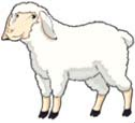








## Fiche de leçon

Thème: À la ferme		Date:			
		Monitrice:			
But: Perception, motricité fine/globale (Coop Mukihit)		Matériel à prendre: Dés avec images de ferme (2), bruits, foulards à jongler, matériel pour les postes, pincette, ouate, animaux, couvercles en carton, pont de cordes, massues			
Mise en train	But	Matière	Organisation/Schéma	Matériel	Durée
	Mise en train physique et psychique	Rituel de salutations : Hopp, Hopp, Hoppala (David Lang)	Cercle frontal 	Chant	5'
	Développement du langage VitT	Comptine: Souris 		Enregistrement sonore Photos pour la paroi	5'
	Perception Course Coordination Tension	Notre souris habite dans une ferme. Il y a beaucoup d'animaux. Nous entendons quelques animaux et cherchons l'image correspondante (les images sont placées sur la paroi de la salle et les P+E cherchent l'image correspondante dès que le bruit d'animal retentit)  Nous regardons maintenant ce que font nos animaux à la ferme et où ils vivent.  Installation de l'étable (cf. photo) : Deux dés sont prêts pour choisir le poste.  Installer d'autres postes		2 dés (avec ferme) 2 barres asymétriques 2 caissons suédois 2 tapis épais Queue de singe (corde) 2 bancs suédois 3 à 4 tapis fins Foulards à jongler (suspendre)	10'

	But	Matière	Organisation/Schéma	Matériel	Durée
Partie principale	Aptitude cognitive, course	1) Tracteur (charger) Tirer une carte et regarder combien de balles de foin il faut charger. P médecine ball, E balles de tennis	Parcours à postes      	2 piquets, 2 cerceaux, 6 balles de tennis et 6 médecine ball  Partie supérieure de caisson suédois, pincette, ouate, mobilo, dés  CS, animaux en plastique  Couvercle en carton de couleur, 8 tapis fins animaux à "poser dessous" Sachets de sable	30'
	Motricité fine Perception	2) Moutons (compter) Lancer le dé. L'E prend autant de moutons (ouate) que possible avec la pincette. Il est couché sur la partie supérieure du caisson suédois. Pendant ce temps, le P est debout sur un mobilo et aide à compter.			
Partie principale	Attention Grimpe Tension	3) Cochons (qui est parti ?) Grimper sur un caisson suédois et observer Le P enlève un animal lorsque l'E est en bas. Regrimper et dire lequel manque.	  	1 CS, 1 banc suédois, 1 barre asymétrique, espaliers, tapis épais	
	Sautiller Endurance Connaissance des couleurs	4) Cheval (je sais où ?) Disposer un animal sous chaque couvercle en carton de couleur. Faire un tour en sautant sur plusieurs tapis fins. Au retour, dire ce qu'il y a dessous (le P fait un tour en sautant comme une grenouille ou avec un sachet de sable sur la tête).			
	Grimper Motricité globale	5) Chèvre (grimper) cf. photo			
	Motricité fine/globale	6) Vache (traire)			
Détente	Coordination	Suspendre des gants (gonflés d'air) aux barres, à des hauteurs différentes. L'E "traite" chaque „vache". Pendant ce temps, le P amène les bouteilles de lait (massues) à la fromagerie.	  	Barres asymétriques, cordes, gants en plastique, massues, piquet, cerceau	5'
	VitZ Retour au calme	Répéter le chant du début.  Chant final : Hopp, Hopp, Hoppala... (David Lang)			5'
Remarques / Debriefing					



En complément à la leçon de la «ferme»

### Chant de départ :

Ei, wer chunnt denn da deher?  
Isch das nöd üsen Mukibär?  
(taper par terre avec la main)

Oder gar es chliises Geissli.  
wo grad macht es chlieses Reisli?  
(sauter sur place)

Nei, das isch e chliini Muus!  
und sie suecht nach ihrem Huus!  
(tapoter par terre avec les doigts)

Ei, wo isch sie denn jetzt hii?  
(poser les mains sur la tête)

Schnell me segeds ihre doch.  
Da isch das chliine Müüsiloch!  
(montrer son nombril du doigt !)