



"Jeunes Pousses" (U4-U5)

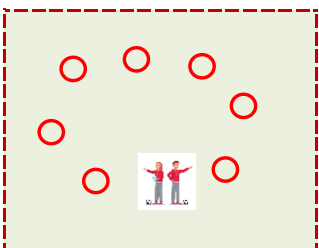
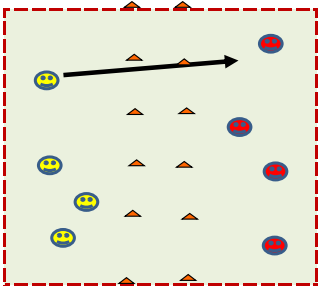
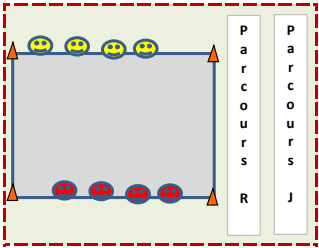
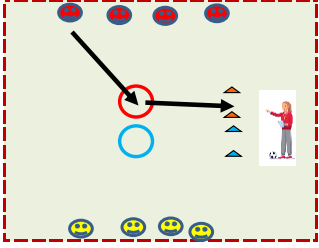
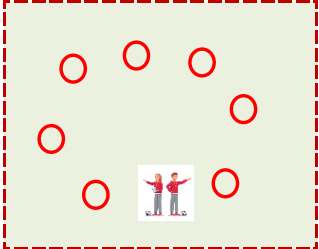
Séance N° 4



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		Variables Lien pour les comptines https://dessinemoiunehistoire.net/chansons-comptines-poesies-5-sens/ Ecouter la comptine plusieurs fois puis faire chanter ensemble
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Etre souriant Utiliser une voix calme Etre à hauteur des enfants (à genoux ou accroupi)
	Espaces		
	Consignes : Tps 1 : Appel Tps 2 : Comptine d'accueil Tps 3 : Echauffement Faire du Hula Hoop avec son cerceau		
J E U D E L A N C E R	Objectifs : "Balles brulantes"		Variables Varier les objets : balles, ballons, coupelles, sachets ou sacs lestés
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer la consigne Encourager Compter les points
	Espaces		
	Consignes : Lancer à la main sauf Séq 5 Séq 1 : pétanque (1 main "basse") Séq 1 : basket (2 mains) Séq 3 : rugby (côté) Séq 4 : hand (1 main "haute") Séq 5 : pied		
M O T R I C I T E	Objectifs: Développer la motricité générale		Variables Tps 1 Séquence 2 : Flament rose (équilibre sur une jambe) Séquence 3 : Serpent (ramper) Séquence 4 : "Pas de Fourmis" (pointe collé au talon)
	Durée 8-10 min		Tps 2 Séquence 1 : Découverte du parcours Séquence 2 : Relais-vitesse
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer la motricité Encourager Valoriser
	Espaces		
	Consignes : Faire 1 aller et retour Traversée de 10-12m Séquence 1 : Oiseau (sautillement) Tps 2 : Relai Consignes : Parcours simple aménagé 2 ateliers identiques		
J E U D E V E I L	Objectifs : Béret		Variables Varier le transport : Conduite de balle au pied Aménager des obstacles (1 cône ou 1 haie)
	Durée 8-10 min		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... Démontrer chaque nouvelle consigne Encourager Valoriser Compter les points
	Nbre de joueurs		
	Espaces		
	Consignes : Attribuer un numéro à chaque joueur A l'annonce du N°, les joueurs vont ramasser l'objet dans le cerceau de leur équipe et vont franchir la porte Transport de l'objet à la main		
A R U E T C O A U L R M E	Objectifs: Retour au calme Relation à l'adulte		Variables Evaluer l'état d'esprit de chaque joueur par un mot (content, fatigué, j'ai aimé...) par le choix d'un Smiley :
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ... A l'écoute de chaque enfant Bilan avec les parents
	Espaces		
	Consignes : 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent rejoint son enfant Demander le ressenti du joueur		