousser avec le pied; ils doivent se laisser aller.

■ Un point est attribué lorsque, suite à une passe, la balle est directement renvoyée de la tête contre le mur adverse.



Tout, vraiment
tout pour le skate
et le waveboard

ae
alder + eisenhut

Suivre la vague

Rouler



1 ■ Le pied avant est placé perpendiculairement au sens de la marche et au milieu du plateau antérieur du waveboard (photo 1). Attention: les snowbardeurs et skateurs posent fréquemment leur pied avant à 45°.



2 ■ Une pression est exercée sur les orteils pour que la planche se redresse (2).

■ Le pied arrière pousse vigoureusement dans le sens de la marche (3).



4 ■ Lorsque la planche est en mouvement, le pied arrière est posé au milieu du plateau postérieur (4), de la même manière que le pied avant. Les jambes sont légèrement fléchies, le dos est droit (répartir le poids équitablement sur les deux jambes).

Surf at School

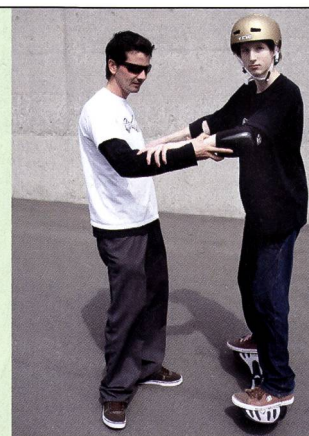
► Le waveboard est apparu aux Etats-Unis en 2005. Il mélange surf, skate et snowboard. Contrairement au skateboard, cette planche ne comprend que deux roues et est divisée en deux plates-formes réunies par un axe central mobile. Le déplacement est généré par un mouvement des deux pieds, sans qu'il soit nécessaire de pousser. De petits obstacles peuvent être allègrement franchis.

Le programme de sport à l'école «Surf at School» souhaite rendre cette discipline accessible à tous les enfants et adolescents et met gratuitement à disposition des communes intéressées du matériel pendant une semaine. Il est également possible de bénéficier des conseils d'un expert pendant une journée sans déboursier le moindre franc.

Plus d'infos: www.surf-at-school.ch.

L'un dirige, l'autre roule

► Tous les exercices avec le waveboard sont à réaliser avec le soutien d'un camarade pour mieux garder son équilibre et faciliter l'apprentissage des différentes techniques. Le partenaire tient la personne sur le waveboard par les avant-bras et marche à ses côtés. Cette aide est idéale pour initier le mouvement. Le partenaire lâche ensuite le bras avant, puis le bras arrière.



Freiner et descendre



- La planche est en mouvement. Le corps effectue une rotation pour placer le waveboard perpendiculairement au sens de la marche (photos 1 et 2).
- La vitesse est ainsi réduite. Une pression est exercée en

- même temps sur les orteils des deux pieds pour que la planche s'incline vers l'avant (3).
- L'opération se conclut par une descente de la planche et un pas en avant (4).

L'exercice ci-dessus doit être réalisé à basse vitesse dans un premier temps. Ce n'est que lorsqu'il est maîtrisé que la vitesse peut être ensuite augmentée.

Apprendre ensemble

Se déplacer sur des roulettes ou des roues nécessite des capacités de coordination élevées, beaucoup de patience et de la persévérance. Il favorise également fortement l'apprentissage en groupe. Ces caractéristiques ne sont pas les seules à faire de cette activité une précieuse alternative dans l'enseignement de l'éducation physique. Voici quelques bonnes raisons plaidant en faveur de l'apprentissage du skate et du waveboard, et quelques conseils dont il faudrait tenir compte:

- Les sports à roulettes sont propices à un apprentissage autodéterminé. Les bases principales peuvent être introduites et exercées en classe. Des groupes selon le niveau et les affinités se forment ensuite pour découvrir de nouveaux mouvements en toute indépendance et améliorer la technique.
- Les élèves sont invités à accepter l'aide et le soutien d'un partenaire et/ou de l'enseignant. Cette approche encourage le développement de leurs compétences sociales et le contact aux autres élèves.

