|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | Activité : Glisse - Patinoire | Séance 1 |
| Cycles 2 et 3 | Niveau : CP - CE - CM | Nombre d’élèves :  |
| **Objectif général** : découvrir 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 :* Une présentation powerpoint aura dans l’idéal était projeté en classe.
* Arrivée de la classe sur les lieux de l’activité.
* Présentation du personnel, des bâtiments et équipement de protection. (possibilité de jeux par deux pour s’équiper)
* Prise de connaissances des règles du site.
 | Groupe / classe |  |
| 10’ | **I – Entrée dans l’activité**Découverte du milieu, (patinoire) des aménagements, des parcours, jeux, activités… Mis en place par le personnel de la Patinoire ou par les instituteurs.S’approprier l’espace : à quatre pattes, en marchant ou en glissant En s’aidant de mobiliers ou de la balustrade, si nécessaire.S’asseoir dans l’espace délimité apprendre à se relever seul: je m’assois, puis je me mets à genoux. Je pose un patin sur la piste et je me relève en m’appuyant sur mes des deux mains, le genou déjà relevé.Répéter plusieurs fois l’opération Retourner en marchant ou en glissant vers la balustrade  | Groupe entierConsigne :Entrez sur la piste et allez vous asseoir dans l’espace délimité par les plots. Equilibre | Plots |
| 10’10’10’10’15’10’10’10’ | **II – Phase d’apprentissage****Jeu n°1 : Les refuges***.*  *Les enfants se déplacent comme ils « peuvent » d’un refuge à l’autre. Commencer à 4 pattes et se relever à chaque refuge, puis marcher/glisser d’un refuge à l’autre.* Critère de réussite Effectuer de courts déplacements en maintenant et en gérant son équilibre  Variantes : chaises musicales.**Jeu n°2 : Pousse phoque** Consigne :Au signal, le premier de chaque colonne pousse la chaise ou le « phoque » devant soi pour l'apporter le plus vite possible à son coéquipier situé en face". Quand la chaise a franchi la ligne, le suivant fait le trajet en sens inverse et ainsi de suite. Quand tous les équipiers ont fait leur parcours le relais est terminé.*Variante : Varier la longueur du trajet, faire un trajet aller et retour.**2e Variante : Proposer un itinéraire sinueux (slalom)* Critère de réussite : Se déplacer en prenant appui sur un objet.**Jeu n°3 : Le transporteur / déménageur**Les élèves sont répartis en petits groupes de 6 à 8, dans une zone définie par des plots. A votre signal, une personne de chaque équipe va récupérer un objet au milieu de la piste et le ramène dans sa zone, un autre peut à son tour partir chercher un autre objet jusqu’à épuisement du stock.**Jeu n°4 : Le dernier mène**Par groupe de 6 à 8 qui patinent en file indienne menée par le premier. Le dernier remonte toute la file pour se placer devant et mener à son tour la file.**Jeu n°5: parcours d’obstacles**1. Passer sous un portique accroupi (2 élèves font le pont ou 2 phoques)2. Glisser longtemps sur les deux pieds dans un couloir (délimiter par des chaises)3. Effectuer un virage piétiné ou glissé (autour des plots)4. Franchissements d’obstacles (lattes)5. Slalomer entre les plots (4 à 5)6. Ralentir et s’arrêter à l’aide de la balustrade**Jeu n°6 : jacques a dit ou Les statuts**Les enfants sont répartis sur la piste, ils font face au meneur, ils ne réagissent à la consigne donnée par celui-ci que lorsqu’elle est précédée de « Jacques a dit... » Exemples :« Jacques a dit : avancez » ; les enfants se déplacent. « tournez ; les enfants ne tournent pas. « Jacques a dit : arrêtez-vous » ; les enfants s’arrêtent. L’enfant qui se trompe peut être éliminé temporairement (durant 3 consignes... pas plus d’1 min.)