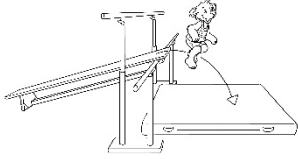



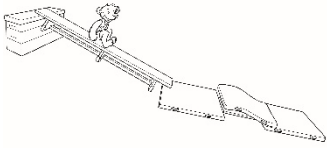
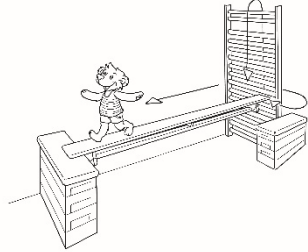

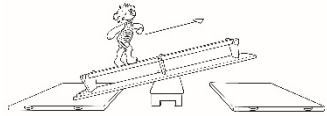


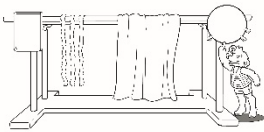
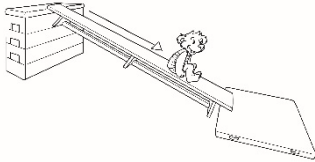

## Feuille de leçon

Thème	Le voyage de la goutte de pluie (leçon bleue)	Date	2023
		Monitrice	Marlen Stocker
But de la leçon	Promouvoir diverses activités de base avec une piste d'engins	Matériel à apporter: histoire à bouger avec petites cartes, 1 plaque à four, bandes de papier crêpe, 1 chiffon, « soleil », pincettes à linge jaunes, ruban adhésif, couvercles en carton jaunes et bleus	

But	Contenu	Organisation / croquis	Matériel	Durée
<b>Introduction</b> introduction au thème réaction, courir	<p>Rituel</p> <p><b>Histoire à bouger:</b> Pierre et la goutte de pluie</p> <p>Les couples reçoivent des cartes différentes avec les images correspondant à l'histoire: Pierre, goutte de pluie, fenêtre, pluie La monitrice raconte l'histoire. Lorsque les termes mentionnés (goutte de pluie, etc.) apparaissent dans l'histoire, les couples avec l'image correspondante font une fois le tour du cercle.</p> <p>Après l'histoire, nous découvrons tout ce que Pierre et la goutte de pluie vivent au cours de leur voyage.</p>	cercle de face	histoire à bouger et cartes avec images (voir annexe)	10'
<b>Partie principale</b> mise en place	<p>Mise en place de la piste d'engins: il est préférable de commencer par le poste près des espaliers.</p> <p>Expliquer la piste d'engins / les postes. Ce n'est pas une leçon guidée. La monitrice montre l'exercice et raconte en même temps l'histoire. Ensuite, les couples peuvent se lancer sur la piste d'engins. Pour éviter les bouchons, il est</p>	<p>piste d'engins</p> <p>postes (voir ci-dessous)</p>		40'

	possible de commencer la piste d'engins à différents endroits. Faire plusieurs fois la piste d'engins.		
tenir en équilibre sauter	<b>Sauter du rebord de la fenêtre</b> La goutte de pluie et Pierre sautent ensemble du rebord de la fenêtre et atterrissent tout doucement dans le jardin. <i>Monter sur le banc, sauter du banc sur un tapis de 40 cm</i>		1 banc 1 barre parallèle 1 tapis 40 cm
courir	<b>Tout est très grand</b> Ils courent à travers les grands brins d'herbe. <i>Courir entre les piquets.</i>		6 piquets
ramper	<b>Se glisser dans la terre</b> Dans la terre, ils rencontrent le ver de terre qui prend plaisir à la pluie. Ils s'enfoncent si profondément dans la terre qu'ils rencontrent une plaque de granit, où la pluie s'accumule pour former un ruisseau dans lequel ils peuvent se laisser flotter. <i>Ramper à travers le tunnel de jeu</i>		1 tunnel de jeu
monter	<b>Jaillir de la source</b> Soudain, la lumière revient. Ils remontent à la surface de la terre et jaillissent de la source. <i>Monter sur le caisson depuis le tremplin Reuther.</i>		1 tremplin Reuther 1 caisson (hauteur adaptée)