- Dans chaque classe se trouve en règle générale un spécialiste. Ses expériences et ses suggestions sont des atouts précieux pour toute la classe.

- Les sports à roulettes permettent une activité en plein air et sont sources de satisfactions rapides, indépendamment des capacités sportives des élèves.

- Le skate et le waveboard exigent une bonne dose de patience. Le succès n'est pas toujours présent au premier rendez-vous, ni au deuxième. Si une figure semble impossible à réaliser, il est recommandé de passer à un autre exercice ou de l'intégrer dans une forme de jeu.

- Les premiers pas en planche à roulettes peuvent sans autres se faire sur du matériel disponible dans les commerces. Les élèves disposant de leur propre engin peuvent l'utiliser en classe et/ou le prêter à un partenaire.



► Un grand merci

à Raphael Erhart de Würenlos (AG) qui a œuvré comme modèle.

Rouler et accélérer



1



2



3



4

■ Une position de base correcte sur le waveboard est importante (photo 1). Les genoux sont légèrement fléchis, le haut du corps est droit et placé au milieu de la planche. Les épaules sont tournées dans le sens de la marche. Important: le haut du corps ne penche pas en avant, ni en arrière ni de côté.

■ Contrairement au skateboard, il est possible de déplacer le waveboard sans pousser avec un pied. Seul un mouvement de balancier du corps est nécessaire: rotations régulières du haut du corps (des hanches à la tête) en avant et en arrière (2 à 4).

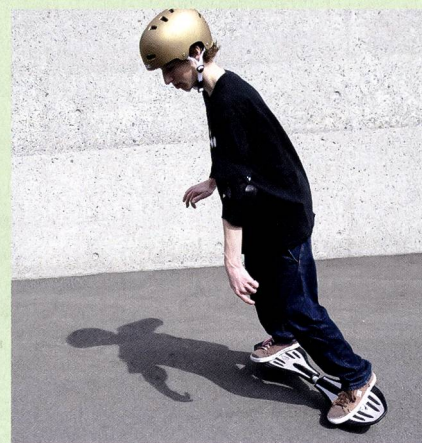
■ Le pied avant demeure immobile sur le plateau antérieur du waveboard. Le poids sur le pied arrière est déplacé en alternance sur les orteils et le talon (voir encadré «Apprendre au sec»), en harmonie avec le mouvement de balancier. L'exécution plus ou moins dynamique et rapide de ce mouvement de balancier a une influence directe sur la vitesse.

Apprendre au sec

► L'apprentissage de ce mouvement de balancier est à réaliser dans un premier temps à même le sol, sans la planche, en respectant les consignes suivantes:

- 1 Jambes écartées, pieds parallèles;
- 2 Genoux légèrement fléchies, haut du corps droit et mains sur les hanches;
- 3 Rotation du haut du corps (à partir des hanches) en avant et en arrière (en fonction du sens de la marche);
- 4 Intégration du mouvement du pied arrière (orteils/talon) dans la rotation du haut du corps: rotation en avant = appui sur les orteils; rotation en arrière = appui sur le talon.

Pression au bon endroit



► Les virages sont conduits par le pied avant. Une pression sur les orteils imprime un virage frontside (voir photo), un transfert du poids sur le talon génère un virage backside. Le pied arrière participe à ces virages lorsque les changements de direction sont proches les uns des autres. Il effectue le mouvement contraire au pied avant.



A angle droit

Comment? Pendant la course, appuyer légèrement sur les deux talons de manière à orienter le waveboard perpendiculairement au sens de la marche (comme pour un freinage). Garder cette position et «slider» sur plusieurs mètres. Qui parcourt la plus grande distance? Pour réorienter la planche dans le sens de la marche et poursuivre sa route, transférer le poids sur les orteils.

