



"Jeunes Pousses" (U4-U5)

Séance N° 1



Séance co construite
par le District de la Loire
et une psychomotricienne

.....→	→	~~~~~→
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Séance à répéter sur 3-4 dates

Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques
A C C U E I L	Objectifs: Accueillir, sécuriser Eveil corporel Buts: 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent est autorisé à côté de lui Consignes : Tps 1 : Appel Tps 2 : Comptine d'accueil Tps 3 : Echauffement Frotter avec sa main chaque partie de son corps en la nommant	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Lien pour les comptines https://dessinemoiunehistoire.net/chansons-comptines-poesies-5-sens/ Ecouter la comptine plusieurs fois puis faire chanter ensemble
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Etre souriant Utiliser une voix calme Etre à hauteur des enfants (à genoux ou accroupi)
J E U D E L A N C E R	Objectifs : Manipuler des objets Buts : 1pt = Lancer un objet dans une caisse 2 ateliers identiques Consignes : Lancer à tour de rôle l'objet dans une caisse (ou carton, poubelle, zone...) Lancer avec une motricité : Séq 1 : pétanque (1 main "basse") Séq 1 : basket (2 mains) Séq 3 : rugby (côté) Séq 4 : hand (1 main "haute")	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Varier les objets (poids, taille) : ballons, sachets, plots, coupelles, balles... Distance du lancer
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer la consigne Encourager Compter les points
M O T R I C I T E	Objectifs: Développer la motricité générale Temps 1 : Buts: Se déplacer en utilisant la motricité d'un animal Consignes : Faire 1 aller et retour Traversée de 10-12m Séquence 1 : Eléphant (pas lourd) Temps 2 : Buts: Se déplacer sur le parcours Consignes : Parcours aménagé autour de l'espace avec divers matériels	Durée 8-10 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Tps 1 Séquence 2 : Crabe (pas chassés, jambes fléchies) Séquence 3 : Girafe (pointe de pied, main hautes) Séquence 4 : Kangourou (saut pied joint) Tps 2 Séquence 1 : Marcher entre les ateliers Séquence 2 : Varier les déplacements entre les ateliers (pointes de pied, sur talons, 4 pattes)
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer la motricité Encourager Valoriser
J E U D E V E I L	Objectifs : Jeu des déménageurs Buts : Emmener le plus d'objets dans la maison de l'adversaire Consignes : 1 seul objet transporté à la fois Le déposer dans la maison adverse Séquence de 1-2 min Transport à la main	Durée 8-10 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Aménager des obstacles ou parcours sur le trajet Conduire le ballon avec le pied
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer chaque nouvelle consigne Encourager Valoriser Compter les points
A R U E T C O A U L R M E	Objectifs: Retour au calme Relation à l'adulte Buts: 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent rejoint son enfant Consignes : L'enfant "reproduit" l'échauffement Massage avec sa main des parties du corps du parent en les nommant	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Evaluer l'état d'esprit de chaque joueur par un mot (content, fatigué, j'ai aimé...) par la météo (soleil, nuageux, orage...)
			Méthodes pédagogiques - Veiller à ... A l'écoute de chaque enfant Bilan avec les parents