



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

LEÇON 6 : REALISER DES ACTIVITES DE LOCOMOTION

1- SITUATION D'APPRENTISSAGE

Tu participes aux concours de jeux organisés dans ton quartier. Tu choisis un jeu de locomotion. Tu l'identifies puis le pratiques.

Séance 5 : Le contournement

2- CONTENU D'APPLICATION

Papa/maman fait faire des exercices des exercices d'étirement (balance le bras de l'arrière vers l'avant, saute, respire).

Papa/Maman demande à l'enfant de faire le tour de la table.

Papa/maman place une chaise sur l'aire de jeu ; puis trace un rond autour de cette chaise.

Papa/maman marque le point de départ sur le grand rond avec un carton.

A partir du point de départ, le parent contourne la chaise en marchant, puis revient au point départ pour donner l'exemple à l'enfant.

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

Le parent invite l'enfant à faire le contournement.

Il aide l'enfant à réussir son action.

Variante : faire contourner en courant

Suggestions de matériels aux parents : sifflet, natte, tapis, de l'eau à boire

Temps d'apprentissage : 20 minutes

Age : 5 ans

3- ACTIVITE D'APPLICATION

Fais le contournement du cerceau par la marche.

Réponse : Il le fait.

Le parent et l'enfant respirent, se couchent à même le sol et se reposent. Le parent chante une berceuse à l'enfant.

A la fin de la séance, le parent fait boire de l'eau à l'enfant.

4- SITUATION D'EVALUATION

Exercice 1 : Grimpe à la corde et glisse pour descendre.

Réponse 1 : L'enfant exécute.

Exercice 2 : Contourne la table en rampant.

Réponse 2 : l'enfant le fait.