Variante: en arrière. Déplacer le poids du corps sur les talons (attention: pas de position en arrière marquée, seul un transfert du poids est nécessaire).



Atterrissage

Comment? Poser le waveboard sur le sol. Se placer derrière lui. Petit saut sur la planche dans le sens de la marche et commencer à rouler. Important: atterrir les deux pieds en même temps sur la planche.

Variante: sauter d'une planche en mouvement à une autre. Important: positionner correctement la deuxième planche.

«Wheelie»

Comment? Poser le pied avant sur l'extrémité du plateau antérieur. Transférer le poids du corps sur le pied avant pendant la course de sorte que la roue arrière se soulève. Fléchir les genoux et maintenir l'équilibre à l'aide des bras.

Variante: «wheelie» sur la roue arrière.

Glissades

Comment? Rouler parallèlement à une marche d'escalier. Soulever la roue avant («wheelie») et la poser sur la marche. Exercer une pression sur les orteils de manière à «slider» sur la marche. Lorsque la vitesse est trop faible, soulever l'avant de la planche et la remettre dans le sens de la marche.

Variante: exercer d'abord sur une ligne, puis sur une bordure de trottoir.

Slalom humain

Comment? Par groupes de six. Les élèves (piquets de slalom) forment une ligne, à une distance de deux à trois mètres l'un de l'autre. Le dernier élève remonte la colonne en slalomant et s'arrête après le passage du dernier piquet.

Variante: tout le groupe roule. Le dernier élève accélère afin de remonter toute la colonne et prendre place en tête du groupe.

► Toutes les figures et formes de jeux en skateboard (voir pages 2 à 9) peuvent aussi être réalisées sur un waveboard. L'apprentissage est parfois plus aisé sur un skateboard, alors que certaines formes sont plus facilement mises en œuvre sur un waveboard.

Une leçon à copier

► Le tableau suivant sert de repère aux enseignants, familiers ou non à la pratique du waveboard, pour que le succès soit au rendez-vous.

Quoi?	Contenu et aspects méthodologiques	Durée
Salutations	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se mettre dans l'ambiance. ■ Présenter éven. une brève séquence vidéo ou faire une démonstration. 	5 min
Le waveboard	<p>Informations</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Expliquer le fonctionnement et la construction de la planche: Le waveboard ne possède que deux roues tournant sur elles-mêmes. Les deux plates-formes, reliées par un axe central, sont inclinables et reprennent automatiquement leur position de base. Les plateaux antérieurs et postérieurs ne sont pas identiques (la pointe de la planche indique le sens de la marche). La conduite ne peut ainsi se faire que dans un sens. ■ Faire éven. une petite démonstration si celle-ci n'a pas été faite lors des salutations. <p>Goofy ou regular?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Laisser les élèves découvrir s'ils sont «goofy» ou «regular» selon la méthode décrite en page 2. 	5 min
Techniques	<p>Monter et rouler (voir page 10)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Expliquer et démontrer: Poser le pied avant au milieu du plateau antérieur et orienter la planche dans le sens de la marche. Pousser avec le pied arrière et poser le pied sur le plateau postérieur. Important: placer les pieds perpendiculairement au sens de la marche. <p>Freiner (voir page 11)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Expliquer et démontrer: Orienter la planche perpendiculairement au sens de la marche par une rotation du corps. Exercer simultanément une pression sur les orteils des deux pieds de sorte que la planche s'incline vers l'avant, puis descendre de la planche. <p>S'exercer à monter et rouler sur des obstacles, à freiner. D'abord à basse vitesse, puis de plus en plus vite. L'aide d'un partenaire (voir page 10) est recommandée au début de l'apprentissage.</p>	15 min
	<p>Mouvements de balancier (voir page 12)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Exercer le mouvement de balancier à même le sol, sans planche: Pieds parallèles et corps droit, effectuer des rotations du haut du corps à gauche et à droite. Intégrer ultérieurement les mouvements de bascule du pied arrière. ■ Démontrer sur le waveboard et laisser ensuite les élèves s'exercer. 	10 min
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Formes ludiques pour conclure (éven. par groupes de niveau identique). 	10 min

Dis-moi qui tu es?



