

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Se déplacer dans différents types d'environnements "

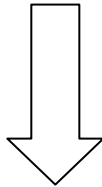
COMPETENCE GENERALE

" Mesurer et apprécier les effets de l'activité "

**CYCLE 2**

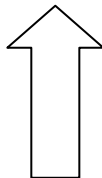
## ***ACTIVITE PATINAGE***

**- Module d'Apprentissage n° 1 -**



### ***OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE***

- **Savoir se déplacer en glissant (roulant), s'équilibrer, changer de direction, accélérer, ralentir, s'arrêter**
- **Identifier ce que l'on sait faire**
- **Respecter les consignes de sécurité**



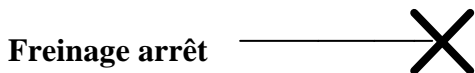
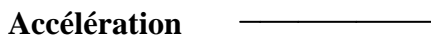
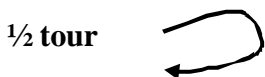
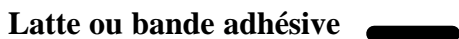
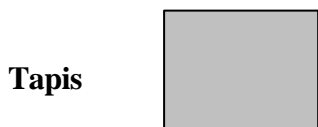
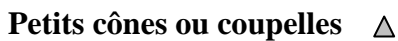
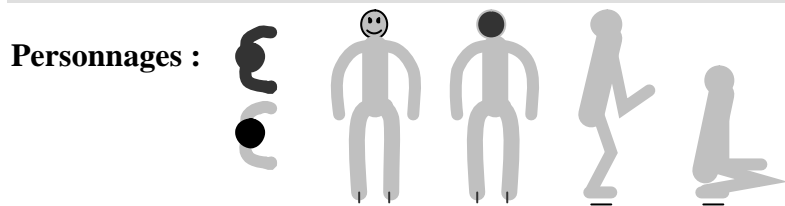
### ***LANGAGE OUTIL***

- *Expliciter ses réussites et ses difficultés*
- *Construire les règles de fonctionnement (sécurité)*

***INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE***

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p align="center"><b>Entrée en activité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Découvrir les espaces et connaître le matériel utilisé.</li> <li>➤ Se confronter aux différentes sensations provoquées par le déplacement en glissant (roulant).</li> <li>➤ Découvrir les règles de sécurité et le fonctionnement.</li> <li>➤ Préparer la situation de référence initiale.</li> </ul>	<p>1 - "Le vestiaire" - page 4</p> <p>2 - "Longe barrière" - page 5</p> <p>3 - Pousse cône - page 6</p> <p>4 - "Le petit train" - page 7</p> <p>5 - "Les transporteurs" page 8</p> <p>6 - "Parcours en zone" - page 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Selon le niveau ou l'âge, on utilisera tout ou partie des situations d'entrée.</li> <li>➤ L'utilisation d'un cône, d'une chaise comme point d'appui fonctionne mieux sur la glace qu'en rollers.</li> <li>➤ Plus les enfants sont jeunes ou débutants, plus le train est court.</li> <li>➤ Les parcours en zone sont difficiles à mettre en place sur la glace. Garder le principe pour introduire les ateliers de la SRI</li> </ul>
<p><b>Situation de référence initiale</b></p> <p>Répertorier les problèmes Etablir un bilan permettant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à l'élève de donner du sens à ses apprentissages à venir</li> <li>- au maître de repérer les réussites et les échecs pour construire des situations d'apprentissage adaptées</li> </ul>	<p align="center">"Qu'est ce que je sais faire ?" pages 10, 11 et 12</p>	<p align="center">Envisager 2 séances pour la SRI</p>
<p><b>Situations d'apprentissage</b></p> <p>Construire des habiletés permettant:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ de mieux glisser</li> <li>➤ de mieux s'équilibrer</li> <li>➤ de mieux se propulser : accélérer, ralentir, freiner</li> <li>➤ de réaliser le ½ tour, la marche arrière</li> </ul>	<p>1 - "La course d'attelage" page 13</p> <p>2 - La plus grande distance page 14</p> <p>3 - "La chenille" - page 15</p> <p>4 - "Le filet du pêcheur" page 16</p> <p>5 - "Les traîneaux" - page 17</p> <p>6 - "Course d'obstacle" - page 18</p> <p>7 - "Coupe jarret" - page 19</p> <p>8 - "1,2,3...soleil !" - page 20</p> <p>9 - "La queue du loup" - page 21</p> <p>10 - "L'épervier" - page 22</p> <p>11 - "Le bérêt" - page 23</p> <p>12 - "Invitations" - page 24</p> <p>13 - "Les petites autos" - page 25</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Très rapidement, on envisagera le déplacement arrière dans les différentes situations proposées.</li> <li>- Utiliser un cône, chaise ou crosse pour aider à l'équilibration.</li> <li>- La compétence générale (mesurer et apprécier les effets de l'activité) est abordée pour chaque situation d'apprentissage :</li> <li>- pendant l'activité par une observation de l'efficacité des différentes solutions proposées par les élèves et des essais ou entraînements ;</li> <li>- après l'activité par un retour sur les solutions individuelles les plus efficaces et leur description (schémas, textes, photos)</li> </ul>
<p><b>Situation de référence finale</b></p>	<p align="center">"Qu'est ce que j'ai appris ?" "Qu'est ce qui me reste à faire ?" pages 26, 27 et 28</p>	

Matériel utilisé et schémas conventionnels



# "Le vestiaire"

## Phase d'ENTREE

"S'équiper seul en tenant compte des règles de sécurité."

**BUT :** Mettre seul et correctement ses patins, son casque, ses genouillères, coudières.

### AVANT LA SEANCE, en classe :

Présentation des patins et des différents accessoires de sécurité.

Identifier avec les enfants le rôle de chaque accessoire et le risque encouru en cas d'oubli ou de mauvais positionnement.

Fixer avec les élèves les règles : - de fixation des patins et accessoires (le casque doit être suffisamment serré pour ne pas tourner autour du crâne).

- de pose et de retrait des accessoires : on enfile les patins en dernier et on les enlève en premier.

Entraînement à la pose et au retrait des accessoires dans l'ordre et avec les critères établis.

Chronométrages éventuels.

### MATERIEL :

Patins, casques et éventuellement genouillères, coudières.

Fiche d'aide et de contrôle.

**DISPOSITIF :** Les enfants sont répartis deux par deux.

Ils disposent d'une fiche récapitulative des règles d'équipement établie auparavant en classe, à utiliser lors de chaque séance d'entrée.

I

### CONSIGNES :

- "Vous vous équipez en vous contrôlant mutuellement, puis vous notez sur la fiche le temps mis à vous équiper correctement, puis à déposer le matériel et vous habiller en fin de séance"

### APRES LA SEANCE :

En classe, reprise des difficultés rencontrées par les élèves.

Evaluation du gain de temps individuel et collectif pour l'équipement ou la dépose du matériel.

### ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Chaque élève s'équipe seul et valide lui même la pose.
- Course de vitesse d'équipement.

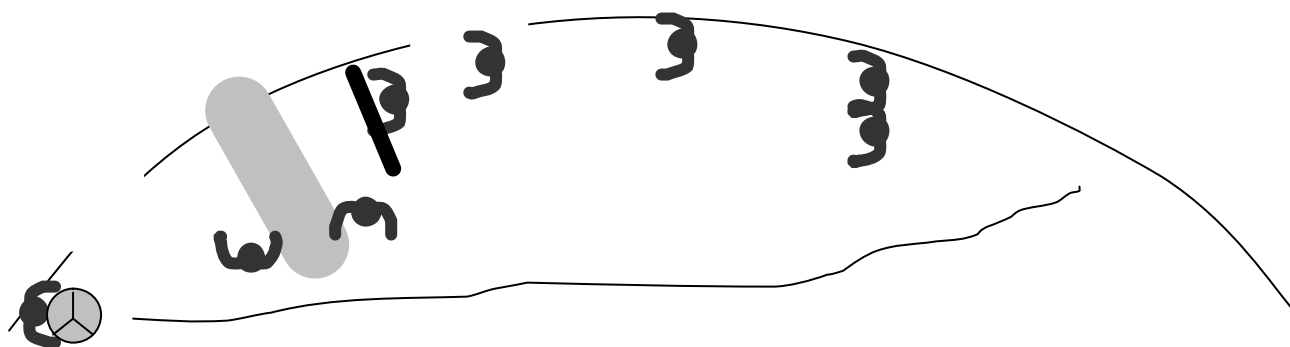
# "Longe barrière"

## Phase d'ENTREE

"Se déplacer en utilisant un appui stable."

**BUT :** Se déplacer en tenant la barrière.

**DISPOSITIF :** Une zone matérialisée le long de la barrière  
 Une réserve de bornes ou cônes à l'arrivée de cette zone  
 Un adulte se tient à proximité pour aider les élèves à se relever.



## CONSIGNES

- "Vous vous placez le long de la barrière que vous tenez, puis vous vous déplacez en la longeant sur la distance prévue" – "Vous prenez ensuite un cône, une borne et vous revenez au départ en vous appuyant sur la borne"

## ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Tenir la barrière avec une seule main.
- Marche avant et au signal, marche arrière.
- Tenir la main d'un camarade qui lui, s'appuie sur la barrière.
- Placer des zones interdites plus ou moins longues sur la barrière : on ne doit pas la toucher.
- Passer par dessus une latte.
- Contourner un banc.
- Avancer en tenant une ou deux cordes tendues.

