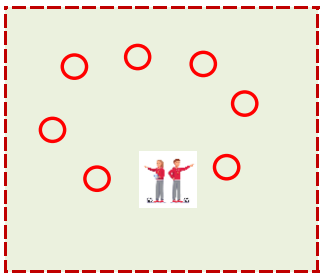
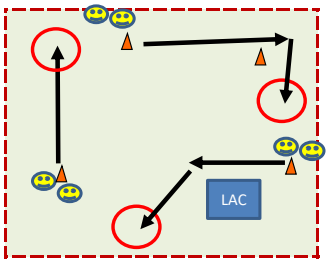
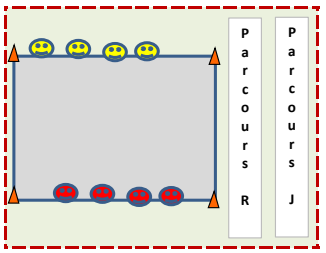
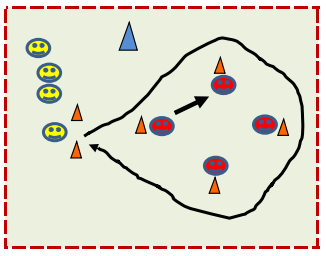
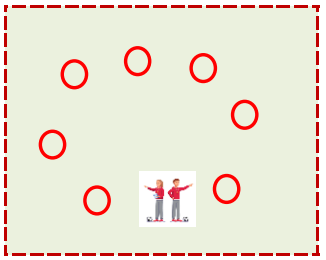
"Jeunes Pousses" (U4-U5)

Séance N° 8

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
ACCUEIL	**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 : Chorégraphie Vous avez les dernières séances pour mettre en place une "chorégraphie" avec vos joueurs	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)
JEU DE LANCER	**Objectifs :** Golf foot **Buts :** Mettre le ballon dans le "trou" en réalisant le moins de coups **Consignes :** Jeu au pied Mettre en place un parcours de 3-4 trous simple 1 ballon par joueur Répartir les enfants par 2 sur les trous	Durée 8 min Nbre de joueurs Espaces		**Variables** Conseils Utiliser des grands cerceaux pour les trous Mettre un cône pour le départ Mettre le parcours en forme circulaire pour enchainer **Méthodes pédagogiques - Veiller à …** Démontrer la consigne Encourager Compter les points
MOTRICITE	**Objectifs:** Développer la motricité générale **Temps 1 :** **Buts:** Se déplacer en réalisant 2 motricités demandées sur la traversée **Consignes :** Faire 1 aller et retour Traversée de 10-12m Motricité 1 : Roulade avant **Temps 2 :** **Buts:** Relai **Consignes :** Parcours simple aménagé 2 ateliers identiques	Durée 8-10 min Nbre de joueurs Espaces		Variables Tps 1 Séquence 2 : "Combat de coq" Se mettre accroupi face à face et faire basculer son adversaire (apprentissage des chutes, roulades) Faire attention à rentrer le menton sur les roualdes Tps 2 Séquence 1 : Découverte du parcours Séquence 2 : Relais-vitesse Méthodes pédagogiques - Veiller à … Démontrer la motricité Encourager Valoriser
JEU D'EVEIL	**Objectifs :** Jeu de l'horloge **Buts :** Rouge : Faire le plus de tours Jaune : Chrono=Aller le plus vite possible **Consignes :** Les rouges font des passent à la main Le joueur "à midi" compte les tours Pendant ce temps, les jaunes passent une fois chacun en faisant le tour de l'horloge en portant un ballon à la main	Durée 8-10 min Nbre de joueurs Espaces		Variables Variables 1 : Horloge : passe à la main avec un rebond Chrono : course en tenant le ballon dans le dos Variables 2 : Horloge : passe au pied (agrandir la distance) Chrono : contourner au pied le cône bleu Méthodes pédagogiques - Veiller à … Démontrer chaque nouvelle consigne Encourager Valoriser Compter les points
RETOUR AU CALME	**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		**Variables** Evaluer l'état d'esprit de chaque joueur par un mot (content, fatigué, j'ai aimé…) par le choix d'un aliment Glacé Froid Tiède Chaud Brûlant **Méthodes pédagogiques - Veiller à …** A l'écoute de chaque enfant Bilan avec les parents