

## 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
- Se propulser	En avant, en arrière Un une ligne droite, en virage	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aller d'un point à un autre avec un minimum de relances.</li> <li>➤ Jeux de poursuite</li> <li>➤ Jeux : Chandelle, thèque</li> <li>➤ Apport technique : ½ citrons</li> </ul>	Elaborer des règles de sécurité et de fonctionnement.
- Glisser	En avant, en arrière Sur 1 ou 2 pieds Vite, longtemps	<p>Après élan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Glisser le plus loin possible</li> <li>➤ Passer dans un slalom</li> <li>➤ Passer sous des obstacles</li> <li>➤ Franchir un tremplin à double pente</li> </ul>	Elaborer des parcours, les mettre en place et veiller à leur bon fonctionnement
- Freiner s'arrêter	Ralentir s'arrêter vite	<p>Jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1, 2 3, soleil...</li> <li>➤ Chat statue</li> </ul>	Effectuer des prises de temps et calculer la vitesse moyenne.
- Virer se retourner	Changer de direction Passer de marche avant en marche arrière	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Slalom, parcours...</li> <li>➤ Epervier</li> </ul>	<p><b>mathématiques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer dans l'espace</li> <li>- Placer sur un plan les différents ateliers.</li> <li>- Représenter les trajectoires</li> </ul>
- Sauter	Faire varier le nombre d'appuis à l'appel et à la réception Augmenter le temps de vol	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jeux collectifs (passe à 5, basket)</li> <li>➤ Patinage dansé en musique</li> <li>➤ Franchissement : d'obstacles de zone</li> </ul>	
- Combiner plusieurs actions		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Avec ou sans tremplin</li> <li>➤ Rink-hockey Chorégraphie</li> </ul>	

## NIVEAUX D HABILITES :

- Niveau 1 : augmente son temps de glisse entre les appuis. Maîtrise sa vitesse.
- Niveau 2 : Provoque des déséquilibres, des projections pour effectuer des changements de direction
- Niveau 3 : Enchaîne des actions complexes avec ou sans engin (tremplin, crosse de hockey, ballon...) en marche avant et arrière:

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

- Appliquer et construire des principes de vie collective

- S'engager lucidement dans l'activité

- Construire un projet d'action

- Construire et respecter des règles : de fonctionnement, de sécurité

- S'engager dans l'activité en fonction d'un risque reconnu

- Apprécier des indices de plus en plus nombreux et complexes

- Situer son niveau d'habileté motrice

- Adapter ses efforts à la difficulté de la tâche