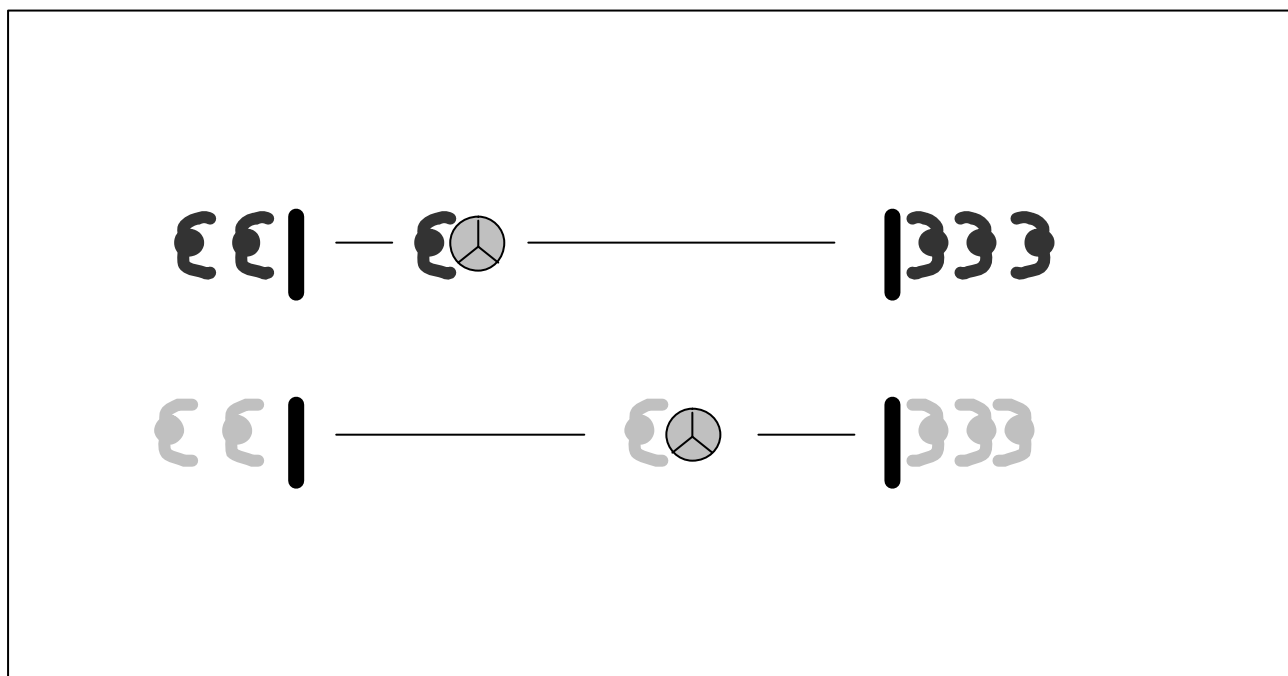
# "Pousse cône"

## Phase d'ENTREE

"Se déplacer en prenant appui sur un objet."

**BUT :** Participer à un relais en poussant un cône.

**DISPOSITIF :** Les élèves sont répartis en équipes, réparties en 2 sous groupes  
Chaque équipe dispose d'un grand cône de chantier.  
Délimiter un espace de 5 mètres à franchir



### CONSIGNES

- "Au signal, le premier de chaque colonne pousse le cône devant soi pour l'apporter le plus vite possible à son coéquipier situé en face" – "Quand le cône a franchi la ligne, le suivant fait le trajet en sens inverse et ainsi de suite" – "Quand tous les équipiers ont fait leur parcours le relais est terminé"

### ADAPTATIONS et VARIANTES :

- Varier la longueur du trajet.
- Faire un trajet aller et retour.
- Remplacer le cône par une crosse ou un bâton.
- Faire le trajet sans objet.
- Proposer un itinéraire sinueux (slalom).
- Déplacer un petit palet avec une crosse ou un petit anneau avec un bâton.

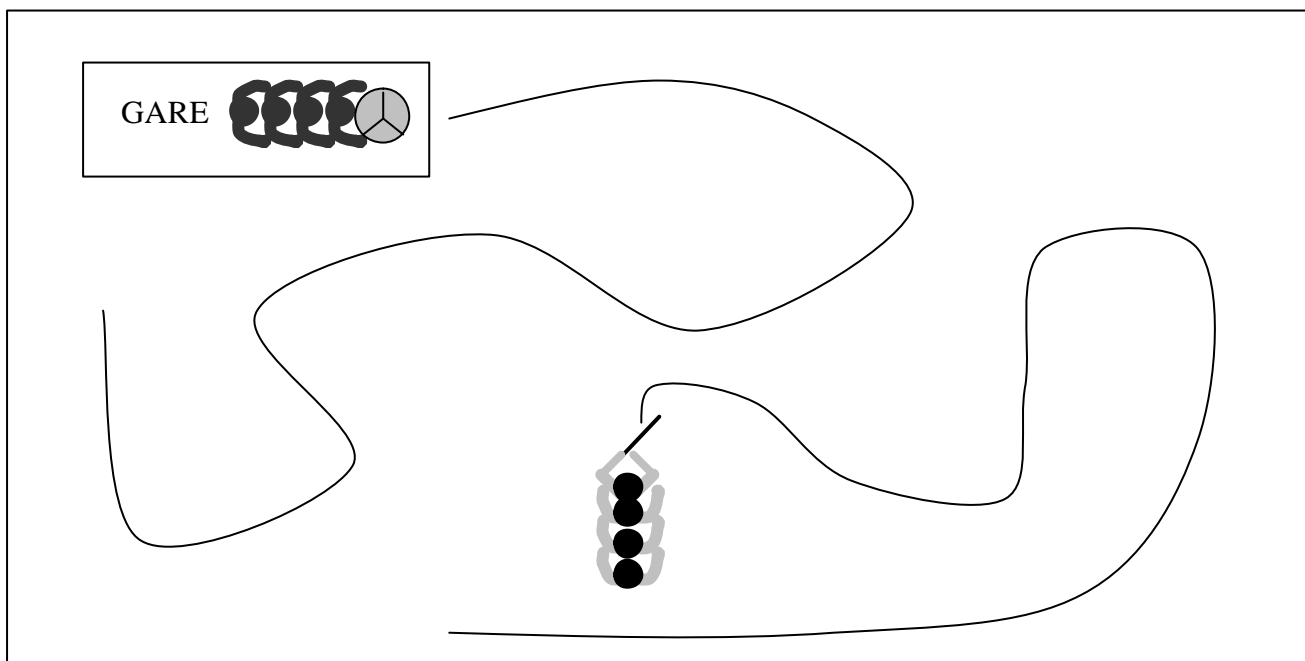
# "Le petit train"

## Phase d'ENTREE

"Tirer ou se laisser tirer en glissant (roulant)"

**BUT :** Se laisser tirer sans lâcher la file.

**DISPOSITIF :** Groupes de 2, 3, ou 4, qui se placent en file indienne  
Placer des cônes représentant les gares de chaque groupe



## CONSIGNES

- "Vous partez de votre gare en vous tenant par la taille, vous vous déplacez librement sur la patinoire, sans jamais vous lâcher, puis vous revenez à la gare" – "A chaque passage à la gare, vous changez de locomotive, celui qui était locomotive devenant dernier wagon"

## ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- Le premier peut s'appuyer sur un cône ou une crose.
- Un parcours peut être imposé.
- Les équipes peuvent se faire la course.

# "Les transporteurs"

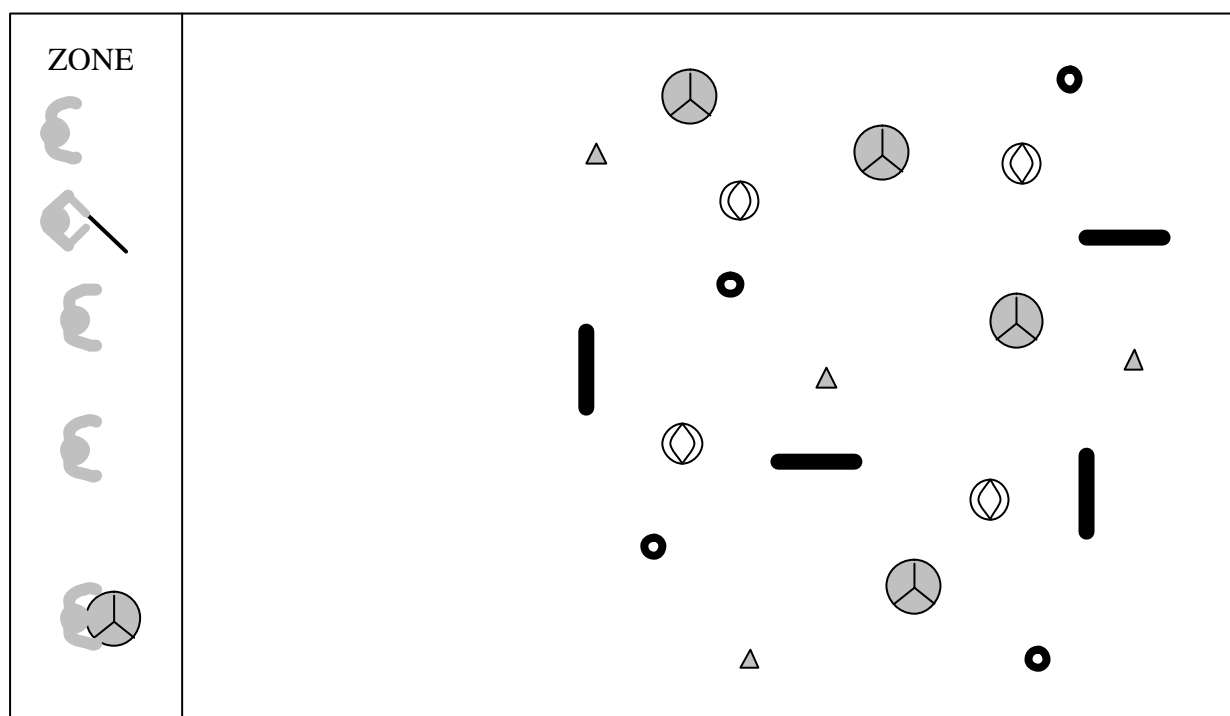
## Phase d'ENTREE

"Se déplacer en glissant (roulant)".

**BUT :** Rapporter des objets dans la zone de départ.

**DISPOSITIF :** Des objets, petits ou gros, sont disposés sur le terrain.

Des aides possibles pour les élèves en difficulté : cône ou canne de hockey de soutien



## CONSIGNES

- "Au signal, vous cherchez un objet que vous ramenez dans votre zone de départ, puis vous allez en chercher un autre" – "Le jeu est terminé quand tous les objets ont été ramenés dans la zone"

## ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- Certains élèves peuvent s'aider d'un grand cône ou d'une crosse.
- Les objets peuvent être des gros cônes à pousser.
- Les élèves peuvent rapporter plusieurs objets à la fois.
- Chaque élève peut être muni d'une crosse ou d'un bâton et ramène un palet ou un anneau.



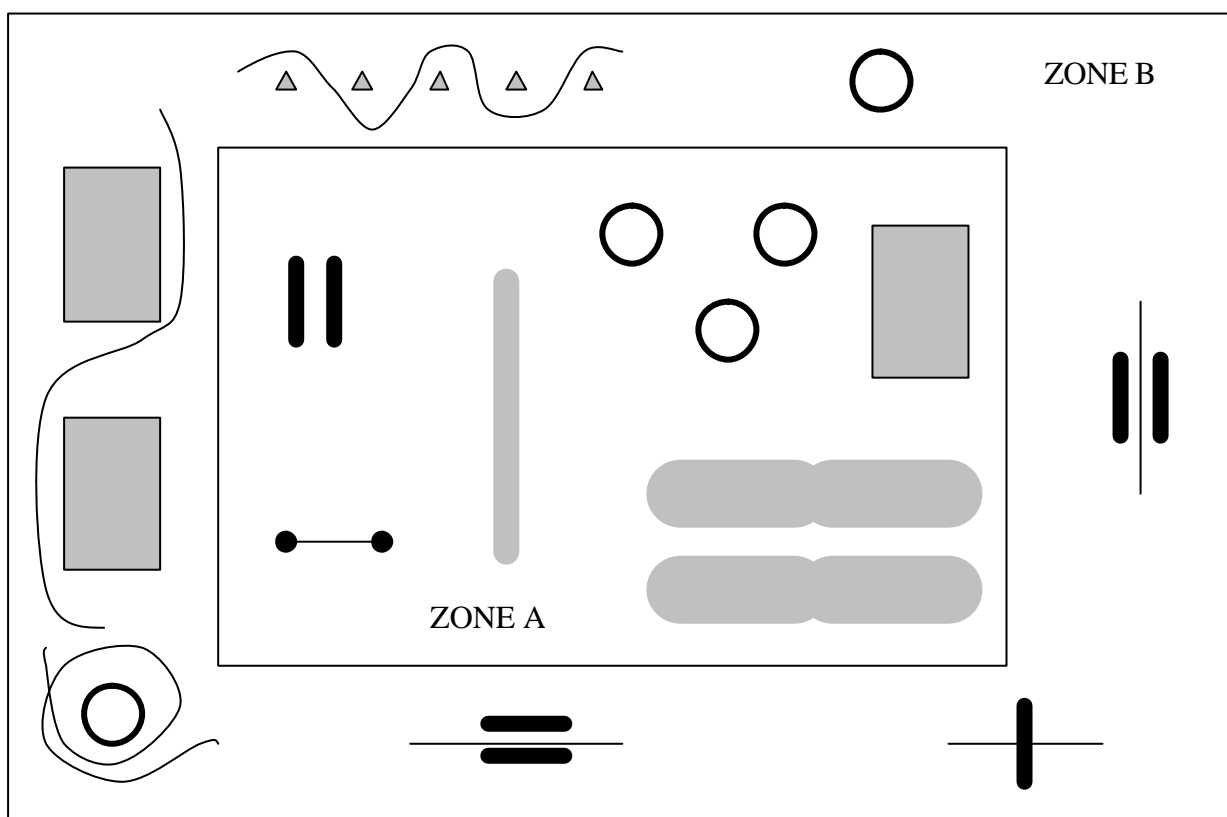
# "Le parcours en zone"

## Phase d'ENTREE

"Se déplacer sur un parcours avec des obstacles"

**BUT :** Découvrir les problèmes posés dans un parcours en patins.

**DISPOSITIF :** L'espace est divisé en deux zones : une zone A intérieure pour les élèves moins débrouillés et une zone B extérieure pour les élèves débrouillés  
Poutres, lattes, plinth, cerceaux, tapis, poteaux, élastiques, chaises, cônes.



### CONSIGNES

- Aux moins débrouillés : "Vous vous déplacez librement, en utilisant ou non une aide matérielle, dans la zone A en évitant ou en franchissant les obstacles" – "Vous chercher différentes manières possibles de vous déplacer ou de franchir les obstacles"
- Aux débrouillés : "Vous effectuez le parcours de la zone B qui vous impose de sauter, de transporter des objets, de tourner, de faire marche arrière, ..., mais en respectant le sens imposé"

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

En fonction des réponses des enfants, complexifier le dispositif pour les faire aller en arrière, s'arrêter, sauter

### Situation de REFERENCE INITIALE

« Qu'est ce que je sais faire ? »

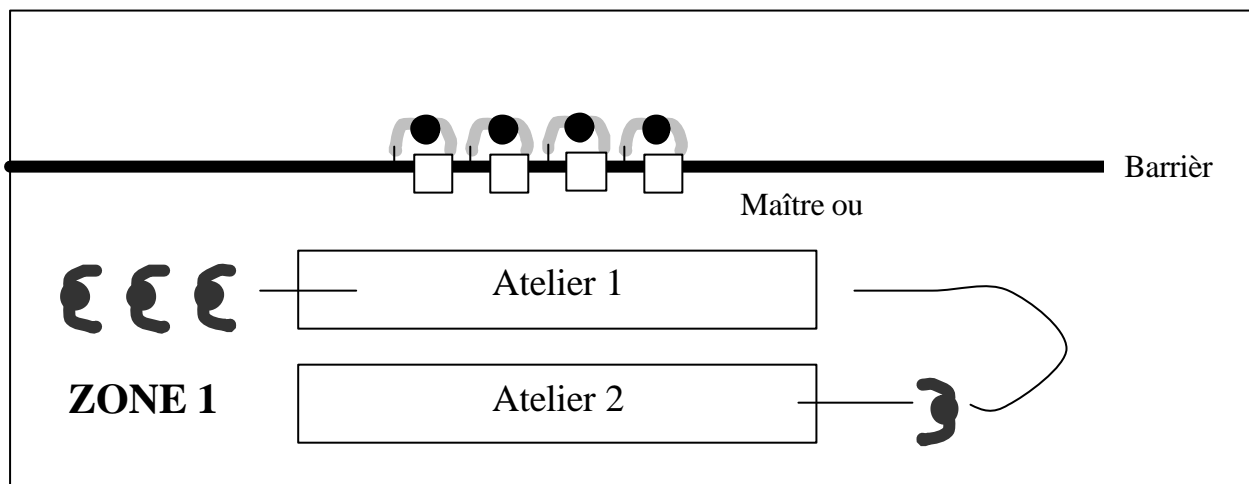
**BUT :** Réaliser les 6 actions différentes (et les classer par niveau de pratique).

**DISPOSITIF :** Les élèves sont en doublette : un patineur et un observateur.

Les doublettes sont réparties sur 3 zones de 2 ateliers chacune.

Le maître (ou accompagnateur) vérifie, avec les observateurs, les niveaux de réussite sur une zone.

Les élèves passent chacun leur tour sur la partie observée. Ensuite, ils changent de rôle.



Voir la description des actions sur la fiche élève.

#### CONSIGNES :

- "Avant la séance, tu lis la fiche des actions à réaliser et tu te mets en doublette avec un camarade.
- "Pendant la séance, tu effectues trois fois les actions pendant que ton camarade t'observe" – "Puis, tu prends sa place pour l'observer et remplir sa fiche"

#### CRITERES DE REUSSITE :

- Pour valider un atelier, il faut réussir les actions 2 fois sur 3.

#### ADAPTATION :

- utilisation d'un cône ou d'une crosse.

**Description des actions**

	<b>ATELIER</b>	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>
<b>1</b>	<b>Se propulser en avant</b>	Marcher sans glisser.	Patine en glissant.
<b>2</b>	<b>Glisser en avant</b> (avec de l'élan à partir d'un plan incliné ou en se faisant pousser).	Glisse en avant sur 2 patins sans chuter sur une distance de 5 mètres.	Glisse en avant sur 1 patin sans chuter sur une distance de 5 mètres.
<b>3</b>	<b>S'accroupir et se relever</b>	Passe sous un pont à hauteur de poitrine.	Ramasse 2 objets espacés de 3 mètres en se relevant entre et sans s'arrêter.
<b>4</b>	<b>Changer ses appuis</b>	Passe une fois les pieds alternativement de l'autre côté d'une ligne au sol.	Franchit 4 fois de suite la ligne sur 10 mètres.
<b>5</b>	<b>Slalomer</b> (4 plots espacés de 1,50 m)	Slalome en marchant.	Slalome sans marcher.
<b>6</b>	<b>S'arrêter sur un obstacle visuel</b>	Stoppe sur une grande distance (3 mètres). Le ralentissement est progressif.	Stoppe rapidement (- de 1 mètre).

**FICHE ELEVE**

ELEVE : ..... OBSERVATEUR : ..... Date : .....

Pour chaque atelier, entourer crosse ou cône si l'élève en utilise.

