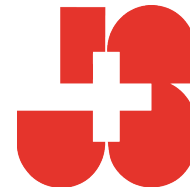




Sport des enfants J+S

Thème : voyage au pays des émotions.





Nom : Daisy Nicolet

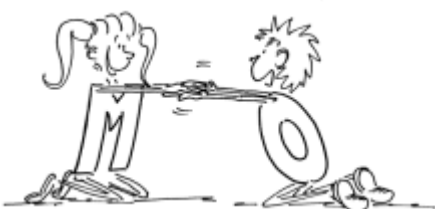




Conditions cadre

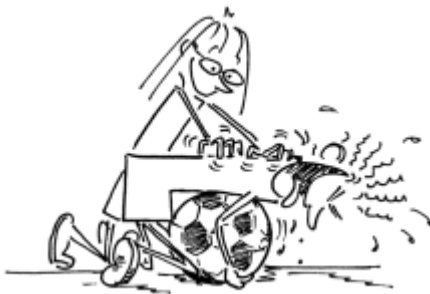
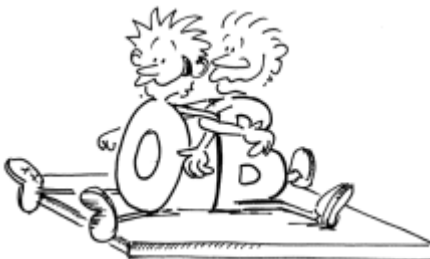

Durée de la leçon	1h10
Quand	Samedi 26 aout 2017 11h10à12h20
Participant·es	20
Environnement	Salle de gymnastique
Moyen didactique	Jeux de lutte. Livre exemples pratiques sport des enfants pages 30/ 56 à 57
Moyens auxiliaires	Cartes plastifiées.

Objectifs :

Les participant·es connaissent et expérimentent divers petits jeux de lutte.
Elles l'appliquent à partir d'exemples concrets tirés des moyens à leur disposition
Percevoir : que les émotions chez les enfants peuvent changer selon l'organisation du jeu.

	Durée	Tâches, déroulement	Forme d'organisation	Matériel
INTRODUCTION	15 Minutes	<p>En mouvement dans la salle, on échange nos cartes, au signal on imite l'émotion sur sa carte.</p> <p>Jeu de balle (balle assise modifiée) Le joueur est touché par le ballon sort du jeu. Variante : le joueur est touché, il part en crabe Vers le mur le plus proche, il se libère tout seul pour revenir dans le jeu.</p> <p>Jeu du poulailler : un renard au milieu des 4 bancs, les poules sur les bancs. Ces dernières doivent passer sans se faire toucher. Autrement elles deviennent renard</p>	<p>Activité libre</p> <p>En carré</p>	<p>Avec des Cartes musique</p> <p>Ballon.</p> <p>4 bancs</p>
TRANSITION	8 Minutes	<p>Discutions : jeu de balle quel émotions ressenties ? Jeu du poulailler : quelle prise de risque est prise par les joueurs, dû à l'émotion ? Explication du schéma à la page 57 Partie principale : On teste les jeux par groupe de 4 pers. Les groupes se font avec les cartes du début, en fonction de la couleur les participants se place dans la salle.</p>	<p>En cercle.</p>	<p>Cahier Sport des enfants Exemples pratiques</p> <p>cartes</p>
PARTIE PRINCIPALE	30 Minutes	<p>Les joueurs sont chacun sur un tapis, Par la force des bras on sort son Son adversaire.</p> <p>Pousser le tapis et le faire tomber</p>	 	<p>De tapis 5cm</p> <p>Un tapis</p>

		<p>Jeu de mains : A et B se tiennent face à face, bras tendus en avant, paumes contre paumes. Lorsque B (dont les paumes sont sous celles de A), exerce une pression sur les paumes de A, A essaie de taper sur les paumes de B.</p> <p>Si A réussit, il gagne un point. Si B retire ses mains à temps, c'est lui qui remporte le point et qui se place dans la situation initiale de A, paumes retournées vers le bas. Mais si B retire ses mains sans que A n'ait fait le moindre mouvement, c'est A qui gagne le point</p>	
PARTIE PRINCIPALE		<p>Les frères Siamois :</p> <p>Deux élèves se placent de part et d'autre d'une ligne de démarcation. Chacun s'appuie fermement contre l'épaule de l'autre, le regard orienté dans le sens de la course. Au signal de l'enseignant, ils commencent à courir, tout en poussant l'épaule de leur camarade, mais sans ralentir la course ni changer de position.</p> <p>Le vainqueur est celui qui, à la fin du parcours, a réussi à repousser son adversaire le plus loin possible de la ligne de démarcation</p>	
		<p>Pieds dans la mare :</p> <p>Face à face, les deux élèves se tiennent par les mains. Entre eux se trouve un étang (cerceau, corde, etc.). Chacun essaie d'attirer son adversaire dans l'eau. Celui qui se mouille le premier a perdu</p>	 <p>Un cerceau</p>
PARTIE PRINCIPALE		<p>Les fruits mûrs : Deux élèves se placent face à face, debout sur un banc (élément supérieur de caisson, poutre d'entraînement), avec un ballon lourd entre les mains. Chacun d'eux doit essayer, à l'aide du ballon lourd, de déséquilibrer son adversaire. Le perdant est le premier qui pose pied à terre</p>	 <p>2 bancs 2 ballons</p>
		<p>Retourne l'escargot :</p> <p>Un élève est étendu sur le ventre et il essaie d'adhérer le maximum au sol. Un camarade doit essayer de le retourner sur le dos et de le maintenir ainsi pendant 2 secondes</p>	 <p>Un tapis de 5cm</p>

PARTIE PRINCIPALE		<p>Guili-guili : Au milieu d'une surface délimitée, A se cramponne de toutes ses forces à un ballon (de basketball ou de volleyball), tandis que B tente de le lui dérober. L'enseignant veillera à convenir avant le jeu s'il est permis de chatouiller ou non. Les adversaires n'ont pas le droit de se mettre debout.</p> <p>Le jeu peut aussi être combiné avec différentes tâches. B est considéré comme vainqueur s'il parvient à s'emparer de la balle ou à renverser l'adversaire sur le dos, avec ou sans balle. Si le jeu se joue à plusieurs, l'enseignant distribue une balle pour deux joueurs : il peut déclarer vainqueur, par exemple, celui qui réussit à décrocher une balle après 30 secondes.</p>		<p>1 ballon 1 tapis de 5cm</p>
		<p>Dos à dos : Deux élèves sont assis au sol, dos à dos, jambes écartées, bras dessus bras dessous. Au signal, chacun essaie de faire basculer l'adversaire sur le côté droit, jusqu'à ce que son épaule (ou son coude) gauche touche le sol. Ce jeu nécessite un tapis.</p>		<p>1 tapis de 5cm</p>
		<p>A l'assaut : Construire une plateforme à l'aide de matelas. L'équipe A y prend place. Au signal, l'équipe B essaie de conquérir la place. Le jeu est terminé lorsque l'équipe A au complet est expulsée de son territoire. Tout joueur qui est sorti une fois de la plateforme n'a plus le droit d'y retourner</p>		<p>1 tapis de 5cm</p>
Transition	<p>3 Minutes</p>	<p>Discutions : Echange sur les émotions vécues ? Questions sur le test écrit numéro 4</p>	<p>En cercle toutes ensemble</p>	<p>Oral</p>
RETOUR AU CALME	<p>5 Minutes</p>	<p>Baguette Magique : Faire des mouvements avec la baguette au rythme de la musique.</p>	<p>En cercle, et un participant au centre.</p>	<p>Baguette musique</p>
Conclusion	<p>2 Minutes</p>	<p>On pose les flèches pour reconstruire le schéma. La page 9. Du manuel des bases théoriques.</p>	<p>En cercle toutes ensemble.</p>	<p>Oral</p>