|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | | | Activité : Glisse - Patinoire | | | | | Séance 5 | |
| Cycles 2 et 3 | | Niveau : CP - CE - CM | | | Nombre d’élèves : | | | | |
| **Objectif général** : s’approprier les composantes de l’activité | | | | **Compétences travaillées :**   * Les fondamentaux de la glisse :   - Equilibre : parvenir à se tenir debout,  - Propulsion : se déplacer, glisser et pousser,  - Impulsion : enjamber, sauter.  - Rotation : savoir tourner  - Freinage : s’arrêter   * Réagir à une consigne donnée (capacité d’écoute et de concentration). * Respecter les consignes de sécurité | | | | | |
| Durée | Déroulement – Consignes | | | | | Dispositif Modalités de travail | Rôle de l’enseignant | | Matériel - Supports |
| 15’ | Avant l’activité :   * Arrivée de la classe sur les lieux de l’activité. * Temps d’équipement patins et protections. (possibilité de jeux par deux pour s’équiper) * Rappel des règles du site. | | | | | Groupe classe | | |  |
| 10’ | **I – Entrée dans l’activité**  Redécouverte du milieu, (patinoire) des aménagements, des parcours, jeux, activités… Mis en place par le personnel de la Patinoire ou par les instituteurs.  Se réapproprier l’espace et s’échauffer :  en glissant. En s’aidant de mobiliers, si nécessaire. | | | | | Groupe entier  Consigne :  Entrez sur la piste et dispersion.  Equilibre | | |  |
| 10’  10’  10’  10’  10’  15’  10’ | **II – Phase d’apprentissage**  **Activité n°2 : Les jeux ateliers**  **Jeu atelier n°1 :** Le freinage : je m’arrête en parallèle dans des espaces limiter par des plots  **Jeu atelier n°2**  Impulsion : je saute à pieds joints à chaque objet.  **Jeu atelier n°3**  Rotation : je pousse, je glisse, je fais un 8 avec les deux chaises.  **Jeu atelier n°4**  Propulsion : Par deux, le premier dirige et évite les obstacles alors que le deuxième le fait avancer. Puis inversement (jeux conducteur/moteur).  **Jeu atelier n°5**  L’équilibre : A 2, dans la largeur de la piste, ont se fait des passes (avec une boule de gants), et faire un retour en passant dans la rivière (cerceaux les uns après les autres) ou par le fleuve si les cerceaux sont plus espacés.  **Activité n°2 : le parcours**  Consigne :  1-Le premier (devant) dirige et évite les obstacles alors que le deuxième (derrière) le fait avancer. (conducteur/moteur) à travers la forêt d’objets.  2-Toujours par 2, dans la largeur de la piste, on se fait des passes, jusqu’à la balustrade puis on revient en passant dans les cerceaux (un pied = un cerceau)  3-Départ à tour de rôle pour sauter les obstacles à pieds joints.  4-Je pousse pour faire un 8 avec les deux chaises.  5-Je finis mon parcours en m’arrêtant en parallèle entre les plots.  **Activité n°3 : jeux « vide le camp adverse »**    CONSIGNES : Chaque équipe doit vider le camp adverse pour remplir son camp. Celle qui finit en premier gagne.  ADAPTATIONS ET VARIANTES : Possibilité de parties supplémentaires, tournois (gagnant/gagnant…) | | | | | 5 Groupes qui pratiqueront à tour de rôle les 5 jeux ateliers.  *Consigne :* *« déplacez-vous d’un atelier à l’autre en respectant les consignes*  Equilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt  Groupes entier (ou 2 groupe et du coup 2 parcours identique si gros effectif)  Faire partir un enfant à chaque fois que le premier ou 2ème obstacle a été franchi.  Deux équipes équivalentes  Pour 40 : prévoir 2 parties de 10 contre 10.  Equilibre / Propulsion / Rotation / Arrêt | | | Aménagement :  Plots ou phoques ou adhésif pour délimiter des zones d’activités  Un pont ou 2 phoques  cerceaux  Mobilier pédagogique : chaises, phoques, plots, cerceaux…  Deux camps avec le même nombre d’objets. |
| 15’ | **II – Phase de réinvestissement**  **Situation : Le lapin- Chasseur**  Les chasseurs doivent toucher les lapins (qui sont en mouvement) avec une balle. Les chasseurs récupèrent n’importe quelle balle au sol. Si un lapin est touché, il devient « chasseur » et le chasseur devient « lapin ».  Variantes :  Possibilité d’organiser le jeu comme les balles brulante en intégrant des arbitres, sur des parties de 2 minutes. | | | | | .  Dans un espace délimité, pour les lapins.  (2 ou 3 ?) chasseurs (suivant le nombre d’enfants).  Pour 40 enf. : faire 2 partie de 20 (15/16 lapins pour 4/5 chasseurs)  Equilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt  Dissociation tronc- jambe, recherche d’appuis et d’équilibre pour lancer.  • Esquive  • Changement de direction | | | 1 balle par chasseur |
| 5’ | **III – Bilan des apprentissages**  Echange sur ce que l’on a vécu, ce que l’on a appris | | | | | Groupe classe | Favorise l’expression de tous | | grande affiche  marqueur |
| **Bilan de la séance** : | | | | | | | | | |
| 120’ | | | | | | | | | |