ATELIER 1 (Crosse – Cône) ATELIER 2 (Crosse – Cône) ATELIER 3 (Crosse – Cône)

0	1	2

0	1	2

0	1	2

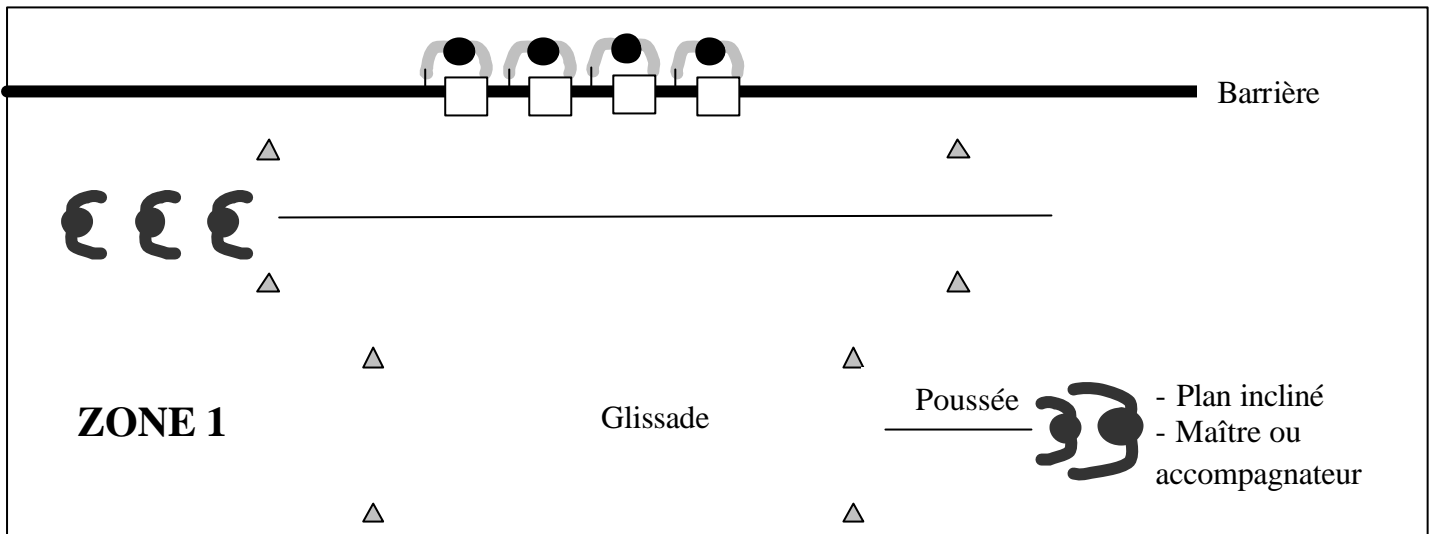
ATELIER 4 (Crosse – Cône) ATELIER 5 (Crosse – Cône) ATELIER 6 (Crosse – Cône)

0	1	2

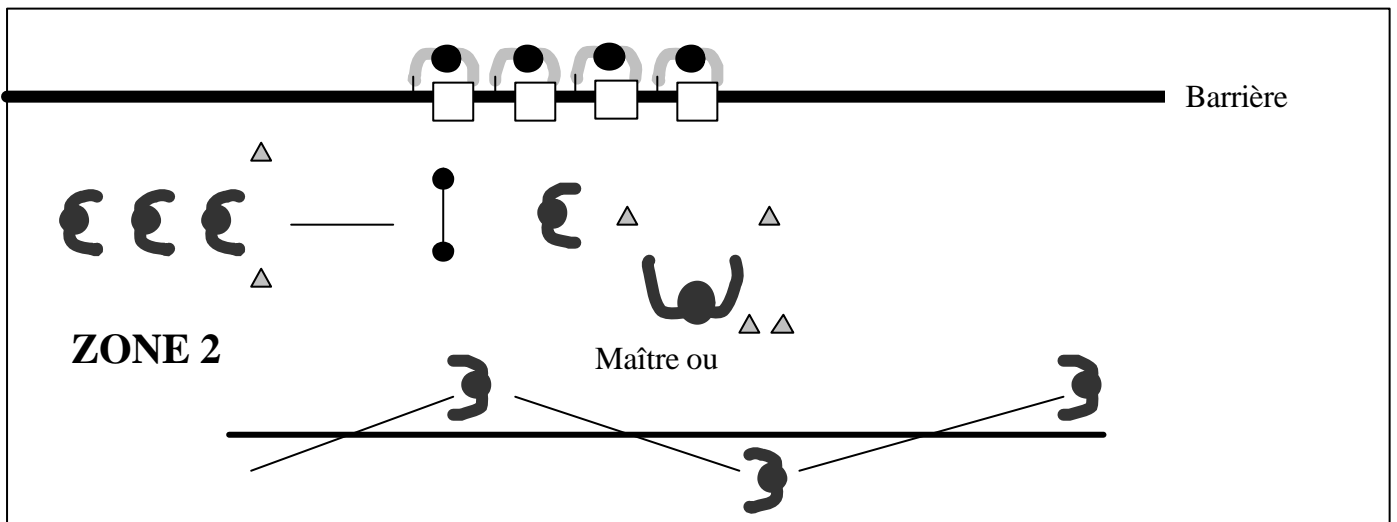
0	1	2

0	1	2

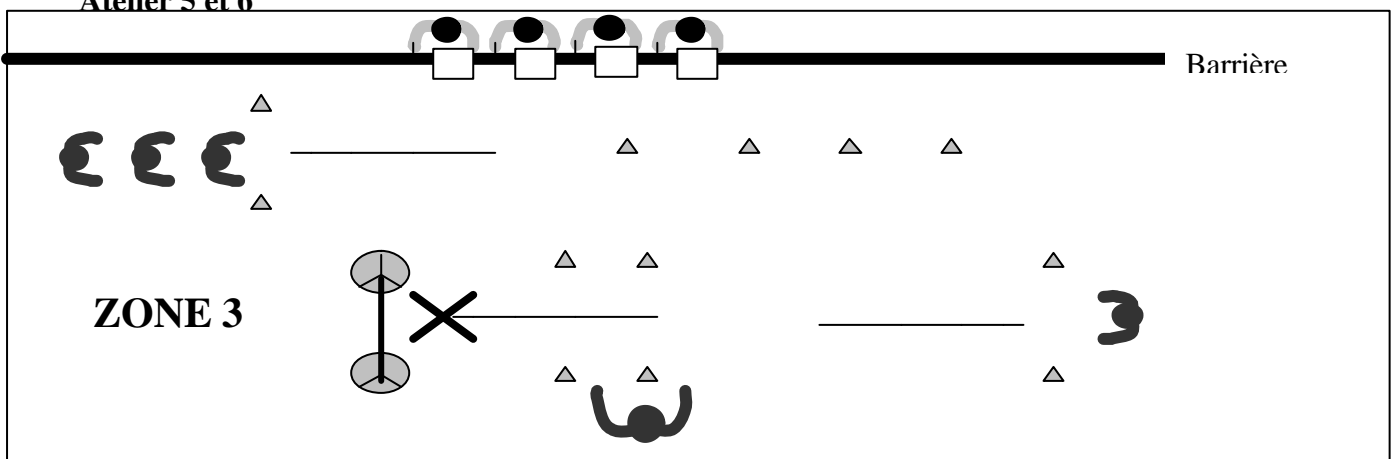
Atelier 1 et 2



Atelier 3 et 4



Atelier 5 et 6



# "La course d'attelage"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Glisser à grande vitesse."

**BUT :** Se laisser tirer en prenant de la vitesse.

**DISPOSITIF :** Les enfants sont par deux, l'un devant l'autre avec un cerceau autour du ventre. Le deuxième, se laisse tirer en tenant le cerceau devant lui.



### CONSIGNES :

- Au cheval : "Tu passes le cerceau autour de son ventre et tu tires ton cavalier le plus vite possible.
- Au cavalier : "Tu dois te laisser tirer sans bouger les pieds pour avancer"

Les attelages font la course puis changent de rôle.

### CRITERES DE REUSSITE :

- Comptabiliser le nombre de courses gagnées.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- Le cheval peut utiliser un cône ou une crosse
- varier la position du cocher (accroupi ...)
- imposer un circuit
- relais navette
- dispositif de rencontre avec montée-descente (vainqueur-perdant).

# "La plus grande glissade"

## Situation d'APPRENTISSAGE

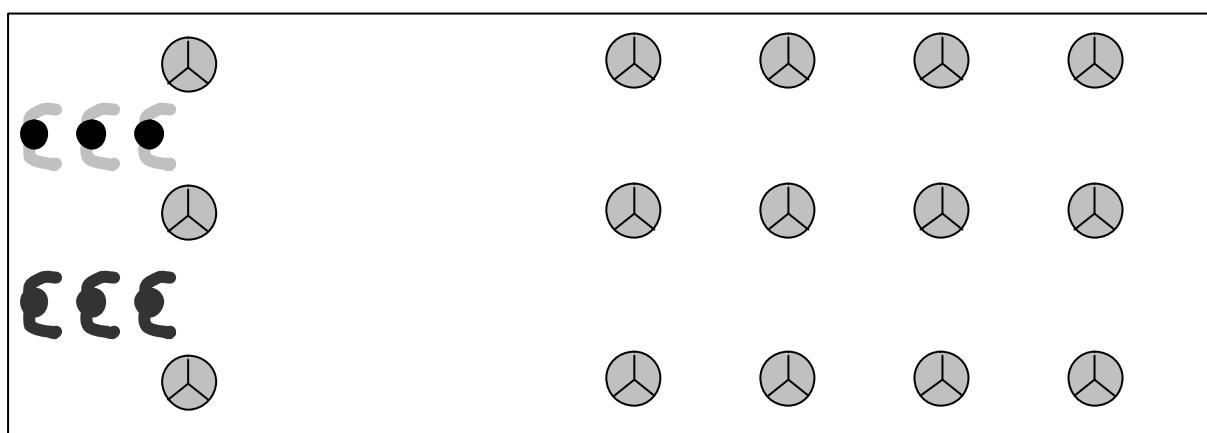
"Glisser (rouler) loin."

**BUT :** Aller le plus loin possible en glissant (roulant) avec élan.

**DISPOSITIF :** Les enfants sont répartis en plusieurs colonnes sur une ligne de départ.

Une autre ligne de limite d'élan est matérialisée à 5, 6 ou 7 mètres.

Suivent des repères espacés de 3, 4 ou 5 mètres.