<p>glisser tourner / rouler</p>	<p><b>Nager dans le ruisseau</b> Maintenant, ils se laissent porter par le ruisseau qui s'élargit de plus en plus et devient une rivière. Ils sentent les courants puissants de l'eau. Sur le chemin, ils rencontrent des animaux qui boivent dans le ruisseau et des canards qu'ils doivent contourner avant d'arriver dans la grande mer. <i>Glisser sur le banc, puis faire une culbute sur le tremplin Reuther.</i></p>		<p>1 banc (contre caisson) 3 tapis 1 tremplin Reuther</p>	
<p>grimper tenir en équilibre</p>	<p><b>Le soleil se lève et envoie ses rayons (échelle solaire)</b> Ensemble, ils grimpent l'échelle solaire jusqu'à ce qu'ils arrivent à un bateau de nuages. Ils traversent le bateau de nuages et arrivent au château de nuages. <b>Le faiseur de temps habite dans le château de nuages</b> <i>Grimper sur les espaliers, tenir en équilibre sur le banc, descendre par le caisson.</i></p>		<p>espaliers ouverts 1 banc 2 caissons (une fois pour aider à passer d'un côté à l'autre)</p>	
<p>sautiller</p>	<p><b>Chercher son chemin entre les nombreuses gouttes de pluie</b> Pour arriver au faiseur de temps, il faut passer entre toutes les gouttes de pluie. Pour ne pas écraser une goutte de pluie, on peut sauter par-dessus les petits nuages.</p>		<p>petits sacs remplis de sable</p>	
<p>tenir en équilibre</p>	<p><b>Balance météorologique</b> Le faiseur de temps se tient à la balance météorologique et écoute les histoires que racontent les gouttes de pluie de leur voyage sur la terre. S'il fait trop sec, il pose un petit morceau bleu dans la balance. S'il fait trop humide, il met un petit morceau doré dans la balance. C'est ainsi qu'il détermine s'il va pleuvoir ou si le soleil va briller. <i>Choisir un couvercle en carton, traverser un banc en tenant en équilibre, déposer le couvercle en carton.</i></p>		<p>2 tapis 1 banc 1 couvercle de petit caisson couvercles en carton jaunes, bleus</p>	

<p>motricité fine perception</p>	<p><b>Eclairs, tonnerre, vent ou soleil?</b> Parfois, le faiseur de temps se défoule. Il fait alors sortir la foudre et le tonnerre, ou bien il y a un orage, mais finalement le soleil brille à nouveau. <i>Tonnerre : taper avec la paume des mains sur la plaque à four.</i> <i>Vent : souffler sur des bandes de papier crêpe.</i> <i>Tempête : secouer un chiffon.</i> <i>Soleil : fixer des pinces à linge jaunes sur un cercle en carton jaune</i></p>		<p>1 barre parallèle 1 plaque à four 1 chiffon 1 cercle en carton jaune pinces à linge jaunes bandes de papier crêpe ruban adhésif</p>	
<p>glisser</p>	<p><b>Glisser sur l'arc-en-ciel pour revenir sur terre</b> C'est ici que Pierre redevient un garçon normal. Monter sur un caisson, glisser sur un banc</p>		<p>1 caisson (grand) 1 banc 1 tapis</p>	
<p><b>Partie finale</b> rire, apprendre, réaliser des performances</p>	<p><b>Jeu: soleil contre pluie</b> 8 à 10 cerceaux sont répartis dans la salle. A l'intérieur se trouvent les couvercles en carton (face en bas).  Les couples forment deux groupes : le groupe soleil et le groupe pluie. Chaque groupe a un petit dépôt sur le côté étroit de la salle. Les couvercles sont collectés par paires. L'enfant et le parent vont chacun chercher un couvercle dans des cerceaux différents, se rencontrent et comparent la couleur des couvercles. S'ils sont de la même couleur, ils peuvent garder les couvercles. Si la couleur est différente, remettre le couvercle dans le cerceau où il a été pris et aller chercher un nouveau couvercle dans un autre cerceau. Le jeu se termine lorsque tous les couvercles ont disparu ou au coup de sifflet final. La monitrice attribue une couleur à chaque groupe (bleu ou jaune). Les deux groupes comptent les couvercles qui correspondent à la couleur attribuée. Quel groupe a le plus de couvercles de la bonne couleur?  Remarque : ne mentionner que lors du décompte qu'une seule couleur donne des points.</p>		<p>8 à 10 cerceaux au minimum 50 couvercles en carton : la moitié en jaune la moitié en bleu</p>	<p>10'</p>

vitamine T

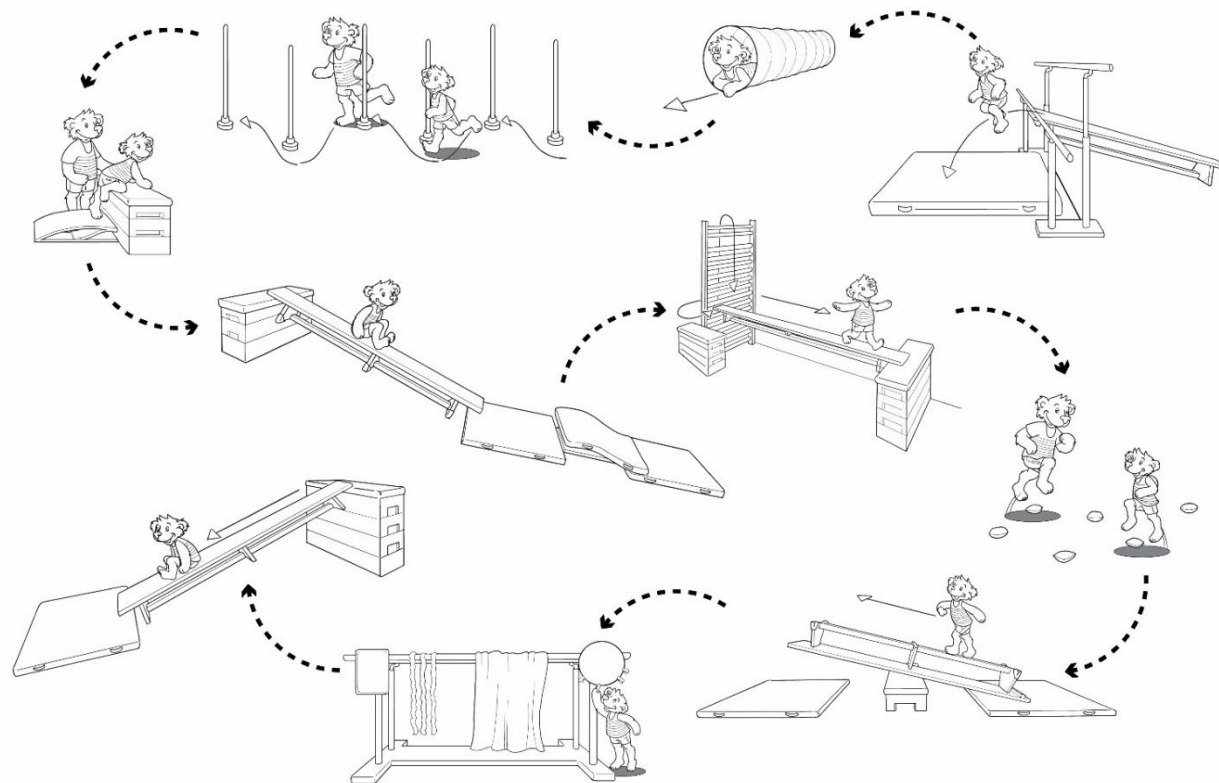
La chanson de la pluie (voir annexe)  
Rituel pour la fin

cercle de face

**Remarques / évaluation:**

Source de l'histoire: Livre en suisse allemand: CD / **s'Rägetröpfli** E Gschicht vom Peter Heutschi EAN: 7619935010911

Source de la chanson: ["ES TROPFT" Regenlied - YouTube](#)



# Annexe

## Rituel du début et de fin, chansons, comptines

### Comptine du début

C'est toute une histoire de se dire bonjour  
les pieds en canard, on fait un tour  
la queue comme un renard, on fait un aller-retour  
on joue de la guitare et on joue du tambour  
on finit par s'asseoir pour se dire bonjour

### Comptine de fin

Rouge, jaune, vert et noir  
Il est temps de se dire au revoir  
Au revoir les grands et les petits  
Au revoir les sages et les gentils  
Rouge, jaune, vert et noir  
Il est temps de se dire au revoir

## Matériel à apporter:

histoire à bouger avec petites cartes  
1 plaque à four  
bandes de papier crêpe  
1 chiffon  
« soleil »  
pincés à linge jaunes  
ruban adhésif  
couverts en carton jaunes et bleus

## Notes supplémentaires, croquis de la salle de gym

Les cartes des postes (organisation / croquis et matériel) peuvent être découpées et collées sur des petites fiches. Distribuer dans l'ordre pour la mise en place. Imprimer le plan de la salle.

Plan de la salle: peut être téléchargé sur le site Internet [dober.de/aufbauplaner](http://dober.de/aufbauplaner) (téléchargement gratuit, format pptx).

Histoire à bouger:

## Pierre et la goutte de pluie

Pierre est assis devant la fenêtre et observe la pluie à l'extérieur. Il y a énormément de gouttes qui tombent contre la fenêtre ! Il pleut, ... et il pleut. Soudain, Pierre entend un bruit à la fenêtre et quelqu'un l'appelle par son nom. « Pierre, ouvre la fenêtre ». Est-ce que c'est la pluie qui l'appelle ? Il ouvre la fenêtre et demande: « Qui est-ce qui m'appelle ? » « C'est moi, la goutte de pluie ! » Pierre est tout étonné et demande: « La goutte de pluie ? ! » Il a de la peine à croire que la goutte de pluie lui parle. Il dit: « Aujourd'hui, il fait mauvais. Il pleut si fort qu'on ne peut pas jouer à l'extérieur. J'aimerais fermer la fenêtre. » Mais la goutte de pluie lui répond: « Pierre, la pluie est tellement importante ! Viens et pars en voyage avec nous ! » « Comment veux-tu faire ça, je suis beaucoup trop grand ! » s'exclame Pierre. C'est alors que la goutte de pluie le rend tout petit. La fenêtre et tout ce qui l'entoure est si grand ! C'est ainsi que commence le voyage de la pluie.

Voyons maintenant ce qu'ils ont vécu au cours de leur voyage.

⇒ Présenter la piste d'engins tout en racontant la fin de l'histoire. Voir feuille de leçon



