

► Sauter | Jeux



Source:
 Jeux et chants pour le jardin
 d'enfants

Grenouille

Ma petite grenouille
 Aime les chatouilles!
 On lui fait des guilis,
 Elle saute ainsi
 «Uip Uip Uip Uip»

Ma petite grenouille
 Ne fait pas que ça
 Si je lui chante ceci,
 Elle coasse comm ça
 «Coah Coah Coah Coah»









Créer les conditions

INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Sauter jambes largement et légèrement écartées (sur une ou deux jambes)	Jeux de poursuite en sautant	Parcours en sautant
Dessus, par-dessus et avec des objets	Attraper seulement en sautant	Dessus, par-dessus et avec des objets
Matériel: Corde, pads, balles, etc.	Matériel: Corde, pads, balles,	Matériel: Corde, cerceau, balles.



FORME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Pantin	Exercer la forme A	Attrape-pantin	Stations à sauter dans parcours
	Frapper dans les mains (coordination)	Une fois attrapé, le pantin reste debout jusqu'à libération	Modèles de saut avec cerceau, pads ou ruban adhésif (év. les bras)
	Matériel: Photos, pads, chiffons, tapis de souris, etc.	Matériel: Chiffons	Matériel: Restes tapis, cerceaux, pads, ruban adhésif
Elastique	Sauter sur les 2 jambes selon instruction – sur ruban adhésif	Symboliser l'élastique avec le Ruban adhésif Gummi-ruban adhésif	Sauter avec vrai élastique
	Sauter sur les 2 jambes par-dessus et sur les lignes du sol	Exercer et sauter	Régler la hauteur
	Matériel: Ruban adhésif/élastique	Matériel: Ruban adhésif	Matériel: Elastique
Grille P+E	Sauter sur 1 ou 2 jambes avec coordination ou sur des objets	Sauter librement, comme un animal (lapin, etc.)	Sauter la grille, les couleurs
	Sauter/courir par-dessus échelle sans la toucher	Avec saut tendu	Sauter par-dessus une flaque d'eau
	Matériel: Echelle coordination, craie, ruban adhésif	Matériel: Diff. grilles, échelle coordination pads, ruban adhésif, etc.	Matériel: Différentes grilles
Saut en longueur	Sauter sur les 2 jambes	Sauter des 2 jambes sur le tapis – marquage	Sauter sur 1 jambe avec élan
	Sur, par-dessus et avec des objets	Sauter depuis le caisson sur le tapis	Sauter par-dessus une flaque d'eau
	Matériel: Cerceau, corde, pads, balles etc.	Matériel: Diff. tapis, Reuter, Marquage	Matériel: Tapis, banc, caisson, etc.

Matériel supplémentaire «refrain élastique»

MU-	KI-	Hit	dedans	dehors	dessus	et	partir.
							



► Motricité globale/fine



Source:
 Jeux et chants pour le jardin
 d'enfants

Miss souris

ça sent le fromage,
 Miss souris
 qu'avez-vous grignoté?
 -le morceau de gruyère, le petit camembert et la
 grosse tranche de roquefort.
 -c'est trop fort!
 Et moi alors?
 -vous pouvez manger le pain
 j'en ai laissé
 plein, plein, plein.

Créer les conditions

THEME	MOTRICITE FINE	MOTRICITE GENERALE
Lequel est plus facile?	Estafette, P et E travaillent côte à côte, porter les billes/balles de A à B. Les E commencent avec les billes et les P avec les balles. Qui est le plus rapide? Changer les rôles.	
	15 grosses billes dans l'assiette: en prendre une et la transporter vers le gobelet. Prendre la bille dans le gobelet et la transporter dans l'assiette.	Poser des balles (de gym, etc.) dans un cerceau et dans la partie supérieure d'un caisson. Les prendre du caisson et les poser dans le cerceau sans qu'elles roulent dehors.
Matériel:	15 billes, 2 assiettes, 2 gobelets, 15 balles de jeu (gymnastique, foot, handball ou autre), 2 cerceaux, 2 parties supérieures de caisson suédois.	

L'objectif est toujours le même: lier, respectivement combiner, un exercice de motricité fine avec un de motricité globale.



► Motricité globale/fine

THEME	MOTRICITE FINE	MOTRICITE GENERALE
Trier	P et E travaillent côte à côte. Les E commencent avec les billes. > Plus difficile pour les P: trier les billes en position de pompes en alternant main gauche et main droite.	
	Billes dans le gobelet. Les prendre et les trier par couleur. Ev. lancer les dés en couleur > trier par couleur.	Balle du chariot > courir de l'autre côté de la salle, trier les couleurs. Ev. lancer les dés en couleur > trier par couleur.
Matériel:	30 billes (différentes couleurs), gobelet, 12 balles de gym, chariot à balles, 2-4 cerceaux dans couleurs respectives, év. dé en couleur	
Enfiler	P+E rampent ensemble dans un tunnel où se trouve une boîte de perles. En prendre une et revenir par le tunnel > l'enfiler et aller en chercher une autre.	
	Enfiler des perles de couleur différente sur un fil.	Ramper dans un tunnel de tapis ou de bancs.
Matériel:	Boîte avec plusieurs perles, fils, cure-pipe, etc. tunnel ou 4 bancs et 3 tapis	
Le chemin	Trouver ensemble le chemin (sur carte au trésor, carte, labyrinthe ou carte de ville).	
	Des chemins sont indiqués sur une carte. Les P montrent le chemin du doigt et les E suivent le doigt. Conduire/marcher avec une voiture jouet ou un jouet.	Parcours d'obstacles selon la carte. Essayer plusieurs chemins (paysage de mouvements).
Matériel:	Carte, bancs, cordes, tapis, chutes de tapis, matériel gym P+E	
Lecture de carte	Stations avec dé et 6 postes différents sur le thème. Avec un joker > faire un tour ensemble en courant autour des piquets, slalomer ou parcours en sautant.	
	Lancer le dé et effectuer jeux d'adresse à l'endroit du lancer (construire une tour Kappla, dresser des dominos, enfiler des perles, etc.)	Différents postes (stations): gravir une colline, un arbre, ramper dans une grotte, franchir un pont suspendu, se balancer à une liane à travers des marais, etc.
Matériel:	Carte (carte, carte au trésor, etc.), dés, différents engins et jeux	
Labyrinthe	Découvrir différents chemins en l'air et sur la terre ferme (coordination).	
	Composer des formes avec les cordes, cure-pipes, fils, tuyaux, etc. et les suivre de la main/du doigt.	Marquer un parcours aux espaliers, barres asymétriques, perches et au sol avec des sautoirs, cerceaux, cordes etc. Chercher son chemin.
Matériel:	Fil, corde, cure-pipes, engins de salle de gym, sautoirs, etc.	



► Perception



Source:
 Joggeli, chasch au rite?,
 Eva-Maria Wilhelm

Un petit chien (jeu de doigts)

Un petit chien sur le chemin
 Rencontre un autre petit chien

Deux petits chiens sont devenus copains.

Deux petits chiens sur le chemin
 Rencontrent un autre petit chien
 Trois petits chiens sont devenus copains.

Trois petits chiens sur le chemin
 Rencontrent un autre petit chien
 Quatre petits chiens sont devenus copains.

Quatre petits chiens sur le chemin
 Rencontrent un autre petit chien

J'ai cinq doigts sur ma main
 Pour compter les petits chiens
 1 , 2 , 3 , 4 , 5

Jeux de perception

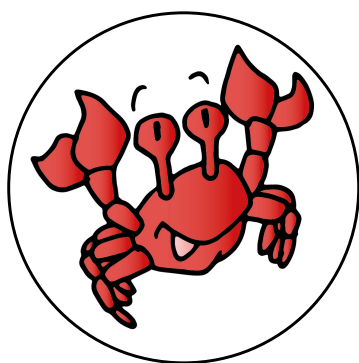
THEME	EXPLICATION
Voir et bouger	Tout le monde regarde un E, celui-ci se glisse sous le parachute. Le moniteur demande de quelle couleur est la tenue de l'E caché. Celui qui donne la bonne réponse se cache sous le parachute.
	Tout le monde tient le parachute sur lequel une balle roule. On le pose et on attend jusqu'à ce que la balle s'arrête. Une activité par couleur : tout le monde fait l'activité. On fait de nouveau rouler la balle. Ex : courir, ramper autour du parachute ou jusqu'à la paroi, se coucher par terre ou courir, ramper jusqu'à la paroi de la salle, se coucher par terre et rouler comme un tronc d'arbre, grimper et descendre des espaliers, slalomer entre les piquets, etc.
	Composer un parcours avec des sautoirs, cerceaux, objets de couleurs différentes (tactodiscs si vous en avez) dans/sur/près desquels on peut aller/sauter. Les P disent une couleur, les E y vont en sautant. Changer de rôles. Varier la façon de marcher/sauter.



