|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | Activité : Glisse - Patinoire | Séance 3 |
| 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 règes 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 professeurs.Se réapproprier l’espace et s’échauffer : en marchant ou en glissant. En s’aidant de mobiliers, si nécessaire. | Groupe entierConsigne :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 ralentis et je m’arrête en chasse neige entre chaque plot.**Jeu atelier n°2**  Impulsion :je saute par-dessus un objet posé au sol. (je pousse vers le haut)**Jeu atelier n°3**  Rotation : je marche autour du cerceau.**Jeu atelier n°4**  Propulsion :Se déplacer entre les deux lignes de plots, en changeant d’appui à chaque plot**Jeu atelier n°5**  L’équilibre :Je glisse et m’accroupi pour passer le pont.**Activité n°2 : le parcours**Consigne :  1-Je glisse, je m’accroupi et je me relève à chaque ponts*.* 2-Je me déplace entre les deux lignes de plots, en changeant d’appui à chaque plot.3-Je continu seul en marchant autour du 1er cerceau dans le sens des aiguilles d’une montre puis dans l’autre sens dans l’autre cerceau.4-Ensuite je saute au-dessus de l’objet posé au sol.5-Je finis en m’arrêtant en chasse neige entre les plots.**Activité n°3 : jeux du gendarme**Un par un, les enfants se déplacent jusqu’au gendarme, qui leur indique au dernier moment la direction à prendre avec son bras (gauche, droite) pour rejoindre la queue de la file. | 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/ ArrêtGroupe entier (ou 2 groupes 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.Dans la longueur de la piste :Former 3 groupes en file indienne avec un gendarme en face de chaque file.Equilibre / Propulsion / Rotation /  | Aménagement :Plots ou phoques ou adhésif pour délimiter des zones d’activitésUn pont ou 2 phoquescerceauxMobilier pédagogique : chaises, phoques, plots, cerceaux… |
| 15’ | **II – Phase de réinvestissement** **Situation : Jeu des Hérissons**Le renard doit toucher un hérisson et ce dernier devient renard à sa place.Les hérissons doivent se mettre en boule pour ne pas se faire toucher par le renard.Variantes : Imposer un déplacement aux hérissons, rajouter des renards | .Classe entière1 renard pour 5/6 hérissonsEquilibre / 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 affichemarqueur |
| **Bilan de la séance** : |
| 120’ |