

Royaume du Maroc



Ministère de l'Éducation Nationale,
du Préscolaire et des Sports

Guide des jeux de l'éducation motrice au préscolaire



Royaume du Maroc



Ministère de l'Éducation Nationale,
du Préscolaire et des Sports

Guide des jeux de l'éducation motrice au préscolaire



Cadre général de l'éducation motrice

L'utilisation du féminin pour désigner des personnes a pour objet d'alléger le texte. C'est pour cela que vous allez rencontrer le terme d'éducatrice au lieu d'éducatrice et éducateur.

1. Cadre général de l'éducation motrice au préscolaire

Ce guide est destiné aux éducatrices et aux éducateurs désirant animer des séances d'éducation motrice pour les enfants de l'enseignement préscolaire âgés de 3 à 6 ans. Il a été conçu dans le but d'enrichir le dispositif mis en place pour l'enseignement préscolaire par le Ministère de l'Éducation nationale, du Préscolaire et des Sports. Il vise le développement harmonieux de la personnalité des enfants de cet âge tout en « facilitant leur épanouissement physique, cognitif et affectif et de développer leur autonomie et leur socialisation¹ », et s'inscrit dans le processus de mise en œuvre de la loi cadre 51.17 relative au système de l'éducation, de l'enseignement, de la formation et de la recherche scientifique notamment le projet 1: « la promotion de l'enseignement du préscolaire et l'accélération de sa généralisation ». Il puise aussi ses références du cadre curriculaire qui reflète la volonté d'instaurer un ensemble de valeurs primordiales pour le développement de l'enfant.

Le contenu proposé sous forme de fiche de jeu, renforce cette volonté par la visée du développement d'un autre aspect fondamental qui est la motricité en interaction avec autrui et avec l'environnement. Le fait que l'enfant bouge, joue et s'exprime dans le jeu impactera sa santé et son bien-être.

C'est quoi donc l'éducation motrice ?

L'éducation motrice est un ensemble d'activités physiques et d'expression didactisées tenant compte des caractéristiques de l'enfant, de ses besoins et de sa socio-motricité. Elle cible particulièrement les enfants du préscolaire en visant le développement harmonieux de leur corps, de leur personnalité et de leur socialisation. Toutes les formes de la motricité sont intégrées à savoir la motricité globale et la motricité fine, le plus souvent sous forme de jeu mettant l'enfant en interaction avec le milieu et avec autrui, ce qui va permettre à l'enfant d'acquérir un ensemble de schèmes gestuels et des conduites socio motrices qui vont lui servir tout au long de sa vie.

L'éducation motrice véhicule aussi les valeurs de l'éducation et participe à la préservation de la santé des enfants par la mobilisation d'un ensemble d'appareils de leur corps par la dépense énergétique lors de l'effort déployé quand ils sont en activité dans le jeu. Ce qui évite aux enfants le syndrome métabolique tel que: l'obésité, le diabète, les maladies cardiaques, les accidents vasculaires cérébraux ...etc.

Ainsi, l'éducation motrice, en tant qu'activité physique et ludique instaurée à l'école, a pour objet la motricité de l'enfant et son développement en prenant en compte les interactions entre les différentes sphères du développement (perception, mouvement, pensée, sentiment, comportement). Rappelons que la psychomotricité

¹-La loi n° 05-00 relative au statut de l'enseignement préscolaire

a pour objet principal la rééducation, le développement préventif et thérapeutique destinée aux enfants, aux adolescents et aux adultes ayant (ou qui risquent d'avoir) des difficultés sur le plan moteur ou émotionnel.

Ce guide a été pensé de manière interactive avec les acteurs exerçant au préscolaire et avec les spécialistes de la motricité et du développement de l'enfant dans toutes ses dimensions (dimensions motrices, cognitives et socio-affectives). Bien-entendu, les jeux proposés ne seront que des objets issus de la niche environnementale de l'enfant et de son système de valeurs socioculturelles. Sachant que le jeu est le métier de l'enfant, il joue avec ou sans notre approbation, il jouera avec son corps et avec les objets qui l'entourent, et surtout avec des objets qui n'existent que dans l'imaginaire de son esprit d'enfant libre et non standardisé. Le développement des compétences de vie et de citoyenneté (CVC) sont prises en considération dans les jeux proposés pour cette catégorie de scolarisés, en mettant les enfants dans des situations ayant pour but le développement et l'éducation fondée sur les valeurs et la citoyenneté.

Pour alléger le travail des éducatrices, les concepteurs ont préféré ne pas trop charger le contenu par une planification didactique des jeux dispensés dans ce guide. Le fait que l'éducatrice propose un jeu aux enfants suffit pour admettre qu'elle développe les objectifs assignés à l'activité (jeu) qu'elle soit motrice, cognitive ou socio-affective. Les domaines d'action permettront de connaître la visée globale du jeu et par conséquent de faire le choix adéquat.

2. Caractéristiques motrices de l'enfant du préscolaire

L'enfant à cet âge est caractérisé par un ensemble de conduites. Parmi lesquelles, on trouve :

- Des mouvements globaux, précipités et spontanés ;
- Une difficulté de perception du corps dans l'espace et dans le temps ;
- Un égocentrisme dans les relations avec autrui et surtout dans le jeu ;
- Une capacité à réaliser des mouvements complexes : grimper, sauter, courir...etc.
- Une alternance de sautes d'humeurs brusques, non permanentes et incomprises par l'adulte : joyeux/triste, rire/pleurer ;
- Un arrêt d'activité dès qu'il sent la fatigue ou l'ennui ;
- Une centration sur les sensations lors de l'apprentissage.

