|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | | | Activité : Glisse - Patinoire | | | | | Séance 8 | |
| 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 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 professeurs.  Se réapproprier l’espace et s’échauffer : en 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 : Je patine en marche avant, je saute, je freine les pieds en parallèles.  **Jeu atelier n°2**  Impulsion : je saute en me retournant d’avant en arrière  **Jeu atelier n°3**  Rotation : je pousse et je pivote sur deux pieds pour faire un demi-tour à droite et à gauche  **Jeu atelier n°4**  Propulsion : Je pousse en arrière jusqu’au plot  **Jeu atelier n°5**  L’équilibre : a 3, sur un aller-retour de largeur patinoire ; le premier pose un slalom, le deuxième le parcours et le troisième le ramasse. On tourne à chaque fois  **Activité n°2 : le parcours**  Consigne :   1-Je fais le slalom et je m’arrête au milieu pour prendre un objet, je finis le slalom et je pose l’objet dans le slalom.  2-Je pousse, et je pivote sur un pied avec le pied droit puis avec le pied gauche.  ??jeu atelier n°3=pivot av./arr. ??  3-Je saute en me retournant d’avant en arrière.  4-Je pousse en arrière jusqu’au plot.  5-Je patine en marche avant, je saute et je freine les deux pieds en parallèles.  **Activité n°3 : jeux du miroir**  **CONSIGNES** : Les enfants sont placés 2 par 2 face à face. L’un est le miroir et l’autre est son reflet dans le miroir.  Ce dernier exécute des gestes simples (danser, se brosser les dents ou les cheveux, se mettre sur un pied, imiter un animal, etc). Alors que l’ami miroir doit imiter celui qui se trouve devant lui. Ensuite, on échange les rôles.  **ADAPTATIONS ET VARIANTES** : Donner un thème (les animaux, les directions, prendre son gouter, miner une comptine…) | | | | | 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 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.  Equilibre / 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 : Gendarmes et voleurs**  **Consigne**  Pour les voleurs : aller chercher des objets dans le camp des gendarmes et les ramener dans votre refuge. Chaque voleur n'a le droit de prendre qu'un seul objet à la fois  Pour les gendarmes : défendre le trésor en reprenant les objets aux voleurs avant que ces derniers atteignent leur refuge. Un voleur touché doit rendre l'objet volé et retourner d'abord dans son camp  **Critères de réussite**  Pour les voleurs : ramener le maximum d'objets dans leur refuge  Pour les gendarmes : empêcher les voleurs de prendre les objets.  Le jeu commence et se termine au coup de sifflet. | | | | | .  La classe est divisée en trois équipes (2 de voleurs et une de gendarmes)  Equilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt  **Mise en place :**  Dans un coin, le camp des gendarmes, (assez grand) avec au milieu une caisse avec des balles ou foulards ou petits objets).  Dans un autre coin, les voleurs ont un refuge. | | | **Matériel :** Plots, foulards, dossards, deux caisses avec des petits objets à l'intérieur  balles ou foulards ou petits objets  3 espaces de refuges : 2 pour les voleurs et 1 pour les gendarmes. |
| 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’ | | | | | | | | | |