### CONSIGNES :

- "Vous prenez de l'élan jusqu'à la première ligne, puis vous vous laissez glisser (rouler) le plus loin possible sans bouger les jambes en comptant les lignes franchies."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Compter les lignes franchies

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- varier la position en glissement (accroupi, sur une jambe...)
- compétition en comptabilisant les scores d'une équipe
- raccourcir la zone d'élan

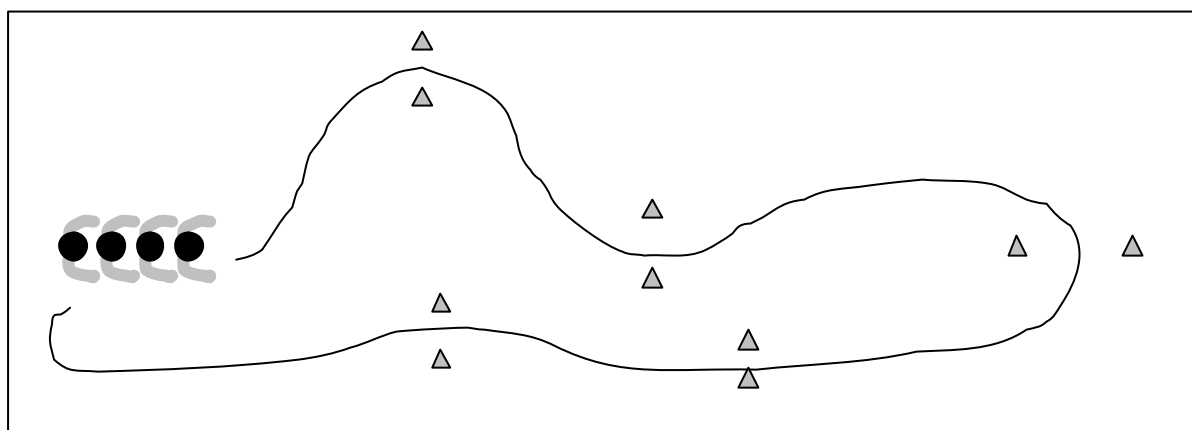
# "La chenille"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Se déplacer en suivant quelqu'un"

**BUT :** Conduire ou suivre la file de patineurs sans la casser.

**DISPOSITIF :** Groupes de 4 à 6 patineurs, les uns derrière les autres, se tenant par les épaules ou la taille.  
Circuit imposé délimité par des cônes.



### CONSIGNES :

- Le guide emmène la chenille sur le parcours. La chenille ne doit pas se casser. De retour au départ, le premier passe le dernier et la chenille repart pour un tour de circuit.

### CRITERES DE REUSSITE :

- La chenille ne se casse pas.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

Le guide :

- le guide est à pied (rollers) ou est un patineur expert
- le guide pousse un objet
- la file change de guide au signal (l'ancien guide se laisse remonter pour s'accrocher à l'arrière de la file)

La chenille :

- les patineurs se tiennent par un cerceau passé autour de la taille (course d'attelage)
- les patineurs se tiennent par une corde
- la chenille avec le plus grand nombre de patineurs
- le parcours peut être imposé, avec des arrêts et des retournements (le dernier devient guide)
- relais navettes

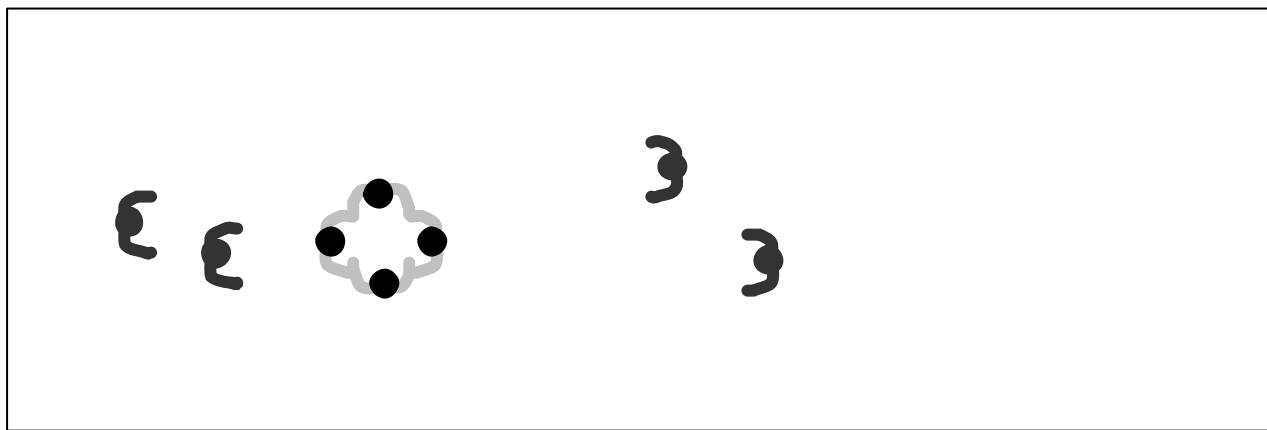
# "Le filet du pêcheur"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"S'accroupir en glissant (roulant)."

**BUT :** Passer sous le filet sans se faire prendre.

**DISPOSITIF :** La classe est divisée en deux groupes : un petit groupe( 4 élèves) qui forme une ronde, c'est le filet du pêcheur. L'autre groupe est composé de poissons qui évoluent autour du filet.



### CONSIGNES :

- "Vous (le filet) décidez d'un mot clef choisi dans une comptine, une poésie, une chanson ou une suite de nombres." – "Vous levez les bras à l'horizontale lorsque vous récitez la comptine pendant que les poissons passent et repassent entre les mailles." – "Au mot clef, vous baissez les bras et les poissons prisonniers viennent agrandir le filet."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Compter le nombre de fois où on passe sous le filet sans se faire prendre.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :



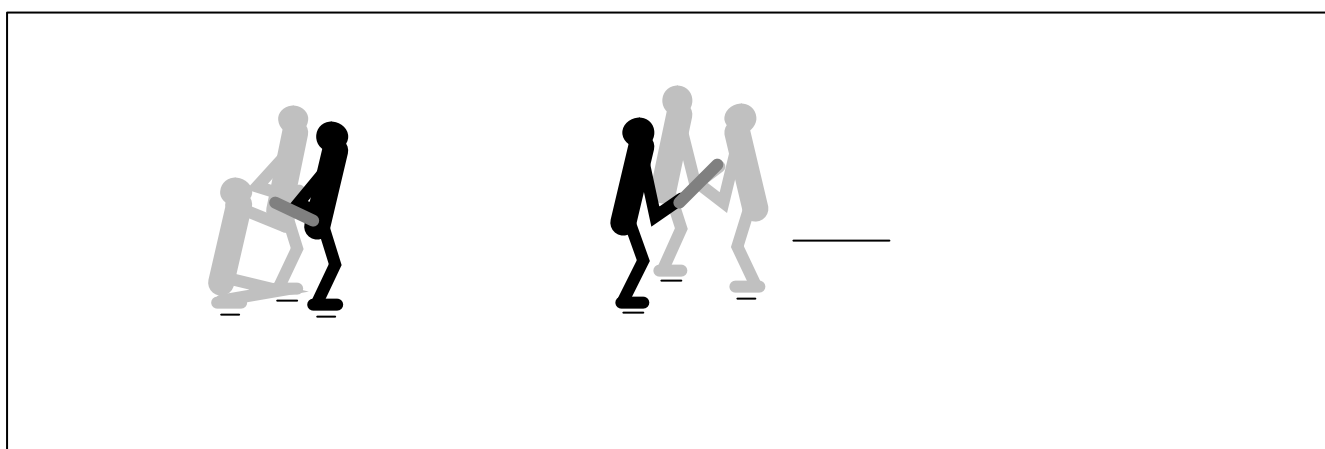
# "Les traineaux"

## Situation d'APPRENTISSAGE

*Expérimenter d'autres équilibres.*

**BUT :** se laisser tirer en essayant de réaliser des figures.

**DISPOSITIF :** Par groupes de 3, deux enfants moteurs se déplacent en tenant entre eux un bâton ou une crosse auquel est accroché un enfant en remorque. Les trois enfants passent en remorque à tour de rôle.



### CONSIGNES :

- "Tu te laisses tirer en prenant les positions suivantes pendant au moins trois secondes:
  - sur un pied jambe libre en avant
  - sur un pied jambe libre en arrière
  - debout
  - accroupi
  - en arrière
  - retournement
  - ..."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Chaque patineur arrive à enchaîner toutes les figures annoncées trois fois de suite.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- nombre et choix des figures
- tenue par les mains
- tenue par une corde

# "Course d'obstacle"

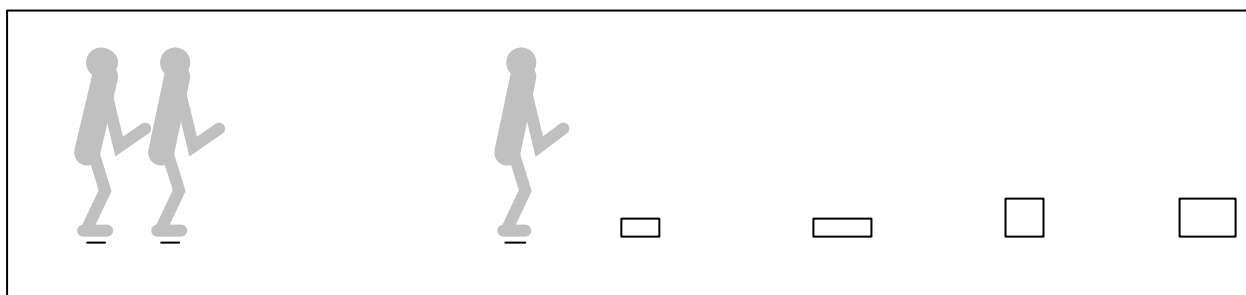
## Situation d'APPRENTISSAGE

"S'équilibrer en franchissant des obstacles".

