Se déplacer avec un partenaire

Activité

Ressource:
Ressource d'apprentissage de la petite enfance

Année(s): Petite enfance

Contenus d'apprentissage

3.4, 8.1, 8.2, 8.3, 9.1, 9.2, 9.3

Consultez le ***Programme de la maternelle et du jardin d'enfants, 2016***, pour connaître les contenus d'apprentissage au complet.

Résultats d'apprentissage

À la fin de l'activité, les enfants peuvent :

- participer activement à des activités de mouvements créatifs.
- démontrer une certaine orientation spatiale en utilisant de grands muscles.
- commencer à démontrer un contrôle des grands muscles.

Matériaux

- Équipement en mousse varié (cylindres, raquettes en mousse, etc.)
- Équipement audio
- Musique de parade
- **Fiche anecdotique d'apprentissage de la petite enfance**

Consignes de sécurité

Inspectez l'aire de jeu pour déterminer que l'adhérence est sécuritaire et éliminer les dangers potentiels. Indiquez clairement les limites de l'activité et gardez une distance sécuritaire entre l'aire de jeu et les murs. Rappelez aux enfants de se déplacer prudemment et de respecter l'espace personnel.

Évaluation

Observez les enfants qui bougent de façon créative en faisant preuve d'orientation spatiale et de contrôle des grands muscles et inscrivez vos observations sur la fiche anecdotique.

Trouvez un partenaire!

Avec un partenaire, les enfants se tiennent par la main et tentent de se déplacer prudemment dans l'aire de jeu sans se lâcher les mains.

Suivez le guide avec partenaire

Avec leur partenaire, les enfants jouent à suivre le guide. Les enfants peuvent ensuite faire la file derrière le guide de la parade et le suivent dans l'espace prévu. Les élèves font semblant de jouer différents instruments en se déplaçant.

1, 2, 3

Les deux tiers de la classe sont des 2. Ces enfants se trouvent un partenaire qu'ils tiennent par les épaules comme un train. Les partenaires les guident dans l'aire de jeu. Le tiers restant de la classe sont des 1. Les 1 se déplacent dans l'aire de jeu seuls, et ils tentent de s'accrocher à un 2. Lorsqu'ils réussissent, ils crient : « 3 »! Lorsqu'un 3 est formé, la première personne de la file se détache et devient un 1.

Notes pour l'équipe pédagogique

- Rappelez aux enfants de surveiller leur vitesse pour permettre à leur partenaire de les suivre et de se tenir la main doucement et prudemment.

- Pour prolonger le jeu « Suivez le guide », les partenaires peuvent jouer au miroir et imiter les actions du guide. Un partenaire fait des gestes et l'autre fait semblant de regarder dans un miroir et imite les gestes.
- Aidez les enfants à trouver un partenaire en les choisissant à l'avance ou en jumelant les élèves vous-même.
- Lorsque les élèves jouent à 1, 2, 3, rappelez aux élèves qui forment un train de 2 de marcher ou de faire de la marche rapide au lieu de courir.

Questions pour prolonger et améliorer le jeu

- Qu'as-tu fait pour participer activement avec tes camarades?
- Comment t'es-tu assuré de te déplacer prudemment durant les divers jeux? Peux-tu faire autre chose pour te déplacer de façon plus sécuritaire?
- Lorsque tu joues à 1, 2, 3, quelles sont tes stratégies pour demeurer avec un train?