|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | | | Activité : Glisse - Patinoire | | | | | Séance 10 | |
| 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 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. | | | | 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 : Relais en marche arrière avec un arrêt en chasse neige à mi-parcours.  2ème freinage pieds parallèles marche avant arrêt au plot.  **Jeu atelier n°2**  Impulsion : je saute en me retournant d’avant en arrière et je continue en glissant en arrière.  **Jeu atelier n°3**  Rotation : Je slalom en marche avant entre les deux plots rouge je fais un tour complet et je repars en marche avant pour finir le slalom.  **Jeu atelier n°4**  Propulsion : je suis le parcours entre les deux premiers plots bleus je glisse sur deux pieds, aux plots vert je m’accroupi, je fais un demi-tour autour de la chaise et je glisse sur un pied (en cigogne) en revenant sur les plots rouges.  **Jeu atelier n°5**  L’équilibre : je slalom sur (un pied) entre cinq plots.  **Activité n°2 : le parcours**  Consigne :   1-Je slalome en marche avant, je fais une rotation complète dans la zone délimitée au sol.  2-Je saute et je me mets en marche arrière jusqu’au plot.  3- Je freine en chasse-neige au plot en marche arrière.  4-Je glisse entre les deux plots verts pieds parallèles, et arrivée au plot vert je m’accroupi, ensuite je fais un demi-tour avec la chaise et je glisse sur un pied (en cigogne) jusqu’au plot rouge.  5-Je fini en marche avant et je fais un freinage pieds parallèles au marquage au sol.  **Activité n°3 : jeux de la file indienne ou slalom humain**  CONSIGNE :  Les élèves sont en files indiennes. Chacun est un piquet du slalom. Au signal, les derniers passent en slalom autour des élèves de leur file. Une fois devant, ils lèvent la main et le suivant part à son tour en slalomant.  L’équipe qui gagne est celle qui a reconstitué l’ordre de départ (le premier est à nouveau devant). | | | | 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.  Former 2 à 3 files indiennes dans la longueur de la piste (ce placer sur la première moitié).  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 les cerceaux musicaux**  Tous les enfants se déplacent librement sur la piste, lorsque la musique s’arrête, ils doivent se placer dans un cerceau. Celui (ou ceux) qui n’a pas trouver de place, a perdu. Il prendra un cerceau et se placera le long de la balustrade, dès le retour de la musique tandis que les autres repartiront.  Variantes : Possibilité de gage pour les perdants (faire un tour de patinoire très vite, trouver tel objet en moins de 2 minutes (choisir l’objet à trouver), faire le tour de la salle en crabe… | | | | .  Equilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt | | | |  |
| 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’ | | | | | | | | | |