|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Domaine : E.P.S. | Activité : Glisse - Patinoire | Séance 9 |
| 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 :* Arrivé 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 : un camarde me pousse en arrière ou je pousse la balustrade pour prendre un peu d’élan, je freine en chasse neige arrière **Jeu atelier n°2**  Impulsion : je saute en me retournant d’avant en arrière à chaque objet**Jeu atelier n°3**  Rotation : je réalise un virage sur un pied : je pousse et je lève le pied intérieur pendant au moins 3 plots.**Jeu atelier n°4**  Propulsion : Je réalise des citrons en marche arrière**Jeu atelier n°5**  L’équilibre : Je zigzag entre les deux plots (prévoir une bonne longueur)**Activité n°2 : le parcours**Consigne : 1-Je zigzag entre les deux plots (prévoir une bonne longueur)2- je réalise un virage sur un pied : je pousse et je lève le pied intérieur pendant au moins 3 plots.3- je saute en me retournant d’avant en arrière à chaque objet.4- Je réalise des citrons en marche arrière5-Je freine en chasse neige arrière en me propulsant à l’aide de la balustrade. **Activité n°3 : jeux le dernier mène**CONSIGNES : 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.ADAPTATIONS ET VARIANTES : Les enfants peuvent se tenir entre eux avec des cerceaux ou crosse, dans ce cas les enfants de la file doivent le faire remonter vers l’avant pendant que le dernier passe premier. | 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/ ArrêtGroupes 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 partir 2 groupes en même temps. Les autres observent.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 : Le ballon prisonnier**But : L’objectif est de faire prisonnier tous les joueurs de l’équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsqu’un joueur de l’équipe adverse le touche avec le ballon, et que le ballon retombe au sol.Le joueur touché rejoint donc la prison qui est située derrière le camp adverse. Il emporte alors le ballon avec lui dans la prison et peut tenter un tir sur l’équipe adverse. S’il touche un joueur, depuis la prison, et que le ballon retombe au sol, il est libéré. Les prisonniers ne peuvent se libérer que lorsqu’il touche un ou plusieurs joueurs adverses.Quand un joueur est touché mais que le ballon ne tombe pas au sol, le joueur n’est pas fait prisonnier. En effet, si un joueur touché ou un de ses coéquipiers maîtrise le ballon avant qu’il ne touche le sol, le joueur reste en jeu. Si un joueur visé arrive à capter le ballon avant qu’il ne touche le sol, le lanceur est fait prisonnierIl est possible de toucher plusieurs joueurs avec le ballon. Dans ce cas tous les joueurs touchés sont fait prisonniers si le ballon n’est pas maitrisé (donc qu’il touche le sol).Si le ballon touche un joueur après avoir rebondit sur le sol, le joueur n’est pas fait prisonnier et reste donc en jeu.Un joueur qui possède le ballon ne peut plus se déplacer tant qu’il ne l’a pas relancer. Il peut par contre effectuer des passes vers n’importe quelle zone du terrain et donc directement vers sa prison. Pour qu’un prisonnier de son équipe se libère, par exemple.Lorsque le ballon sort des limites de jeu ce sont les prisonniers de cette moitié de terrain qui le récupèrent. C’est à eux ensuite de le remettre en jeu.**Comment gagner une partie de balle aux prisonniers :**L’équipe gagnante est celle qui a réussi à mettre tous les joueurs adverses en prison. A savoir que le dernier joueur touché à trois chances pour se délivrer. | délimiter le terrain de jeu : divisé en deux camps, un par équipe. Chaque camp est lui-même divisé en deux parties, une zone libre de jeu et une zone qui est appelée la prison.Les points rouges désignent l’endroit où placer les plots afin de délimiter correctement le terrainTerrain Balle aux prisonniersEquilibre / Propulsion / Rotation / Impulsion/ Arrêt | Plots, ballon |
| 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’ |