3. Les entrées et les déterminants de l'éducation motrice au préscolaire

Deux entrées principales sont prises en considération dans le cadre de l'enseignement au préscolaire:

- Une entrée ayant pour objet la contribution au développement moteur de l'enfant et son autonomie (entrée pour le développement);

- Une entrée ayant pour objet la préparation de l'enfant à l'éducation physique au cycle primaire (entrée pour la préparation).

4. Les objectifs et les enjeux de l'éducation motrice

L'éducation motrice a pour objectifs :

- L'amélioration des différents schèmes de la motricité globale et la motricité fine (posture, coordination, agilité, adresse, etc.) ;
- Le développement organique et foncier du corps et l'amélioration la santé de l'enfant pratiquant ;
- La prise de conscience par l'enfant de son corps, de l'espace et du temps où il évolue;
- Le développement des habiletés motrices utilisables dans d'autres situations.

5. Les compétences à développer

L'intitulé de la compétence à développer est : « A la fin du préscolaire, l'enfant est en mesure de s'approprier une motricité lui permettant de s'adapter, d'agir sur l'environnement d'une manière précise et régulée, et d'interagir positivement avec autrui ».

6. Les domaines d'action

Le domaine d'action permet à l'éducatrice de situer le champ de son intervention. En fait, chaque jeu mobilise des schèmes moteurs nécessaires à la réalisation de la tâche. Ils sont nombreux et en interaction permanente entre eux constituant ainsi un complexe de schèmes. Ce qui permettra la réalisation de la tâche désirée. Quand un enfant court pour lancer une balle dans une cible : Il traite un ensemble d'informations spatio-temporelles et organisationnelles. Il mobilise aussi un ensemble d'organes moteurs et son corps dépense de l'énergie nécessaire pour assurer cette tâche. Qu'il s'agisse de la motricité globale ou de la motricité fine ou de la motricité « hybride », l'enfant assimile, s'adapte et agit. Ces actes lui permettent d'avoir des repères de son corps (schéma corporel) et de développer sa motricité statique ou dynamique (globale, fine et hybride) par des mécanismes de contrôle (action-réaction, perception,). Ainsi, le choix est porté sur deux domaines principaux pour la classification des enjeux éducatifs des jeux proposés :

1. La connaissance et la découverte du corps/ schéma corporel : (Équilibre, Manipulation, Latéralité, coordination...);
2. Organisation et contrôle moteur/ schéma moteur : (perception, réaction...).

7. Aménagement et matérialisation de l'espace

Avant le démarrage de l'animation de chaque jeu, l'éducatrice devra prévoir l'aménagement de l'espace où le terrain de jeu. Elle peut matérialiser cet espace par l'utilisation des moyens disponibles cordes, plots, cerceau, bouteilles, lattes, bandes, pneus, objets non dangereux...) ou par le traçage ou dessin au gypse en

poudre ou à la craie. De plus, elle peut remplacer le matériel décrit dans la tâche par d'autres objets pouvant permettre la réalisation le but du jeu.

8. Consignes pédagogiques

Les consignes permettent aux enfants de comprendre ce qu'il faut faire en respectant les règles de jeu. Elles peuvent faire évoluer le jeu selon les motivations des enfants et le degré d'atteinte du but de jeu. L'encouragement des enfants par l'éducatrice et par les pairs figure parmi les recommandations pédagogiques à prendre en considération pour la réussite de la tâche demandée à l'enfant. Les normes de sécurité doivent être aussi respectées pour éviter les accidents qui peuvent survenir au cours de la réalisation de la tâche par les enfants. L'éducatrice veille aussi à demander aux enfants de respirer/expirer et d'alterner les passages lors de la réalisation de la tâche pour permettre une bonne récupération. Le nombre de répétitions et de récupérations sont des paramètres importants dans le dosage de l'effort.

Les approches pédagogiques sont prises en compte dans l'animation du groupe-classe notamment la pédagogie basée sur le jeu. Celle-ci permet à l'enfant de s'exprimer spontanément et de montrer le potentiel et les capacités qu'il possède. A travers le jeu, il construit les schèmes moteurs fondamentaux et apprend à interagir avec les objets, avec les pairs et avec l'environnement. Le rôle pédagogique de l'éducatrice est très important dans la préparation de l'espace et la conduite de la séance. Ainsi, elle est appelée à :

- Choisir un jeu parmi les jeux proposés ;
- Préparer le matériel et aménager les espaces de jeu ;
- Programmer la répartition des enfants en fonction des consignes ;
- Expliquer la tâche à faire aux enfants ;
- Accompagner les enfants lors de la réalisation des tâches ;
- Encourager et applaudir les enfants même en cas d'échec ;
- Doser le nombre de répétitions au cours du jeu pour ne pas fatiguer les enfants ;
- Introduire des variables pour faire évoluer le jeu et éviter l'ennui ;
- Aider l'enfant en situation de Handicap à réaliser les tâches qui lui sont possibles et l'encourager continuellement.

9. Conseils généraux pour les enfants en situation d'un handicap

Les jeux proposés dans ce guide intègrent les enfants en situation de handicap et ne les isolent pas, chacun y participe selon ce que lui permet son corps et sa capacité de mouvement. La détection et le diagnostic du handicap seront réalisés par le corps médical et les spécialistes dans ce domaine. Les difficultés consécutives au handicap sont diverses. Elles peuvent être d'ordre :

- Affectif et relationnel ;
- Social ;
- Intellectuel : attention, mémoire ... ;
- Moteur et psychomoteur ;
- Sensoriel.

