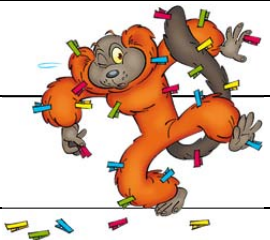






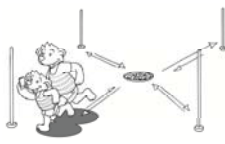


Feuille de leçon

Thème: Coop MukiHit - Les poux de Jamadu		Date: Janvier 2017			
But: Exercer les activités de base : Balancer - Grimper		Monitrice: Fédération Fribourgeoise de Gym			
		Matériel à apporter: Carnet MukiHit, enceinte, musique, feuille poésie, fiche Jamadu, pinces à linge, jeu de l'échelle, dés, pions, affiches couleurs pour piquets ●●●●●●●●, scotch, 1 jeu de memory			
					
	But	Contenu	Organisation / croquis	Matériel	Durée
Introduction	Rituel Mise en train psychique	Accueil : Chanson « Bonjour ! » de David Lang – carnet Muki-hit <i>P+E chantent et font les gestes</i> Présenter le singe Jamadu Les poux de Jamadu - <i>P+E répètent et miment la poésie</i> Aujourd'hui Jamadu a la bougeotte. A-t-il inventé une danse rigolote ? Il tape des pieds. Il se chatouille les jambes. Il tapote ses fesses. Il pince son ventre. Il gratte son dos. Il se frotte les mains Il se frictionne les bras. Il se masse la tête Non, pas de danse pour Jamadu ! Tout simplement, il a des poux !	Activité reliée: cercle de front	<i>Carnet Mukihit, enceinte, musique</i> <i>Fiche Jamadu</i> <i>Feuille poésie</i>	5'
	Mise en train physique Courir	Jeu attraper la queue de Jamadu Sur 2 lignes, P contre le mur et E 2 mètres devant les P. Les E font dépasser le sautoir de leur training (=queue). Courir jusque de l'autre côté de la salle. Les P doivent tirer le sautoir. Inverser les rôles.	Activité reliée : En ligne	Sautoirs	10'
	Courir Motricité fine	Jeu avec les pinces à linge - les poux de Jamadu Chaque P+E accroche 3 pinces à linge (=poux) sur leurs habits. Tous courent pour prendre les pinces des autres et les accrochent sur leurs habits. A la fin du jeu, qui aura le plus de poux ?	Activité libre	<i>Pinces à linge</i>	

	But	Contenu	Organisation / croquis	Matériel	Durée
Partie principale	Motricité fine Rapidité	<p>Jeu de l'échelle au milieu de la salle. E lance le dé et avance son pion. Le choix du poste est déterminé grâce à la couleur de la case. S'il est déjà tombé sur cette couleur ou s'il y a de l'attente à ce poste : relancer le dé.</p> <p>● Les poux de Jamadu E pose aussi vite que possible 10 pinces à linge (poux) sur les habits des P. Pendant ce temps P essaie de les enlever. Variante : pinces à linge posées sur E et P. Le gagnant est celui qui parvient à les enlever en premier.</p>	<p>Travail par station Les postes sont définis par des piquets colorés</p>      	<p><i>Jeu de l'échelle, dés, pions</i></p> <p>1 piquet ●, pinces à linge</p>	30'
	Balancer	<p>● Jamadu se balance aux lianes P+E montent sur le banc, prennent une corde (liane), se balancent et se posent sur l'autre banc et ainsi de suite juste à la dernière corde.</p>		<p>1 piquet ●, cordes à grimper, 2 bancs</p>	
	Grimper Balancer Sauter	<p>● Jamadu saute dans la rivière E grimpe sur le caisson (=arbre) prend la corde (=liane), se balance et se laisse tomber sur le gros tapis (=rivière).</p>		<p>1 piquet ●, 1 corde à grimper, 1 gros tapis, 1 grand caisson</p>	
	Grimper Exercer le courage	<p>● Des bananes pour Jamadu E grimpe à l'espalier (bananier) pour aller chercher un sautoir (=banane). E lâche le sautoir par terre pour avoir les mains libres et redescend. Et ainsi de suite pour tous les sautoirs placés de plus en plus haut. P monte derrière pour assurer son E.</p>		<p>1 piquet ●, espaliers, 8 sautoirs jaunes</p>	
	Grimper Sauter	<p>● Jamadu grimpe aux arbres E grimpe sur le caisson (arbre) et traverse les barres parallèles (=branche). P assure son E. E saute sur le gros tapis (=sauter sur une autre branche).</p>		<p>1 piquet ●, 1 grand caisson, 1 barres parallèles, 1 gros tapis</p>	
Agilité Ramper	<p>● Des mangues pour Jamadu P+E enjambent les bâtons (=troncs d'arbre) et passent dans les cerceaux (=sous les arbustes). E prend une balle de tennis (=mangue), la met dans le cylindre. P+E tiennent le cylindre à l'horizontal et courent jusqu'au cerceau. La balle ne doit pas tomber.</p>	<p>1 piquet ●, 10 balles de tennis, 6 cylindres polymat, 2 bâtons polymat, 2 blocs polymat, 4 cerceaux</p>			
Partie finale	Courir	<p>Défoulement : Estafette de Jamadu - Estafette à 4 coins. 4 équipes. P+E courent jusqu'au cerceau. E retourne une carte. Si c'est une carte Jamadu il la prend. Sinon il la laisse (image visible). P+E reviennent en courant taper dans la main du copain pour lui donner le départ. Quelle équipe aura le plus de cartes Jamadu ?</p>	<p>Activité parallèle</p> <p>Activité reliée : cercle de front</p> 	<p>4 piquets, 1 cerceau, 1 jeu memory (le nbre de cartes dépendra du nbre d'E)</p>	10'
	Massages Vitamine T	<p>Retour au calme : Maman Jamadu masse bébé Jamadu avec une balle hérisson pour que ses poils soient doux.</p>		<p>Balles hérisson</p>	5'
	Rituel	<p>E colle l'autocollant dans son carnet à la page « Sentier de l'ours ». Au Revoir : Chanson « Au revoir ! » de David Lang - carnet Muki-hit <i>P+E chantent et font les gestes</i></p>		<p><i>Autocollants, carnet MukiHit</i> <i>Enceinte, musique</i></p>	
Remarques/ Evaluation:					

Les poux de Jamadu



Aujourd'hui Jamadu a la bougeotte

A-t-il inventé une danse rigolote ?

Il tape des pieds

Il se chatouille les jambes

Il tapote ses fesses

Il pince son ventre

Il gratte son dos

Il se frotte les mains

Il se frictionne les bras

Il se masse la tête

Non, pas de danse pour Jamadu !

Tout simplement, il a des poux !

Qui est Jamadu ?

Jamadu est un singe qui vit dans la forêt tropicale de Madagascar, une grande île située tout près de l'Afrique. Ses longs poils roux le protègent contre les fortes pluies de la jungle. Il aime dormir la journée au soleil pour se réchauffer et se réveille le soir pour partir à la recherche de nourriture : feuilles, fleurs et fruits.

