

# Jeunes Pousses (U4-U5)



Séance de contrôle par le District de la Loire et une psychomotricienne		"Jeunes Pousses" (U4-U5) Séance N° 1		Séance à répéter sur 34 dates	
Pratice	Tâches	Descriptif	Éléments pédagogiques		
A C U I L	<p><b>Objectifs:</b> Amorcer le saut <b>Buts:</b> 1. Jouer par "matras" (parcours) Le parent est autorisé à côté de lui <b>Consignes:</b> Type 1: Appel Type 2: Complète l'entraîné Type 3: Entraînement Frotter avec sa main chaque partie de son corps en le nommant</p>		<p><b>Variations</b> Lien pour les complètes <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3Lm1Lm1Lm1">https://www.youtube.com/watch?v=3Lm1Lm1Lm1</a> Écouter le comptine plusieurs fois puis faire chanter ensemble</p> <p><b>Méthodes pédagogiques - Valier à</b> Elle sautant Utiliser une voix soignée Elle à l'écoute des enfants (à genoux ou accroupi)</p>		
JEU DE LANCER	<p><b>Objectifs:</b> Manipuler des objets <b>Buts:</b> 1. Lancer un objet dans une cage 2. Lancer des objets <b>Consignes:</b> Lancer à tour de rôle l'objet dans une cage (ou autour, possible, autre...) Lancer avec une motte. Séq 1: patte (1 main) / Tasse Séq 2: tasse (2 mains) Séq 3: mug (cône) Séq 4: rond (1 main "tasse")</p>		<p><b>Variations</b> Vier les objets (poids, ball, ballons, sachets, pots, coupelles, ballons...) Distance du lancer</p> <p><b>Méthodes pédagogiques - Valier à</b> Démontre le comptine Encourage Compter les points</p>		
M D T R I C E	<p><b>Objectifs:</b> Développer la motricité globale <b>Temps 1:</b> Buts: Se déplacer en utilisant le motricité d'un animal <b>Consignes:</b> Faire 1 aller et retour <b>Temps de 10-15m</b> Séquence 1: Déplacement (sans ballon) <b>Temps 2:</b> Buts: Se déplacer sur le parcours <b>Consignes:</b> Parcours enroulé autour du ballon avec chaine matérielle</p>		<p><b>Variations</b> Tem 1: Séquence 2: Créez une chaîne, jantes, ballons Séquence 3: Gifle (poitrine de pied, main hautes) Séquence 4: Frottement (sur pied joint) Tem 2: Séquence 1: Marcher entre les ballons Séquence 2: Vier les déplacements entre les ballons (poitrine de pied, sur ballon, 4 pattes)</p> <p><b>Méthodes pédagogiques - Valier à</b> Démontre le motricité Encourage Vibrier</p>		
J E U	<p><b>Objectifs:</b> Jeu des dérivés <b>Buts:</b> 1. Entrer le plus d'objets dans le panier de l'équipe <b>Consignes:</b> 1. Seul objet transporté à la fois 2. La déposer dans le panier adverse 3. Séquence de 1-2 min Transport à la main</p>		<p><b>Variations</b> Aménager des obstacles ou parcours sur le trajet Conduire le ballon avec le pied</p> <p><b>Méthodes pédagogiques - Valier à</b> Démontre chaque nouvelle consigne Encourage Vibrier Compter les points</p>		
A R E T O A U I E	<p><b>Objectifs:</b> Retour au calme Relation à l'autre <b>Buts:</b> 1. Jouer par "matras" (parcours) Le parent reçoit son enfant <b>Consignes:</b> L'entraîné "aprouvé" l'entraîné Message avec sa main des parties du corps du parent et les nommant</p>		<p><b>Variations</b> Écouter: Nul d'écrit de chaque joueur par un mot (couleur, animal, pays...) par le milieu (pied, nuage, orange...)</p> <p><b>Méthodes pédagogiques - Valier à</b> A l'écoute de chaque enfant S'en avec les parents</p>		



AVEC LES CLUBS POUR LES CLUBS

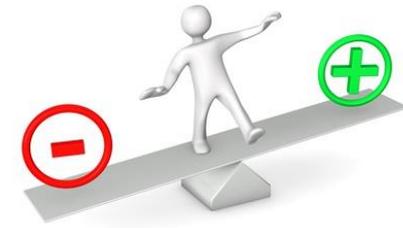


# Sommaire

- Objectifs
- Administratif
- Le U4-U5
- Organisation – Encadrement
- Contenus



# SWOT



## Avantages

- Pré-éducation (règle et motrice)
- Intégration de nouvelles familles

## Inconvénients

- Encadrement supplémentaire
  - Arrêt plus précoce...