Longboard

Son nom n'est pas usurpé. Le longboard est la planche la plus longue avec une taille de 90 à 150 cm. L'écart plus important entre les axes et les roues plus grandes (souvent également plus tendres) améliorent la stabilité et permettent des vitesses plus élevées. Le longboard est en revanche moins maniable. Ils se prêtent fort bien à de longues descentes.



Slalomboard

Les propriétaires d'un slalomboard se faufilent sans difficulté dans la foule. Cet engin est fort maniable de par sa construction. En exerçant une pression dans les virages («push»), il est possible d'augmenter la vitesse sans grand effort. Même de petites montées sont facilement surmontables sans la moindre poussée. Les extrémités de la planche sont souvent garnies de petits crochets pour réaliser de surprenantes figures.



Snake- ou streetboard

Cette planche est le prédécesseur du waveboard. Les deux plates-formes pivotantes sont reliées entre elles par une barre. Le déplacement est transmis par une rotation synchrone des pieds (pointes vers l'extérieur – pointes vers l'intérieur) et amplifiée par une rotation des épaules. L'ajout de fixations spéciales permet de réaliser des figures. Snakeboard est le nom d'une entreprise; streetboard est la dénomination officielle.



Heelys

Cette chaussure particulière est munie d'une roue dans le talon permettant un déplacement en toute décontraction sur de courtes distances ou des glissades sur divers obstacles. Des rotations de 180° ou 360° sont à portée de tous; même les half-pipes sont facilement domptables. A noter que la roue se démonte et se remonte aisément.

Bibliographie

- Hunziker, R.; Hofer, F.; Keller, H. (2004): **Cahier pratique 2/04: Roulez jeunesse!** Macolin, Office fédéral du sport BASPO, 16 pages.
- Powell, B. (2005): **Skateboard.** Ottawa, Broquet, 95 pages.
- Commission fédérale de sport (1998): **Education physique.** Berne, 6 classeurs.

- bpa (2002): **Engins assimilés à des véhicules sur la route.** Berne, 4 pages.
- Bucher, W. (1994): **1018 Spiel- und Übungsformen auf Rollen und Radern.** Schorndorf, Verlag Hofmann, 250 pages (en allemand).
- Gifford, C. (2007): **Skateboard. Tricks und Technik.** Munich, Dorling Kindersley Verlag, 63 pages (en allemand).

Au secours!



mobile

La revue d'éducation physique et de sport

Commandes de revues, cahiers pratiques et mobileplus inclus à Fr. 10.- /
€ 7,50 (+ port):

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Commandes de cahiers pratiques et/ou mobileplus à Fr. 5.- / € 3,50 (+port).
Minimum deux cahiers. Pour un seul cahier, commande du numéro com-
plet (voir plus haut):

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

Numéro: _____ Thème: _____ Nombre: _____

☐ Je m'abonne à «mobile» pour une année et désire devenir membre du
mobileclub (Suisse: Fr. 57.- / Etranger: € 46.-)

☐ Je m'abonne à «mobile» pour une année
(Suisse: Fr. 42.- / Etranger: € 36.-)

☐ Je désire un abonnement à l'essai
(3 numéros pour Fr. 15.- / € 14.-)

☐ français

☐ deutsch

☐ italiano

Prénom / nom: _____

Adresse: _____

NPA / lieu: _____

Téléphone: _____

E-mail: _____

Date, signature: _____

Envoyer ou faxer à: Rédaction «mobile», OFSPO, CH-2532 Macolin,
fax +41 (0) 32 327 64 78, www.mobile-sport.ch