THEME	EXPLICATION
Ecouter et bouger	Mémory cris d'animaux – Se disposer en cercle. Tous les P et E tirent une image d'animal et la montrent en imitant le cri. Essayer de trouver son partenaire. Le tour suivant, les autres doivent trouver de quel animal il s'agit. Trouver l'animal, se déplacer comme lui et tourner autour du cercle.
	Matériel: cartes memory d'animaux
	Danse en frappant dans les mains – Apprendre une façon de frapper dans les mains et les pas de danse qui vont avec (simples tous les deux). Partager en deux groupes qui se font face. Le premier frappe dans les mains et le deuxième fait la danse correspondante (changer).
Sentir et bouger	Les E sont couchés sur le ventre, les P posent un objet (couvercle de bière, balle, coussinets) quelque part sur leur corps. Les E disent où l'objet se trouve (essayer de nommer la partie du corps et les P les aident à trouver le bon mot, par ex. genou > cavité du genou). Pour quel mouvement ai-je besoin en particulier de cette partie du corps? Effectuer ce mouvement. Changer de rôle.
	Sandwich – Les E (rondelle de concombre) sont couchés sur un gros mousses (pain). Composer le sandwich (tapis fins, de 16, de gymnastique, drap). Toujours demander si l'E en veut encore. Lorsque c'est trop, les E se libèrent. Une fois le sandwich prêt > presser ensemble. Laisser les E ramper sur les tapis. Qui se libérera tout seul? Les E libres se couchent sur le tapis épais et ressentent comme ils peuvent respirer plus facilement. Changer les rôles.
Se percevoir et bouger	Artiste – Courir/danser librement en musique. A l'arrêt de celle-ci, les P prennent une pose et les E les imitent. Changer de rôle. Choisir un couple P+E comme artistes et en imiter la pose.
	Statue – Les P se figent en statue et se montrent aux E. Changer de rôle. – Les E ferment les yeux (bandeau éventuellement). Les P leur prennent un bras/une jambe pour faire une pose. Les E essaient de reprendre la même pose avec le bras/la jambe (yeux toujours fermés).
Goûter et bouger	Préparer/suspendre un aliment et l'image correspondante (demander s'il y a des allergies). Les E goûtent l'aliment > ils courent vers l'image correspondante (toujours la bouche vide).
	Tâches supplémentaires: slalom, parcours de saut, préparer un parcours de grimpe, viser l'image avec une balle
Sentir et bouger	Boîte à sentir avec symboles et objets/images correspondants avec symbole identique (solution). Lorsque les symboles ne jouent pas > lancer le dé (dé avec exercice de mouvement) > effectuer l'exercice. Si la réponse est correcte, prendre la boîte à sentir suivante.
Equilibre et bouger	Exercices avec et sur la grosse corde – Marcher sur la grosse corde en av, arr, de côté > avec un objet sur la tête (coussinet, éponge à vaisselle, etc.) > bras dans une certaine position: bras tendus de côté, mains sur la tête, mains en appui, en transportant un objet dans les mains,... > Sur une jambe sur la corde: qui restera le plus longtemps debout, le P ou l'E? > Sauter à la corde sans faire de pas à la réception. Se réceptionner sur les 2 jambes ou sur une jambe. > Attention, surtout les P, à ce que leurs pieds ne touchent pas le sol sur la corde. > Poser la grosse corde de différentes manières. > Si possible, s'entraîner une fois sur la Slackline.



► Lancer/Attraper | Jeux de balle



Source:
 kinderverse.ch

Un crabe

un crabe souviens-toi
 ça marche, ça marche
 un crabe souviens-toi
 ça marche de guingois.

un crabe méfie-toi
 ça pince, ça pince
 un crabe méfie-toi
 fais attention à tes doigts.

Créer les conditions

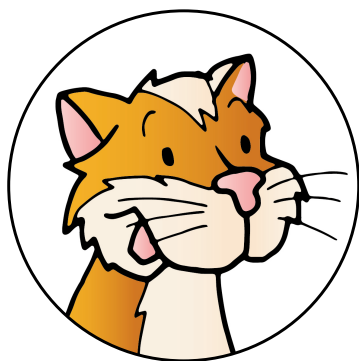
INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Diriger/ressentir une balle / un objet à lancer	Diriger un objet par terre en le faisant rouler uniquement	Différents exercices simples avec partenaire avec l'objet
«Faire connaître»	Prendre par exemple: Balles Bieco, ballons mous, etc.	Prendre par exemple: la balle comme si on était un chien et jouer avec en faisant les exercices correspondants



FORME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Exercices de lancer	Comment est-ce que je lance?	Avec quoi est-ce que je lance?	Objectifs supplémentaires
	<ul style="list-style-type: none"> – des deux mains – d'une main 	Utiliser différents objets Matériel: Chiffon, dessous de bière, coussinets, ballon	Viser dans un sac, à travers un cerceau, etc.
Exercices pour attraper	Comment est-ce que j'attrape?	Qu'est-ce que j'attrape?	Objectifs supplémentaires
	<ul style="list-style-type: none"> – des deux mains – avec les bras (corbeille) 	Attraper différents objets Matériel : Chiffon, sac hacky frisbee, ballon	Attraper dans un cercle donné, espace, position, etc.
Exercices lancer / attraper attraper	Exercer ensemble le lancer / attraper	Petit jeu de balle à 2	Petit jeu de balle à 2 ou 4
	Préparer objet de jeu 2 caissons, balle	Faire rebondir la balle une fois puis la rattraper	On peut rattraper la balle directement
Jeu avec filet	Regarder et expliquer règles du jeu	Jouer la variante simplifiée	Trouver et essayer plusieurs variantes
		Corde plus basse, la balle peut toucher le sol plusieurs fois. Ne jouent que les P et E comme partenaires.	



► Jeux de poursuite



Source:
 E chlyni Chue mit Wanderschue,
 Lorenz Pauli

La queue du chat

La queue du chat

avec le pouce indiquer

voyez-vous ça

un mouvement de balancer

s'en va par ci

s'en va par là

monte tout droit

et tourne en rond

dis-moi le chat

mains sur les hanches

que fais-tu là?

secouer les mains

ne vois-tu pas danser les rats?

faire les marionnettes

Créer les conditions

INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Souris que fais-tu dans ma maison?	Attraper la queue	Ours/loup dans la forêt
E: souris que fais-tu dans ma maison? P: je mange du fromage. E: que fais-tu si j'arrive? P: alors je me sauve. D'une paroi à l'autre de la salle.	Tout le monde se met un sautoir dans les pantalons. But : ramasser le plus de sautoirs possibles.	«viens on va cueillir des baies dans la forêt, de toute façon il n'y a pas de loup/ ours dans la forêt.» «dans une heure pas, deux heure pas, trois heure vient le loup/ ours.» (durée variable)
	Feu et eau	
	Les P sont le «feu», les E «l'eau». La monitrice dit par ex. «feu» et les „feu“ (P) doivent attraper «l'eau» (E).	

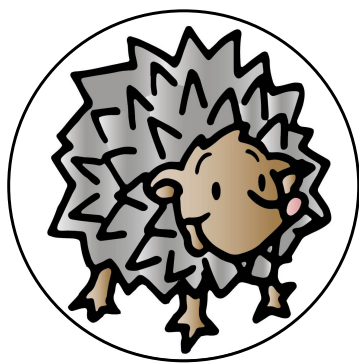


► Jeux de poursuite

FORME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Jeux de poursuite en cercle	Je traîne mon balai	Viens avec, partir	Jeu du chat et de la souris
	Je traîne, traîne mon balai je le donne , je le donne, je traîne, traîne mon balai je le donne à qui je veux. - un couple dépose un objet au pied d'un couple, puis se sauve, l'autre couple ramasse l'objet et essaie de les attraper avant qu'ils aient fait le tour du cercle.	Un couple court hors du cercle et touche un autre: «viens avec» ou «va-t'en». Le couple touché disparaît vite. - Qui rentre le plus vite dans son trou?	Se tenir par la main, un couple au milieu (souris) et un dehors (chats). Le chat essaie d'attraper la souris. Plus difficile avec les mains levées/baissées.
Jeux de Poursuite/ sauveur	Coccinelle	Glaçons	Sapins
	Attrapé > sur le dos Libre > rouler pour se relever	Attrapé > se geler Libre > se réchauffer	Attrapé > jambes écartées, Bras tendus à l'horizontale Libre > ramper
Jeu de poursuite avec zone sûre	Lièvres	Lièvres +	Tunnel
	Mêmes chasseurs. 2 cerceaux de moins de moins que les couples. Cerceau = zone sûre.	Changer les chasseurs. Une fois attrapée, la proie devient chasseur.	Tunnel (tapis et cerceaux) = zone sûre. Max. trois couples dedans. Si 4e arrive, le 1er doit partir. Variante: avec tapis
Jeu à deux	Couples	Chaînes	Chaînes attrapées
	Les proies deviennent chasseurs. Ceux-ci se tiennent à la main. Avec 4 chasseurs, former des groupes de 2.	Chaque prisonnier est accroché à la chaîne du chasseur jusqu'à ce que tout le monde soit capturé.	Les prisonniers se tiennent à l'espaler Pour se libérer, passer sous la chaîne.
Jeux avec con-signe	Billes	Grenouilles	Peter Pan
	Tout le monde reçoit une bille. Une fois attrapé, donne sa bille. On peut échanger les billes. Combien de temps pour retrouver toutes les billes?	Des grenouilles sont au milieu du cercle et des cigognes à l'extérieur. Quelle grenouille arrive à sortir de l'étang et revenir 5x sans se faire attraper?	Pendant que le couple de chasseurs quitte la salle, les autres nomment Peter Pan. Lui seul peut libérer les prisonniers en les touchant
Jeu avec changement côté	Trésor dangereux	Salade de fruits	Trésor dangereux/Salade de fruits+
	Chasseur: «As-tu peur du trésor dangereux?» Reste: «Non!» F: «Et, si j'arrive?» R: «Alors, on se sauve!!» Les chasseurs essaient d'en capturer autant que possible en changeant de côté.	Chaque couple reçoit 1 fruit, poire, pomme, etc. Jeu cf. «Trésor dangereux». A l'appel de la «pomme» par ex. > les pommes courent, «salade de fruits» > tout le monde court. Les prisonniers deviennent chasseurs et donnent leur fruit.	«Trésor dangereux» et «salade de fruits» plus difficiles avec des obstacles (tapis épais, haies en mousse, etc.)



