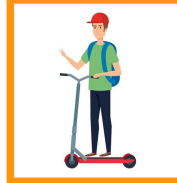




**ACADÉMIE
DE POITIERS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Vienne



**30' d'activité
physique au C2**

« Dans le premier degré, les professeurs des écoles veillent à assurer effectivement les 3 heures d'EPS par semaine, notamment dans le cadre des 30 minutes d'activité physique quotidienne » :

Circulaire de rentrée : <https://www.education.gouv.fr/bo/20/Hebdo28/MENE2018068C.htm>

Activités trottinette

Effectif : groupe classe

Matériel : trottinettes, plots, cerceaux, lattes, cordes, divers objets à transporter

Espace d'évolution : cour ou parc

Entrée dans l'activité :

Jeu du Jacques a dit : les élèves évoluent en trottinette : au signal, ils doivent répondre aux consignes données : lever une main, un pied, se mettre accroupis, lâcher une main et lever un pied, plier une jambe, ramasser un objet etc...

Course relais : Les élèves sont en file indienne, le premier de la file part en trottinette, tourne autour d'un cerceau puis revient le plus vite possible, lorsqu'ils parvient à hauteur d'un plot, c'est le suivant qui démarre.

Phase motrice :

1ère situation : Les élèves effectuent un parcours avec slalom, « rond-point », « ponts », zone de freinage, zone d'accélération, petits obstacles à l'aide de lattes posées au sol etc... (proposer plusieurs parcours en parallèle) : variables : de plus en plus vite, avec transport d'objets, en restant le plus longtemps possible sur la trottinette avec les 2 pieds, panneaux de circulation ...

2ème situation : « Le jeu du déménageur » : Plusieurs équipes : Les élèves à trottinette sont en file indienne : Au signal sonore, le premier joueur de chaque équipe se saisit d'un objet et l'emporte le plus vite possible dans une caisse située en fin de parcours. Il revient par l'extérieur le plus vite possible. Lorsqu'il dépasse un plot ou une latte, le joueur suivant part à son tour. L'équipe qui a mis le moins de temps pour déposer les objets marque un point.

Variables : parcours aménagé, en posant le moins possible le pied au sol etc...

3ème situation : « Le jeu de la queue des souris » : Les élèves (à trottinette) ont placé un foulard à leur ceinture (les souris), un élève (à trottinette) est désigné comme étant le chat et doit attraper la queue des souris qui alors s'immobilisent. Lorsque toutes les souris sont attrapées, on change de rôle. (ou bien lorsque le chat est fatigué)

Variables : les souris sont libérées par un camarade qui leur apporte un foulard (prévoir un stock), des zones refuge, plusieurs chats, un temps imparti etc...

Conclusion : Le travail de coordination, de prise d'informations et de maniabilité de la trottinette au travers de cette fiche contribue à la fois aux enjeux du champ d'apprentissage 2 (adapter ses déplacements à des environnements variés) et au champ d'apprentissage 4 (conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel).