

Leçon





Thème: **Bouger fait plaisir**







Date:

But: introduction du jeu de l'échelle du Coop Mukihit

Monitrice:

Matériel à prendre: jeu de l'échelle, dés, bouteilles d'eau en PET/paires, cartes illustrées Jamadu






	But	Contenu	Organisation/croquis	Matériel	Durée
Introduction	Rituel	<p>Comptine / chant</p> <p>Guete Tag liebi Chinde wie gahts wie stahts? Es gaht eus guet, es gaht eus guet, es gaht eus würrklich guet. Guete Tag liebi Mamis wie gahts wie stahts? Es gaht eus guet, es gaht eus guet es gaht eus würrklich guet.</p> <p>Aujourd'hui nous avons le plaisir d'être dans la jungle et nous avons apporté un jeu.</p>	Cercle		2'
	Faire connaissance avec les animaux Jamadu, essor du langage	<p>Refrain:</p> <p>Das isch es Nlipferd, es häts gärn nass Am Chamäleon mached Farbe riesig Spass D Schildchrot hät ganz viel Chraft S Affli trink am liebschte Saft. Und de Tukan hät ganz viel Muet Will er Muki-Turne tuet.</p>  			
Echauffement	<p>Jeu; les cartes de memory sont par terre, face au sol, au milieu du cercle. Toutes les paires peuvent en prendre 3 et les regarder. Trois paires ayant un singe commencent. Les personnes attrapées doivent donner une carte. S'il y a un singe, la nouvelle paire devient chasseur et sinon la partie se poursuit sans changement. Fin lorsque seule les chasseurs ont des cartes ou que la monitrice met fin au jeu. Qui a quelles cartes ?</p>	Libre		8'	
				Cartes memory	


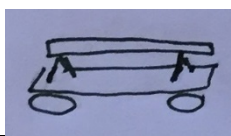
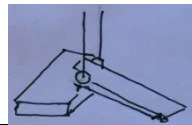

	But	Contenu			Organisation/Schéma	Matériel	Durée
Partie principale		Le jeu de l'échelle est posé au milieu. Les enfants peuvent prendre leur gourde Coop et les parents installent les postes nécessaires.			Le jeu de l'échelle est posé au milieu de la halle et les stations sont réparties tout autour.  Les paires utilisent leur gourde comme „pion“ et lancent avec le dé en couleur	Cf. Aussi fiche  Jeu de l'échelle Gourdes ou pions de jeu Dé en couleur  Variante 1:  Banc, mobilo  Cartes de memory  2 seaux, linge à main et à douche, 2 éponges, bouteille d'eau en PET 1,5 l  4 piquets avec symboles perroquet  Petits tapis  Caisson suédois, 2 cerceaux, 4 balles, boîte pour balles	25'
	Tenir en équilibre	Animal	Variante 1	Variante 2			
		Toucan 	Pont branlant	Barre branlante			
	Encourager les capacités cognitives, courir	Caméléon 	Memory	Trier/poser exemple			
	Rythme, motricité, doser la force	Hippopotame 	Transport d'eau	Musique aquatique			
	Autonomie	Perroquet 	Joker Le perroquet choisit quand il veut aller ou voler (courir) dans la jungle afin de voir ce que font ses amis.				
	Force, rotation, balancer	Tortue 	Etre fort/Lutter	Rotation			
	Grimper, lancer, courir	Sing 	Craquer une noix coco	Ramasser les noix coco			
	Instructions précises cf. Fiche jeu de l'échelle.						

Partie finale	Autonomie	Les parents rangent, les enfants collent les autocollants dans le livre du Hit. Les enfants se mettent en cercle vers la monitrice et cherchent leur animal préféré (memory).	Cercle	Colle, livre, cartes de memory	5'	
	Représenter, tension, courage	Le parent est assis devant l'enfant qui essaie de lui montrer sans parler l'animal qu'il a choisi. Changer les rôles.	Cercle double			
	Développer le langage	Répéter le refrain.				2'
	Rituel	Mir klopfäd mit de rächte Hand Re Arm n. v. & mit der Hand auf den Boden klopfen Blblblbl (die Zunge turnt) Re Hand geht wieder zurück hi den Rücken Mir chlopfäd mit de linke Hand li Arm n. v. & mit der Hand auf den Boden klopfen Blblblbl (die Zunge turnt) li Hand geht wieder zurück hi den Rücken Mit beidne säged mär gue thämers gmacht mitenand beide Hände klopfen Blblblbl (die Zunge turnt) Hände gehen wieder zurück hi den Rücken Tschüss zäme.	Tout le monde est à genoux en cercle, mains dans le dos.			1'
Remarques:						

Annexe: instructions jeu de l'échelle

## Instructions jeu de l'échelle

Animal	Variante 1	Variante 2
<b>Hippopotame</b> 	<b>Station 1a</b>	<b>Station</b>
	Transport d'eau	Musique aquatique
	Verser de l'eau dans un seau et la transvaser dans un autre seau avec une éponge.	P et E secouent les bouteilles, secouer l'exemple (rythme).
	Matériel 2 seaux, 2 éponges, 1 linge à main et 1 de douche, bouteille d'eau PET de 1,5 l	Matériel 6 petites bouteilles PET à moitié remplies d'eau pailletée
<b>Tortue</b> 	<b>Station 2a</b>	<b>Station 2b</b>
	Etre fort, lutter	Tourner
	1er exercice; l'enfant se met à genoux sur le tapis, mains en appui sous la poitrine. Le parent pose les 2 mains sur son dos et l'enfant essaie de le repousser. 2 <sup>e</sup> exercice : P+E sont assis, jambes ramenées, dos à dos sur un tapis. Au signal, tous 2 se tournent rapidement, l'enfant se lève et le parent reste à genoux. On essaie maintenant de faire asseoir l'autre sur le tapis.	L'enfant se met dans un Bilibo. Le parent le fait tourner ou se balancer.
Matériel Petits tapis 	Matériel Grand Bilibo 	
<b>Caméléon</b> 	<b>Station 3a</b>	<b>Station 3b</b>
	Memory	Trier / Poser un modèle
	Jouer avec des cartes memory Ajouter éventuellement une petite distance de transport entre les cartes.	Prendre les cartes et les trier par couleur/forme en posant éventuellement un modèle
Matériel Cartes memory	Matériel 2 cerceaux,	

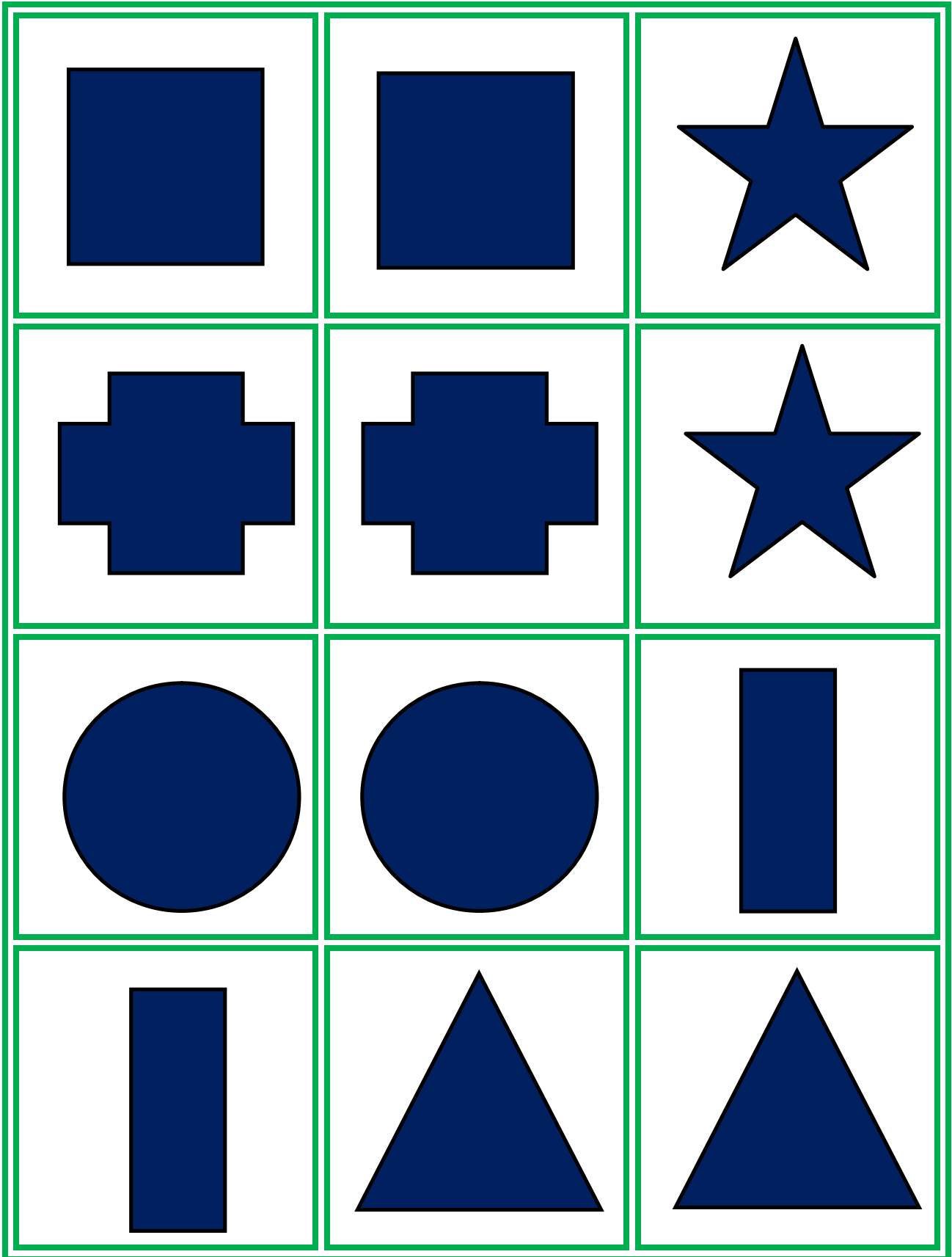
		Cartes de jeu
<b>Toucan</b> 	<b>Station 4a</b>	<b>Station 4b</b>
	Pont branlant	Barre branlante
	<p>P+E sont en équilibre sur le pont branlant. Transporter év. Des plumes (sur la main, la tête, etc.)</p> <p>Matériel Banc, 2 Mobilo Ev. Plumes</p> 	<p>P+E prennent un ressort, monte sur une base instable et se laisse tomber sur le tapis.</p> <p>Matériel Tapis de 16, Banc, 1 corde, ressorts</p> 
<b>Singe</b> 	<b>Station 5a</b>	<b>Station 5b</b>
	Ouvrir une noix de coco	Ramasser une noix de coco
	<p>L'enfant grimpe haut aux espaliers, monte sur un caisson suédois, prend une noix de coco (balle) et la lance sur la pierre (cerceau) pour l'ouvrir. Le parent ramasse les restes (balles) et les remet en place.</p> <p>Matériel Espaliers, cerceau, 4 balles, caisson suédois, boîte pour balles</p>	<p>L'enfant prend une balle dans la corbeille et la pose sur le banc posé contre les espaliers. (des bandes autocollantes sont collées sur le banc pour tenir les balles). Poser la partie supérieure d'un caisson suédois devant les espaliers pour accroître la pente du banc. Le parent rattrape la balle.</p> <p>Matériel Banc, 4 bandes autocollantes, balles, corbeille, petit tapis</p>



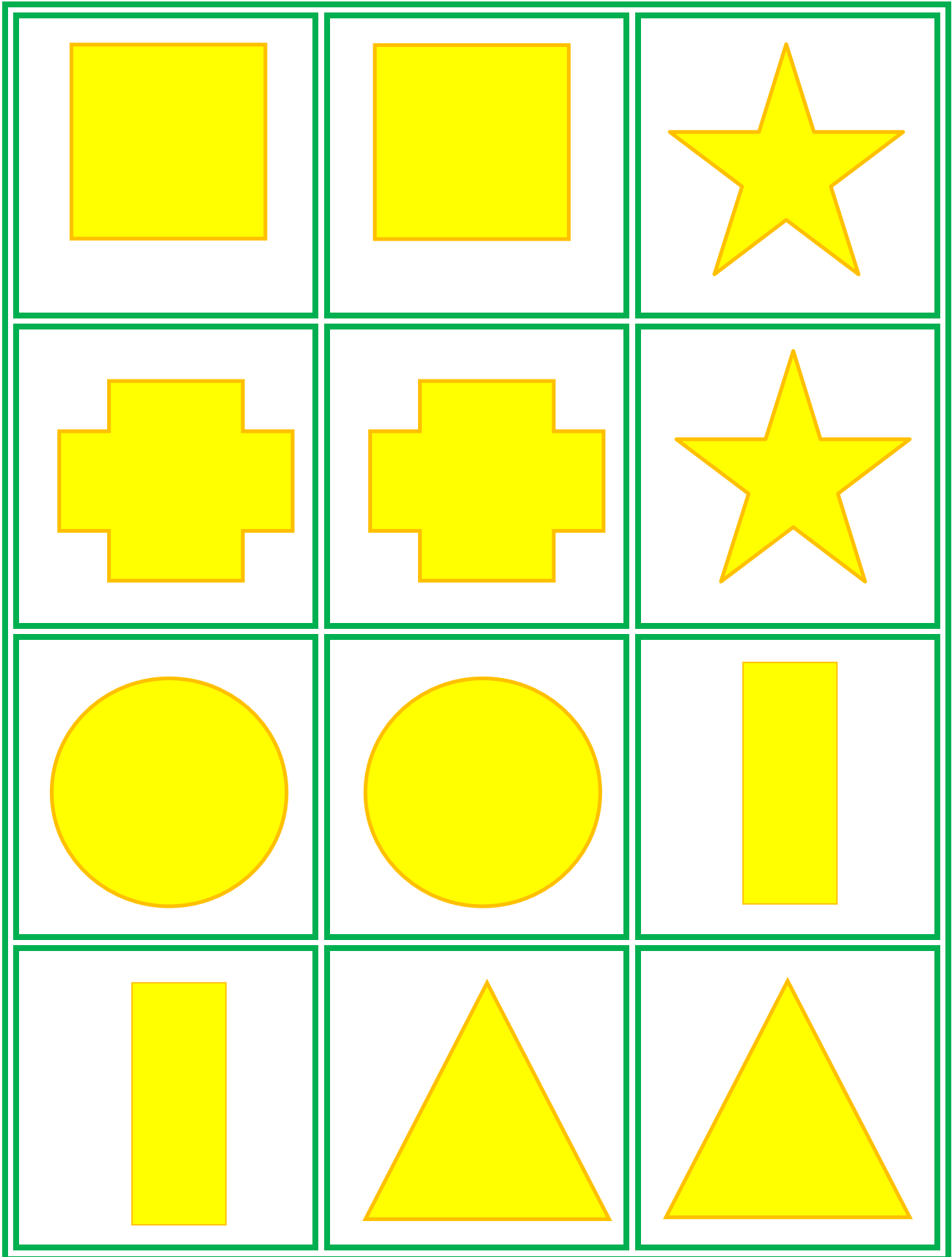




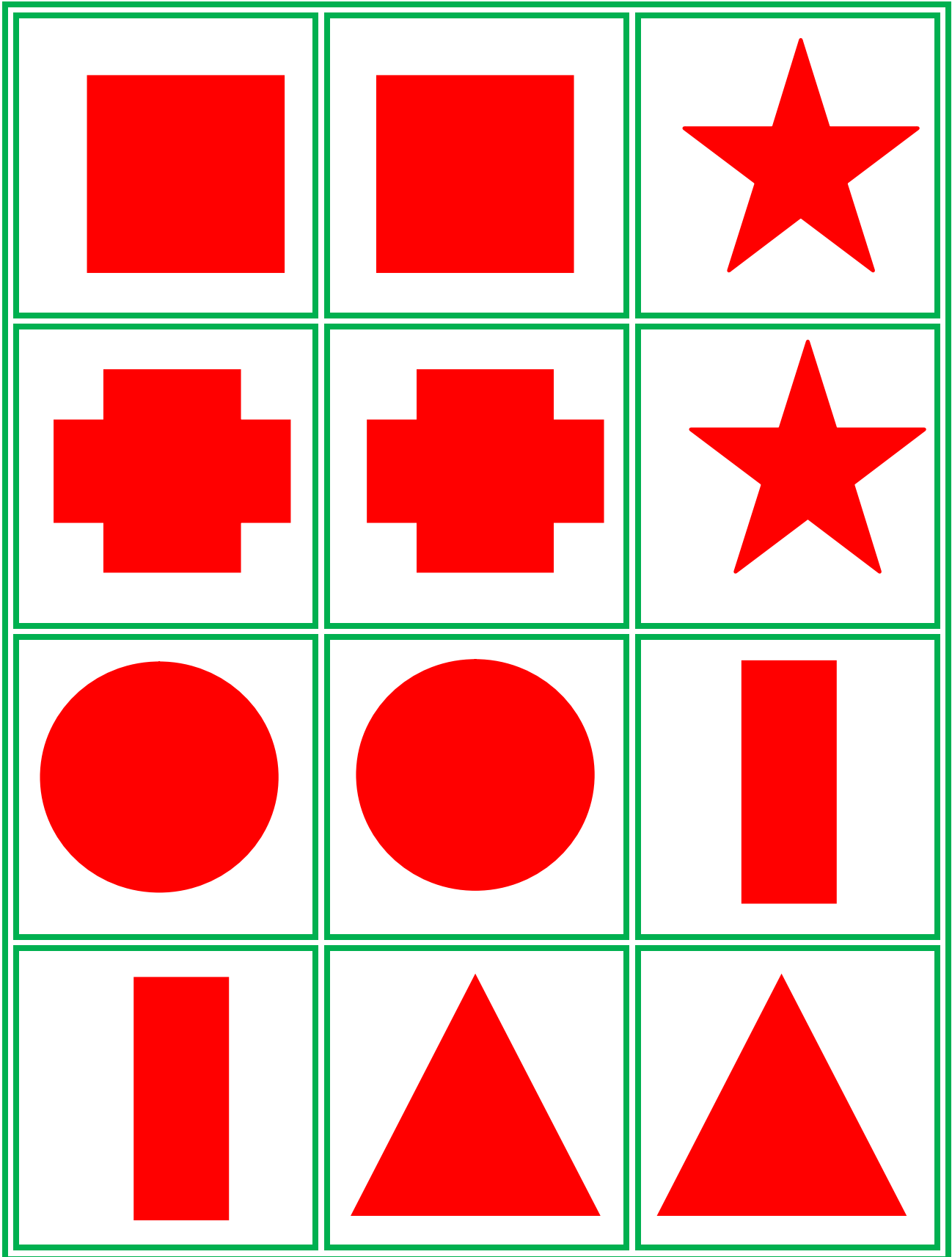
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



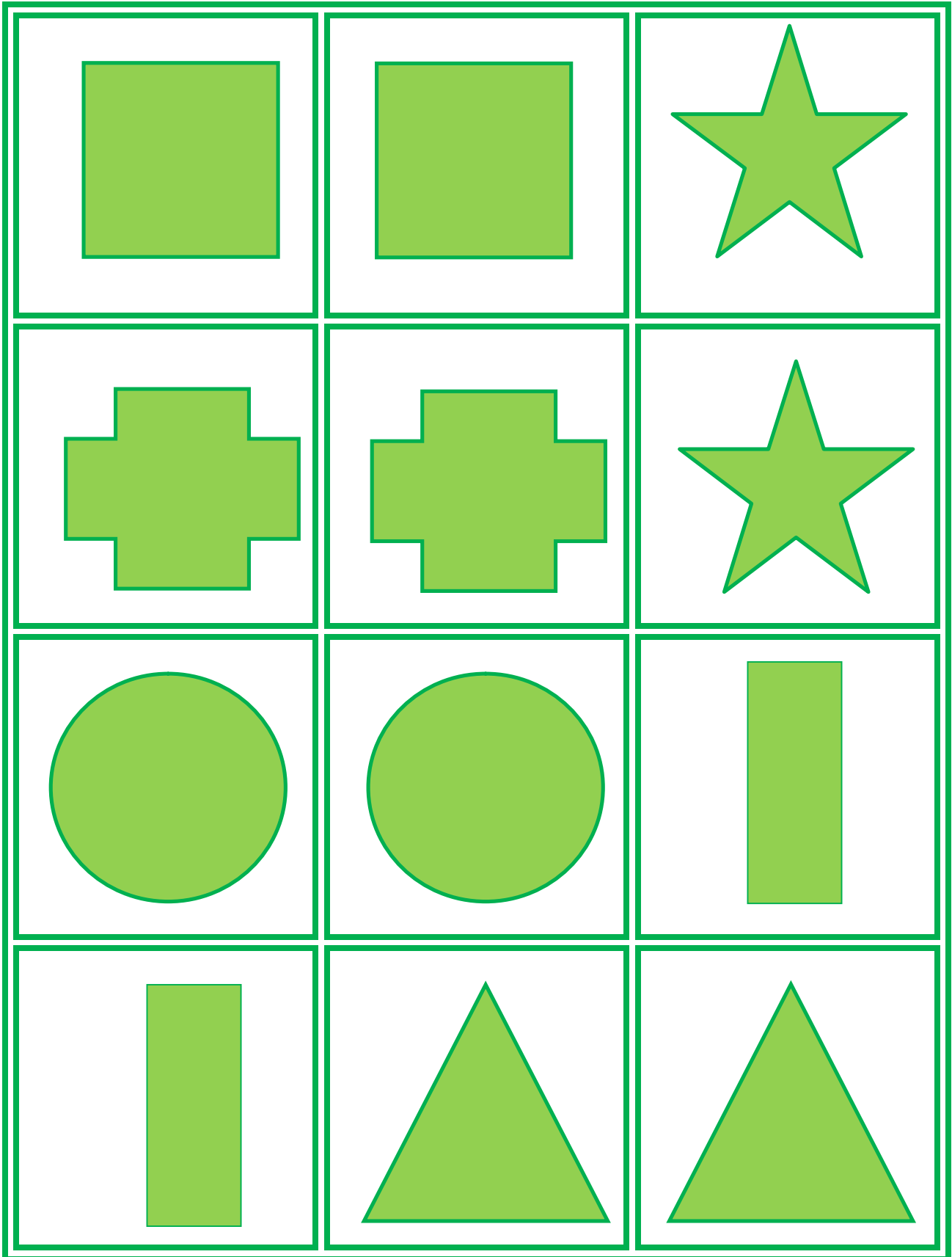
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



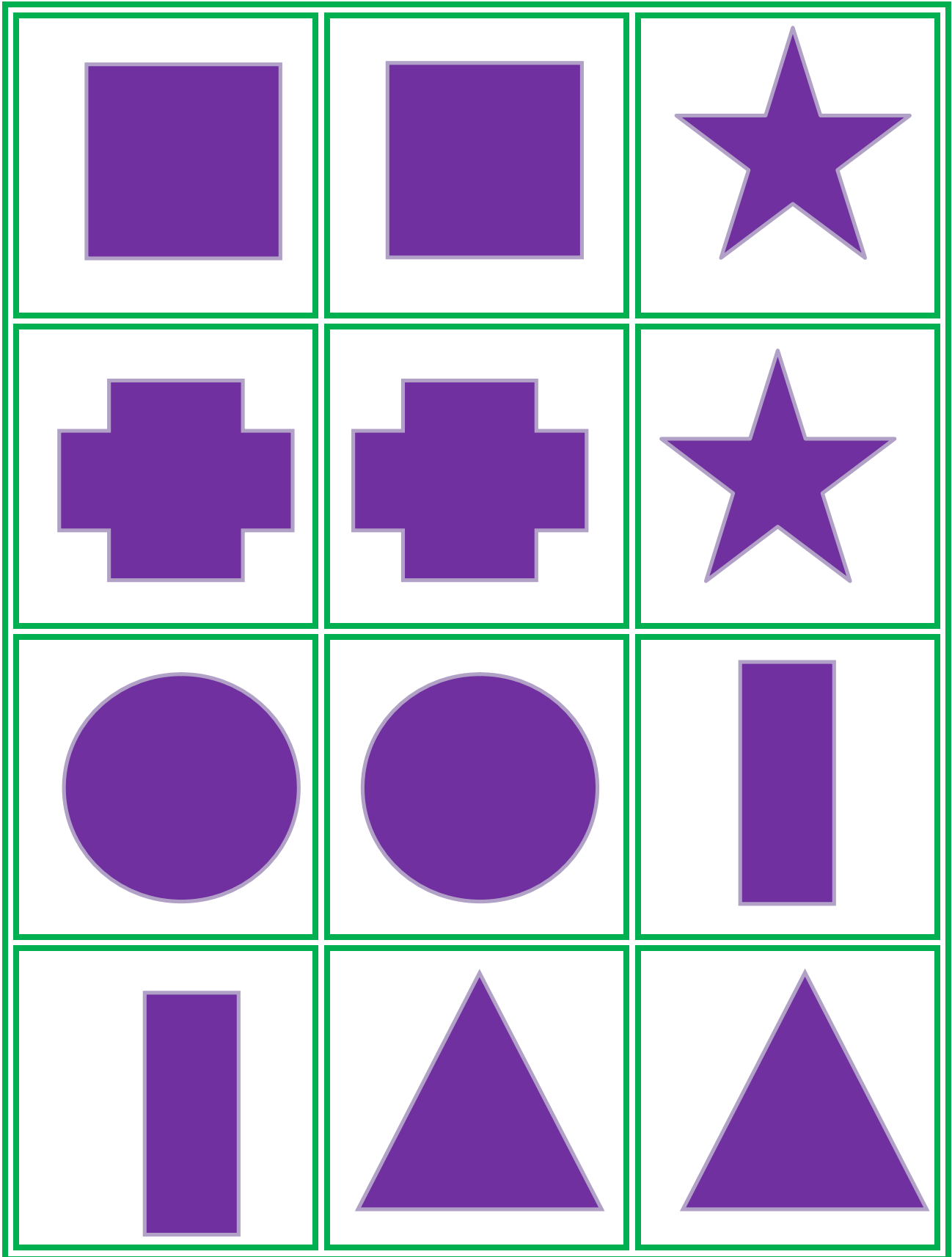
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



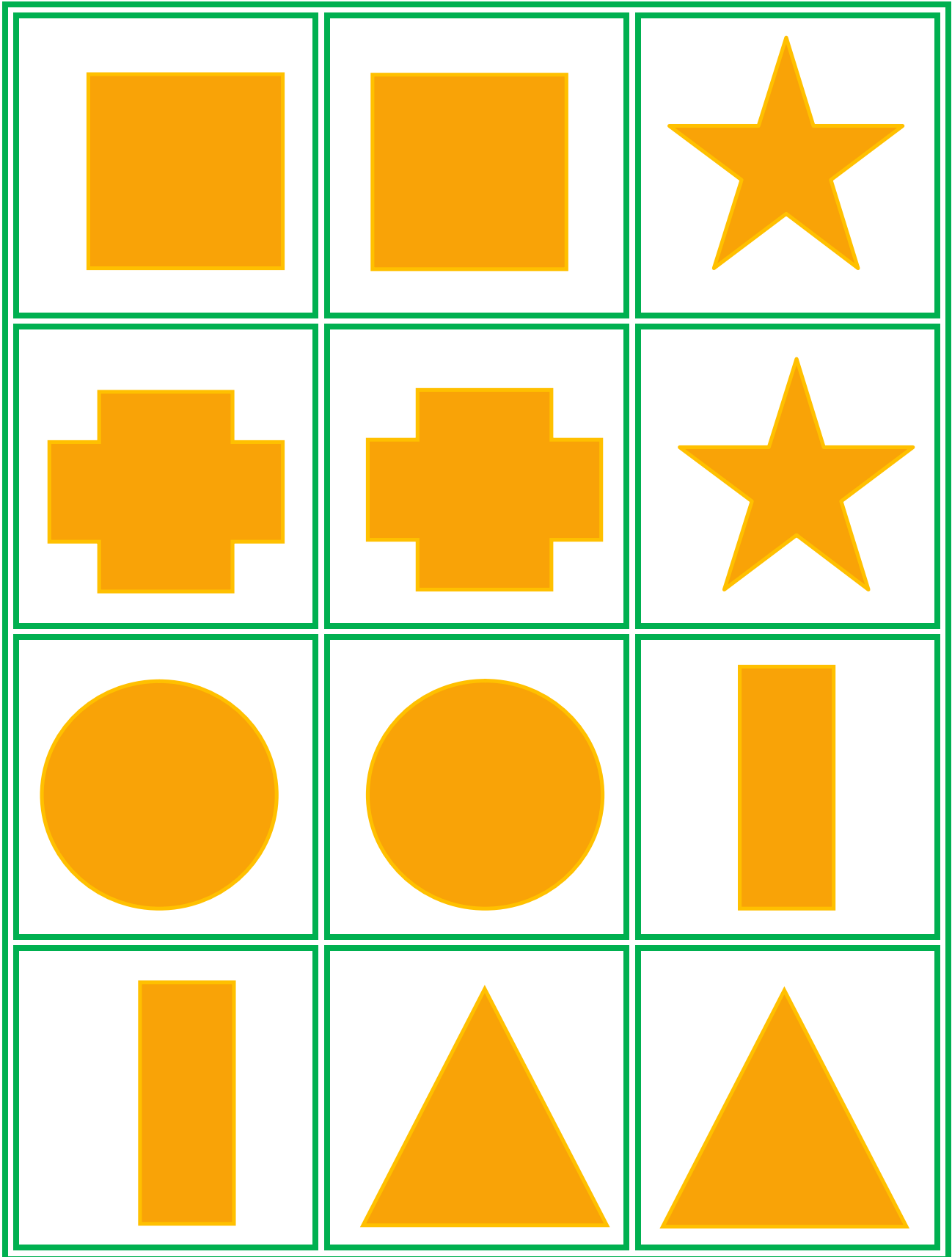
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



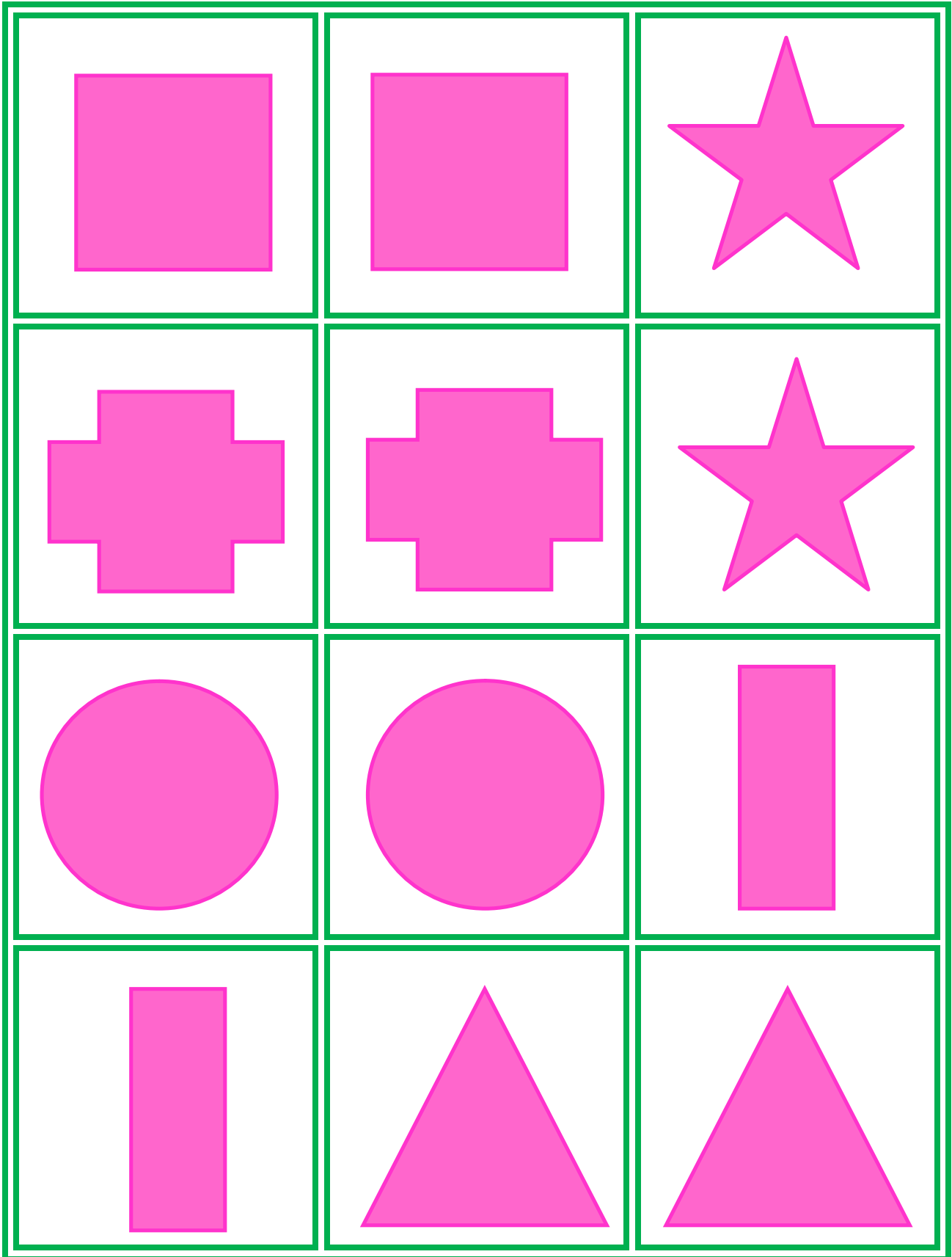
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



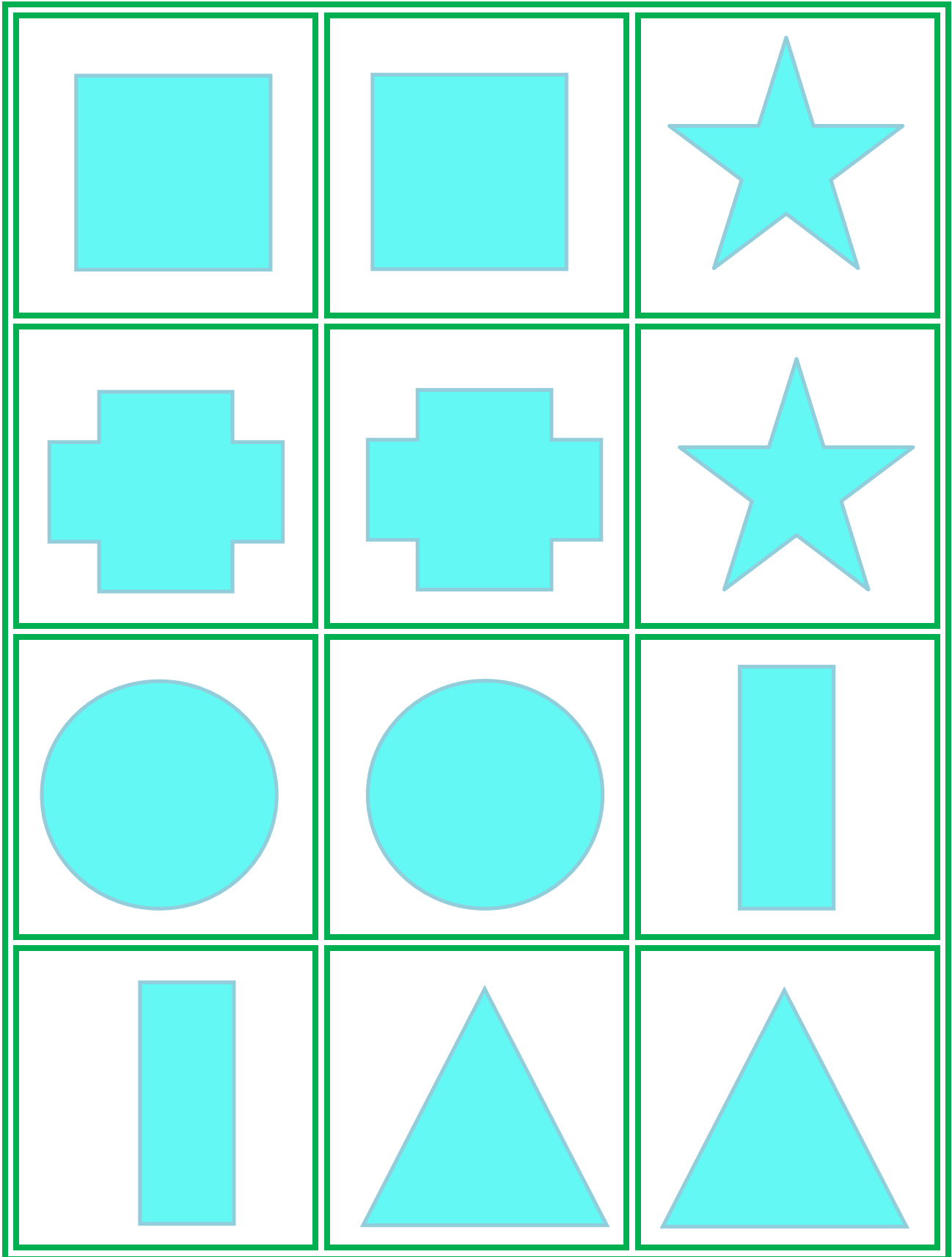
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



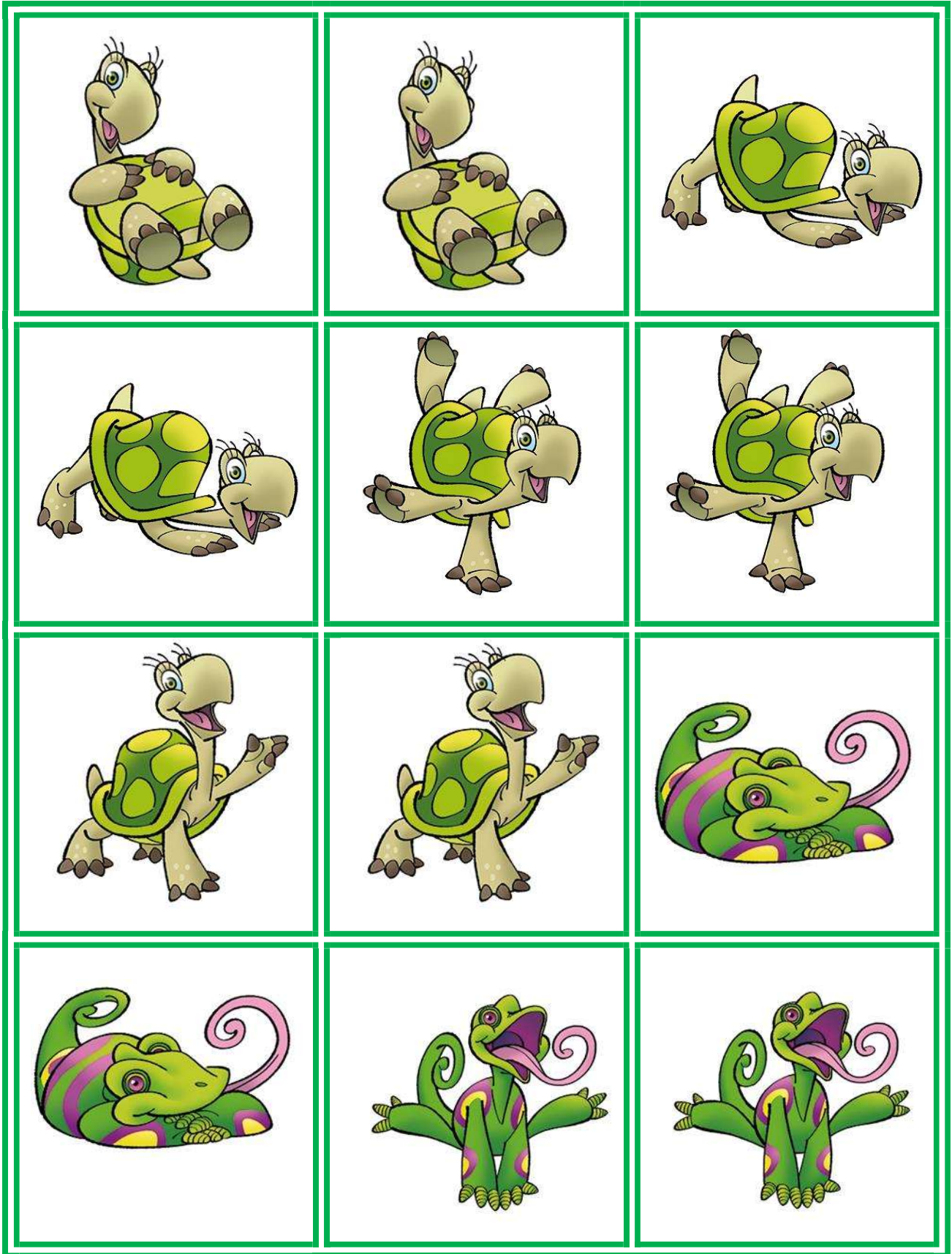
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



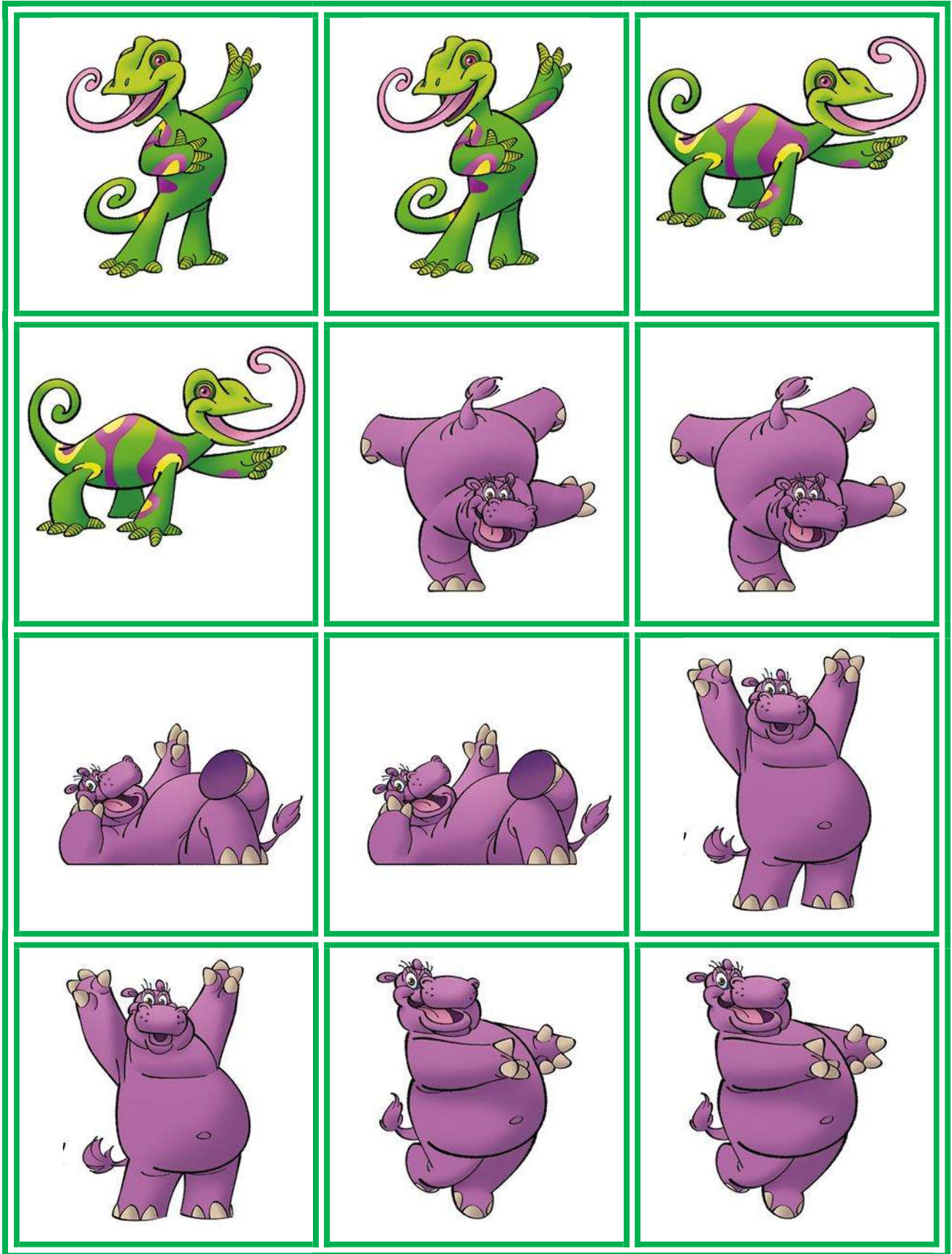
Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!



Zwischen den Rillenrahmen schneiden!

