



J+S-Kids: Introduction à la gymnastique – Leçon 4

A la place de jeu

Auteur

Hanspeter Erni, expert J+S Gymnastique et Balle au poing, membre de la Commission de discipline Gymnastique

Conditions cadres

Durée de la leçon ≥60 minutes
Niveau simple moyen difficile
Âge recommandé 7-10 ans
Taille du groupe Env. 16 enfants
Env. du cours Place de jeu pour enfants
Aspects de sécurité Visiter la place de jeu pour enfants avant la leçon. Vérifier l'état du matériel. Prendre garde en particulier au mauvais temps. Prendre un téléphone mobile avec les numéros d'urgence.

Objectifs/But d'apprentissage

Faire de la gymnastique ensemble de beaucoup de manières différentes.

Indications

Prendre en considération le chemin de la place de jeu. Il est conseillé de prendre une deuxième personne avec soi.

Contenu

MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	Salutations et appel But de la leçon: ensemble! Rituel: poignée de mains Astuce: «se comparer» à une horde de singes par exemple.	Cercle	Matériel simple pour se déguiser
5'	Par les sentiers battus I Se déplacer et découvrir ensemble un chemin jusqu'à la place de jeu.	Chemin sûr préparé à l'avance	Téléphone mobile, numéros d'urgence (médecin)
5'	Notre pays Découvrir par deux le terrain de jeu. Durant le temps à disposition, chaque engin de jeu doit être touché de différentes manières (par ex: avec la tête, l'ongle d'un doigt du pied gauche).	Place de jeu	

PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
8-10'	Course d'orientation / cartes de jass / place de jeu Une grande et simple carte de course d'orientation illustrant la place de jeu est posée sur sol. Les enfants cherchent les postes cachés. Dès qu'ils en ont trouvé un, ils rapportent la carte de jass et inscrivent le point sur la carte de la zone. Arrivons-nous à trouver ensemble les cartes spéciales?	Sur un panneau A3	Cartes de jass, panneau A3 de la place de jeu
5-8'	Parions que... Est-ce que nous les enfants sommes plus agiles que le moniteur? Les moniteurs essaient d'attraper tous les enfants. Dès que quelqu'un est sur monté sur un engin de jeu, il est protégé. Les enfants «attrapés» doivent aller en «prison». Ils peuvent se libérer à tout moment en touchant un engin de jeu spécial prédéfini (colline magique) ou à l'aide d'un enfant «libre». Est-ce que les moniteurs parviennent à attraper tous les enfants en cinq minutes?	Choix du lieu de la prison de la montagne magique	Chronomètre



5-8'	Attrape-moi dans la forêt vierge! La place de jeu est une grande forêt vierge. Les engins seuls sont reliés par des grosses cordes. 2 enfants sont désignés comme étant les prédateurs. Combien d'enfants sont attrapés en une minute?	Important: on ne peut se déplacer que sur les engins et sur les cordes les reliant! Après chaque minute, choisir un nouveau couple de prédateur	Différentes sortes de cordes
10'	Musée de la place de jeu Former des équipes de 4-5. Chaque équipe se voit confier un engin de la place de jeu et le transforme en œuvre d'art. Chaque équipe présente son œuvre d'art aux autres.	Astuce: Les enfants peuvent présenter des objets, des personnes, etc.	

PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
8'	Par les sentiers battus II Ensemble, nous retrouvons gentiment le chemin du retour. Par 2 l'un a côté de l'autre. Qu'est-ce qui m'a plu?	Chemin sûr préparé à l'avance	
2'	Séparation Feedback rapide: qu'est-ce qui est facile/difficile dans le thème «ensemble»? Pourquoi? Astuce: chaque enfant reçoit un petit «susucré» en sortant de la salle => par ex: les singes reçoivent une banane.		«Susucré»