

LOGIQUE INTERNE DE CETTE ACTIVITE : Activité de pilotage autopropulsé à fort engagement affectif et émotionnel.

Compétences spécifiques à acquérir par l'élève	Contenus d'apprentissages	Exemple de situation d'apprentissage	Liens avec d'autres disciplines
- S'équiper	Mettre seul les protections Mettre seul les patins	➤ Relais habillage, seul ou par 2	Elaborer des règles de sécurité et de fonctionnement.
- Se propulser (supprimer la marche)	En avant, en arrière Un une ligne droite, en virage	➤ Aller d'un point à un autre avec un minimum de relances. ➤ Jeux de poursuite ➤ Jeux : horloge	Se dessiner (en classe) : ✓ pendant les jeux ✓ aux ateliers
- Glisser	En avant, Sur 1 ou 2 pieds Vite, longtemps	Entre 2 bancs, là où la cour est en pente, après élan ➤ Glisser le plus loin possible ➤ Passer dans un parcours ➤ Passer sous des obstacles	Maîtrise de la langue : - participer à un échange collectif pour
- Freiner s'arrêter	Ralentir s'arrêter	Jeux	Elaborer des parcours, les mettre en place et veiller à leur bon fonctionnement
- Virer se retourner	Changer de direction	➤ 1, 2 3, soleil... ➤ Chat statue	
- Franchir Sauter	Avoir un temps de vol Faire varier le nombre d'appuis à l'appel	➤ Parcours ➤ Epervier ➤ Jeux collectifs (déménageurs)	
		➤ Franchissement : de petits obstacles de zones	

NIVEAUX D HABLETES :

- Niveau 1 : passe d'un pas marché à un pas glissé.
- Niveau 2 : arrive à prendre de la vitesse. Enchaîne des actions.
- Niveau 3 : augmente son temps de glisse entre les appuis. Maîtrise sa vitesse.

Compétences générales : être capable, dans diverses situations, de:

- S'engager dans l'action
- Appliquer et construire des principes de vie collective
- Construire un projet d'action
- Identifier

- oser s'engager dans des jeux
- éprouver, ressentir, accepter des sensations de vitesse, de perte d'appuis, de déséquilibre.
- adapter ses comportements dans des situations où on n'est pas seul (respect des actions des autres, sécurité)
- élaborer un projet individuel (nombre d'appuis prévus sur une distance signalée)
- prendre des repères pour (réguler sa vitesse, adapter ses trajectoires)
-