## Opportunités

- Nouvelle offre au club et municipale
  - Parité

## Menaces

- Concurrence des sports
- Pratique non reconnue par la FFF



# Administratif

- Pas de licence FFF avant son 5<sup>e</sup> anniversaire
- Avant la 1<sup>ère</sup> demande :
  - Assurance complémentaire du club pour accueillir de nouveaux licenciés
  - Responsabilité Civile de la famille



# Objectifs

- Eveil moteur
- Confiance en soi
- Socialisation
- Intégration des parents



# Enfant U4-U5

- Caractéristiques de ce public





# Enfant U4-U5



Caractéristiques principales	Conséquences terrain
Très joueur Enthousiaste	Ateliers ludiques Notion de plaisir
Age du « merveilleux » Besoin de compliments	Langage imagé Valoriser
Egocentré Début de sociabilité	Ateliers avec son ballon, individuels Peu de notion de partenaires
Besoin de repères Sentiment de sécurité	Débuter les jeux à la main Délimiter les espaces Répéter les séances 3-4 fois
Mouvement de + en + précis	Ateliers de motricité



# Organisation - Encadrement

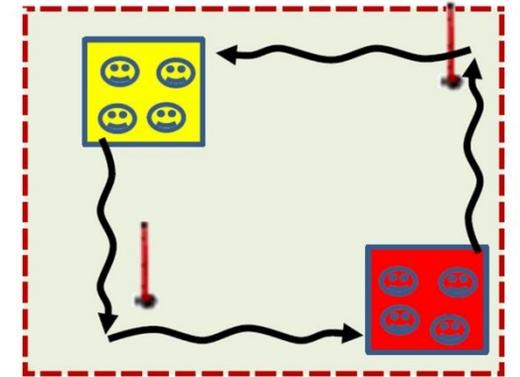
- Encadrement
  - Soit 1 éducateur par 4-6 joueurs  
→ Cadre sécurisant
  - Soit 1 éducateur avec 1 parent / joueur  
→ Confiance en soi
- Durée : 45 minutes
- Jour : les matins (mercredi, samedi)
- Répétition des séances sur le mois



# Contenu



- Accueil
  - Jeu de lancer
  - Motricité\*2
  - Jeu d'éveil
  - Relation à l'autre
  - Retour au calme
- Très peu de foot !!!



# Matériels

- Varier les objets à manipuler :
  - Ballons : baudruche, mousse, T1-T3
- Objets de différents poids et tailles :
  - Balles, Sacs lestés, cubes...
- Chasubles, plots, cerceaux, haies, barres, caisse/poubelle (lancer), tapis (roulade...)



<u>Procédé</u>	<u>Séance 1</u>	<u>Séance 2</u>	<u>Séance 3</u>	<u>Séance 4</u>	<u>Séance 5</u>	<u>Séance 6</u>	<u>Séance 7</u>	<u>Séance 8</u>
<b>Echauffement</b>	Frotter son corps	Rouler le ballon sur corps	Assouplissement	Hula hoop	Faire rouler le cerceau	Sons des animaux	Course de chevaux	Chorégraphie
<b>Jeu de lancer</b>	Lancer dans une caisse	Tomber la quille	Lancer en longueur	Balles brulantes	Jonglerie	Bowling	Ronde des ballons	Golf Foot
<b>Motricité animal</b>	Eléphant Crabe Girafe Kangourou	Chat Crocodile Grenouille Pinguoin	Lapin Cheval Canard Singe	Oiseau (sautille) Flament rose (équilibre) Serpent (ramper) Fourmi (pieds contact)	Papillon (bras) Ours (4 pattes lourd) Tortue (4 pattes lent) Guépard (vite)	"Animaux en liberté" Choix des animaux aux enfants	Roulade arrière Roulade « saucisson » Trampoline	Roulade avant Combat de coq
<b>Motricité parcours</b>	Inter ateliers variées	Ateliers Ballon en mains	Relais vitesse	Relais vitesse	Inter ateliers variées	Ateliers Ballon en mains	Relais vitesse	Relais vitesse
<b>Jeu d'éveil</b>	Déménageurs	Château fort	Epervier	Béret	Les Oiseaux de proie	Loup	4 coins	Horloge
<b>Ressenti</b>	Mot	Météo	Couleur	Smiley	Chiffre	Héros dessin animé	Aliment	Température

