|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 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 : 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 rapideADAPTATIONS 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’activitésUn pont ou 2 phoquescerceauxMobilier 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 piedL’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 affichemarqueur |
| **Bilan de la séance** : |
| 120’ |