► Estafettes



Source:
 inconnue

Hérisson tout hérissé

Hérisson tout hérissé
 les 2 index montent et descendent

montre moi le bout d'ton nez
 montre son nez

Hérisson tout hérissé
 les 2 index montent et descendent

n'a pas voulu le montrer
 faire non avec le doigt

roulé en boule
 roule, roule, roule
 faire des moulinets

m'a claqué la porte au nez
 claquer les mains à «qué»

Hérisson tout hérissé
 les 2 index montent et descendent

INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
<p>Serrer la main Se déplacer dans un espace défini. Se saluer en se serrant la main et continuer de courir.</p>	<p>Se déplacer dans un espace défini. Se donner un objet</p>	<p>Se mettre en cercle. Une paire est faite de coureurs qui courent en cercle et tapotent sur l'épaule des autres.</p> <p>Les deux paires courent en cercle dans des directions opposées. Se donner la main en se croisant.</p>
	<p>Matériel: Chiffons, billes, etc.</p>	



► Estafettes

FORME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Transmettre	Répartir les cerceaux dans la salle (un de moins qu'il y a de paires). La paire sans cerceau court vers une paire avec un cerceau et le lui prend. La paire sans cerceau court vers la prochaine paire, etc.	Les paires sont assises par terre dans la salle. Une paire est debout et court vers une paire assise et s'assied. La paire déjà assise se lève et se cherche une nouvelle place, etc.	Jeu de chant: «attention au renard ...»
Transmission en courant en rond	Deux paires sont face à face aux extrémités de la salle. Une paire part en courant. Un cerceau est par terre après env. 2/3 du trajet. Dès que la 1ère paire est dedans, elle fait ½ tour et repart en courant au départ. La 2e essaie d'attraper la 1ère.	Groupes de deux paires. La 1ère est au départ, la 2e dans un cerceau à env. la moitié du parcours et attend en direction de la course. La 1ère court jusqu'au cerceau et dès qu'elle est dans un la 2e s'élance vers le but en courant.	Groupes de deux paires. La 1ère est au départ, la 2e sur la ligne médiane dans la direction de course. La 1ère part en courant, tapote la 2e sur l'épaule et celle-ci s'élance vers le but en courant.
Estafette navette LB=banc LR=sens de course LS=distance ML=ligne médiane	Former des groupes d'environ 6 paires. La ½ des groupes est au départ, l'autre ½ vis-à-vis. Un banc se trouve au milieu de la distance. Au signal, les premiers s'élancent. Une fois qu'ils sont sur le banc, la paire vis-à-vis s'élance. Continuer jusqu'à ce que tous aient couru deux fois.	Former des groupes d'environ 6 paires. La ½ des groupes est au départ, l'autre ½ vis-à-vis. Une cloche est posée à mi-parcours. Au signal, les 1ers partent et font sonner, la paire vis-à-vis ne part qu'à ce moment. Continuer jusqu'à ce que tous aient couru deux fois.	Former des groupes d'environ 6 couples. La ½ des groupes est au départ, l'autre ½ vis-à-vis. Une ligne est à mi-parcours (délimitée par des cônes). Au signal, les 1ers partent et lorsqu'ils sont à la ligne du milieu les 2es partent. Continuer jusqu'à ce que tous aient couru deux fois.
Course en rond	Former 4 groupes. Une couleur de sautoir par groupe. Les groupes se tiennent dans le coin de la salle correspondant. Au signal, le 1er groupe s'élance et fait un tour en courant avant que le 2e groupe parte, etc.	Former 4 groupes. Marquer (cônes) 4 espaces de transmission (chaque côté de salle). Un espace de transmission par groupe. Au signal, les 1ers des groupes s'élancent et les 2es se préparent. Dès que les 1ers pénètrent dans l'espace de transmission les 2es s'élancent, etc.	Former 4 groupes de 4 couleurs. Marquer (cônes) un espace de transmission (pour tous les groupes). Les 1ers de chaque groupe s'élancent au signal et les 2es se préparent. Dès que les 1ers pénètrent dans l'espace de transmission les 2es s'élancent, etc.
Aller chercher et amener	Former 2-3 groupes. Une couleur de sautoir par groupe. En face du départ se trouve un piquet avec des sautoirs (couleur de l'équipe). Au signal, les 1ers partent, vont chercher un sautoir et le ramènent. Puis c'est au tour des 2es, etc.	Former 2-3 groupes. Une couleur de sautoir par groupe. Couvertures de caisson avec des sautoirs de différentes couleurs posés dessus. Au signal, les 1ers s'élancent et vont chercher un sautoir de la couleur de leur équipe sur le couvercle de caisson. Les 2es partent, etc.	Course du puzzle: Toutes les équipes reçoivent un modèle de puzzle simple. Aller chercher une pièce de puzzle par course. Une fois toutes les pièces au but, il faut maintenant faire le puzzle.



► Développement du langage

Feuille 1/3



Source:
 E chlyni Chue mit Wanderschue,
 Lorenz Pauli

Perroquet

Bleu et vert (éventuellement montrer carton de couleur...)

Coco le perroquet

Tape son derrière (mimer)

Vert et bleu

Coco le perroquet

Fait des sauts périlleux (mimer le saut)

Rouge et jaune

Coco le perroquet

S'assied sur un cône (mimer)

Jaune et rouge

Coco le perroquet

A les bras qui bougent (mimer)

Jaune, rouge, vert ou bleu

Coco le perroquet

À la gym est joyeux !!! (mimer grand sourire)

Jeu de développement du langage

THEME	EXPLICATION
Jeux de rôle sur le langage	Commissions – Liste de commissions (image et texte), l'enfant va chercher le produit imagé de l'autre côté et le pose dans la corbeille (changer P/E). Discussion sur ce qui manque.
	Jeux de poupée – Habiller la poupée (ou soi-même): des habits sont posés d'un côté (une piste/un parcours d'engins). Possibilité: faire la valise, habiller la poupée, etc.
	Téléphoner – L'E «téléphone» au P, tél. jouet. Tous les deux ont une carte de memory devant eux, parfois jeu de la double question/réponse jusqu'à ce que tous 2 n'aient plus qu'une fois l'image.
	Salutation – Marcher dans la salle et dès que la musique ou le tambourin s'arrête saluer le prochain couple (la monitrice décide si c'est la journée, l'après-midi ou le soir) – Bonjour, bon après-midi, bonsoir, etc.
	Mémorisation – Quelque chose disparaît. Exemple: plusieurs objets sont dans un cerceau, le P en prend un. Ou l'E quitte la salle. Quel objet ou quel enfant manque ?



FORME	INTRODUCTION		
Voir pour parler	Je vois ce que tu ne vois pas – répartir dans la salle des chiffons de toutes les couleurs. Les P choisissent une couleur > les E cherchent le chiffon correspondant. Variante: lignes en couleur par terre ou tenue des participants. (changer les rôles)		
	Mot imagé (Memory) – mots de tous les jours, cartes d’animaux ou objets répartis dans la salle. Les E se déplacent en musique. Au stop > nommer l’objet le plus proche. Continuer.		
	Enigmes – estafette avec énigmes. Répartir les parties d’une image à l’extrémité de l’estafette. Trouver la bonne. En attendant son tour, expliquer l’énigme du parent.		
	Histoire illustrées – raconter la suite d’image d’une histoire dans le bon ordre pour que l’histoire joue. Possibilité : postes d’attente ou estafette avec le parent – à celui qui sera le plus rapide.		
	Jeu des erreurs – chercher les erreurs dans deux images. Une fois trouvées, passer à la prochaine, etc.		
Habilité manuelle (motricité générale et fine) pour parler	Visser – Faire tourner ensemble la vis et le parent (estafette ou postes de rapidité)		
	Pétrissage – Sable kinesthésique – Les P disent ce qu’il faut construire et les E s’exécutent (changer les rôles)		
	Peindre – Rime*	Rime de doigt*	Plis*
	Enfiler – enfiler des boutons sur des fils épais (jeux d’enfilage, etc.)		
	Formes/Figures – Poser une image avec motif (triangle, carré, etc.) avec des cordes, plier un cure-pipe		
	Sensation dans l’espace – Toucher certains objets dans la salle sur demande (doux, durs, lisses, ronds, carrés, etc.) (à préparer éventuellement). En courant, marchant comme un crabe, en sautant, etc.		
*cf. fiche 2/3 et 3/3			
Habilité orale du langage	Bulles de savon – Faire des bulles et sauter (leçon en extérieur)		
	Roue éolienne – Bricoler et découvrir la fonction, sauter et ça tourne, souffler et ça tourne,		
	Ballon d’air – Gonfler un ballon, le lâcher et faire partir la fusée		
	Souffler de la ouate – Souffler sur une distance des morceaux de ouate dans la salle de gym		
	Paille – Souffler et faire se déplacer des morceaux de papier à l’aide d’une paille.		
	Gym de la langue – Tirer rapidement la langue et la rentrer à nouveau. Mouvement en bas, en haut et de côté. Conseil: toujours garder la langue dans la bouche en faisant de la gymnastique!		
Jeux d’écoute pour parler	Bruits quotidiens – écouter et deviner (év. cartes illustrées sur les bruits)		
	Chanter – choisir des chants qui conviennent au thème et les répéter		
	Comptines*	Raconter* – en rime	Prononcer les syllabes – ex: per-ro-quet
	Perception spatiale – poser un objet devant soi. La monitrice donne une instruction. Mets-toi derrière ..., assieds-toi dessus ..., grimpe par-dessus ..., saute autour ..., etc. (le P dit à l’E que faire > changer de rôle)		
*cf. fiche 2/3			



Matériel supplémentaire pour favoriser le langage

comptine

Il y avait une puce
Elle saute partout
Et puisqu'elle t'aime bien, elle te dit bonjour!

Tapoter le ventre de l'enfant avec son index, lui donner la main et la secouer

Moi et toi,
toi et moi,
un bisou d'esquimau pour toi et moi.

Se montrer du doigt soi-même et l'enfant et pour finir se frotter le nez l'un contre l'autre.

Une petite coccinelle à sept points:
sur le ventre
sur la joue
sur les mains
sur les pieds
sur les oreilles
et un sur le bout du nez

Un, deux, trois,
nous irons au bois,
quatre, cinq, six,
cueillir des cerises,
sept, huit neuf,
dans mon panier neuf,
dix, onze, douze,
elles seront tout rouges.

Poème

Tourne, tourne petit moulin,
Frappent, frappent, petites mains,
Vole, vole, petit oiseau,
Nage, nage, petit poisson.

Tourner les mains pour imiter le moulin
Taper des mains
Croiser des deux mains pour imiter les oiseaux
Joindre les 2 mains pour imiter le poisson

Petit moulin a bien tourné,
Petites mains ont bien frappé,
Petit oiseau a bien volé,
Petit poisson a bien nagé.

Tourner les mains pour imiter le moulin
Taper des mains
Croiser des deux mains pour imiter les oiseaux
Joindre les 2 mains pour imiter le poisson

Comptines de doigts

Pouce caché, pouce levé
Monsieur et madame sont à l'abri
Ils regardent tomber la pluie
Il pleut sur la grande route.
Il pleut sur la prairie
Et le tout-petit trotte sous son parapluie !

Les doigts courent le long du bras
Pouce
Index
Majeur, annulaire, auriculaire
Tous remontent le bras en gloussant





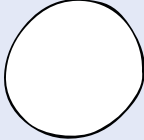



Dans le grenier

Je suis allée dans le grenier,
Et j'ai trouvé
Des petits ciseaux qui font,
Coup, coup, coup.
Un petit marteau qui fait,
Tap, tap, tap.
Des petits sabots qui font,
Clap, clap, clap.
Un carillon qui fait,
Do, do, do.

Rime

Jamais on a vu, vu, vu
jamais on n'verra, ra, ra
la queue d'une souris, ris, ris
dans l'oreille d'un chat, chat, chat!



			
Qu'est-ce qu'il y a là sur la table? Il y a un pain tout frais.	Maintenant coupe un morceau, mais pas trop fin.	Mets-lui des yeux, des oreilles et une barbe fine.	Derrière, elle a une queue. Qui a mangé le pain? Notre souris.
			
Il y avait aussi un cercle. Que j'ai vu.	Dans ce cercle il y en avait un deuxième. Des oreilles lui poussent. Ça devient quoi?	Des yeux, un nez, des pattes. Le chat est aux aguets. Oups elle se sauve la souris. Attention, la pause de midi est terminée!	

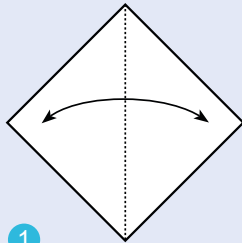
Complément à l'habileté manuelle <u>plier le chat</u>	MOUVEMENT	BRUITS
Un petit chat grimpe sur le toit.	Parcourir le bras dr de l'E jusqu'à la tête avec l'index puis le majeur (en tapotant brièvement et légèrement)	«miau»
Un deuxième chat le suit.	Tapoter avec l'index et le majeur sur le bras de l'E jusqu'à la tête.	«miau»
Maintenant il y a plein de chat qui montent sur leurs douces pattes.	Tapoter avec les deux mains sur les bras jusqu'à la tête.	«miau, miau»
Ils font un jeu rigolo.	Passer les doigts dans les cheveux	
Puis arrive le grand-père chat.	Marcher d'un pas lourd avec les doigts jusqu'à la tête.	(voix basse)
et les chats ne sont plus là.	Tapoter rapidement depuis la tête sur tout le corps, chatouiller. ne pas oublier le chat qui s'est caché derrière l'oreille!	«miau, miau»

Complément à l'habileté manuelle <u>plier la grenouille</u>	MOUVEMENT	BRUITS
La petite grenouille est tellement cool, elle a une si grande bouche.	S'accroupir comme une grenouille Ecarter les bras	
Elle aimerait bien manger des mouches, c'est pour ça qu'elle s'est assise sur une feuille.	Faire un cercle avec un doigt Effectuer un saut de grenouille	«SSSSSSSSSS»
Elle réfléchit longtemps, mais il lui est très difficile de réfléchir.	Saisir les étoiles avec l'index –réfléchir Se-coucher la tête	«hmmm» «uff»
Puis elle crie: maintenant il faut que ça marche, je vais l'attraper simplement avec ma langue.	Tendre une main en l'air Frapper dans les mains Bouger rapidement la langue	«ouiiii»
Elle l'a tout de suite essayer et ça fonctionne super bien.	Tendre la main en l'air, faire tout de suite un mouvement vers la bouche, la paume sur le ventre	«oups» «manger bruyamment»



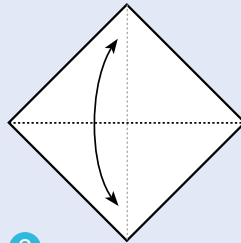
Habilité manuelle

Plier un chat



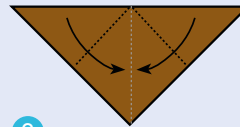
1

Plier le papier en diagonal puis le rouvrir de manière à avoir une brisure le long de la ligne en pointillé.



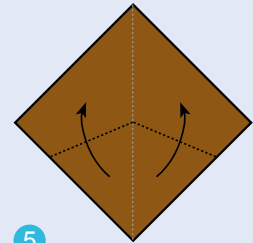
2

Plier le papier en diagonal.



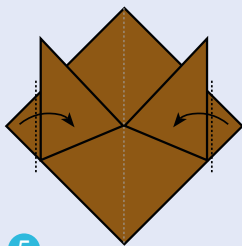
3

Plier le papier dans le sens des flèches au milieu.



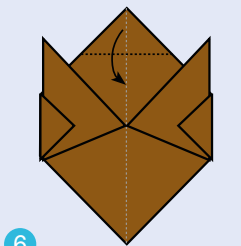
4

Plier les coins vers le haut le long de la ligne en pointillé.



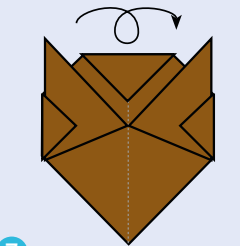
5

Plier les coins droite et gauche vers l'intérieur le long de la ligne en pointillé.



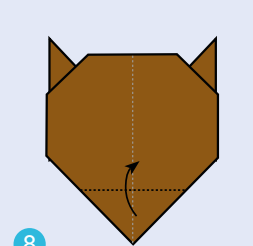
6

Plier vers le bas les coins supérieurs le long de la ligne en pointillé.



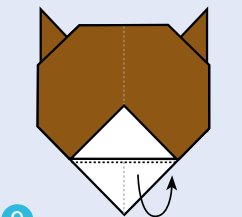
7

Retourner la feuille.



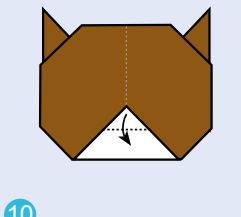
8

Plier le recto du papier vers le haut le long de la ligne en pointillé.



9

Plier le verso en arrière le long de la ligne en pointillé.



10

Plier la pointe vers le bas le long de la ligne en pointillé.



11

Peindre le visage de ton chat.

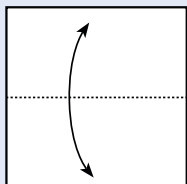
Matériel: papier brun carré (pas trop épais)

Instruments: ciseaux, crayon, feutre noir



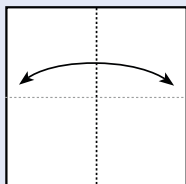
Habileté manuelle

Plier une grenouille



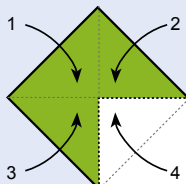
1

Plier le papier au milieu et le rouvrir de manière à avoir une brisure le long de la ligne en pointillé.



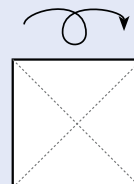
2

Plier le papier en deux puis le rouvrir.



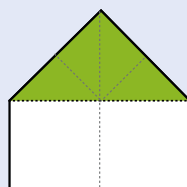
3

Ramener tous les coins au milieu.



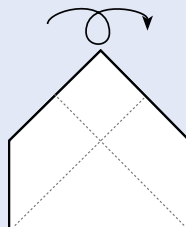
4

Tourner la feuille pliée de manière à ce qu'elle soit comme imagé.



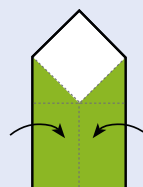
5

Plier les coins supérieurs droite et gauche en avant le long de la ligne en pointillé.



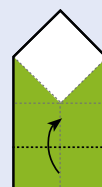
6

Tourner encore une fois la feuille.



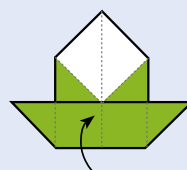
7

Ramener les deux côtés vers le milieu.



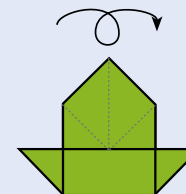
8

Plier le papier le long de la ligne en pointillé et le rouvrir.



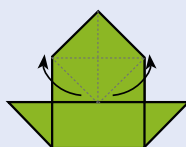
9

Déplier la partie inférieure et la plier vers le haut de manière à faire sortir les coins.



10

Retourner le papier.



11

Ouvrir les ailes latérales et les plier en ouvrant au milieu.



12

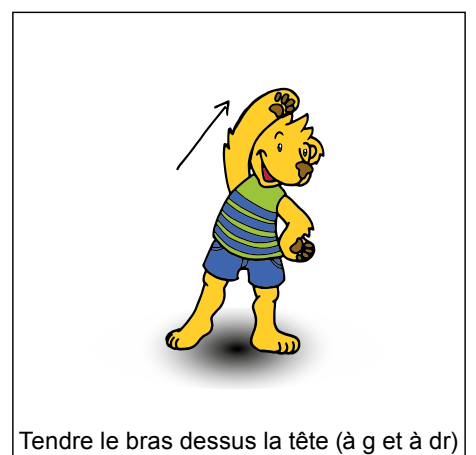
Peindre les yeux de la grenouille.

Matériel: papier vert carré (pas trop épais)

Instruments: ciseaux, crayon, feutre noir



► En forme avec l'ours | Etirer



► monter/grimper | En forme et en bonne santé



Le grand et gros éléphant
(Mouvement circulaire avec le pousse)
A une longue trompe, c'est marrant !
(Toucher le nez avec une main, avec l'autre bras imiter la trompe en se penchant en avant)
Le serpent est agile
(Dessiner des vagues avec l'index)
Entre les branches il se faufile !
(L'index se faufile entre les doigts de l'autre main)
Le singe saute de liane en liane
(en sautillant, bouger le majeur en haut et en bas)
puis se couche et ronfle, quel vacarme !
(Prendre la tête entre les paumes de la main et ronfler)
Le tigre rampe à ras du sol,
(Bouger l'annulaire lentement en haut et en bas)
Prêt à sortir ses griffes, pas de bol !
(former des griffes avec les mains et grogner)
Et la petite grenouille saute par-ci, par-là
(bouger rapidement le petit doigt en haut et en bas)
La jungle, elle aime ça !
(embrasser les enfants)

Mettre en place les conditions

THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Grimper / escalader CS = caisson B = banc suédois ES = espaliers	Grimper à différents engins CS – en haut/bas B – grimper dessus / passer par-dessus Barre fixe, barres hautes et basses – grimper par-dessus le B et passer par-dessus Mouton – par-dessus B ou CS Perche – grimper de plusieurs manières différentes Tapis de différentes épaisseurs – monter dessus Barres – une barre sous la hauteur des bras Espaliers – diff. variantes	Slalom d'escalade Coller le parcours aux ES. L'enfant grimpe aux ES selon le parcours	Cueillette de mangues Suspendre des sautoirs aux espaliers. Y mettre des balles de tennis ou de hockey, P+E grimpent à l'arbre et cueillent les mangues.
		Matériel: espaliers, bandes à colorier	Matériel: Espaliers, balles de tennis ou de hockey, cerceau, sautoirs
En forme et en bonne santé Exercice et alimentation de manière ludique	Qu'est-ce que le singe 1 aime? Des cartes illustrées avec différents aliments sont posées dans la salle. Les couple courent dans la salle. Ils s'arrêtent lorsqu'ils arrivent près d'une carte. L'E indique avec vert (oui) ou rouge (non) si le singe aime l'aliment ou non. Le P contrôle et explique.	Qu'est-ce que le singe 2 aime? Tout le monde court dans la salle. Le moniteur tient une image en l'air, le singe qui la veut grimpe aux ES sinon il se met sur le dos. Le P grimpe aussi !	Qu'est-ce que le singe 3 aime? P+E sont debout en ligne. Le moniteur tient une image en l'air et demande : « Est-ce que le singe aime... ? » Si oui, P+E courent du côté vert de la salle sinon, du côté rouge. A celui qui est le plus rapide.
	Matériel: Cartes imagées avec par ex. Fruit, légume, saucisse, coca-cola, eau, chocolat etc. 2 sautoirs par E (1 rouge et 1 vert)	Matériel: Cartes imagées idem 1 plus des nouvelles.	Matériel: Cartes imagées idem 1 et 2 plus des nouvelles.



THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Grimper / escalader aux espaliers CS = caisson B = banc suédois ES = espaliers	Cueillir les noix de coco L'E prend une balle dans le panier, monte sur la partie supérieure du CS, pose la balle sur le B posé contre les ES (des cordes sont collées des 2 côtés du B pour éviter que la balle ne tombe du B). Poser une partie du CS devant les ES pour rehausser le B. S'asseoir jambes écartées sur le tapis et réceptionner la balle.	Ouvrir les noix de coco L'E grimpe aux ES, monte sur le CS, prend une noix de coco (balle entre les barres) et la lance sur une pierre (cerceau) -> ouvrir. Le P ramasse les restes (balles) et les remet en place.	Partager les noix de coco L'E grimpe un chemin donné (bande autocollante) à travers un cerceau horiz. et vertic. jusqu'à un tunnel de tapis aux ES puis redescend. Un récipient est par terre avec des morceaux de noix de coco (séchées). P+E essaient d'en prendre.
	Matériel: B avec cordes collées à dr et à g., petits tapis, CS	Matériel: CS, des balles, un cerceau	Matériel: Bande autocollante, cerceaux, cordes, petit tapis, récipient avec noix coco
Grimper / escalader Avec la corde d'escalade / queue de singe	Butte aux singes (plan incliné) Grimper ou escalader le plan incliné avec ou sans s'aider de la corde.	Colline aux singes (palissade) L'E essaie, avec la corde d'escalade fixée en haut des ES, de grimper la colline. Il passe ensuite au B puis redescend à plat ventre sur le B.	Montagne aux singes (escalade) Installer barres avec tapis de 40 posé incliné, sous les anneaux. L'E grimpe la montagne en s'aidant de la corde à grimper et redescend à plat ventre sur le tapis de 40.
	Matériel: Espaliers, 2 B accrochés d'un côté aux ES, corde à grimper, 2 tapis de 16 (posés sur les bancs et fixés aux ES) voire des tapis de 40	Matériel: Espaliers, tapis de 40 (fixés debout aux ES), corde à grimper, B, petit tapis	Matériel: 1 barre, fixer tapis de 40 avec cordes sur les barres, 2 petits tapis, anneaux avec corde à grimper
Grimper / escalader Aux barres parallèles	Ponts de lianes L'E grimpe sur les ponts (barres avec cordes attachées) et passe de liane (corde) en liane.	Singes à travers la forêt P+E grimpent sur le CS, l'E passe sous le tapis de 40 qui recouvre la barre asymétrique et le P passe par-dessus la barre en grimpant aux ES. P+E rejoignent le CS et cueillent une banane -> retour. Qui en aura ramassé cinq en premier?	Dans les arbres Les E (singes) grimpent aux ES, par-dessus les branches des arbres (barres à mi-hauteur) jusqu'à la plateforme (CS) et se balancent de liane en liane.
	Matériel: 1 barre parallèle, différentes cordes ou ponts de cordes alternatifs	Matériel: 1 barre parallèle recouverte d'un tapis de 40, 2 petits tapis sous les barres p., 2 parties sup. de CS devant et derrière les barres, 2 cerceaux au début, sautoirs jaunes (bananes)	Matériel: 3 barres parallèles à côté les 1 des autres, barres extérieures dessous, barres moyennes à hauteur diff., 2-3 B posés sur barres extérieures, à g et à dr des barres 2 CS, queue de singe dessus le tapis de 40 près d'un CS
Grimper / escalader Au filet/queue de singe/ échelle de cordes	A travers les branches d'arbres L'E se déplace comme un singe, en grimpant, s'asseyant et se balançant au filet.	Dans les branchages Malgré les branches et le vent, l'E essaie de grimper jusqu'au sommet de l'arbre -> faire sonner la cloche.	A la liane L'E se tient-il à la liane? Arrive-t-il à nouer les jambes autour de la liane et à se hisser vers le haut ?
	Matériel: De filet (corde) en filet, espaliers, barres parallèles	Matériel: Anneaux, échelle en corde, corde avec poteaux de gym, cloche	Matériel: Queue de singe, tapis de 16



En forme et en bonne santé Mouvement et alimentation de manière ludique	Pomme ou banane (jeu d'équipe): 2 équipes, chacune un tapis de 40 de leur côté, avec des pommes (sautoirs rouges) ou des bananes (sautoirs jaunes) posées dessus. L'équipe des pommes essaie de voler les bananes de l'autre et vice-versa. Le voleur attrapé doit rendre les fruits. A l'équipe qui aura tous les fruits de l'adversaire en premier.	Je ramasse... (jeu d'équipe): 2 groupes, en forme d'étoile. Les E sont couchés vers le centre, les P vers l'extérieur (tête contre tête). Dans chaque groupe, chaque couple reçoit un nom de fruit. Quand la monitrice nomme ce fruit, P + E concernés se lèvent et E passent sous les jambes des P. Le couple le plus rapide gagne le point pour son équipe.	De près ou de loin (jeu d'équipe) 2-3 groupes, images par terre cachées. Le premier couple découvre la carte, les participants courent au milieu si le fruit est local ou au fond de la salle s'il est exotique. Le groupe le plus rapide gagne.
	Matériel: Sautoirs jaunes et rouges, deux tapis de 40	Matériel: 2 images de fruits identiques, selon les participants	Matériel: 2-3 images de différents fruits exotiques et locaux

Voir aussi la documentation de kidBalù, gymnastique P+E, no. commande FSG 140.05.01/1




► Rythmer / Représenter | Jouer avec et sur l'eau



L'hippopotame est au bord du fleuve
Il tourne en rond et danse et danse,
Il piétine et tape des pieds
Il mange et mange et mange encore
Mais soudain il baille et baille
Il tombe et dort et dort et dort

Rythmer / Représenter


THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Rythmer la langue Cf. aussi fiche de jeu du perroquet 	Dire des mots Par ex. Gym P+E + rythmer gym P+E Dire des vers et dire avec Le géant est grand Le nain est petit et toi tu es de la partie	Mot Dire seul à haute voix Dire les vers seul En s'aidant d'illustrations	Associer mot et mouvement Une petite souris Accroupi, les pieds par terre Une grande girafe Sur les orteils, tendre les bras en l'air Un gros éléphant Tenir les bras vers l'extérieur (montrer gros) Un serpent maigre Ramener les bras devant soi (montrer mince) Variante: toujours plus vite ou changer les animaux de la série.
Chanter	Chant rituel	Chant associé à des mouvements	Danse en cercle
Frapper dans les mains + des pieds	Frapper avec les mains et les pieds o Avec chaque doigt o D'une main o Des deux mains o D'un pied o Des deux pieds Comptine sur la pluie Il goutte, Tapoter par terre avec un doigt Il pleut Taper par terre avec les doigts en même temps Il pleut à verse Taper par terre avec toute la main Il grêle Taper par terre avec les poings	Exemple frapper dans les mains + des pieds La monitrice indique plusieurs rythmes (frapper des mains, des pieds, pincer par exemple le tissu du pantalon et le relâcher pour le faire "claquer, au sol, les uns les autres, etc.). P+E essaient de reproduire le rythme	Associer mouvement et rythme L'hippopotame met des chaussettes rouges pour taper des pieds plus vite et plus fort, Il tape des pieds et bouge et bouge, car taper des pieds donne des mollets forts. L'hippopotame met ses jolis gants, pour tambouriner sur tout son corps, Il tambourine sans cesse et chante, car tambouriner donne des bras très forts.
Représenter les danses	Imiter les animaux Poser face contre terre des images avec différents animaux (éléphant, serpent, cheval/zèbre, papillon). 1 E peut découvrir une carte. Tout le monde se déplace selon l'animal.	Imaginer des mouvements créatifs en musique grand – petit se redresser – ramper fort – doucement vite – lentement donner des histoires/ figures à imiter.	Improviser à l'aide de Matériel Fournir des engins à main et des objets pour que les participants improvisent Matériel: corde, cerceau, chiffon à jongler, balle, journal, engin à main



Créer les conditions Jouer avec et sur l'eau

THEME			Sécher
Percevoir Cf. aussi fiche de jeu du chien 	Flotter ou couler? Préparer plusieurs objets. Les poser dans l'eau les 1 après les autres. Voir s'ils flottent ou s'ils coulent. L'E peut ensuite les repêcher et les sécher.	Poissons Mettre différents objets dans un récipient rempli d'eau. Toucher les objets de la main ou les pêcher du pied (pour pêcher avec les pieds, s'asseoir sur un caisson de deux étages.	Musique aquatique P+E secouent les bouteilles en rythme.
	Matériel: Grand récipient transparent, plusieurs objets, chiffon	Matériel : Linge de douche, 2 seaux d'eau, différents petits objets, 2 caissons	Matériel: Bouteilles d'eau PET, paillettes, petits objets.
Transporter	Transport d'eau Remplir un seau d'eau et transvaser l'eau dans un autre seau à l'aide d'une éponge.	Transport d'eau 2 équipes sont côte à côte. Au début de la rangée il y a un seau rempli d'eau et à la fin un seau vide. Chaque part. reçoit un gobelet. Au signal, le premier le remplit d'eau puis il la transvase dans celui de son voisin, etc. et le dernier joueur le verse dans le seau. Au signal «stop», l'équipe qui a amené le plus d'eau a gagné. Variante: jouer avec des pépites en verre ou autre.	Transport à la cuillère Les participants prennent une cuillère dans la main, y mettent de l'eau et essaient d'effectuer un parcours (avec ou sans obstacles). Variante : tenir la cuillère dans la bouche ou utiliser une cuillère à café.
	Matériel : Linge de douche, 2 seaux d'eau, éponge	Matériel: 1 gobelet par participant, 4 seaux d'eau	Matériel : 1 cuillère par participant, ballons d'eau/billes en verre
Bateaux Cf. aussi fiche de jeu de la souris 	Faire un bateau en papier Chaque couple fabrique son propre bateau en papier puis le met dans un bac rempli d'eau et le fait se déplacer de l'autre côté en soufflant fortement.	Charger un bateau Deux bateaux en papier sont posés dans l'eau. On jette les dés en alternance et chacun doit poser le nombre de boutons donné sur le bateau de l'autre. Quel est celui qui coulera en premier ? Variante: dés en couleur et jouer le nombre de boutons correspondant en ajoutant une distance entre le seau et les dés.	Bateaux de bouchons liège Fixer chaque bateau à une ficelle. A l'autre extrémité de la ficelle, fixer un rouleau en carton. Les ficelles sont étalées et on essaie, en les enroulant autour du carton, de tirer le bateau hors de l'eau le plus vite possible.
	Matériel: bac d'eau, papier,	Matériel : papier, seau, dés, boutons	Matériel: bateaux (3 bouchons de liège, cure-dent, papier), ficelle, rouleau de carton



<p>Poissons</p> <p>Cf. aussi fiche de jeu du chat</p> 	<p>A la pêche Un poisson est tiré par une ficelle hors d'un seau d'eau. L'E essaie d'attraper le poisson.</p> <p>Matériel: poissons (à partir d'une éponge de cuisine, poissons coupés avec agrafes de bureau), canne à pêche (bâton de bois avec ficelle et aimant)</p>	<p>Poisson surprise Mettre les œufs surprises vides dans l'eau. Les E peuvent pêcher un œuf et l'ouvrir.</p> <p>Matériel: canne à pêche (bâton en bois avec passoire à thé collée), œufs surprise remplis de petites choses</p>	<p>Pêche aux moules Mettre les moules (bouchon de bouteilles PET) dans un récipient et les sortir avec des baguettes chinoises.</p> <p>Matériel : récipient, baguettes chinoises, bouchon bouteille PET</p>
<p>Petits jeux / Jeux de poursuite</p> <p>Cf. aussi fiche de jeu du chat</p> 	<p>Voyage des gouttes d'eau P+E Chacun transporte une goutte d'eau dans la salle de gym.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Espace entre 2 petits tapis 2. Installer un tube aux ES pour recueillir les gouttes d'eau 3. L'un contre l'autre, transporter les gouttes d'eau en „colonne » 4. Cercle de gouttes d'eau – poser par terre plusieurs cerceaux et anneaux de plongée. P + E font tourner les gouttes d'eau au-moins une fois à l'intérieur de chaque cerceau/anneau (à l'intérieur). 5. Pousser une fois la goutte d'eau dans le cerceau; pendant ce temps, P+E font un exercice à deux qu'ils aiment. 6. Faire tourner une goutte d'eau dans un frisbee et le transporter ainsi de A à B 7. Tunnel d'eau – Carton contenant 3 „entrées“ différentes. La goutte d'eau roule à partir d'une ligne, pour aller où? <p>Matériel: 2 billes par couple, 2 petits tapis, tube, cerceaux, frisbee, piquets, 3 cartons avec ouverture.</p>	<p>Jeu de poursuite sur le thème de l'eau:</p> <p>Musique. A l'arrêt de la musique, la monitrice indique ce qu'il faut faire.</p> <p>Vagues = sautiller Bain = nager Marée = se coucher par terre Inondation = grimper aux espaliers Requin = tout le monde poursuit tout le monde</p>	<p>Tenir en équilibre sur des cailloux et patauger dans l'eau:</p> <p>Poser 4 petits tapis de telle sorte qu'il y ait un espace au milieu. Remplir un drap de lit avec plusieurs grands ballons et les poser dans le trou (=eau). Poser des mobilos et moitiés de balles de tennis sur les petits tapis (cailloux). On peut maintenant traverser le paysage aquatique.</p> <p>Matériel: petits tapis, drap de lit, ballons, mobilos, moitiés de balles de tennis</p>



Jeux	<p>Lancer d'éponges Deux cerceaux sont posés par terre à une distance de lancer l'un de l'autre. Des bouteilles sont posées sur l'un. Essayer de les faire tomber depuis l'autre tapis. Même jeu que celui du lancer de boîtes.</p>	<p>A quelle distance le ballon d'eau vole-t-il? Tout le monde est sur une ligne côte à côte avec une bombe à eau. Au signal, tout le monde la lance en même temps et aussi loin que possible devant soi. Si elle éclate, le participant se met sur la tache d'eau, sinon il va la chercher et la relance depuis cet endroit.</p>	<p>Naufrage de bateau Chaque couple est dans un cerceau qu'il tient de manière à pouvoir bien avancer. Le couple de pirates (chasseurs) tient un ballon au lieu du cerceau. Lorsque les pirates parviennent à poser le ballon dans le bateau (cerceau) d'un couple, on intervertit les rôles.</p>
	<p>Matériel: 3 bouteilles PET avec un peu d'eau, 2 cerceaux, ballons mous/éponges et seau d'eau</p>	<p>Matériel: Bombes à eau (ballons ou sachets remplis d'eau)</p>	<p>Matériel: cerceaux, ballon</p>





► Capacités cognitives | Thèmes préscolaires



L'un dit: «je suis blanc comme un flocon.»
 L'autre dit: «et moi, je suis vert comme un dragon.»
 L'un dit: «je peux être bleu comme le ciel.»
 Et l'autre dit: «je suis jaune comme le soleil.»
 Et le plus petit dit: «nous sommes de toutes les couleurs
 Etre un caméléon, c'est le bonheur.»