Merci de votre  
attention



AVEC LES CLUBS POUR LES CLUBS



# Enfant U4



	Motricité	Préhension	Langage	Compréhension
3 ans	<p>Monte-descend les escaliers en alternant, aime sauter de la dernière marche.</p> <p>Il marche et court en alternant les bras</p> <p>Commence à sauter sur un pied et tenir sur un pied quelques secondes (sauts à 2 pieds débute à 2 ans)</p> <p>Fait du tricycle</p> <p>Tape dans un ballon sans se tenir (à 2 ans)</p>	<p>Il dessine un bonhomme têtard, copie une croix, sait utiliser une paire de ciseaux.</p> <p>Tour de 9 cubes, il peut aussi construire sur modèle.</p> <p>Peut porter des objets fragiles sans les casser.</p> <p>S'habille seul et a besoin d'aide pour les chaussettes et les chaussures, mange seul</p>	<p>2 ans : Explosion du vocabulaire, phrases explicites, commence à utiliser le « je » mais encore fréquemment « moi » ou son prénom (moi veux un gâteau)</p> <p>3 ans : Avalanche de questions : pourquoi ? Utilise correctement le temps des verbes</p>	<p>Connaît des comptines (début de l'école)</p> <p>Compte jusqu'à 10, sait comparer deux longueurs différentes. Il perfectionne sa compréhension du temps : les notions « hier », et « demain » s'intègrent peu à peu (avant, après, maintenant à 2 ans).</p> <p>Nomme 8 images et 8 parties du corps et connaît au moins 4 couleurs, voire toutes.</p> <p>Propreté totale, de jour comme de nuit</p> <p>L'enfant est plus sociable, aime jouer avec les autres, âge du « merveilleux » : histoires inventées, monde imaginaire, voire personnage inventé qui partage son quotidien. Il acquiert les notions du bien et du mal</p> <p>Période œdipienne, c'est aussi une <u>période très narcissique</u>, l'enfant a besoin de compliments pour s'affirmer. En même temps, il s'affronte facilement à l'adulte et revendique volontiers de « faire tout seul »</p>

# Enfant U5-U6



	Motricité	Préhension	Langage	Compréhension
4 ans	<p>Il pédale bien avec une bicyclette avec ou sans roues latérales.</p> <p>Il monte et descend de la voiture.</p> <p>Les sauts sur 1 pied sont plus fluides</p> <p>Attrape un ballon à 2 mains contre son corps, bras fléchis</p>	<p>Il peut boutonner ses vêtements complètement.</p> <p>Il construit des ponts de cubes, jeux de construction, puzzle, ciseaux, pâte à modeler, gommettes.</p> <p>Il copie un carré. Bonhomme en 3 parties</p>	<p>Les phrases sont constituées, plus construites et riches, + de vocabulaire.</p> <p>Il raconte de petites histoires.</p>	<p>Comprend des règles de jeu simple et peut jouer des personnages dans un jeu imaginaire plus construit.</p> <p>Il connaît la séquence des activités quotidiennes et peut être + autonome avec la supervision de l'adulte.</p> <p>Il pose des questions sur sa taille. Il sait reconnaître quel est le plus large de 2 traits.</p> <p>Les notions haut, bas, grand, petit sont acquises.</p> <p>Il s'interroge sur hier, demain, pareil, pas pareil, quand (durée) et comment.</p>
5 ans	<p>Il sautille sur ses deux pieds, saute à cloche-pied</p> <p>Tient sur 1 pied 10s.</p> <p>Marche en ligne arrière.</p> <p>Nage avec ou sans brassard</p> <p>Praxies bucco-faciales : fait claquer sa langue, fait un clin d'œil, gonfle les joues</p> <p>Attrape un sac lesté à 2 mains sans l'aide de son corps</p>	<p>Il peut lacer ses chaussures.</p> <p>Il reproduit un triangle. Dessine un bonhomme avec 4 membres, tronc, tête.</p> <p>Connaît sa main droite, pianotage digital.</p> <p>Joue aux contraires par analogie.</p>		<p>Il distingue le matin de l'après-midi.</p> <p>Il compare 2 poids.</p> <p>Il s'habille et se déshabille</p> <p>Sociabilité</p> <p>L'enfant comprend et construit un récit, a acquis les règles du langage, parle sans déformer les mots. Décrit une image</p>