

SPORTS DE GLISSE

PLAN PEDAGOGIQUE

- le contenu de l'activité DOIT être ludique
- Tout le monde participe à l'activité (pas d'enfant sur le côté)
 - Mettre les pratiquants en réussite
- Privilégier le temps de pratique par enfant

LE CADRE DE SEANCE

- Présentation de l'activité et des règles de sécurité
 - équiper les participants avec les protections nécessaires selon l'activité
- faire deux trois situations ludiques pour mieux maîtriser l'activité

LES FONDAMENTAUX DES SPORTS DE GLISSES

SKATE

- se diriger
- freiner
- monter/descendre

TROTTINETTE

- se diriger
- freiner

HOVERBOARD

- se diriger
- ralentir
- monter/descendre
- s'arreter

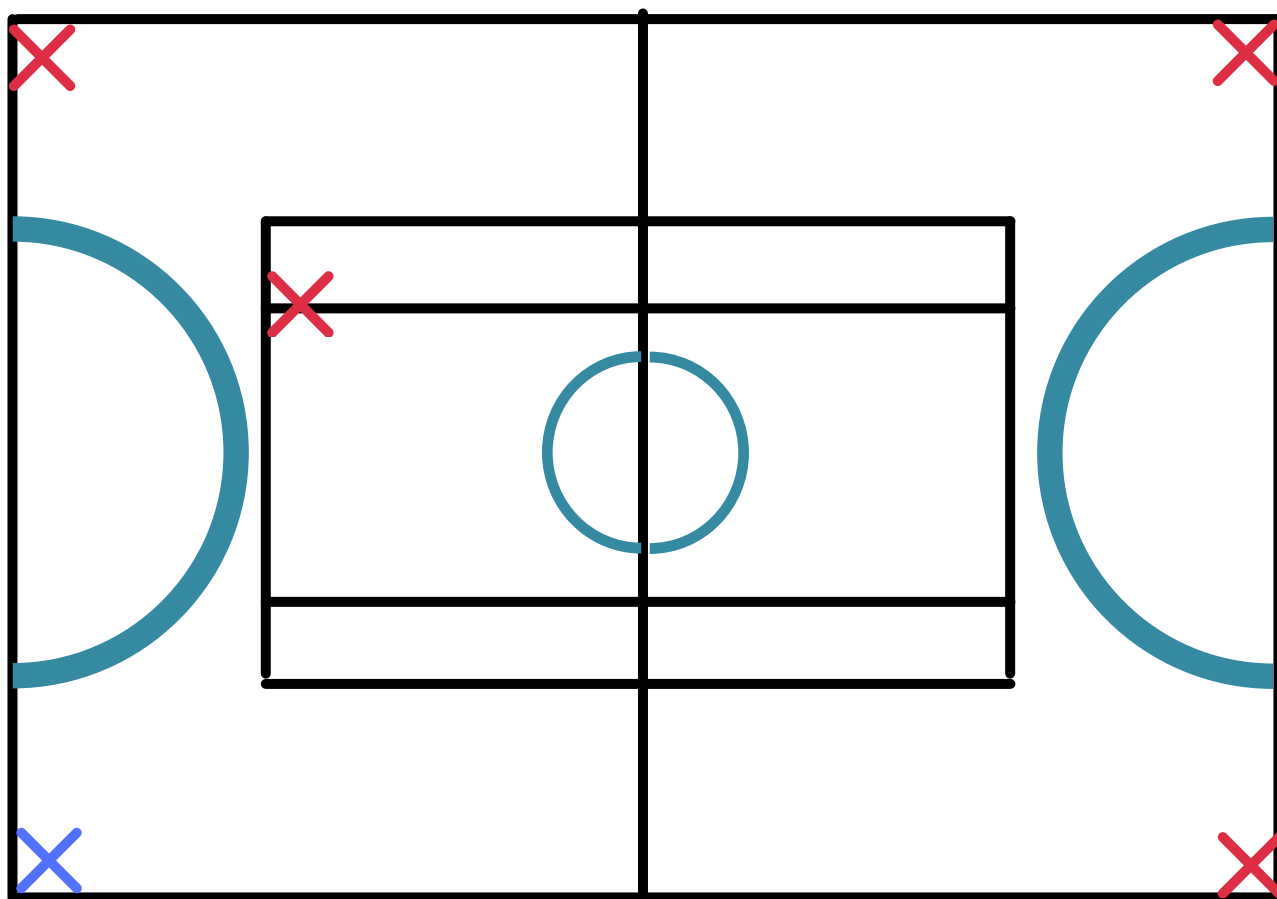
ROLLER

- glisser
- tomber
- se diriger
- s'arreter

SPORTS DE GLISSES

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE TROTTINETTE

pac-man



but du jeu : suivre les lignes sans se faire attraper par pac-man

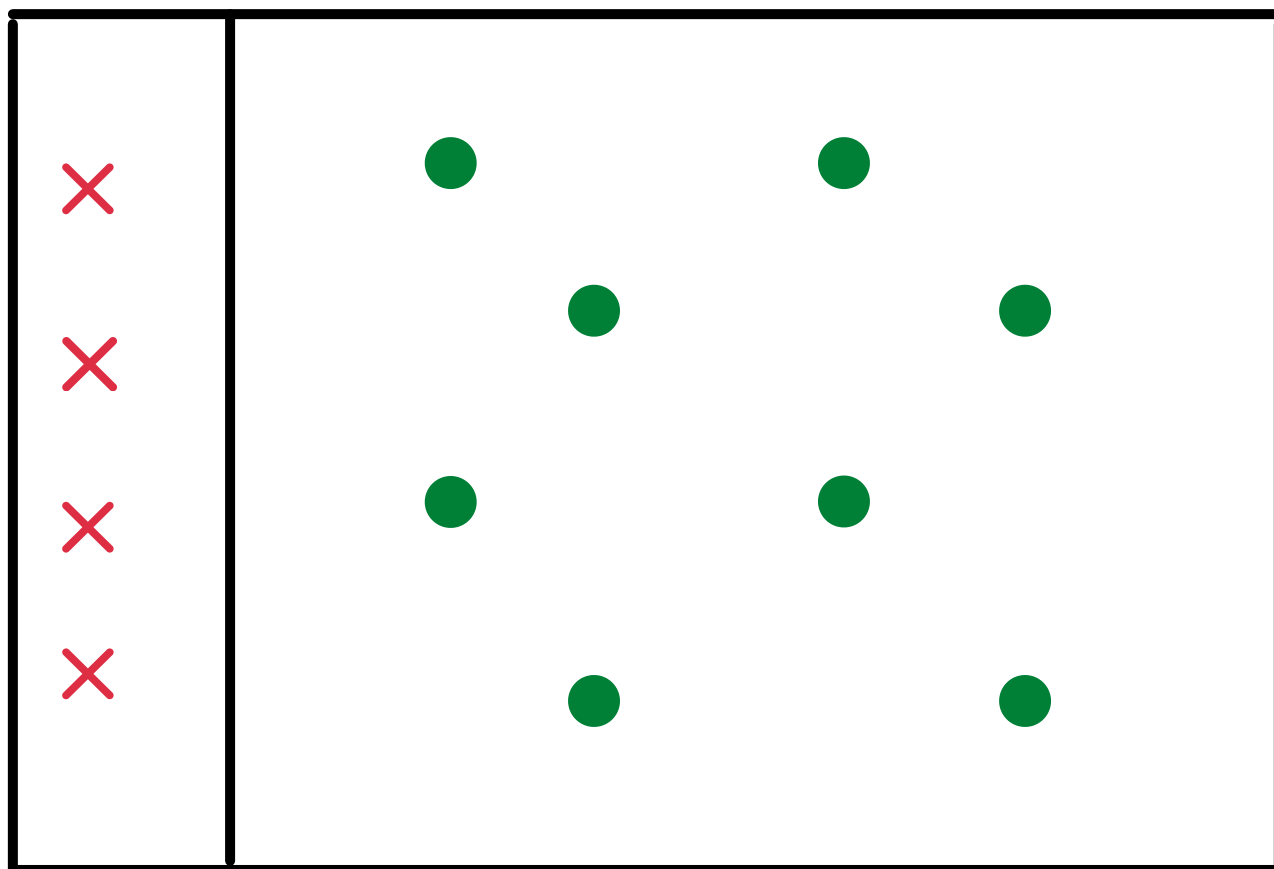
explications : les pratiquants (rouge) se place où ils veulent sur le terrain(terrain multi ou mettre des languettes), ils ont 3 vies au départ. ils doivent suivre les lignes sans se faire attraper par pac-man (bleu) dès qu'ils se font toucher ils perdent une vie, dès qu'ils n'ont plus de vie ils deviennent pac-man

