|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | | | Activité : Glisse - Patinoire | | | | | Séance 7 | |
| 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 : enjambé, sauté.  - 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. | | | | | 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 : Dans la largeur de la patinoire je fais un aller-retour le plus vite possible, en s’arrêtant en parallèle le plus proche de la balle qui est sur le plot sans la faire tomber. (un freinage dans chaque angle)  **Jeu atelier n°2**  Impulsion : Je pousse, je glisse, je saute les objets et je glisse pour retourner au départ.  **Jeu atelier n°3**  Rotation : je pousse, je glisse et je fais demi-tour sur un pied autour du cerceau (rester en équilibre avec une contre rotation des bras) En changeant de pied sur le deuxième passage.  **Jeu atelier n°4**  Propulsion : Par deux, je recule (marche arrière) avec l’aide d’un camarade.  **Jeu atelier n°5**  L’équilibre : je glisse, je me baisse pour ramasser un objet que je vais lancer dans la caisse.  **Activité n°2 : le parcours**  Consigne :  1-Par deux, je recule (marche arrière) avec l’aide d’un camarade. Ce dernier revient sur la ligne de départ une fois passer le plot.  2-Je pousse, je glisse et je fais demi-tour sur un pied (lever le pied intérieur) autour du cerceau (rester en équilibre avec une contre rotation des bras). Changer de sens.  3-Je pousse, je glisse, je saute les objets et je continu en glissant pour rejoindre le tas d’objet poser au sol.  4-5-Je ramasse une boule (gants), je patine le plus vite possible jusqu’à la marque ou je m’arrête en parallèle. De là, je la lance dans la caisse.  Puis je rejoins le groupe.  **Activité n°3 : jeux du déménageur**  CONSIGNES : les 4 équipes sont chacune dans leur réserve, à la demande du meneur,  un élève de chaque groupe va chercher l’objet de la couleur demandée le plus rapidement possible (moins d’objet dans les caisses que ceux demandés).  **OU**  Un élève de chaque groupe part récupérer l’objet demandé caché dans une caisse au milieu de la piste  **OU**  Par 2 en se tenant par la taille (ou la main) le premier dirige et le deuxième se baisse pour ramasser l’objet demandé (changer les rôles).  **OU**  Chaque équipe à une liste d’objet remis par le meneur, la première équipe à reconstituer sa commande à gagner**.**  Critère de réussite :  L’équipe ayant le plus d’objet à la fin gagne.  **OU** la plus rapide  ADAPTATIONS ET VARIANTES : | | | | | 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  *Attention de respecter les gabarits des enfants.*  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.  Faire 4 équipes de 10 max.  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… |
| 15’ | **II – Phase de réinvestissement**  **Situation : Jeu de la balle au capitaine**  Passer la balle à son capitaine. Il est interdit de porter le ballon et de le jouer au pied  L’équipe gagnante sera celle qui aura réalisé le plus de passes dans les 2 minutes de jeu.  Variantes : Possibilité de rencontre gagnant/ gagnant et perdant/ perdant | | | | | .  2 équipes de 10 max. avec un capitaine qui se place dans un cerceau fixe.  Le groupe qui ne joue pas, arbitre et compte les points.  Equilibre / Rotation / Impulsion/ Arrêt | | | 1 ballon de basket |
| 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’ | | | | | | | | | |