



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

LECON 6 : REALISER DES ACTIONS DE LOCOMOTION

1- SITUATION D'APPRENTISSAGE

Tu as découvert des singes lors d'une visite au zoo avec tes parents. Tu veux imiter les singes. Tu nommes le jeu puis le pratiques.

Séance 1 : Le grimper

2- CONTENU DE LA SEANCE

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

Papa/Maman demande à l'enfant d'aller chercher le foulard qui est à la cime du petit arbre.

Le parent donne l'exemple ; il grimpe au petit arbre ou à la corde ou à l'échelle ou la cage à écureuil ou encore au toboggan.

Le parent fait nommer à l'enfant le jeu de grimper.

Papa/Maman demande à l'enfant de faire le grimper.

Il/ elle aide l'enfant à réussir

Suggestions de matériels aux parents

Sifflet, cage à écureuil, toboggan, corde,

Temps d'apprentissage 20 min

Age : 4 ans

3- ACTIVITE D'APPLICATION

Grimpe à l'échelle.

Réponse : L'enfant pratique le jeu de grimper.

Papa/maman se joint à l'enfant pour marcher un peu, puis assis à même le sol ils se reposent.

Maman chante une berceuse.

A la fin de la séance, Papa/maman donne de l'eau à boire à l'enfant.