Certains handicaps n'apparaissent pas de manière claire tels que :

- Les problèmes liés à l'audition, la vision
- Les problèmes liés à la précarité, à la négligence...
- Les problèmes liés aux troubles légers de l'apprentissage (concentration, inhibition, dyspraxie, dyslexie, dyscalculie)

D'un point de vue méthodologique, il est essentiel de partir de ce que l'enfant peut faire :

- Laisser un maximum d'autonomie ;
- S'appuyer sur les points forts de l'enfant et sur ce qu'il peut faire ;
- Le laisser progresser à son rythme et selon ses possibilités, sans le stresser ;
- Reconnaître ses progrès sans être excessif dans les éloges ;
- Le laisser expérimenter ce que les autres enfants font, tout en lui apportant le soutien nécessaire.
- Ne pas chercher à « récupérer » mais bien à compenser pour qu'il dispose d'un maximum d'autonomie
- Proposer des activités que l'on peut exercer à plusieurs niveaux de difficultés (hauteurs des échelons, distance des cibles, grosseurs des balles...) ;
- Proposer des activités individuelles et en duo sans recherche de performance et de comparaison ;
- Lui demander simplement d'appeler s'il a besoin d'aide mais le laisser faire les expériences en autonomie ;

Si nécessaire, on peut inviter les autres enfants à l'aider juste pour ce qu'il ne peut pas faire seul (sans intervenir pour tout) et adapter les activités, le matériel, les consignes, les aides.

Fiches d'activités motrices



Le message

1. **But du jeu :** Faire passer un message par son corps.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice forme des petits groupes d'enfants et demande à chaque groupe de s'installer à une distance suffisante des autres groupes. Puis, elle désigne un enfant de chaque groupe pour lui chuchoter un mot à l'oreille. L'enfant retourne à son groupe et mime le mot entendu. L'enfant qui arrive à trouver le mot est le gagnant. Ce dernier mime un nouveau mot devant les autres, et ainsi de suite.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

L'enfant peut mimer ou dessiner dans l'espace des actions, des métiers, des mots.

4. **Matériel :**

Cerceaux, bancs, gilets ou dossards.

5. **Support illustratif :**





La baguette magique

1. **But du jeu :** Réagir en fonction des mouvements de la baguette.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

Les enfants se mettent en plusieurs vagues devant l'éducatrice qui tient une baguette "magique" à la main. Puis, elle demande aux enfants :

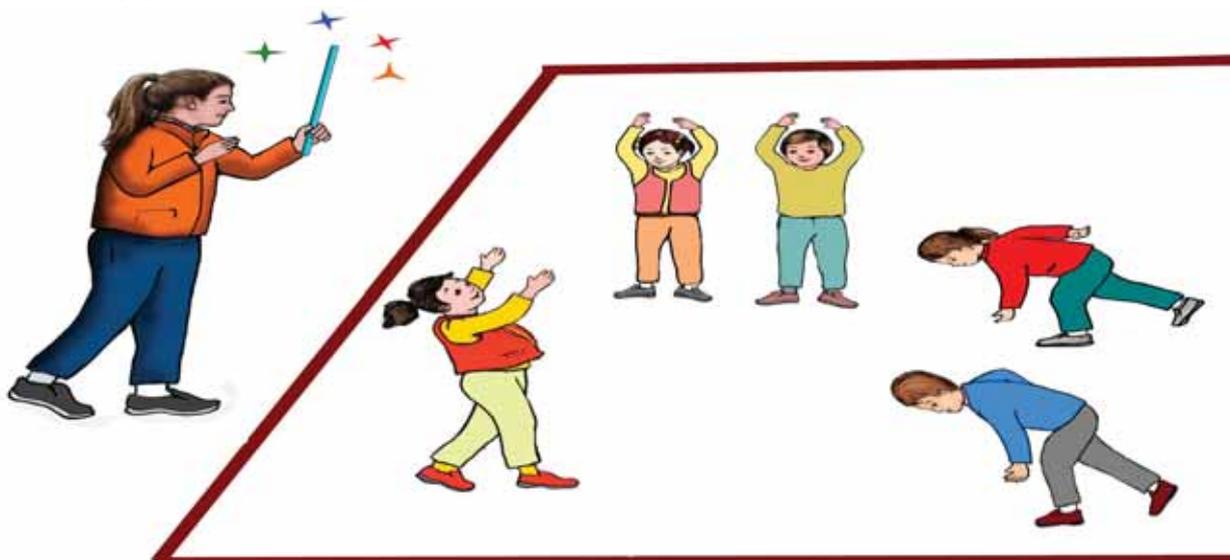
- Quand elle lève la baguette vers le haut, les enfants lèvent leurs bras vers le ciel ;
- Quand elle baisse la baguette vers le bas, les enfants touchent le sol avec les deux mains;
- Quand elle tend la baguette vers l'avant, les enfants avancent en marchant vers elle ;
- Quand elle prend la baguette avec les deux mains et la lève vers le haut, les enfants courent vers le refuge le plus proche ;
- Quand elle prend la baguette avec les deux mains et la baisse vers le bas, les enfants courent vers elle.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Varié les dispositions de la baguette pour que les enfants réalisent d'autres tâches comme : sauter, courir à droite ou à gauche, chanter, danser...

4. **Matériel :** Bâton, gilets ou dossards.