**BUT :** Suivre un itinéraire et enjamber ou sauter des obstacles.

**DISPOSITIF :** Les enfants sont répartis en plusieurs 3 ateliers :

- atelier boîtes (boîtes à chaussures de différentes tailles)
- atelier lattes (espacées de 10, 20 ou 30cm)
- atelier haies (hautes de 10, 20 ou 30 cm)



### CONSIGNES :

- "Vous devez effectuer le parcours proposé à tour de rôle, en essayant d'enjamber ou sauter par dessus les obstacles sans les toucher."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas toucher les obstacles.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- Modifier le nombre, la hauteur, la largeur et l'espace entre les obstacles.
- Courses entre équipes, relais navette.
- Parcours complet (multi-obstacles).
- Sauter (sans rupture de vitesse).

# "Coupe jarret"

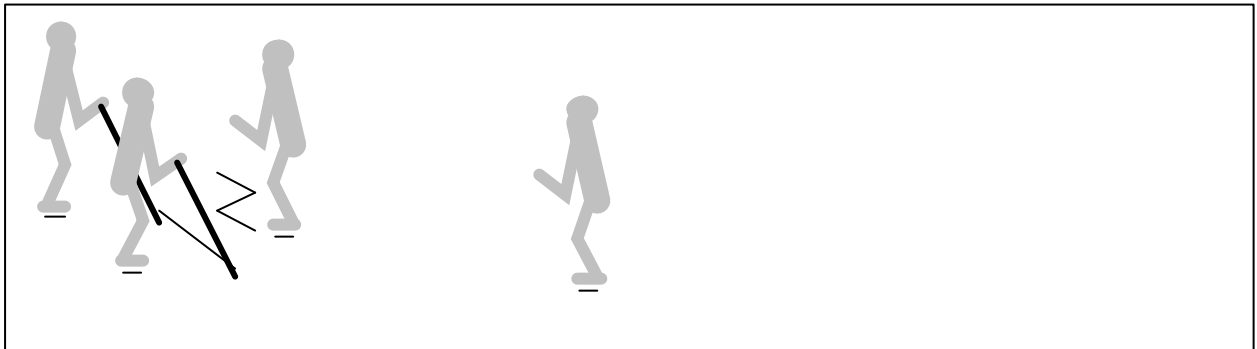
## Situation d'APPRENTISSAGE

"S'équilibrer en sautant".

**BUT :** Eviter l'élastique en sautant.

**DISPOSITIF :** Les enfants se déplacent librement dans un zone.

Deux enfants "coupe jarret" tiennent chacun un bâton ou une crosse reliés par un élastique de trois mètres de long. Ils se déplacent dans la zone à la rencontre des patineurs.



### CONSIGNES :

- "Vous devez passer le "coupe jarret" en sautant au moins une fois par dessus l'élastique."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Compter le nombre de fois ou on saute par dessus l'élastique sans tomber.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- Le "coupe jarret" est à pied
- la hauteur de l'élastique
- la vitesse du "coupe jarret"

# "1,2,3,soleil!"

## Situation d'APPRENTISSAGE

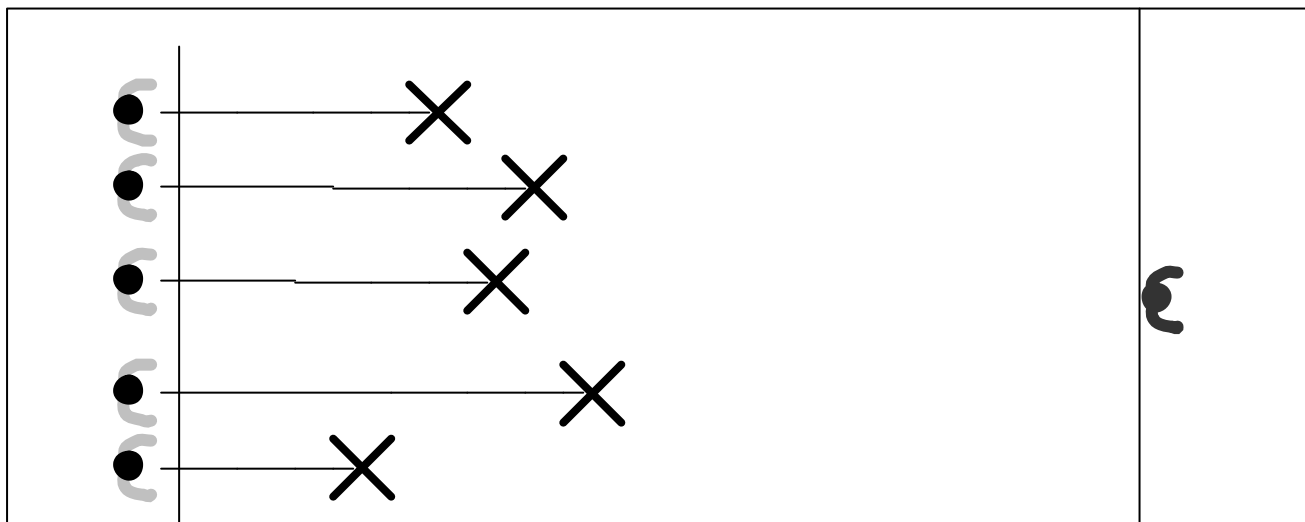
"S'arrêter rapidement."

**BUT :** Atteindre la ligne d'arrivée en s'arrêtant au signal "soleil".

**DISPOSITIF :** Les enfants sont tous dans une zone de départ.

Une zone d'arrivée est distante d'environ 20 mètres.

Un meneur (maître ou parent) compte lentement "1,2,3 soleil !" le dos aux autres patineurs.



### CONSIGNES :

- "Vous devez vous avancer vers la zone d'arrivée, lorsque le meneur a le dos tourné et dit 1 2 3 soleil" – "Mais, lorsque le meneur se retourne après "soleil", vous devez être arrêtés. Si vous avancez encore, le meneur vous désigne et vous retournez à la hauteur du dernier patineur."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Franchir la ligne d'arrivée sans se faire "prendre" par le meneur.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- utilisation d'un cône ou d'une crosse pour les patineurs
- varier les positions d'arrêt

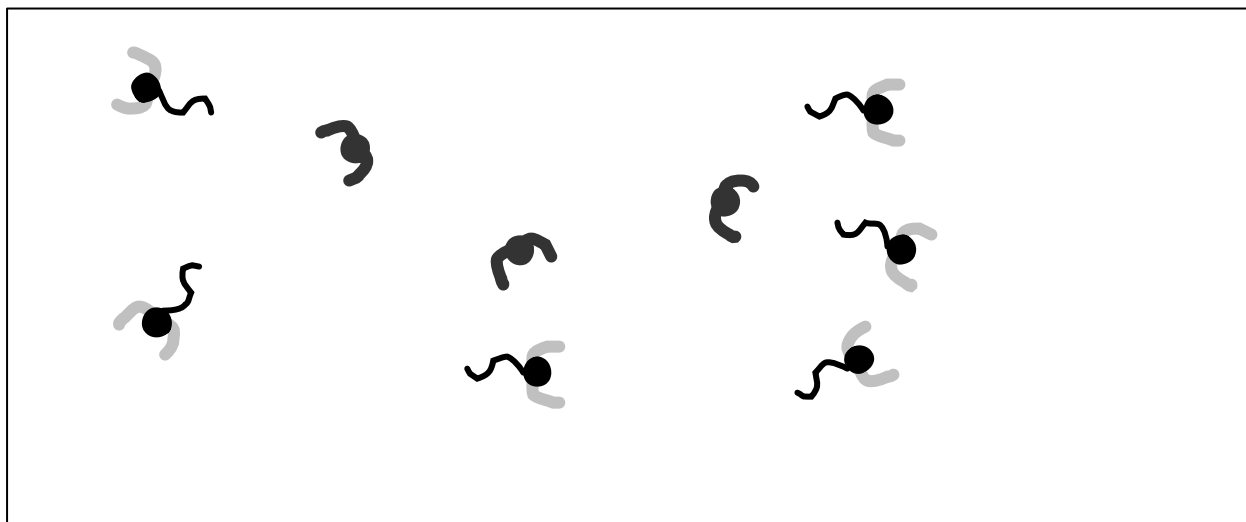
# "La queue du loup"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Accélérer."

**BUT :** Décrocher les foulards des joueurs de l'équipe adverse.  
Ne pas se laisser prendre son foulard.

**DISPOSITIF :** Deux équipes. 1/3 des élèves sont chasseurs et 2/3 ont un foulard accroché derrière le pantalon.



### CONSIGNES :

- Aux CHASSEURS : "Vous devez décrocher les foulards et les rapporter dans une caisse."

Lorsqu'il n'y a plus de foulards à décrocher, on change de chasseurs.

### CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à décrocher un foulard

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- utilisation de crosses ou cônes
- jouer en doublette ou chaque chasseur a un foulard à récupérer.

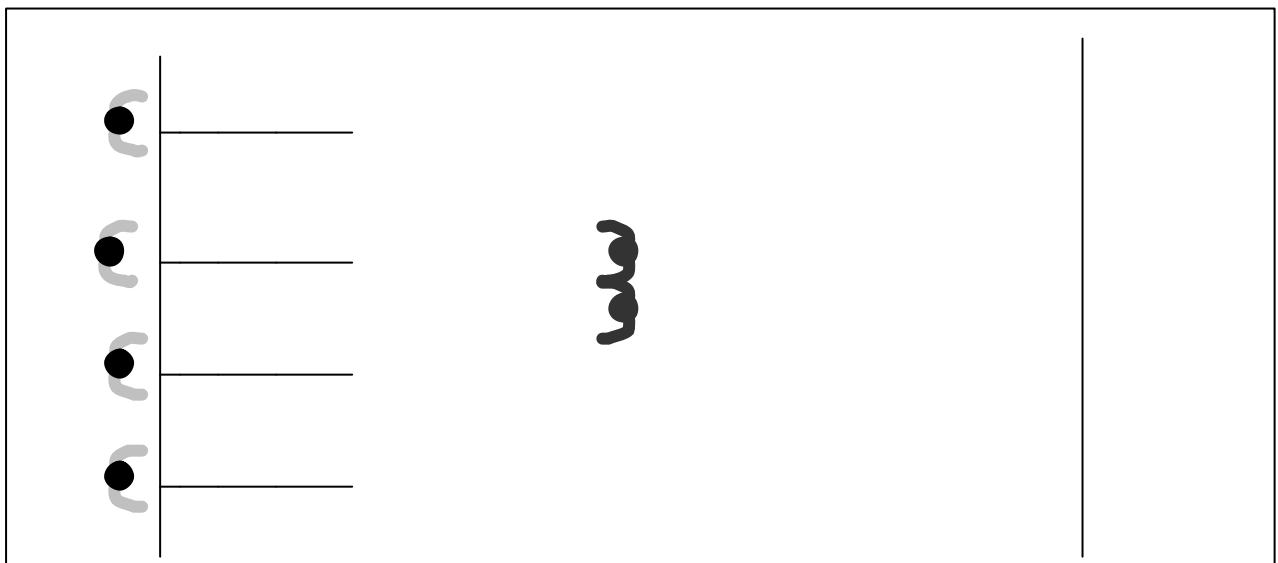
# "L'épervier"

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Accélérer."

