

Feuille de leçon

Thème: Tout le monde sait faire quelque chose - leçon d'introduction Coop Mukihit (avec livre)
Noter: L'histoire est au premier plan du téléchargement

Date:



Monitrice:






But : introduction leçon guidée Coop Mukihit avec but -> connaitre les différents caractères



Matériel à emporter

Peluche perroquet, tapis de souris par participant, tunnel, haricots, odeur de menthe, cloche dé 3-4, chiffon, MUKI-Hit matériel, div. balles (petit), boîte en plastique

	But	Contenu	Organisation/croquis	Matériel	Durée
Introduction	Introduction physique et psychique	<p>Rituel de bienvenue Bonjour...</p> <p>Introduction au thème : Présenter la peluche «perroquet».</p>	Cercle de front	Perroquet	15'
	Développement du langage Rythme Mobilisation	<p>Jeu du perroquet</p> <p>Syllabes avec applaudissement –PE-RO-QUET Sens des aiguilles d'une montre: 1^{er} couple dit «PE», 2^{ème} couple dit «RRO», 3^{ème} couple dit «QUET » Variante: Le couple "QUET" change sa place au milieu des deux «PE – RRO»</p> <p>Variations: Sens contraire des aiguilles d'une montre, des 2 côtés en même temps, 2 cercles, etc.</p>			
	Echauffement Sautiller (des 2 jambes) courir	<p>Raconter l'histoire, du perroquet est triste (raconter jusqu'à la grenouille)</p> <p>– répartir les ronds Ikea dans toute la halle= nénuphars (1 par couple)</p> <p>Sautiller-> chacun à son nénuphar (tapis) – répartir les tapis dans toute la salle. Courir et à chaque nénuphar = sauter dessus, pieds joints et descendre (ev. nouvelle variante)</p>		Histoire	
				tapis de souris	

	But	Contenu	Organisation/croquis	Matériel	Duré
Partie principale	Balancer Motricité globale	Souris La souris se balance: nos nénuphars deviennent des galets (assez proches). Se balancer de galet en galet (ronds Ikea)	Activité libre 	tapis de souris	35'
	Courir Condition Motricité fine Travail en groupe	La souris récolte des provisions (Voir descriptif du jeu sur la feuille annexe): 4 groupes – dans le carré et au milieu 2 tapis avec des haricots Qui ramasse le plus d'haricots ? Courir chercher 1 haricot sous forme d'estafette – monitrice dit quand ça se termine (chaque équipe compte ses haricots)	Activité parallèle	2 tapis 4 piquets haricots 4 boîtes Tupperware	
	Perception Renforcer la confiance	Chien Ecouter : l'E ferme ses yeux et le P sonne la clochette (l'E la suit) (D'abord le tenir par la main, puis seulement le petit doigt = but, essayer de le lâcher) -> inverser le P essaye aussi. Sentir: Distribuer les foulards dans la halle – au préalable arroser 2-3 foulards d'essence de menthe-> qui trouve le foulard avec l'odeur de menthe (ne pas marcher sur les foulards)?	 Activité libre	Chaque couple 1 clochette	
	Lancer/attraper Évaluer la réflexion	Crabe Chaque couple reçoit un matériel, face à face se le lancer et le rattraper–au signal de la monitrice changer de matériel. (Réflexion : avec lequel ça va le mieux? – pourquoi?)	Activité parallèle 	foulards essence de menthe diff. matériels à lancer	
	Endurance Courir Perception	Chat Attrape la souris (sur le principe du jeu «le loup glacé») 3 couples de chats sont les attrapeurs, 2 couples de grand-mères sont les «dégivreurs», et le reste sont des souris. Tunnel = trou de souris (pas plus de 2 souris dans le tunnel). Se mettre accroupi quand on est pris. → Les grands-mères ont pitié et peuvent les délivrer avec leurs foulards (changer les attrapeurs et les sauveurs)	Activité libre 	4 foulards tunnel	
	Sautiller Endurance Apprendre l'estafette Motricité fine	Hérisson Récolter les noix – 3 groupes piquets, corde = sauter par-dessus à pieds joints, coussinets = saut extension – estafette autour des cerceaux pour chercher une noix. (2 noix par couple), retour en courant	Activité parallèle 	noix, 3 piquets 3 tapis de souris, 3 boîtes, 3 cordes, 3 cerceaux.	
Travail en groupe Mémoire Courir Patience	Qui a le chien? faire 6 groupes Voir descriptif du jeu sur la feuille annexe		6 piquets 3 x 6 cerceaux 3 x 6 cartes 3 x dé 3 x 6 balles de tennis		
Partie finale	Développement du langage rythme	Perroquet Bleu et vert (éventuellement montrer carton de couleur...) Coco le perroquet Tape son derrière (mimer) Vert et bleu Coco le perroquet Fait des sauts périlleux (mimer le saut) Rouge et jaune Coco le perroquet S'assied sur un cône (mimer) Jaune et rouge Coco le perroquet A les bras qui bougent (mimer) Jaune, rouge, vert ou bleu Coco le perroquet À la gym est joyeux !!! (Mimer grand sourire) Rituel: chanson de fin	Cercle de front		10'

Caractère / dé avec motifs



*

Jeu (ramasser des baies) souris



Jeu: Qui a le chien?

Piquets et dé

Avec 6 balles de tennis

6 cerceaux ou sautoirs avec à chaque cerceau une carte (grenouille, souris, chat, crabe, hérisson et perroquet)

Groupe 1



Groupe 2



Description du jeu :

Le premier de chaque groupe lance le dé, court jusqu'au bidon et prend une balle et va la déposer sur l'image correspondante (s'il y a déjà une balle il doit courir la remettre dans le bidon,) le deuxième part lorsque le couple précédent arrive à hauteur du bidon. Sur le chien on peut déposer autant de balles que l'on veut

But du jeu: être le 1^{er} groupe à avoir déposé toutes ses balles.