



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 1 : Le grimper

2- CONTENU DE LA SEANCE

Papa/maman, fait avec l'enfant des exercices d'étirements (de petits sauts, respire)

Exercice : Papa/Maman demande à l'enfant grimper

Réponse : l'enfant pratique le jeu de grimper

papa/maman se joignent à l'enfant pour marcher un peu l'enfant, puis assis à même le sol ils se reposent. Maman chante une berceuse.

Suggestions de matériels aux parents

Sifflet cage à écureuil, toboggan, corde, de l'eau à boire

Temps d'apprentissage 20 min

Age : 3ans

3- ACTIVITE D'APPLICATION

- A mon signal, grimpe sur le toboggan
- papa/maman fait asseoir l'enfant à même le sol et laisse le se reposer pendant quelques minutes
- fin de la séance