**BUT :** Rejoindre le camp adverse sans se faire prendre par l'épervier.

**DISPOSITIF :** Une zone de départ et une zone d'arrivée. Un enfant "épervier".



### CONSIGNES :

- "Au signal de l'épervier, vous rejoignez la zone d'arrivée en essayant de ne pas vous faire toucher par l'épervier. Si vous êtes touché, vous devenez "épervier" et donnez la main aux autres."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas se faire prendre.

### VARIANTES :

- les éperviers ne se donnent pas la main

# "Le béret"

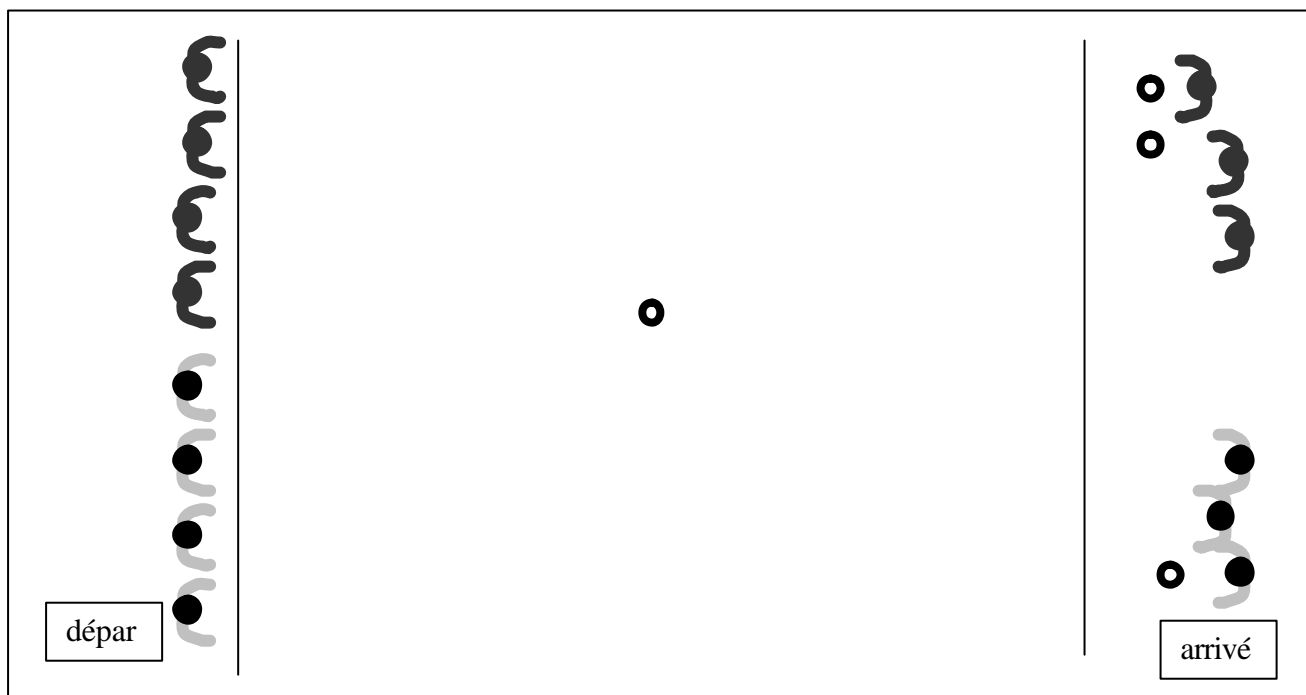
## Situation d'APPRENTISSAGE

*Accélérer et patiner à grande vitesse.*

**BUT :** Aller chercher un objet au signal, et le ramener sans se faire toucher par un camarade.

**DISPOSITIF :** Deux équipes côtes à côtes.

Deux lignes (départ et arrivée) espacées de 10 à 20 mètres et une zone centrale avec un "béret".



### CONSIGNES :

- "Dans chaque équipe, vous vous donnez des numéros en partant de 1." – "A l'appel de votre numéro, vous partez le plus vite possible ramasser le "béret" et le porter dans la zone d'arrivée."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ramasser l'objet le premier.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- l'arrivée située en face du départ (pas de demi tour)
- utilisation de crosses et palets ou bâtons et anneaux

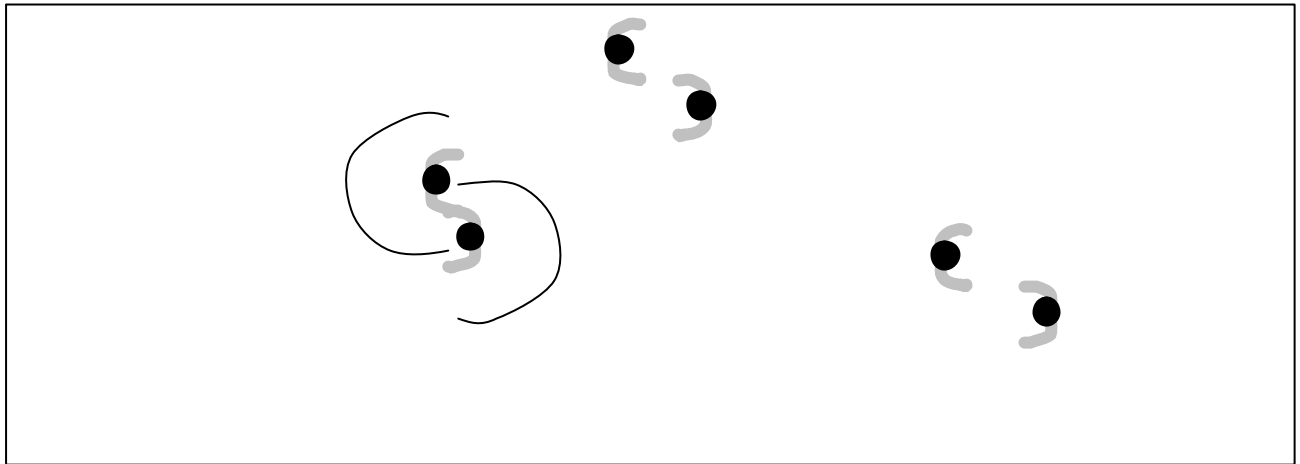
# "Invitations"

## Situation d'APPRENTISSAGE

*Tourner à deux.*

**BUT :** Tourner bras dessus bras dessous.

**DISPOSITIF :** Tous les joueurs patinent en ordre dispersé.



### CONSIGNES :

- "Si vous vous rencontrez, vous vous attrapez par le bras droit et faites un tour complet. Ensuite, vous vous séparez."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Faire un tour complet uniquement avec l'élan (sans patiner).
- 

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- musique adaptée (folklore)
- on ne peut pas prendre deux fois le même partenaire



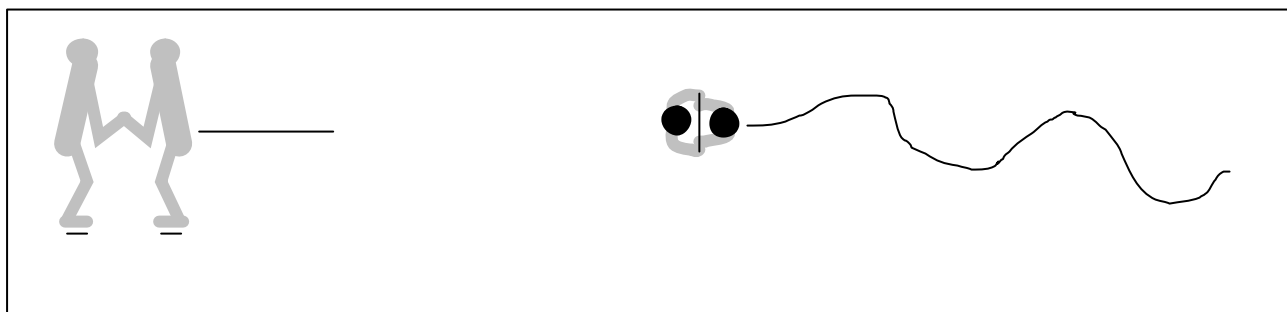
# "Les petites autos"

## Situation d'APPRENTISSAGE

*Patiner vers l'arrière.*

**BUT :** Se déplacer vers l'avant ou vers l'arrière sans lâcher son partenaire.

**DISPOSITIF :** Les patineurs évoluent par deux face à face. Ils sont liés par un objet qu'ils tiennent à bout de bras (cerceau, bâton, crosse).



### CONSIGNES :

- "Vous vous déplacez librement, l'un en avançant et l'autre en reculant. Au signal, les autos changent de sens de déplacement."

### CRITERES DE REUSSITE :

- Ne pas tomber et ne pas percuter une autre auto.

