

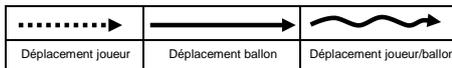


# "Jeunes Pousses" (U4-U5)

## Séance N° 6



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	<b>Objectifs:</b> Accueillir, sécuriser Eveil corporel		<b>Variables</b> Lien pour les comptines <a href="https://dessinemoiunehistoire.net/chansons-comptines-poesies-5-sens/">https://dessinemoiunehistoire.net/chansons-comptines-poesies-5-sens/</a> Ecouter la comptine plusieurs fois puis faire chanter ensemble
	<b>Buts:</b> 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent est autorisé à côté de lui		<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b> Etre souriant Utiliser une voix calme Etre à hauteur des enfants (à genoux ou accroupi)
	<b>Consignes :</b> Tps 1 : Appel Tps 2 : Comptine d'accueil Tps 3 : Ecoute Trouver l'animal correspondant au son <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BzCnD71FwY">https://www.youtube.com/watch?v=BzCnD71FwY</a>		
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		
J E U D E L A N C E R	<b>Objectifs :</b> Bowling		<b>Variables</b> Lancer au pied Varier la distance du lancer Varier le nombre de "quilles" Quilles : cônes légers, bouteilles, gourdes
	<b>Buts :</b> Faire tomber le plus de "quilles" en 2 lancer		<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b> Démontrer la consigne Encourager Compter les points
	<b>Consignes :</b> Aménager plusieurs ateliers 1 atelier pour 2 à 3 joueurs Lancer à la main Système de montants-descendants à la fin de chaque séquence		
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		
M O T R I C I T E	<b>Objectifs:</b> Développer la motricité générale		<b>Variables</b> Tps 1 Séquences suivantes : choix de l'animal par un joueur
	<b>Temps 1 :</b> <b>Buts:</b> Se déplacer en utilisant la motricité d'un animal		Tps 2 Séquence 1 : Marcher entre les ateliers Séquence 2 : Parcours avec un ballon dans les mains Varier la position du ballon (sur, derrière tête) (devant derrière, côté de soi)
	<b>Consignes :</b> Faire 1 aller et retour Traversée de 10-12m Séquence 1 : Choix de l'animal libre		<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b> Démontrer la motricité Encourager Valoriser
	<b>Temps 2 :</b> <b>Buts:</b> Se déplacer sur le parcours		
	<b>Consignes :</b> Parcours aménagé autour de l'espace avec divers matériels		
J E U D E L O U P	<b>Objectifs :</b> Loup		<b>Variables</b> Varier la dimension du pré (espace) Varier la forme du pré (rond central)
	<b>Buts :</b> Toucher le plus de lapins en un temps donné (1 minute)		<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b> Démontrer chaque nouvelle consigne Encourager Valoriser Compter les points
	<b>Consignes :</b> Les Loups sont par 2 et tiennent un ballon dans les mains Ils doivent toucher les lapins en gardant le ballon en main		
	Durée 8-10 min		
	Nbre de joueurs		
A R U E T C O A U L R M E	<b>Objectifs:</b> Retour au calme Relation à l'adulte		<b>Variables</b> Evaluer l'état d'esprit de chaque joueur par un mot (content, fatigué, j'ai aimé...) par le choix d'un héros de dessin animé
	<b>Buts:</b> 1 joueur par "maison" (cerceau) Le parent rejoint son enfant		<b>Méthodes pédagogiques - Veiller à ...</b> A l'écoute de chaque enfant Bilan avec les parents
	<b>Consignes :</b> Demander le ressenti du joueur		
	Durée 8 min		
	Nbre de joueurs		