variantes : nombre de pac-man, nombre de vie au départ
fondamentaux travaillés : se diriger, freiner

SPORTS DE GLISSES

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE HOVERBOARD

jeux des plots



but du jeu : ramasser le plus de coupelles

explications : les pratiquants sont en binome, sur une zone de départ, face a eux pleins de plots poser au sol. sous forme de relais ils doivent aller chercher des plots (1 a la fois) et revenir pour que son binhome aille en chercher une autre, le jeu s'arrete quand il n'y a plus de plots au sol.

Commencer avec des plots de grandes tailles et reduire la taille des plots à achange manche

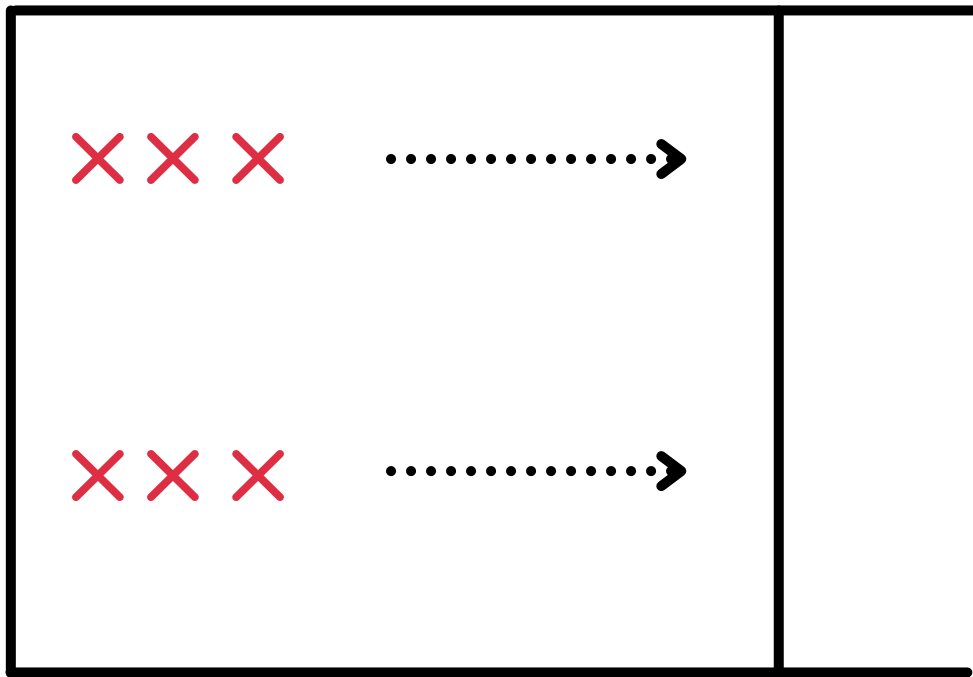
variantes : taille des plots, toucher un adversaire et le faire repartir du début, si il pose un pied au sol il repart du début

fondamentaux travaillés : se diriger, ralentir

SPORTS DE GLISSES

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE ROLLER

la chenille



but du jeu : essayer d'aller le plus loin en équipe

explications : le jeu de la chenille consiste à aller le plus loin possible sans tomber, les pratiquants commencent deux par deux, ensuite à trois et ainsi de suite, ils commencent par deux mains dans la main et ensuite ils se mettent à la file indienne

