



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 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSES

1- SITUATION D'APPRENTISSAGE

Tu jouais dans la cour de la maison et tu as découvert des margouillats. Tu veux les imiter. Tu nommes le jeu puis le pratiques.

Séance 3 : Le ramper

2- CONTENU DE LA SEANCE

Papa/maman fait faire à l'enfant des exercices d'étirements (de petits sauts suivis de mouvements respiratoires)

Papa/maman demande à l'enfant de se déplacer comme margouillat.

Papa/maman rampe d'un point A à un point B pour donner l'exemple à l'enfant.

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

Papa/ maman matérialise une ligne de départ A et une ligne d'arrivée B dans la cour de la maison à l'aide de la craie ou des cordes.

Papa/maman demande à l'enfant d'exécuter le jeu de ramper.

Il/elle aide l'enfant à réussir.

Suggestions de matériels aux parents

Sifflet, pneus usés de l'eau à boire

Temps d'apprentissage 20 min

Age : 5 ans

3- ACTIVITE D'APPLICATION

Rampe du point A au point B.

Réponse : L'enfant rampe.

Papa/maman fait asseoir l'enfant à même le sol et le laisse se reposer pendant quelques minutes en lui chantant une berceuse pour le relaxer.

A la fin de la séance, il/elle donne à l'enfant de l'eau à boire.