

J+S-Kids: Introduction au patinage – Leçon 10

Jeux

Group d'auteur

Ina Jegher, cheffe de discipline J+S Patinage, Karin Heim-Ryser, entraîneur diplômée de patinage

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes
 Niveau simple moyen difficile
 Âge recommandé 5 à 10 ans
 Taille du groupe 6 à 12 participants par enseignant
 Env. du cours Piste fermée
 Aspects de sécurité Bonne organisation et bonne explication des jeux

Objectifs/But d'apprentissage

Amélioration du patinage au travers des jeux. Augmenter l'équilibre sur la glace. Plaisir du jeu.

Indications

Les conditions de départ doivent convenir sinon les jeux peuvent devenir dangereux sur la glace car les enfants se surmènent.

De nombreux jeux sont tirés du cahier pratique Mobile «patinage» N°23, 6/06

Les durées de jeux sont calculées plutôt un peu juste. Il est recommandé d'avoir un sifflet.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Schémas	Matériel
8'	Jeu des 100 Former de groupes de trois. Chaque groupe lance un dé devant l'enseignant. Celui-ci note le chiffre. Le groupe effectue ensemble un tour de cercle. Etc. Chaque groupe réussit-il dans un temps donné à atteindre 100 points?	Le total de points exigé doit être adapté aux conditions personnelles et situationnelles	Dé, papier, crayon
6'	Coup du sort Chaque couple tire un billet. Ensemble, il accomplit la tâche demandée (patiner un slalom ou bien patiner un grand cercle, etc.) Le jeu se déroule jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de billets.	A deux	Billets
6'	Statues Trois élèves forment un groupe. Deux sculpteurs font du troisième élève une statue et le poussent selon un parcours donné. Puis les rôles sont inversés.	A trois 	

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Schémas	Matériel
5'	Atome Tous se déplacent librement dans un terrain délimité. Le meneur de jeu dit un chiffre entre un et trois. Ce chiffre détermine le nombre d'enfants qui doit se regrouper ensemble, former un cercle et s'attraper par les mains. Les groupes formés tournent en cercle (visage et buste orientés vers le centre du cercle). Puis le groupe se dissout et attend le nouveau chiffre du meneur de jeu.	Tous ensemble; très approprié pour former spontanément des groupes	



5'	<p>Le dixième Le couple réussit-il à accomplir les dix tâches sans erreur? Le rythme d'apprentissage des plus faibles détermine le rythme du jeu.</p> <ol style="list-style-type: none"> «citrons» en avant: 10 x faire la patinette sur chaque jambe: 9 x «citrons» en arrière: 8 x faire un slalom : 7x demi chasse-neige devant un cône: 6x petit paquet(définir la distance): 5x cigogne(définir la distance): 4x pirouette sur deux pieds: 3x saut de trois: 2x fente: 1x 	A deux. Ecrire les 10 tâches et plastifier la feuille,	Feuille plastifiée, cônes
5'	<p>«Bonjour, Monsieur le maître de glace 0187 Les joueurs forment un cercle et se tiennent par la main. Un joueur patine autour du cercle et touche un autre dans le dos. Celui-ci démarre en sens inverse. Dès que les joueurs se rencontrent, ils se donnent la main et se saluent trois fois avec les mots «Bonjour, Monsieur le maître de glace», puis tentent aussi vite que possible de reprendre leur place dans le cercle. Celui qui arrive en premier à sa place a gagné. Le 2e joueur patine à son tour autour du cercle. Les joueurs du cercle peuvent eux aussi tourner doucement. Cela augmente l'intensité du jeu.</p>	5-6 joueurs par cercle	
5'	<p>Curling humain Après un élan défini, le skip (A) lance la pierre (B) en «petit paquet» sur la piste de curling. Si B atteint la première ligne, A obtient un point. Si B atteint la deuxième ligne, A obtient deux points. Qui obtient le plus de points avec trois lancés?</p>	A deux. Marquer les lignes avec des cônes.	Cônes
5'	<p>Jeu de nombres Délimiter un terrain de jeu carré. Les angles sont définis avec les chiffres de 1 à 4. Les élèves patinent librement. Dès que le meneur de jeu siffle et annonce un chiffre de 1 à 4, les patineurs doivent se rendre aussi vite que possible dans l'angle annoncé puis revenir. Le meneur de jeu peut aussi annoncer un nombre à trois chiffres (132). Les joueurs doivent alors se rendre dans les angles correspondant dans l'ordre des chiffres annoncés (angle 1, puis 3, puis 2).</p>	Terrain de jeu carré. Écrire les nombres 1 à 4 sur une feuille.	Sifflet, feuille
5'	<p>Ciseaux-papier-caillou Les élèves A et B se tiennent face à face à 2 mètres de distance. Ils disent ensemble la formule «Ciseaux-papier-caillou» puis montrent grâce à leur main l'un des trois symboles. Celui qui a le signe le plus faible doit fuir (les ciseaux battent le papier, le papier bat le caillou, le caillou bat les ciseaux). Si le fuyard est rattrapé par son camarade, le poursuivant marque un point; sinon, c'est le fuyard qui marque un point.</p>	A deux.	

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Schémas	Matériel
6'	<p>Parc animalier La classe est séparée en deux. Une moitié présente différents animaux du zoo qui se déplacent librement sur la glace. Les visiteurs du zoo tentent de deviner quels sont les animaux. Combien d'animaux reconnaissez-vous? Inverser les rôles.</p>	Diviser la classe	
4'	<p>Laurenzia Tous se tiennent en cercle par les mains et chantent «Laurenzia» (ou «Mon chapeau a trois coins»). Tous s'accroupissent au mot «Laurenzia» prononcé et chaque jour de la semaine (ou aux mots «chapeau» et «coin»).</p>	Cercle en se tenant par les mains (buste orienté vers le centre).	