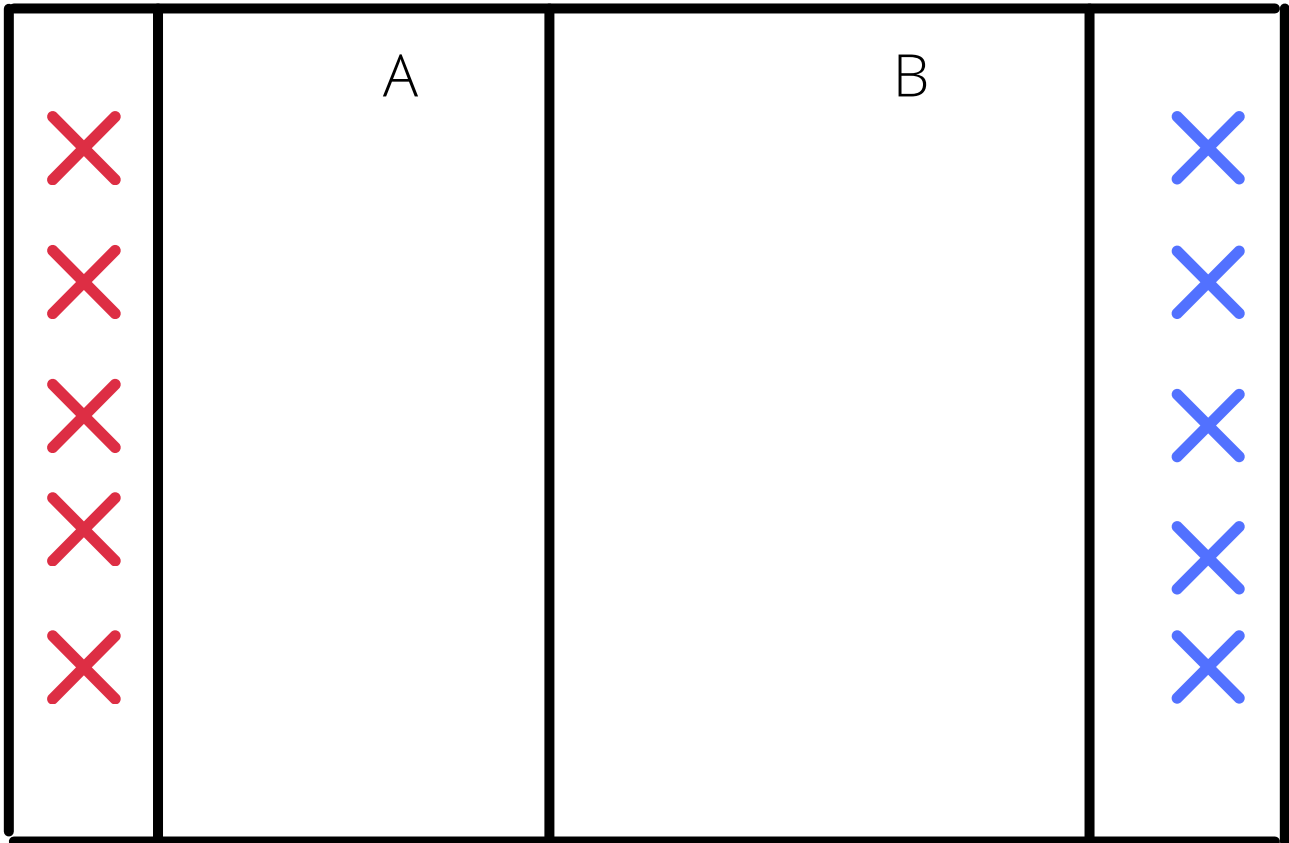
variantes : nombre de personne dans la chenille, position de départ, rajouter des portes grandes et petites

fondamentaux travaillés : glisser, se diriger

SPORTS DE GLISSES

EXEMPLE DE SITUATION DE SEANCE SKATE

le jeu de la fusée



but du jeu : Avoir le plus d'objets possible dans son camp

explications : au top départ les pratiquants (rouge)

doivent amener le skate a leur coequipier (bleu) pour ca ils

ont le droit de se propulser dans la zone A et après ils

doivent mettre les deux pieds sur le skate en zone B

variantes : tailles des zones, rajouter des portes, mettre

une barre pour passer dessous

fondamentaux travaillés : se diriger, monter/descendre,

s'arreter