### ADAPTATIONS ET VARIANTES :

- pousser et se laisser pousser
- tirer et se laisser tirer
- courses de voitures
- itinéraire imposé
- tenues mains à mains.
- Essayer de lâcher le partenaire pour patiner seul vers l'arrière

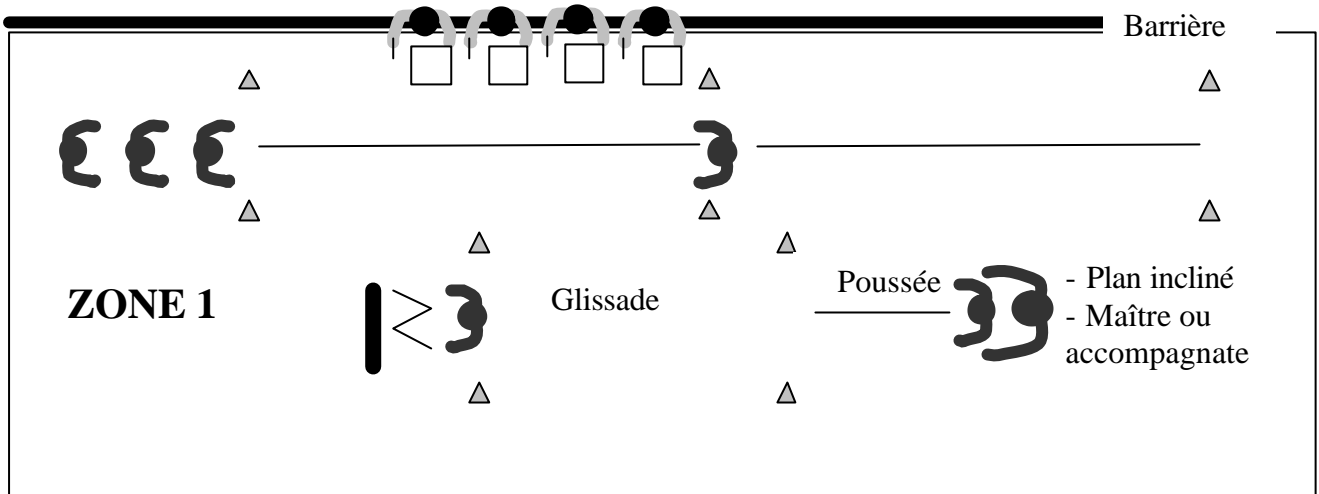
### Situation de référence finale

«Qu'est ce que j'ai appris ?  
Qu'est ce qu'il me reste à faire ?»

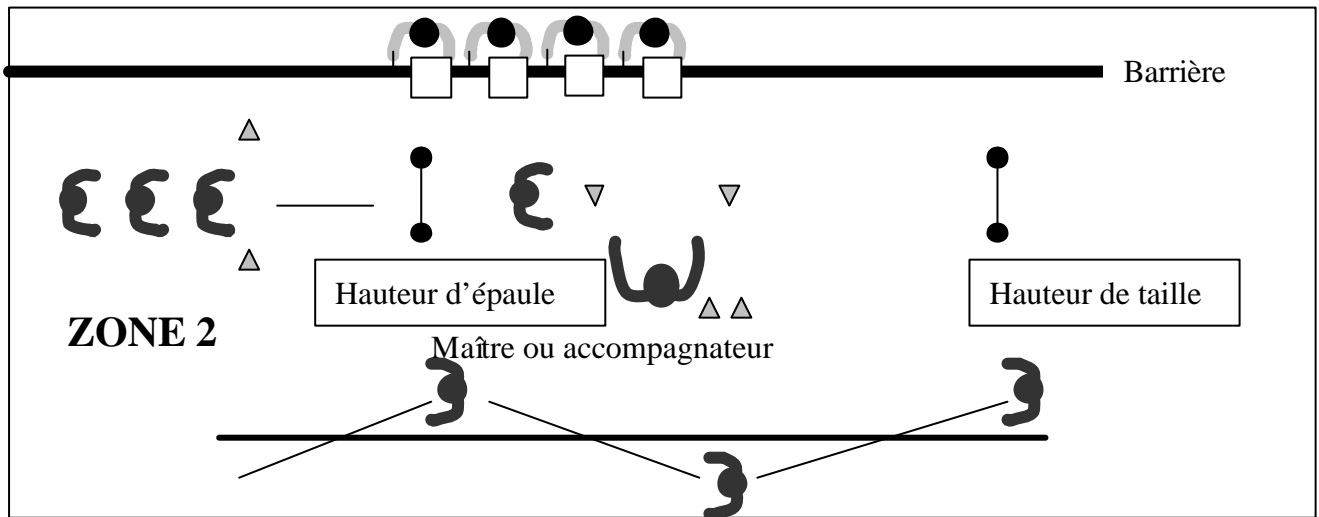
#### Description des actions

	<b>ATELIER</b>	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>	<b>NIVEAU 3</b>
<b>1</b>	<b>Se propulser</b>	Marcher en avant sans glisser.	Patine en glissant vers l'avant.	Patine en glissant en arrière
<b>2</b>	<b>Glisser en avant</b> (avec de l'élan à partir d'un plan incliné ou en se faisant pousser).	Glisse en avant sur 2 patins sans chuter sur une distance de 5 mètres.	Glisse en avant sur 1 patin sans chuter sur une distance de 5 mètres.	Sauter par dessus une latte en enchaînant une glissade.
<b>3</b>	<b>S'accroupir et se relever</b>	Passe sous un pont à hauteur de poitrine.	Ramasse 2 objets espacés de 3 mètres en se relevant entre et sans s'arrêter.	Passe sous un pont à hauteur de taille.
<b>4</b>	<b>Changer ses appuis</b>	Passe une fois les pieds alternativement de l'autre côté d'une ligne au sol.	Franchit 4 fois de suite la ligne sur 10 mètres.	Franchit 8 fois de suite la ligne sur 10 mètres en maintenant une vitesse constante.
<b>5</b>	<b>Changer de direction</b>	Slalome en marchant. (4 plots espacés de 1,50 m)	Slalome en enchaînant sans marcher. (4 plots espacés de 1,50 m)	½ tour autour d'un cerceau sans marcher.
<b>6</b>	<b>S'arrêter sur un obstacle visuel</b>	Stoppe sur une grande distance (3 mètres). Ralentissement progressif.	Stoppe rapidement (- de 1 mètre).	Stoppe rapidement à partir d'un signal sonore.

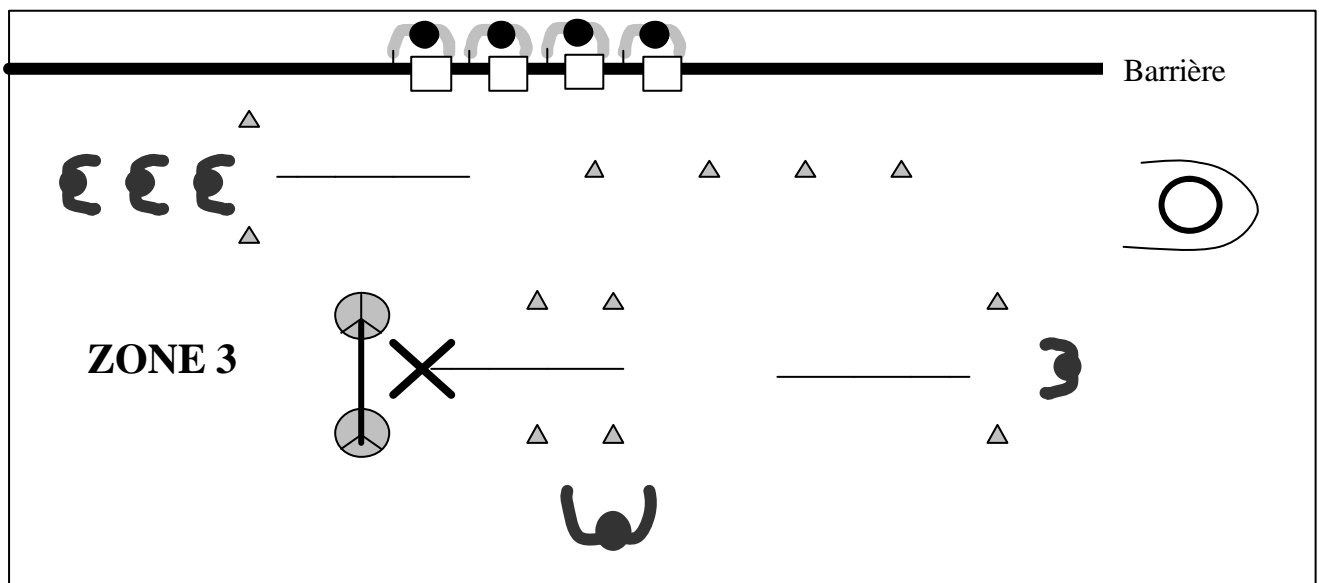
Atelier 1 et 2



Atelier 3 et 4



Atelier 5 et 6



**ELEVE : ..... OBSERVATEUR : ..... Date : .....**

Pour chaque atelier, entourer crosse ou cône si l'élève en utilise.

**ATELIER 1** (Crosse – Cône) **ATELIER 2**(Crosse – Cône) **ATELIER 3** (Crosse – Cône)

0	1	2	3

0	1	2	3

0	1	2	3

**ATELIER 4** (Crosse – Cône) **ATELIER 5** (Crosse – Cône) **ATELIER 6** (Crosse – Cône)

0	1	2	3

0	1	2	3

0	1	2	3

**ELEVE : ..... OBSERVATEUR : ..... Date : .....**

Pour chaque atelier, entourer crosse ou cône si l'élève en utilise.

**ATELIER 1** (Crosse – Cône) **ATELIER 2**(Crosse – Cône) **ATELIER 3** (Crosse – Cône)

0	1	2	3

0	1	2	3

0	1	2	3

**ATELIER 4** (Crosse – Cône) **ATELIER 5** (Crosse – Cône) **ATELIER 6** (Crosse – Cône)

0	1	2	3

0	1	2	3

0	1	2	3