Explication

THÈME	VARIANTES	MOYENS ACCESSOIRES
Formation sensorielle	Leçon à l'air libre Eveil de tous les sens Fantaisie Créativité	Places extérieures Place de jeu Paysages de mouvements Fiche de jeu "Chien" 
Entraînement de la mémoire	Mémorisation Formes Chiffres Lettres	Dés Tangram Images Memory Puzzle
Encouragement linguistique	Poèmes Chants Livres Motricité de la bouche	Fiche de jeu "Perroquet" 
Relations logiques	Compter Mesurer Comparer	Dés Objets Objets du quotidien Jeux



THÈME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Formation sensorielle	<p>Caméléon "coloré" (vert, jaune, bleu, rouge) Chaque couple se voit attribuer une couleur. Dès qu'un couple entend sa couleur, il fait un tour en courant (si toutes les couleurs sont annoncées, tout le monde court)</p>	<p>Tempête dans la jungle Une tempête a dévasté la jungle. Il faut tout ranger. Trier les bonnes feuilles (formes et couleurs). Rassembler au milieu du cerceau tous les objets dispersés dans la salle.</p>	<p>Soleil, lune et étoiles Un couple est d'un côté et tous les autres de l'autre côté en face. Le couple chante: "Soleil, lune et étoiles" et se retourne à „étoiles“. Ceux qui ne sont pas immobiles doivent reculer. But: Celui qui arrive le premier vers le couple. A lui de continuer ensuite.</p>
	<p>Matériel: Inventer une histoire de caméléon avec les couleurs vert, jaune, bleu et rouge.</p>	<p>Matériel: Cartes pour les formes et les couleurs</p>	
Entraînement de la mémoire	<p>Jeux memory Répartir les cartes de mémoire en posant la moitié (image découverte) près du piquet éloigné. A chaque partie ramasser une carte et la ranger. Donner une tâche supplémentaire au parent (év. même memory mais image cachée)</p>	<p>Cartes Tangram Assis contre la paroi, le parent tient une carte avec une image complète à reconstituer. L'enfant prend un élément par trajet de la bonne forme et bonne couleur et rassemble les parties Tangram sur la carte.</p>	<p>Formes, chiffres, lettres Poser des formes, des chiffres et des lettres (distance de course avec l'obstacle). Ecrire une carte: transporter les lettres et les ranger dans l'ordre. Chiffres: ranger le nombre d'objets correspondant au chiffre du dé.</p>
	<p>Matériel: jeu memory et piquets</p>	<p>Matériel: cartes et personnages Tangram</p>	<p>Matériel: cartes avec formes, chiffres, lettres, etc.</p>
Encouragement linguistique	<p>Comptine/Motricité de la bouche Cam-Cam-Caméléon. Tu-tu peux changer de couleur On-on ne peut plus te voir Je-je vais te chercher. Ensemble on va te trouver!</p>	<p>Comptine/motricité de la bouche m h (pincer les lèvres) m h (tirer la langue) fait le petit caméléon répéter 2 x et une mouche arrive slurp miam (montrer la mouche avec le doigt) 2 x m h (pincer les lèvres) m h (tirer la langue) et voilà la mouche qui est mangée! Slurp miam !</p>	<p>Comptine/motricité de la bouche Pouvons-nous attraper les mouches avec notre langue comme un caméléon? Il faut tirer la langue. La mouche arrive d'un côté. La mouche arrive de l'autre côté. La mouche arrive en haut. La mouche arrive en bas.maintenant nous avons mangé la mouche! (rentrer la langue)</p>
Relations logiques	<p>Mesurer Poser des feuilles de grandeurs différentes. Les trier par grandeur</p>	<p>Compter "La force des cinq" Ce que le caméléon préfère, c'est gober 5 sauterelles à la suite. Veiller à ce qu'il y en ait toujours 5 (sautoirs verts) dans le cerceau</p>	<p>Comparer Plus grand – petit que.... Un dragon arrive qui veut aussi avaler des sauterelles. Quelle quantité est plus grande/plus petite (les enfants doivent classer les crocodiles)</p>
	<p>Matériel: Fiches imprimées en différentes grandeurs</p>	<p>Matériel: Cerceaux, sautoirs verts</p>	<p>Matériel: Crocodile imprimé plus grand/petit que (sauterelles dans un cerceau)</p>



► Etre fort, lutter / rouler, tourner



Une tortue c'est tout rond

(Enfants en position groupée devant les parents)

Sa carapace, c'est sa maison

(Avec les deux bras – mains au milieu – le parent effectue une légère pression sur la fesse gauche et l'omoplate droit)

Elle pèse sur son dos

(Augmenter légèrement la pression)

Comme un grand manteau

(Changer la position des bras, pression sur la fesse droite et l'omoplate gauche, presser 2 fois)

Mettre en place les conditions

THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Etre fort / lutter Règles: - toujours sans chaussures - je ne fais pas mal à l'autre - je ne lui fais que ce que j'aime aussi - j'arrête dès que quel qu'un dit STOP - év. enfants contre enfants et parents contre parents.	Se pousser les uns les autres Des groupes de 2 se touchent et s'appuient les uns contre le autres : par exemple mains contre mains, pied contre-pied, côté du corps contre côté du corps, poitrine contre poitrine, fesses contre fesses.	Se repousser les uns les autres A deux, debout sur un tapis. Convenir quelle partie du corps (mains, côté, fesses, etc.) se pousser. Se pousser jusqu'à ce qu'un des deux sorte du tapis. (enfant – enfant et parent-parent)	Course pression: Tenir à deux (sans les mains) un chiffon, dessous de bière, ballon, etc. et le transporter.
		Matériel: petit tapis	
Rouler / se tourner	Qui fait rouler quoi? 1. Faire rouler et tourner différents ballons dans la halle 2. Les participants se déplacent librement comme des tortues. Ils suivent les instructions de la monitrice. Danger!: tout le monde se met en boule. Accident!: à plat par terre et se rouler de côté Fête!: sur le dos, bouger les bras et les jambes Matin!: se lever et s'étirer	Tortues sur le dos: Poser les enfants dans un jeu coque. Les parents font tourner et balancer les enfants. Variante: les enfants sont couchés sur un petit tapis.	Chaudron de sorcière: Quatre enfants sont assis ou couchés en paquet sur le parachute. Les parents tiennent le parachute au bord et courent en cercle (changer). Variante: Les enfants sont assis sur le parachute, dos vers l'extérieur, ils se laissent tomber en arrière pendant que les parents lèvent le parachute, les enfants se lèvent automatiquement. Faire retomber le parachute, etc.
		Matériel: différents ballons	



► Etre fort, lutter / rouler, tourner

THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Lutter avec les mains	Touche-main: P+E sont face à face à quatre pattes. Tous deux essaient de toucher le dos de la main de l'autre. Celui qui y parvient en premier a gagné. (plus difficile: parent en position de pompes)	Prendre la carte: P+E sont face à face à quatre pattes avec, au milieu, 2 cartes par terre (1 avec une salade et 1 avec une pomme). La monitrice dit en alternance ce que la tortue mange (salade/pomme). Qui arrivera le premier à prendre la bonne carte? (plus difficile: parent en position de pompes)	Bataille de mains: P+E se font face, sur le ventre. Tous deux se tiennent à un ballon de gymnastique et essaient de le tirer vers soi. A celui qui arrivera le premier à le tirer des mains de l'autre.
		Matériel: 1 carte avec une salade et 1 avec une pomme	Matériel: Ballon de gymnastique
Lutter avec les pieds	Taper des pieds: P+E se donnent la main et essaient de se mettre sur les pieds. Celui qui y parvient en premier a gagné.	Tirer avec le pied: P+E se donnent la main. Un chiffon est par terre. Les deux ont un pied posé dessus. A celui qui arrive à le tirer vers lui.	Pousser les pieds: P+E se font face, assis par terre (enfant contre la paroi). Pieds en l'air, ils se touchent par la plante des pieds (les deux jambes sont fléchies). Pousser contre l'autre. A celui qui arrivera à tendre les jambes en premier.
		Matériel: Chiffon	
Repousser	Lutte dos à dos A deux, assis par terre, dos à dos. Essayer de pousser l'autre avec le dos/les fesses..	Ane têtù: Parent en appui sur pieds et mains. L'enfant essaie de pousser le parent (âne têtù) par les fesses. Changer les rôles	Renverser: Parent en position accroupie. L'enfant essaie de le renverser. Variante: les yeux fermés. Changer les rôles
		Matériel: petit tapis	Matériel: petit tapis
Batailler	Lutte en touchant: P+E sont debout sur un petit tapis. Ils conviennent de l'endroit où il faut toucher l'autre. Au signal, tous deux essaient de toucher l'autre au ventre par exemple. A celui qui y arrive à trois reprises en premier.	Tire-queue: P+E sont debout chacun sur un petit tapis. Tous deux ont un sautoir coincé dans les pantalons. Au signal, les deux essaient de voler la queue de l'autre. A celui qui y arrivera à trois reprises.	Escrime avec journal: P+E ont chacun une épée faite d'un journal enroulé et ils se font face. Le parent est sur un mobilo. Combattre au signal. A celui qui arrivera à toucher l'autre au ventre à trois reprises.
		Matériel: petit tapis	Matériel: petit tapis, sautoirs, chronomètre
Jeux de groupe	Vol de chaussettes Former 2 groupes. Le 1er groupe est debout sur un tapis de 40 avec des sautoirs qui dépassent des chaussettes. Le 2e groupe se répartit autour du tapis et doit voler le plus grand nombre de sautoirs possible du groupe 1. Intervenir les rôles. A celui qui aura volé le plus grand nombre de sautoirs?	Pousser hors du terrain: Former 2 groupes ayant chacun leurs sautoirs. Tous sont à 4 pattes dans un terrain délimité. Le groupe 1 essaie en un temps donné de repousser autant de membres du groupe 2 hors du terrain (à 4 pattes). Changer de rôle. Au groupe qui arrivera à en pousser le plus hors du terrain.	Percer le mur: Former 2 groupes. Le 1er est sur les tapis (mur), le 2e se répartit autour. Au signal, le 1er essaie de s'enfuir des tapis et le 2e essaie de le retenir. Dès que tous ceux du 1er groupe se sont enfuis on arrête le chronomètre. On intervertit ensuite les rôles. Au groupe qui sera le plus rapide.
		Matériel: sautoirs, tapis de 40	Matériel: Sautoirs, év. bandes velcro pour terrain



THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Tourner	Carrousel: P+E se donnent la main et tournent aussi vite que possible en cercle.	Enrouler la corde: L'enfant est debout, les 2 pieds sur une corde, et il essaie d'enrouler la corde. Les parents enroulent la corde avec une jambe.	Balancer en rond: Régler les anneaux à hauteur de la tête. 2 enfants se tiennent chacun à un anneau et tournent jusqu'à être debout sur la pointe des pieds. Ensuite, lever les pieds et tourner.
		Matériel: Corde	Matériel: Anneaux balançants
Rouler	Faire rouler le tronc: L'enfant est couché sur une piste de tapis. Le parent le fait rouler sur celle-ci. Variante: l'enfant roule tout seul	Tapis roulant: Les parents sont couchés sur le ventre les uns à côté des autres (tapis roulant). L'enfant se couche dessus. Les parents se tournent et transportent l'enfant.	Tube balançant: Poser env. 3 cerceaux autour de 2 tapis de sol (tube). L'enfant se couche dedans et fait tourner le tube de A à B.
		Matériel: petits tapis comme piste de tapis	Matériel: petits tapis comme piste de tapis
Culbute	Tortue: L'enfant est sur le dos, en forme de paquet. Il se balance d'avant en arrière et essaie de se relever.	Culbute: En position accroupie, l'enfant exécute une culbute sur un plan incliné (piste de tapis sur tremplin Reuther, pneu sous tapis épais, etc.) Variante: plan incliné à des hauteurs différentes	Culbute sur piste de tapis: Installer piste de tapis. - culbute par-dessus jambe fléchie du parent - culbute depuis couvercle de caisson sur la piste de tapis - culbute avec chiffon coincé entre le menton et la poitrine - culbute sans Matériel - Jeu: à celui qui fera le plus grand nombre de culbutes
		Matériel: tremplin Reuther, petits tapis Pneu, tapis épais	Matériel: petits tapis, couvercle de caisson, chiffon



► Courage, grands agrès, hauteur, zone d'activité physique



Dans le creux d'un arbre, le toucan fait son nid
(former un nid avec ses mains)

Il y couve 2 œufs qui grandissent petit à petit
(dessiner deux œufs avec les mains)

puis naissent des oiseaux courageux
 prêts à s'envoler tout heureux!
(sautiller et battre les ailes avec les bras)

Mettre en place les conditions

Pour se familiariser avec les grands engins, il est possible d'organiser une « course d'orientation d'engins » dans une des premières leçons lors de laquelle on peut poser des questions sur les grands engins. Les parents et les enfants doivent chercher les engins dans la salle d'engins et poser des questions sur leur quantité, taille, couleur, caractéristiques, etc. Proposition: lancer un dé, lire la question qui correspond, «chercher» la réponse, inscrire sur la fiche de poste. Demander également d'effectuer certains mouvements.

THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Réflexions méthodologiques et indications sur les grands engins	Introduire les grands engins un à un: combiner différents postes avec des stations simples sur les leçons	Installer plusieurs stations connues dans la même leçon	Composer, avec des stations connues, un paysage de mouvements et créer des transitions. L'apparence de ce paysage dépend de la disposition de la salle et des grands engins disponibles.
Arbre, tronc d'arbre	Chute d'arbres Tous les E sont debout sur un B. Pour éviter qu'ils ne tombent l'installer directement contre un mur. Poser un tapis de 40 devant. Les P font basculer l'arbre et les E se laissent tomber en avant. Les P peuvent faire de même.	Tronc d'arbre basculant Poser un B, côté étroit vers le haut, sur un tremplin Reuther, une partie supérieure de saison ou un deuxième B. Se déplacer sur le tronc en position assise, debout, en avant, de côté, en arrière. Peut-on en plus transporter un objet (sautoir, ballon, sac de riz en guise de banane, noix de coco, ...)?	Course de troncs d'arbres L'E essaie de marcher sur un tonneau ou rouleau. Tenir par les hanches.

B = banc suédois



► Courage, grands agrès, hauteur, zone d'activité physique

THEME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Gorges	Traversée des gorges Former un mur : Mettre 2 caissons sans couvercle avec 2 tapis de sol dans chaque caisson. Relier les deux CS (par le petit côté) par un couvercle de CS. Un couvercle de CS est également posé à chacune des deux autres extrémités du mur. Les enfants grimpent sur le couvercle, marchent en équilibre sur le mur de tapis et par-dessus la liaison pour aller au mur suivant et redescendre en glissant en passant sur le 2e couvercle de CS.	Descente des gorges en glissant I Accrocher un B aux ES. L'E grimpe aux ES, s'assied sur le B et descend en glissant. Matériel: ES, B, petits tapis Variante: accrocher 1 B d'un côté aux ES et de l'autre à un CS. Un 2ème banc par du CS vers le sol. L'E grimpe et redescend par le 1er B en glissant, passe par-dessus le CS et continue de glisser.	Descente des gorges en glissant II Poser 2 petits tapis par terre derrière les perches. Dresser 3 tapis de 16 derrière les perches de manière à former une gorge. Grimper sur le CS, les enfants du tapis de devant s'assoient et descendent la gorge en glissant entre deux tapis. Variante sans les perches: installer les BA devant les ES de manière à pouvoir mettre 2 tapis (16 ou 40) entre deux.
	CS = caisson BA = barres asymétriques	Matériel: 4 CS, 4 petits tapis	Matériel: ES, 2 B, 1 CS, 1 petit tapis
Pont suspendu	Pont suspendu I Un B est accroché par des cordes à des BA. P+E passent par-dessus ce pont suspendu	Pont suspendu II Traverser une partie médiane de CS accrochée aux BA.	Pont suspendu III Un B est accroché entre deux BA. Les enfants marchent sur le pont (debout ou en rampant)
	BA = barres asymétriques B = banc suédois CS = caisson	Matériel: BA, cordes, B	Matériel: BA, cordes, partie médiane de CS
Passerelle suspendue	Passerelle suspendue I B posé d'un côté sur mobilo. P+E en équilibre sur le pont suspendu en transportant des plumes sur la tête ou la main.	Passerelle suspendue II P+E prennent une plume, montent sur la passerelle, la laisse s'envoler sur le tapis et lui courent après.	Passerelle suspendue III Accrocher B à deux paires d'AB (en laisser une paire de côté). Mettre un CS devant et derrière, avec petite distance. Grimper sur le CS, marcher sur le B puis grimper sur le CS et en redescendre.
	CS = caisson B = banc suédois AB = anneau balançant	Matériel: B, mobilo, plumes	Matériel: accrocher B aux anneaux, corde, tapis 40, plumes
Liane par-dessus le marais	Réception sur le tapis Depuis le CS, l'E se balance à la QS par-dessus le marais et se laisse ensuite tomber sur le tapis de 40.	Réception ciblée sur le tapis Un sautoir est posé sur le tapis de réception pour indiquer où atterrir.	Réception ciblée sur le CS Depuis le CS, l'E balance à la QS par-dessus le marais et atterrit sur le CS d'en face.
	CS = caisson QS = queue de singe	Matériel: CS, QS, tapis de 40 Variante: n'utiliser que 2 ou 3 éléments du CS	Matériel: CS, QS, tapis de 40, sautoir
Fleuve	Traversée du fleuve I Tendre une corde entre les espaliers et une BA. L'E est debout sur un morceau de tapis et se tire sur la berge opposée	Traversée du fleuve II Marcher de côté sur une BBF en se tenant à une corde fixée à hauteur des épaules par-dessus la BBF.	Traversée du fleuve III Marcher de côté sur une BBF en se tenant à une corde fixée aux espaliers ou à une barre (à angle droit par rapport à la BBF).
	BBF = barre de barre fixe BA = barres asymétriques	Matériel: corde, BA, morceaux de tapis Variante: assis ou debout sur une planche à roulettes	Matériel: barre fixe, corde

