

PRESCOLAIRE

EPS

Petite section

CÔTE D'IVOIRE – ÉCOLE NUMÉRIQUE



Compétence 1 Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et de manipulations d'objets

LECON 4 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSE

1- SITUATION D'APPRENTISSAGE

Tes amis et toi voulez participer à la journée sportive du quartier. Vous décidez de faire des jeux de courses. Vous nommez les différentes courses puis vous les pratiquez.

Séance 2 : La course de vitesse

2- CONTENU DE LA SEANCE

Papa/Maman fait avec l'enfant des exercices d'échauffement (de petits sauts, des exercices respiratoires).

Papa / Maman dit à l'enfant d'aller chercher une cuvette à la cuisine en courant.

L'enfant revient en un temps record avec la cuvette.

Il / elle félicite l'enfant puis nomme la course (course de vitesse).

Avec de la craie ou une baguette en bois Papa /Maman trace sur le sol une ligne A (point de départ) puis une ligne B (point d'arrivée) distancées de 5 mètres l'une de l'autre.

Il / elle court rapidement de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

Ensuite Papa /Maman fait imiter cette action par l'enfant.

L'enfant fait la course de vitesse.

Papa /Maman aide l'enfant à réussir.

Suggestions de matériels aux parents

Sifflet, craies blanches/couleurs, baguette en bois

Temps d'apprentissage 20 min

Age : 3ans

3- ACTIVITE D'APPLICATION

Papa /Maman demande à l'enfant de pratiquer la course de vitesse

Réponse : au signal, l'enfant court rapidement du point A au point B

papa/maman et enfant s'asseyent à même le sol pour se reposer pendant quelques minutes, le parent leur chante une berceuse.

4- SITUATION D'ÉVALUATION

EXERCICE 1 : A mon signal, fais trois tours en courant autour de la chaise.

REPONSE : il fait trois fois le tour de la chaise.

EXERCICE 2 : A mon signal, cours vite de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

REPONSE : il court vite.

L'enfant s'assoit à même le sol pour se reposer pendant quelques minutes.