|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 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 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/ Arrêt  Groupe 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’activités  Un pont ou 2 phoques  cerceaux  Mobilier 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 entière  1 renard pour 5/6 hérissons  Equilibre / 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 affiche  marqueur |
| **Bilan de la séance** : | | | | | | | | | |
| 120’ | | | | | | | | | |