

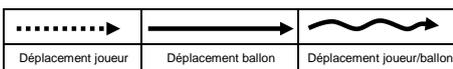


"Jeunes Pousses" (U4-U5)

Séance N° 3



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



Séance à répéter sur 3-4 dates

Parties	Taches	Descriptif	Elements pedagogiques	
A C C U E I L	Objectifs: Accueillir, sécuriser Eveil corporel	Durée	Variables	
	Buts: 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent est autorisé à côté de lui	8 min	Lien pour les comptines https://dessinemoiunehistoire.net/chansons-comptines-poesies-5-sens/ Ecouter la comptine plusieurs fois puis faire chanter ensemble	
	Consignes : Tps 1 : Appel Tps 2 : Comptine d'accueil Tps 3 : Echauffement Faire des rotations des articulations (tête, bras, mains, genoux, chevilles...)	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		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 : "Saut en longueur"	Durée	Variables	
	Buts : Lancer l'objet dans le cerceau	8 min	Séq 5 : Je commence au niv 1, à chaque réussite, je monte d'un niveau et redescend en cas d'échec, l'objectif est de faire 4 à la suite Varier les objets	
	Consignes : Lancer à la main Séq 1 : Effectuer 4 lancers au niveau 1 Séq 2 : Effectuer 4 lancers au niveau 2 Séq 3 : Effectuer 4 lancers au niveau 3 Séq 4 : Effectuer 4 lancers au niveau 4	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		Démontrer la consigne Encourager Compter les points
M O T R I C I T E	Objectifs: Développer la motricité générale	Durée	Variables	
	Temps 1 : Buts: Se déplacer en utilisant la motricité d'un animal	8-10 min	Tps 1 Séquence 2 : Cheval (2 appuis droits puis 2 gauches) Séquence 3 : Canard (accroupi) Séquence 4 : Singe (jambes fléchies)	
	Consignes : Faire 1 aller et retour Traversée de 10-12m Séquence 1 : Lapin (2 pieds joints)	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Temps 2 : Buts: Relai Consignes : Parcours simple aménagé 2 ateliers identiques	Espaces		Tps 2 Séquence 1 : Découverte du parcours Séquence 2 : Relais-vitesse
				Démontrer la motricité Encourager Valoriser
J E U D E L E P E R V I E R	Objectifs : Épervier	Durée	Variables	
	Buts : Traverser sans se faire toucher 1 point par joueur touché	8-10 min	Varier la dimension de l'espace Avec un ballon Courir avec un ballon dans les mains Épervier ballon dans le dos	
	Consignes : 2 traversées par épervier Si je suis touché je me replace L'épervier qui a touché le plus de joueurs en 2 traversées fait marquer le point à son équipe	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		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	Durée	Variables	
	Buts: 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent rejoint son enfant	8 min	Evaluer l'état d'esprit de chaque joueur par un mot (content, fatigué, j'ai aimé...) par une couleur (Noir, rouge, orange, jaune, vert...)	
	Consignes : L'enfant "reproduit" l'échauffement Massage avec le ballon des parties du corps du parent en les nommant	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		A l'écoute de chaque enfant Bilan avec les parents