5. **Support illustratif :**





Les sapeurs-pompiers

1. **But du jeu :** S'organiser en chaîne pour éteindre le feu.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice forme deux groupes d'enfants. Chaque groupe s'aligne en chaîne entre deux caisses : l'une au départ remplie de petits ballons ou d'objets divers, en guise de bassin d'eau et l'autre vide à l'arrivée en guise de feu. Au signal :

- le premier enfant de chaque chaîne, situé près de la caisse de départ, passe un ballon à son camarade situé à côté de lui. Ce dernier le fait passer à son tour à l'enfant suivant. Ainsi, le ballon passe de main en main jusqu'au dernier enfant de la chaîne qui va le mettre dans la caisse d'arrivée. Si un enfant fait tomber le ballon, il le remet à son camarade qui le précède, et reprend le passage de main en main.

Le jeu continue jusqu'à épuisement des ballons dans la caisse de départ. Les enfants applaudissent l'équipe qui parvient à mettre tous les ballons dans la caisse d'arrivée le plus vite possible.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Variation de la distance entre les enfants en leur demandant de lancer le ballon au lieu de le passer de main en main.

4. **Matériel :** Paniers- petits ballons de couleurs différentes- image feu.
5. **Support illustratif :**





Le défilé

1. **But du jeu :** Se déplacer en fonction du nombre de tapes sur le tam-tam

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

Les enfants se mettent en plusieurs vagues face à l'éducatrice. Celle-ci utilise un tam-tam pour animer le jeu. Les enfants réagissent en fonction du nombre de tapes sur le tam-tam :

- Quand l'éducatrice tape un seul coup, les enfants restent sur place ;
- Quand elle tape deux coups, les enfants avancent ;
- Quand elle tape plusieurs coups, les enfants suivent la cadence avec les pieds.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

L'éducatrice peut faire varier la réaction au tam-tam en se mettant en position assise, debout, sauter, s'incliner etc. Elle peut taper sur le tam-tam trois fois pour une action donnée et quatre fois pour une autre

4. **Matériel :** Tam-tam ou autre objet équivalent

5. **Support illustratif :**





L'aigle

1. **But du jeu :** Prendre des objets comme un aigle.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

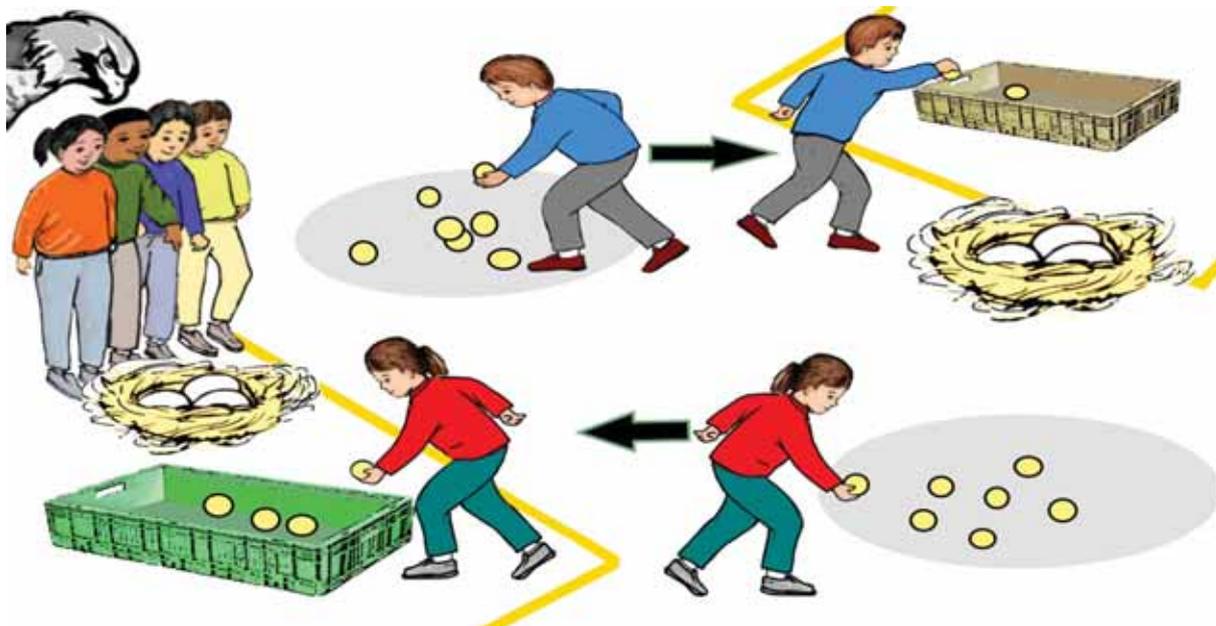
L'éducatrice aménage (par traçage ou avec une corde) des lignes de départ sur les coins de la surface de jeu derrière lesquelles vont s'aligner des petits groupes d'enfants et met un panier vide dans chaque coin (le nid de groupe), puis aménage de la même manière des cercles (contenant des objets éparpillés) à l'intérieur de la surface de jeu à une certaine distance des nids. Au signal :

- Le premier enfant de chaque groupe court pour récupérer un des objets du cercle attribué à son groupe pour le rapporter au panier réservé à son équipe (nid);
- Une fois l'objet placé dans le nid, l'enfant suivant prend le départ pour réaliser la même tâche ;
- Le jeu continue jusqu'à épuisement des objets dispersés.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Lancer l'objet dans le panier à 1 mètre, à 1,50 mètre puis à 2 mètres ...

4. **Matériel :** Petits ballons- paniers- plots- cordes- gypse en poudre.
5. **Support illustratif :**





S'asseoir ensemble

1. **But du jeu :** Entraide entre les enfants afin que chacun trouve une place pour s'asseoir.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice met en place des chaises en cercle, de façon à faciliter les mouvements des enfants. Le nombre de chaises est égal au nombre d'enfants. L'éducatrice prévoit un lecteur de musique.

