



**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 6** : REALISER DES ACTIVITES DE LOCOMOTION

**1- SITUATION D'APPRENTISSAGE**

Tu as découvert des singes lors d'une visite au zoo avec tes parents. Impressionné tu veux les imiter. Tu identifies les jeux (grimper, glisser, ramper) puis tu les pratiques.

**Séance 3 : Le ramper**

**2- CONTENU DE LA SEANCE**

- papa/maman fait l'enfant des exercices d'étirements (de petits sauts, respire)
- papa, demande à l'enfant de décrire le déplacement du crocodile
- il rampe
- imite le crocodile rampe à l'intérieur des pneus sur l'aire de jeu
- aider l'enfant à réussir

Suggestions de matériels aux parents

Sifflet, pneus usés, de l'eau à boire

Temps d'apprentissage 20 min

Age : 3ans

**3- ACTIVITE D'APPLICATION**

- Au signal l'enfant rampe sur l'aire de jeu
- papa/maman fait asseoir l'enfant à même le sol et laisse le se reposer pendant quelques minutes
- fin de la séance. Donne-lui de l'eau à boire

**4- SITUATION D'EVALUATION**

Exercice 1 : Grimpe à l'échelle du lit superposé.

REPONSE : l'enfant grimpe

Exercice 2 : Rampe au sol comme un crocodile.

REPONSE : il rampe

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