
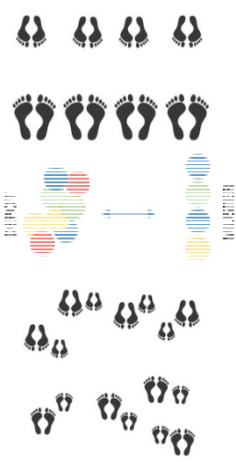


Fiche de la leçon

<p>Thème: Hit de gym P+E Coop: chien et chat Le but de cette leçon est d'être compris comme une collection de matériel des feuilles des jeux chien et chat. Les deux personnages / thèmes sont combinés avec d'autres afin que les leçons soient complètes.</p>				Date:	
<p>But: perception et jeux de poursuite: choix de leçons et de jeux sur le thème chat et chien tirés du Hit de gym P+E Coop (40 min) Aperçu des fiches de jeu chat et chien, par oral après la leçon (10 min)</p>		Matériel à prendre: image chat et chien, carte memory, cartes avec chien, chat, souris, grenouille, dessus de carton rouge/jaune/vert/bleu, billes			
	But	Contenu	Organisation/Schéma	Matériel	Durée
Introduction	Mise en train psychique	<p>Rituel: Bonjour tous les amis — guili-guili (P chatouille E) Bonjour les parents — Ratatapan (chacun tape des mains sur ses cuisses) Bonjour les copains — Pin-pin-din-pin (imiter la trompette, avec les mains en porte-voix) La gym va commencer — Hé hé !</p>	Cercle		10 min.
	Introduction au thème chat	<p>Comptine du chat: (fiche de jeu chat, chat = pouces)</p>	Cercle Allonger le nez Regarder en haut Aboyer une fois Raccourcir les bras		
	Répétition au thème chat	<p>“Je connais un jeu super que je joue toujours avec ma souris préférée”, dit le chat dans le livret du Hit de gym P+E.</p>			
	Echauffement	<p>Souris que fait tu dans ma maison? (jeu de poursuite, fiche du chat) E: souris que fais-tu dans ma maison? P: manger du fromage. E: et si je viens? P: alors je me sauve. Inverser les rôles</p>	Deux cercles, parents dehors, enfants dedans, courir dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (possible aussi du milieu vers la paroi)		

	But	Contenu	Organisation/Schéma	Matériel	Durée
Partie principale	Introduction au thème chien Répétition au thème chien Système auditif	Comptine du chien: (fiche du chien) Dingdong! Mme Meier... Le chien raconte au perroquet qu'il entend particulièrement bien et peut renifler: je peux fermer les yeux et savoir exactement où tu te caches. Memory cris d'animaux: (écouter, fiche du chien) 1er tour: chaque couple tire une carte et se présente par un cri d'animal. Où se trouve mon „partenaire“? Se mettre côte à côte 2e tour: les autres doivent trouver de quel animal il s'agit. Une fois devinés, les animaux se déplacent comme il se doit autour des autres participants	A deux, en face l'un de l'autre 1-2 cercle(s) Suivant le nombre de participants une carte par paire ou une carte par participant	Cartes memory	20min. en tout Par jeu/exercice env. 5 min.
	Système visuel, réflexes, courir Système visuel, polyvalence, courir Système auditif, rythme	Feu et eau→chien et chat: (jeu de poursuite, fiche du chat) Parents et enfants se font face sur une ligne: la monitrice montre des images, pour le chien les parents courent et attrapent, pour le chat les enfants courent et attrapent (ajouter images où personne ne doit courir, par exemple grenouille et souris) Modèles de couleur: “Master Mind” avec dessous de bière: les parents posent dans un côté de la salle 2-4 dessous de bière l'un à côté de l'autre tandis que des dessous de bière sont répartis dans l'autre côté de la salle. Les enfants prennent ceux de la couleur correspondante. Changer les rôles Réserve: Danse en frappant des mains: 8 pas en avant 4 grands pas à gauche, 4 grands pas à droite 8 pas en arrière 2 fois 8 pas sur place Une moitié danse tandis que l'autre frappe dans les mains et compte jusqu'à 8.	 The diagrams illustrate the 'Feu et eau' and 'Modèles de couleur' activities. 'Feu et eau' shows two rows of footprints: the top row has four pairs of footprints, and the bottom row has four pairs of footprints. 'Modèles de couleur' shows a 'DEPART' line with four colored circles (red, blue, green, yellow) and an 'ARRIVÉE' line with four colored circles (red, blue, green, yellow) connected by a double-headed arrow. Below these are two rows of footprints for a dance sequence.	Cartes avec chat, chien, grenouille, souris certains par sujet Couvercle de carton de quatre couleurs	
Partie finale	Retour au calme Système kinesthésique Fin	Jeu de billes: (jeu de poursuite, fiche du chat) Statue: l'enfant ferme/se bande les yeux, le parent prend une position avec une jambe, un bras, l'enfant prend la même position de l'autre côté. Changer de rôle. Comptine finale	Libre Se répartir à deux dans la salle, en position debout, assise ou couchée Cercle	Billes, sautoirs Ev. bandeaux à mettre sur les yeux	10 min.
Remarques:					

