


► 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
<b>Rythmer la langue</b> Cf. aussi fiche de jeu du perroquet 	<b>Dire des mots</b> 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	<b>Mot</b> Dire seul à haute voix Dire les vers seul  En s'aidant d'illustrations	<b>Associer mot et mouvement</b> 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.
<b>Chanter</b>	Chant rituel	Chant associé à des mouvements	Danse en cercle
<b>Frapper dans les mains + des pieds</b>	<b>Frapper avec les mains et les pieds</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Avec chaque doigt</li> <li>o D'une main</li> <li>o Des deux mains</li> <li>o D'un pied</li> <li>o Des deux pieds</li> </ul> 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	<b>Exemple frapper dans les mains + des pieds</b> 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	<b>Associer mouvement et rythme</b> 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.
<b>Représenter les danses</b>	<b>Imiter les animaux</b> 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.	<b>Imaginer des mouvements créatifs en musique</b> grand – petit se redresser – ramper fort – doucement vite – lentement donner des histoires/ figures à imiter.	<b>Improviser à l'aide de Matériel</b> 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	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
<b>Percevoir</b> Cf. aussi fiche de jeu du chien 	<b>Flotter ou couler?</b> 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.	<b>Poissons</b> 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.	<b>Musique aquatique</b> 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.
<b>Transporter</b>	<b>Transport d'eau</b> Remplir un seau d'eau et transvaser l'eau dans un autre seau à l'aide d'une éponge.	<b>Transport d'eau</b> 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.	<b>Transport à la cuillère</b> 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
<b>Bateaux</b> Cf. aussi fiche de jeu de la souris 	<b>Faire un bateau en papier</b> 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.	<b>Charger un bateau</b> 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.	<b>Bateaux de bouchons liège</b> 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><b>Poissons</b></p> <p>Cf. aussi fiche de jeu du chat</p> 	<p><b>A la pêche</b> Un poisson est tiré par une ficelle hors d'un seau d'eau. L'E essaie d'attraper le poisson.</p>	<p><b>Poisson surprise</b> Mettre les œufs surprises vides dans l'eau. Les E peuvent pêcher un œuf et l'ouvrir.</p>	<p><b>Pêche aux moules</b> Mettre les moules (bouchon de bouteilles PET) dans un récipient et les sortir avec des baguettes chinoises.</p>
<p><b>Petits jeux / Jeux de poursuite</b></p> <p>Cf. aussi fiche de jeu du chat</p> 	<p><b>Voyage des gouttes d'eau P+E</b> Chacun transporte une goutte d'eau dans la salle de gym.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espace entre 2 petits tapis</li> <li>2. Installer un tube aux ES pour recueillir les gouttes d'eau</li> <li>3. L'un contre l'autre, transporter les gouttes d'eau en „colonne »</li> <li>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).</li> <li>5. Pousser une fois la goutte d'eau dans le cerceau; pendant ce temps, P+E font un exercice à deux qu'ils aiment.</li> <li>6. Faire tourner une goutte d'eau dans un frisbee et le transporter ainsi de A à B</li> <li>7. Tunnel d'eau – Carton contenant 3 „entrées“ différentes. La goutte d'eau roule à partir d'une ligne, pour aller où?</li> </ol>	<p><b>Jeu de poursuite sur le thème de l'eau:</b></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><b>Tenir en équilibre sur des cailloux et patauger dans l'eau:</b></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: 2 billes par couple, 2 petits tapis, tube, cerceaux, frisbee, piquets, 3 cartons avec ouverture.</p>		<p>Matériel: petits tapis, drap de lit, ballons, mobilos, moitiés de balles de tennis</p>



<b>Jeux</b>	<p><b>Lancer d'éponges</b> 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><b>A quelle distance le ballon d'eau vole-t-il?</b> 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><b>Naufrage de bateau</b> 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>

