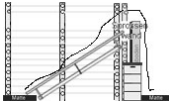

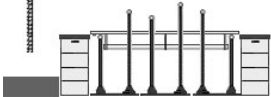








Fiche de leçon

Thème Singe et autres animaux de la jungle (postes)		Date				
But Monter/grimper (Durée: 45 min)		Monitrice :				
		Matériel à prendre avec soi Différents boutons, 2 ballons, 2 billes, 2 tuyaux, images d'animaux, 2 balles de ping-pong, longue corde, cloche				
	But	Matière	Organisation/Schéma	Matériel		
Mise en train	Rituel	Bonjour aux grands, bonjour aux petits Bonjour à tous, bienvenue à la gym Parent-Enfant Avec les jambes, on va sauter, Avec les bras, on va balancer Avec le ventre, on fait un rond Avec les fesses, on tourne en rond Pour finir on va s'étirer Et l'ours, on va le réveiller	<i>à genoux/tendre, se tenir les deux mains</i> <i>balancer les bras, se tenir les mains sautiller</i> <i>balancer les bras en avant</i> <i>faire un cercle avec le ventre</i> <i>faire pivoter le derrière</i> <i>s'étirer</i> <i>«Dire bonjour »</i>	En cercle En cercle	– –	2' 3'
	Mise en train/ Rythmique	Langue de la jungle Aramsamsam (Singspiel überliefert) «A-ram-sam-sam, A-ram-sam-sam, <i>A = les 2 bras pliés vers le haut / ram-sam-sam = frapper sur les cuisses</i> gulli, gulli, gulli, gulli,gulli,ram-sam-sam; <i>gulli = frapper des poings sur la poitrine</i> A-ra-vi, A-ra-vi, <i>A-ra-vi = bras en l'air, les plier devant jusqu'à toucher le sol</i> gulli, gulli, gulli, gulli, gulli, ram-sam-sam.» <i>gulli = frapper des poings sur la poitrine</i>		Libre	Divers sautoirs rouges et jaunes Deux tapis de 40	5'
	Mise en train fit et en santé Courir Stratégie	Pomme ou banane (jeu d'équipe) L'équipe des pommes essaie de voler les bananes de l'équipe des bananes et inversement. Si le voleur se fait coincer à voler, il doit rendre le fruit. A gagné l'équipe qui a pris la première tous les fruits de l'adversaire.				=10' 5' installer

	But	Matière	Organisation/Schéma	Matériel	Durée
Partie principale	Monter/ Grimper	① Rocher aux singes Jamadu (enfant) essaie de grimper sur le rocher des singes à l'aide d'une corde fixée en haut de côté. Il grimpe ensuite sur le banc et descend en glissant dessus, ou vice-versa.		Espaliers, 3 petits tapis installés espaliers, banc, longue corde à grimper, tapis de 40, corde	20'
	Développement du langage	② Serpent Depuis sa place préférée, le rocher aux singes, Jamadu observe un serpent qui vient de dévorer une souris. Il fait passer la souris (balle de ping-pong) à travers le serpent.		2x cordes à sauter 2 balles de ping-pong	
	Monter/ Grimper	③ Dans les arbres Jamadu (enfant) grimpe aux espaliers, passe par-dessus les branches des arbres (milieu des barres) jusqu'à la plateforme et se balance à la liane (queue de singe).		3 barres, 2-3 bancs, 2 espaliers, queue de singe, tapis de 40	
	Série*	④ Caméléon Dans les arbres, Jamadu rencontre aussi un vieil ami, le caméléon, qui métamorphose toujours dans le même ordre. Continuer la série.		Boutons de couleurs différentes	
	Grimper	⑤ Branchage clair Jamadu (enfant) grimpe dans le branchage clair et dans le vent jusqu'au bout des arbres pour avoir la meilleure vue possible sur la jungle lorsque la cloche sonne.		Cloche, anneaux, échelle en corde 2 petits tapis	
	Coordination yeux-main/ Doser la force	⑥ Éléphants Jamadu découvre des éléphants qui jouent ensemble. Enfants et parents jouent avec un ballon qu'il ne faut pas laisser tomber par terre. Le gagnant peut se balancer au tuyau		2 ballons avec billes dedans 2 tuyaux	
	Conscience du langage	⑦ Animaux de la jungle Jamadu nous raconte les animaux de la jungle qu'il a déjà vus. Le P montre une image et l'E essaie de frapper dans les mains selon les syllabes (ex. é-lé-phant)		Cf. fiche complémentaire en annexe	
Détente	Détente Jeu/Plaisir/ Réaction	Chasse aux singes (jeu de poursuite) Un singe et un groupe de singes jouent ensemble. Le singe montre des mouvements et le groupe fait les mêmes. Lorsque le singe frappe 2x par terre, on peut l'attraper. Celui qui l'attrape en premier devient le singe et tout recommence.	Disposition frontale et libre	-	5'
	Rituel	Chant de conclusion Rouge et vert, et jaune et bleu, tous disent Ciao, ciao, ciao	Cercle		
Remarques/travail consécutif					

* Le traitement des informations de série nécessite de pouvoir percevoir des stimuli consécutifs, les sauvegarder et les retransmettre dans le bon ordre. L'enfant doit nécessairement pouvoir percevoir correctement une suite et seulement alors il sera possible d'anticiper et de coordonner. Ainsi, en apprenant à écrire, l'enfant doit connaître l'ordre des lettres pour pouvoir écrire le mot correctement. Les perturbations sérielles affectent la performance et le comportement de l'enfant car il lui est alors difficile d'anticiper.



é – lé – phant



tor – tue



ca – mé – lé – on



tou – can



per – ro – quet



gi – ra – fe



ser – pent



hip - po - po - ta - me



sin – ge