L'éducatrice met le lecteur de musique en marche, les enfants dansent autour des chaises. Quand l'éducatrice arrête la musique, les enfants courent pour s'asseoir, chacun sur une chaise. Puis, elle remet en marche le lecteur de musique, les enfants se remettent à danser. Entre-temps, l'éducatrice enlève une chaise et demande aux enfants de coopérer pour avoir tous une place (2 enfants sur une même chaise, s'asseoir sur le genou de son camarade, ...). L'éducatrice continue à retirer une chaise à chaque reprise de la musique, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une seule.

NB : En cas de non disponibilité de lecteur de musique, l'éducatrice peut utiliser un instrument sonore (tamtam, flute, sifflet, les mains...)

3. **Variables d'évolution du jeu :**

L'éducatrice retire 2 chaises à la fois ou varie la distance entre les chaises.

4. **Matériel :**

Lecteur de musique, tam-tam, sifflet, chaises.

5. **Support illustratif :**





Parcours d'obstacles

1. **But du jeu :** Effectuer le parcours sans toucher les obstacles.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice aménage deux parcours en zigzag avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée et matérialisés par des obstacles (caisses de cartons, cerceaux, ballons dégonflés...).

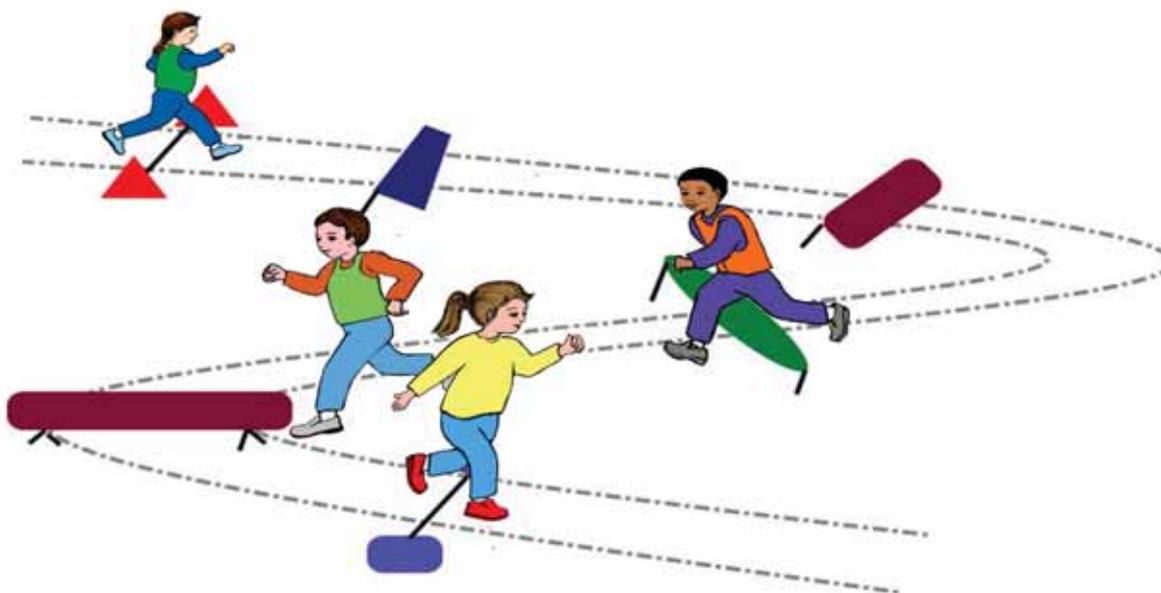
Elle forme deux groupes (chacun devant un parcours). Au signal, de l'éducatrice, chaque enfant du groupe effectue le parcours en franchissant les obstacles sans les toucher jusqu'à la ligne d'arrivée. Puis, il attend son tour pour un deuxième essai.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Varié le nombre d'obstacles, varié la distance qui les sépare, faire un aller- retour.

4. **Matériel :** Haies ou cartons, plots, lattes, cerceaux, cordes, gypse en poudre, sifflet.

5. **Support illustratif :**





Le loup et les lapins

1. **But du jeu :** Regagner son terrier sans se faire toucher par le loup ;
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice aménage deux types d'espaces sous forme de carrés :

- Un espace, en tant que terrier des lapins (maison des lapins). Cet espace est considéré comme refuge des lapins lorsqu'ils sont suivis par les loups ;
- Un espace, en tant que tanière du loup (maison du loup). Cet espace est considéré comme zone de départ pour déclencher la poursuite des lapins par le loup ;

Ensuite, elle organise les enfants en petits groupes pour jouer le rôle de lapins et désigne un enfant comme le loup.

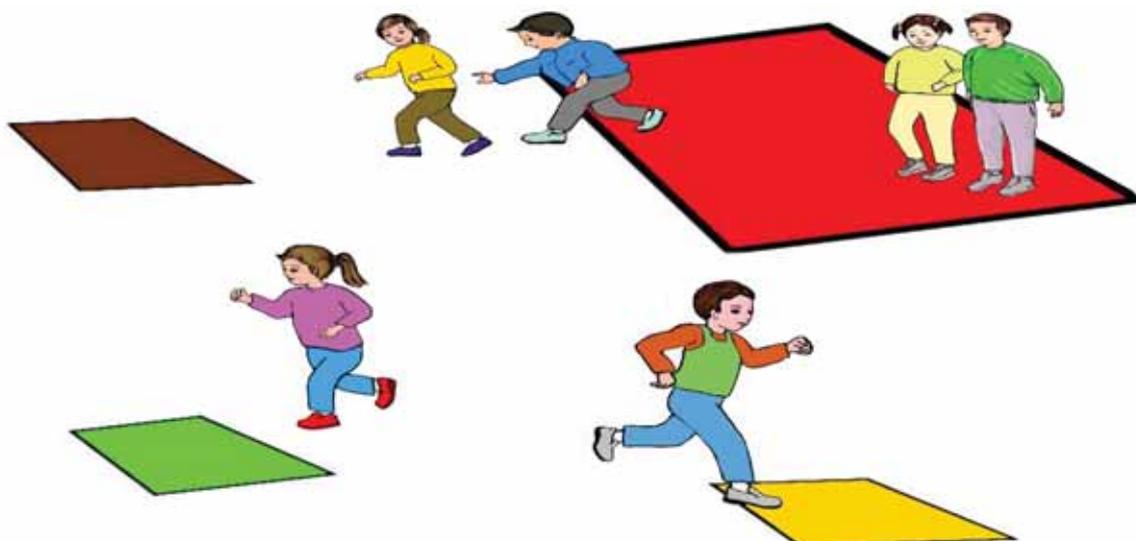
- Au 1^{er} signal de l'éducatrice : les lapins quittent leurs maisons pour se promener.
- Au 2^{ème} signal de l'éducatrice : le loup poursuit les lapins pour les toucher. Tout lapin touché est prisonnier du loup.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Désigner plusieurs loups ou varier le nombre de terriers et de tanières.

4. **Matériel :** Gypse en poudre, tapis, drapeaux de marque, cerceaux, cordes, sifflet.

5. **Support illustratif :**





Relais pour remplir son panier

1. **But du jeu :** Courir vite et bien cibler.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice répartit les enfants en petits groupes et matérialise un couloir pour chaque groupe avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée. À un **mètre de** cette ligne, l'éducatrice matérialise (trace) une ligne de lancer.

Sur la ligne de départ, elle **dépose devant chaque couloir un panier** plein de balles ou d'objets divers. Sur la ligne d'arrivée, elle dépose un panier vide pour chaque couloir. Au signal de l'éducatrice :

- le premier enfant de chaque équipe court vers la ligne d'arrivée. Puis, il lance la balle dans le panier de son **équipe** ;
- l'enfant revient à la ligne de départ, tape la main de son camarade qui se lance aussitôt en courant pour lancer une balle dans le panier de son équipe. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les ballons soient lancés dans les paniers. L'équipe est applaudie.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Varié la distance entre la ligne de lancer et la ligne d'arrivée.

4. **Matériel :**

Paniers, ballons de couleurs différentes, cordes, Gypse en poudre, cerceaux, gilets ou dossards.

5. **Support illustratif :**





Le Facteur

1. **But du jeu:** Courir vite pour vider la boîte postale.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (ou trace) des couloirs avec une ligne de départ et répartit les enfants en petits groupes. Ensuite, elle dépose des boîtes à lettres vides sur les côtés le long des couloirs à distances égales (plusieurs pas) et des boîtes postales remplies d'enveloppes (une couleur pour chaque équipe) placées sur la ligne de départ devant chaque couloir. Au signal de l'éducatrice :

- les premiers postiers de chaque équipe prennent chacun une enveloppe des boîtes postales et courent pour la **déposer dans la première boîte à lettres** ;
- les premiers postiers reviennent à la ligne de départ. A leur arrivée, ils tapent dans les mains des deuxièmes postiers qui enchainent la course pour déposer une autre enveloppe dans la 2^{ème} boîte à lettres placée plus loin sur les couloirs. Le jeu continue jusqu'à ce que les boîtes postales soient vides. Les gagnants sont applaudis.

3. **Variables d'évolution du jeu :** Des colis à la place des enveloppes.

4. **Matériel :** Paniers, ballons de couleurs différentes, cordes, chaux, cartons (boites aux lettres).

5. **Support illustratif :**





Le ballon Imprévisible

1. **But du jeu:** Jouer et empêcher le ballon de passer entre les jambes
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice répartit les enfants en petits cercles. Jambes écartées, les enfants se collent les pieds l'un à l'autre en tenant chacun un ballon souple. Au premier signal de l'éducatrice :

- les enfants visent leurs camarades non attentifs pour leur faire passer le ballon souple entre les jambes ;
- les enfants empêchent le ballon passer entre leurs jambes écartées, en utilisant les mains, la tête, les épaules ou le buste;
- Au deuxième signal de l'éducatrice :
- les enfants récupèrent les ballons et se remettent en situation de jeu ;
- les enfants dont le ballon est passé entre les jambes doivent se retourner et continuer à jouer à l'envers.

Consigne : Durant le jeu, les enfants gardent les pieds collés les uns aux autres avec les jambes écartées.

3. Variables d'évolution du jeu : Varier la dimension des cercles en conservant le même nombre d'enfants pour les obliger à écartier plus les jambes.

Matériel : Ballons souples, cerceaux, gypse en poudre, cordes, plots.

5. Support illustratif :





Ballon au ciel

1. **But du jeu:** Se déplacer selon les mouvements d'un ballon, et coopérer pour l'empêcher de tomber par terre

2. **Organisation et tâches à réaliser:**

L'éducatrice répartit les enfants en petits groupes identifiés par des dossards de couleurs différentes, munis chacun d'un ballon très léger gonflable.

Au signal de l'éducatrice :

- Un enfant de chaque équipe lance le ballon en l'air ;
- Chaque équipe s'organise et frappe fort le ballon vers le haut pour l'empêcher de tomber par terre.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Permettre un certain nombre de rebonds avant la récupération du ballon.
- Réduire le nombre de joueurs.

4. **Matériel :** Ballons légers, cordes, gypse en poudre, objets de délimitation de zones.

5. **Support illustratif :**





La chasse aux lapins

1. **But du jeu:** Toucher les lapins par la balle et éviter d'être touché par les balles des chasseurs.

2. **Organisation et tâches à réaliser:**

L'éducatrice désigne des enfants pour jouer le rôle de chasseurs dans la forêt (surface de jeu aménagée) qui tirent sur les lapins avec des balles en mousse, alors que les autres enfants se placent au milieu de la forêt pour jouer le rôle de lapins. Au signal :

- les enfants lapins courent dans la forêt ;
- les enfants chasseurs placés à l'extérieur de la forêt, leur tirent dessus avec des balles légères ;
- l'enfant touché par la balle s'assoit sur place et devient prisonnier;
- l'enfant qui attrape la balle avant qu'elle tombe devient chasseur;
- Si l'enfant prisonnier est touché par erreur, il est libéré.

3. **Variables d'évolution du jeu :** Varier le nombre de lapins et de chasseurs.

4. **Matériel :** Ballons légers, cordes, gypse en poudre, objets de délimitation de zones

5. **Support illustratif :**





Le crieur

1. **But du jeu:** Réagir au signal sonore (entendre son prénom) pour attraper le ballon avant qu'il ne tombe par terre.

2. **Organisation et tâches à réaliser:**

L'éducatrice organise les enfants en grand cercle puis désigne un enfant crieur de prénoms placé au milieu du cercle. Au signal :

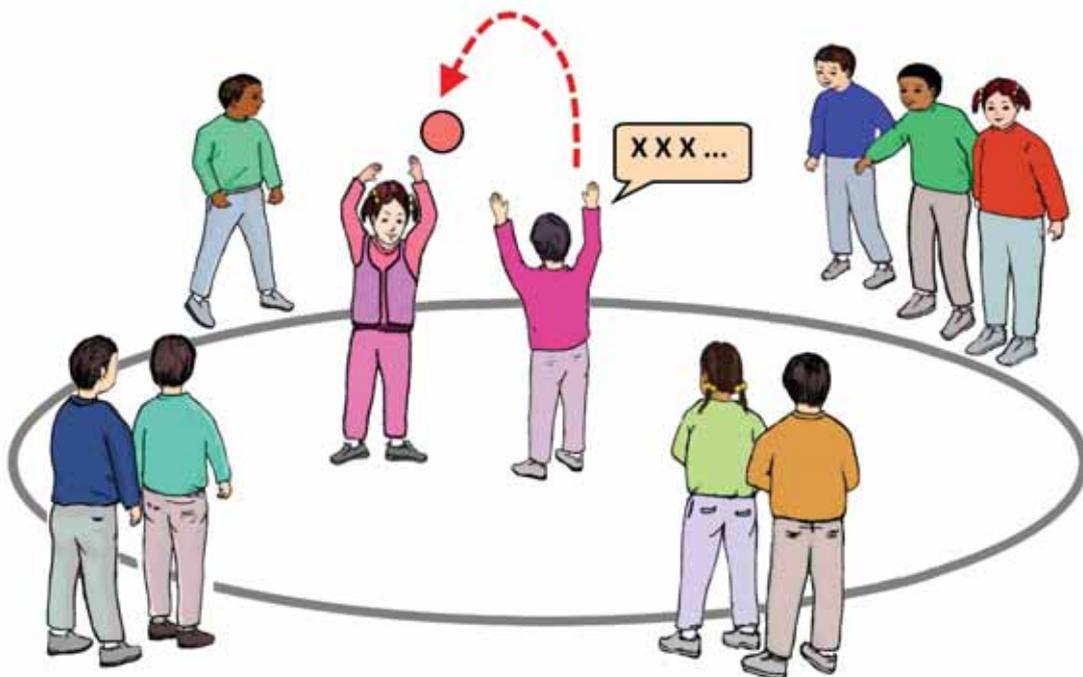
- l'enfant situé au milieu du cercle appelle un prénom et lance le ballon en l'air ;
- l'enfant qui entend son prénom, rentre vite dans le cercle, et essaye de toucher le ballon avant qu'il ne tombe.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Attraper le ballon ;
- Varier la taille du ballon.

4. **Matériel :** Ballons légers – cordes- gypse en poudre.

5. **Support illustratif :**





Saut à la corde

1. But du jeu : Sauter au passage de la corde.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice distribue des cordes aux enfants, en les répartissant en groupes de 3, puis désigne deux d'entre eux pour tenir le bout de la corde.

