

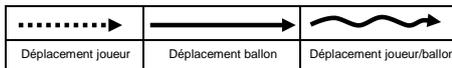


"Jeunes Pousses" (U4-U5)

Séance N° 5



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 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 Se déplacer en faisant rouler son cerceau	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 : Jongleries Buts : Faire le plus de jongles en respectant la règle en un temps donné (1 minute) Consignes : 1 ballon par joueur Ballon mousse ou T3 Séq 1 : Lancer mains-rebond-mains	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Séq 2 : Lancer mains-mains (0 rebond) Séq 3 : Lancer mains-air-rebond-mains Séq 4 : Lancer mains-2 rebonds-mains Séq 5 : Lancer mains-rebond-"main"-rebond-mains 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 : Ours (4 pattes "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 : Papillon (marche + mvmt des bras) Séquence 3 : Tortue (4 pattes "lent") Séquence 4 : Guépard (+ vite possible) 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 : Les oiseaux de proie Buts : Ramener le plus d'objets en un temps donné (1 minute 30) Consignes : Les oiseaux de proies "rouges" vont chercher dans la maison jaune des objets "en or" sans se faire toucher par le chasseur et le ramener dans son nid "rouge" Transport de l'objet à la main	Durée 8-10 min Nbre de joueurs Espaces	Variables Varier le transport : Conduite de balle au pied Nombre de chasseurs : 2 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 : Demander le ressenti du joueur	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces