

Leçon

Ensemble à la place de jeu

Cette leçon doit permettre aux enfants de découvrir différentes facettes de la gymnastique sur une place de jeu ou un terrain gazonné.

Conditions cadres

Durée: 75 minutes

Tranche d'âge: 7-10 ans

Années scolaires: 3^e à 5^e HarmoS

Objectif d'apprentissage

- Faire l'expérience de la diversité

Indications: Prendre connaissance à l'avance du chemin qui mène à la place de jeu. Se faire accompagner par un moniteur supplémentaire. Emporter un téléphone mobile avec les numéros d'urgence (médecins).

Source: Erni, H.: J+S-Kids: Introduction à la gymnastique – Leçon 4. Macolin: OFSPO.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	15' Salutations et appel Informer les enfants de l'objectif de la leçon: «ensemble!» Se serrer la main. Conseil: «se comparer» à une horde de singes par exemple.	En cercle	Matériel simple pour se déguiser
	Sentiers battus Parcourir et découvrir ensemble le chemin jusqu'à la place de jeu.	Emprunter un chemin en toute sécurité.	Téléphone mobile, numéros d'urgence (médecin)
	Notre pays Par deux, découvrir le terrain de jeu. Chaque engin de jeu doit être touché de différentes manières (avec la tête, l'ongle d'un orteil du pied gauche, etc.).	Sur la place de jeu	
Partie principale	50' Course d'orientation Disposer sur le sol une grande carte de course d'orientation représentant la place de jeu. Les enfants cherchent les postes, ramènent la carte de jass correspondante et indiquent sur celle-ci le lieu où elle a été trouvée.	Sur un panneau A3	Cartes de jass, panneau A3 de la place de jeu
	Pari relevé Le moniteur essaie d'attraper tous les enfants en cinq minutes. Ces derniers sont en sécurité s'ils sont sur un des engins de la place de jeu. Lorsqu'ils sont attrapés, les enfants se rendent en prison (engin). Ils peuvent être «sauvés» par un camarade encore libre ou en touchant un endroit précis de la prison.	Choisir un engin pour la prison.	Chronomètre
	Forêt vierge La place de jeu est une grande forêt vierge: les différents engins sont reliés par de grosses cordes. Deux enfants sont désignés chasseurs et doivent attraper le plus grand nombre de camarades en une minute. Changer les rôles.	Se déplacer uniquement sur les engins et les cordes les reliant.	Grosses cordes, chronomètre
	Musée Former des équipes de quatre à cinq enfants. Chacune se voit confier un engin de la place de jeu qu'elle transforme en œuvre d'art et présente ensuite aux autres camarades.		

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Partie finalee	10'	<p>Sentiers battus Effectuer ensemble, deux par deux, le chemin du retour. Qu'est-ce qui m'a/t'a plu?</p> <p>Au revoir Bref feedback: qu'est-ce qui est facile/difficile avec le thème «ensemble»? Pourquoi?</p> <p>Remarque: Chaque enfant reçoit une petite récompense en sortant de la salle (une banane pour les singes, etc.).</p>	Emprunter un chemin en toute sécurité.	Récompense