**OU Les statuts**Les enfants patinent librement dans l’espace délimité; au signalde l’enseignant, ils s’arrêtent dans la position proposée par celui-ci : « Etoile » : jambes écartées, bras écartés à l’horizontale (position 10h15) « Bougie » : jambes serrées, bras tendus au-dessus de la tête « Avion » : bras écartés, en appui sur une jambe « Coussin » : accroupi sur les genoux « Matelas » : allongé sur le dos « Serviette » : allongé sur le ventre... **Jeu n°7 : 1, 2, 3 soleil**Un meneur compte ‘1, 2, 3 soleil’ en tournant le dos aux autres, qui pendant ce temps essaient de traverser le terrain (avec ou sans chaise pour aider au déplacement) et de toucher la balustrade de celui qui compte. Ce dernier se retourne après le mot soleil et renvoie au départ tous ceux qui ne se sont pas ArrêtésVariantes : Différentes façon de s’arrêter (chasse-neige, hockeyeur, faire un demi-tour sur eux-mêmes…**Jeu n°8 : le béret**Deux équipes de 6 à 10 élèves face à face sur la piste. Chaque enfant retient le numéro qui lui a été attribué (les mêmes n° sont donnée à chaque équipe). L’instituteur appel un de ces numéros, les enfants qui se reconnaissent doivent aller chercher avant son adversaire le béret placer entre les équipes.Variantes : Possibilités de faire ce jeu avec deux groupes de 20 en partageant la piste en 2 (avec donc 4 groupes de 10 enfants numéroté de 1 à 10). | Groupe entierAménagement :Chaises et phoques en dispersion sur la piste, voir plots et cerceaux représentant les refuges.*Consigne :* *« déplacez-vous d’un plot à l’autre, d’une chaise à l’autre »*Equilibre/ PropulsionPetits groupes*Les élèves sont répartis en équipes, réparties en 2 sous-groupes**Chaque équipe dispose d'une chaise.**Délimiter un espace de 5 mètres à franchir*Equilibre / Propulsion /FreinagePetits groupes2 à 4 équipes de 6 à 8 élèvesau signal, 1 enfant par équipe patine pour aller récupérer 1 objet et le ramener dans son campEquilibre / Propulsion /FreinagePetits groupesFormer des groupes par tailles ? ou niveauEquilibre / PropulsionFaire partir un enfant à chaque fois que le premier ou 2ème obstacle a été franchi.Equilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt But du jeu : réagir à une consigne donnée lorsque celle -ci est précédée de « Jacques a dit... » Equilibre /FreinageBut du jeu : toucher la balustrade du meneur avant que celui-ci ne se retourne au mot « soleil »Equilibre /Propulsion/FreinageCréer des équipes de même niveau, donner à chaque enfant un numéro de 1 à 10 dans chaque équipe.Appeler un numéroEquilibre /Propulsion/Freinage | Mobilier pédagogique : chaises, phoques, plots, cerceaux…**Jeu n°2** Mobilier pédagogique : chaise phoques1 Mobilier pour 8 élèves.Plots pour délimiter les lignes de départ.**Jeu n°3**Matériel :30 objets quelconques(objets en fonction du nombre de participants)Plots ou 4 caisses pour les objets ramassés **Jeu n°5**Un portique, des lattes ou crosse, des plots 2 couleur (virage et slalom), des lattes (franchir),**Jeu n°7**Plots (ligne de départ)Chaises**Jeu n°8**Béret |
| 15’ | **II – Phase de réinvestissement** **Situation : Moutons siamois, ou loup glacé …****Les moutons siamois :** Les joueurs sont par paires, et se tiennent par une main. Ils ne peuvent en aucun cas se quitter.Si le loup (1 seul enfant) les touche, ils sont pétrifiés et joignent leurs mains pour faire un pont. Ils sont libérés lorsqu’un autre couple passe sous leur pont.**Loup glacé :**Les joueurs sont dispersés sur la piste 1 loup est désigner pour 10 joueurs, dans un espace délimité Le « loup » essaie de toucher les autres enfants (ou attraper le foulard). L’enfant touché s’immobilise, il peut être délivré par un de ses partenaires. Variantes :- les enfants peuvent avoir plusieurs «vies» (foulards). -possibilités de créer une zone de refuge (ou le loup ne peut glacer les enfants). | .Désigner le ou les loupsEquilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt | Eventuellement foulards, plots (si variante) |
| 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 affichemarqueur |
| **Bilan de la séance** : |
| 145’ |