

## Mon quartier

Dans cette leçon, les enfants appliquent et exercent différentes compétences de base. Elle est construite sur une seule image et s'adresse aux élèves des quatre premières années scolaires. Les déplacements se font toujours en avant. L'idée de base peut être adaptée pour des élèves plus âgés (5H-6H).

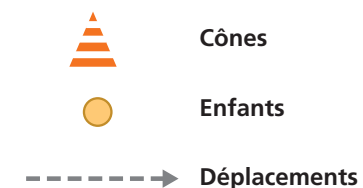
### Conditions cadres

- Durée de la leçon: 60 minutes
- Années scolaires: 1H-4H
- Niveau de progression: débutants

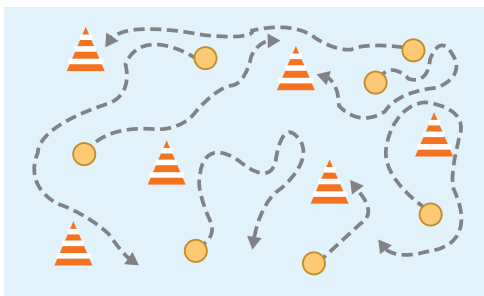
### Objectifs d'apprentissage

- Appliquer les compétences fondamentales «Glisser en avant en ligne droite et en courbe», «Freiner en avant» et «Rester en équilibre» de manière ludique.
- Améliorer la commande motrice (compétences de coordination).

**Remarques:** La leçon repose sur l'image de la maison (cône que chaque enfant reçoit en début de leçon). Les maisons peuvent être personnalisées avec des numéros ou des étiquettes, ce qui permet de retrouver plus facilement sa maison ou de créer d'autres exercices qui jouent avec les chiffres.



	Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Lancer le dé</b></p> <p>L'enseignant accroche sur la bande une fiche plastifiée avec les chiffres du dé et les exercices correspondants. Les enfants lancent le dé et effectuent la tâche indiquée.</p> <p><b>Remarque:</b> Pour les enfants qui ne savent pas encore lire, remplacer les mots par des images, ou expliquer au préalable les exercices (que l'on ramènera à trois pour simplifier). Les enfants apprennent par cœur les exercices (aspect cognitif).</p>	<p>1 = 1 tour en avant</p> <p>2 = tourner 3x sur soi-même</p> <p>3 = 3 tours en avant</p> <p>4 = 2 tours en chassé avant le long du cercle</p> <p>5 = 2 petits sauts sur deux jambes</p> <p>6 = à choix</p>	Fiche (explication, images) ou infos orales, avec les tâches pour chaque numéro 2-3 dés
Partie principale	<p>10' <b>A la maison</b></p> <p>Les maisons (cônes) sont dispersées sur la glace. Les enfants font le tour de leur maison en avant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem, mais changer de direction au signal de l'enseignant.</li> <li>• Idem, mais changer de direction suite à un signal optique de l'enseignant.</li> <li>• Se promener librement dans le quartier. Au signal de l'enseignant, revenir au plus vite près de sa maison.</li> <li>• Se déplacer librement de maison à maison. Chaque quatrième maison, faire une petite pause (s'asseoir brièvement sur le toit de la maison), se relever et poursuivre sa route.</li> <li>• Se déplacer librement. Au signal, revenir rapidement vers sa maison, la soulever et la placer à un autre endroit (orientation dans l'espace).</li> </ul>		Cônes (pour symboliser les maisons)
	<p>10' <b>Excursion</b></p> <p>Prendre sa maison sur la tête (on peut la tenir avec les mains) et se diriger vers l'enseignant.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suivre l'enseignant avec la maison sur la tête. Après une certaine distance, replacer la maison où elle était.</li> </ul>		Cônes

	Thème/Tâche/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Illustration	Matériel
Partie principale	3' <b>Chez les voisins</b> Se déplacer librement dans le quartier. <ul style="list-style-type: none"> <li>• En passant près des autres maisons, toucher brièvement leur toit (sommets des cônes).</li> <li>• Contourner chaque troisième maison une fois par la droite, une fois par la gauche.</li> <li>• Effectuer un freinage devant chaque troisième maison.</li> <li>• Au signal de l'enseignant, s'arrêter près de la maison la plus proche puis en faire le tour le plus vite possible en chassé (seul le pied extérieur effectue la poussée).</li> </ul>		Cônes
	7' <b>Maison mobile</b> Les enfants portent leur maison et se déplacent librement sur la glace. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer et rattraper la maison.</li> <li>• Faire tourner la maison autour des hanches.</li> <li>• Faire passer la maison sous la jambe.</li> <li>• Poser la maison sur la glace et la pousser à deux mains devant soi.</li> <li>• Poser la maison sur la tête, sans la tenir, et se déplacer.</li> </ul>		Cônes
	10' <b>Slalom</b> Disposer les maisons les unes derrière les autres. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Slalomer autour des maisons.</li> <li>• Se faufiler comme un chat autour des maisons.</li> <li>• Slalomer comme des robots.</li> </ul>		Cônes
Partie finale	5' <b>Sans domicile fixe</b> Les maisons (une de moins que le nombre d'enfants) sont dispersées sur la glace. Les enfants se déplacent librement dans le quartier. Quand l'enseignant crie «Stop!», ils cherchent une maison libre et freinent devant elle. Un seul enfant par maison! Celui qui ne trouve pas de maison se rend vers l'enseignant. Après chaque tour, on enlève une maison. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une maison pour deux enfants. <b>Variante</b> Sans gagnant ni perdant: celui qui n'a pas trouvé de maison crie «Stop!» au tour suivant; il a ainsi un petit avantage pour trouver une maison et revenir en jeu.		Cônes (un de moins que le nombre d'enfants)