Au signal de l'éducatrice :

- les enfants tenant les bouts de la corde la balancent de droite à gauche ;
- le troisième enfant saute par-dessus au rythme des passages de la corde ;

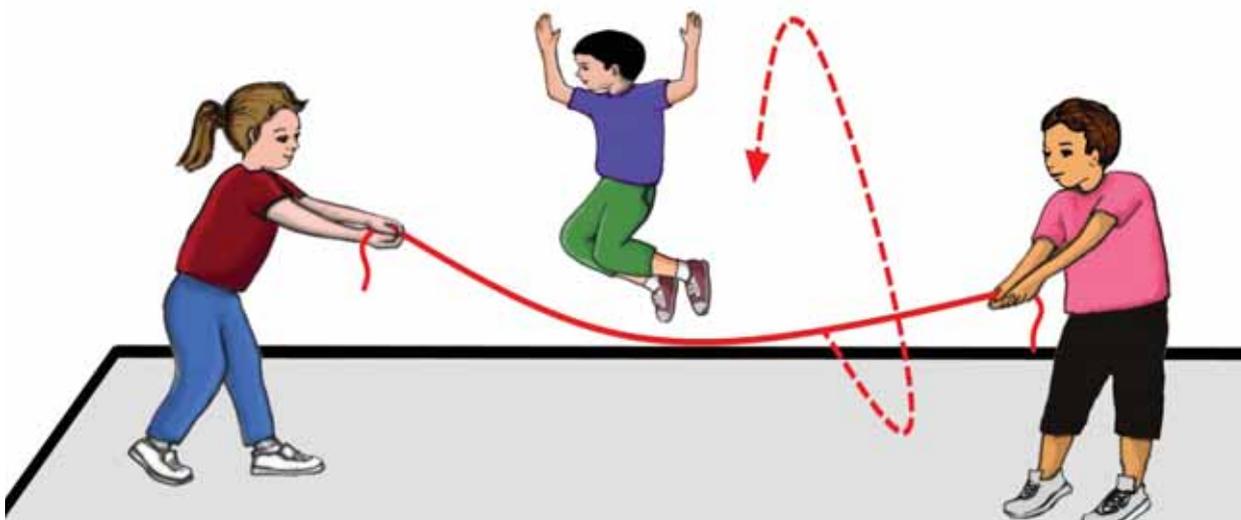
Une fois la tâche est réalisée, les enfants échangent leurs rôles.

3. Variables d'évolution du jeu :

- saut avec pieds joints ;
- enchaîner 2,3, ou plusieurs sauts selon les capacités de chaque enfant.

4. Matériel : Cordes pour sauter

5. Support illustratif :





Toucher-geler

1. **But du jeu:** Fuir pour échapper au bonhomme de neige.

2. Organisation et tâches à réaliser:

L'éducatrice désigne un enfant (distingué par un gilet blanc) pour jouer le rôle du bonhomme de neige alors que les autres enfants sont dispersés sur toute la surface du jeu. Au signal de l'éducatrice :

- le bonhomme de neige court pour toucher les autres enfants qui le fuient;
- chaque enfant touché s'immobilise (devient gelé);
- la partie se termine quand le bonhomme de neige fait geler tous les enfants.

3. Variables d'évolution du jeu

- Chaque enfant libre peut taper dans la main d'un enfant gelé pour le libérer.
- Désigner plusieurs bonhommes de neige.

4. **Matériel :** Gilet ou dossard blanc, gilets de couleurs différentes.

5. Support illustratif :





Jeu la marelle

1. **But du jeu** : Atteindre la terrasse de la marelle.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

Au sol, l'éducatrice matérialise (trace) des surfaces de jeu «marelles» avec des cases solitaires, doubles et voisines. Elle répartit les enfants en petits groupes au nombre de marelles. Chaque groupe dispose d'un objet plat en bois ou en plastique (en guise de caillou). Au signal de l'éducatrice, chaque enfant effectue un aller-retour, depuis la première case, en respectant les consignes suivantes ;

- saute sur 1 pied dans les cases solitaires et sur 2 pieds dans les cases doubles voisines sans toucher les bordures des cases ;
- un seul pied est permis dans chaque case ;
- en cas d'erreur, l'enfant passe son tour et reprend ensuite là où il s'est arrêté ;
- l'enfant peut poser les deux pieds dans la case terrasse pour faire le retour ;

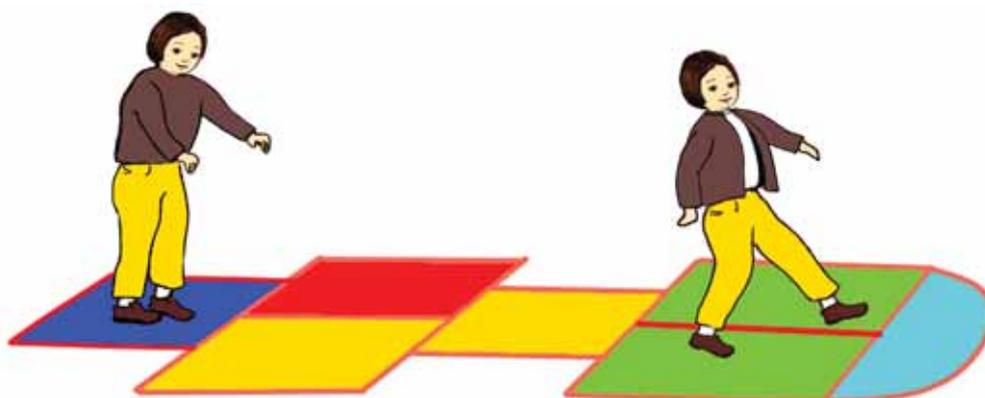
Les enfants applaudissent l'équipe gagnante qui a accompli le parcours avant les autres.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Caillou sur la case 1 : parcours sur le pied droit.
- Caillou sur la case 2 : parcours sur le pied gauche.

4. **Matériel** : Gypse en poudre ou craie ou peinture pour traçage, gilets, objet en bois ou en plastique.

5. **Support illustratif** :





Pousser- Rouler

1. **But du jeu:** Pousser et rouler en arrière.

2. **Organisation et tâches à réaliser:**

L'éducatrice repartit la classe en binômes. Chaque enfant est assis face à l'autre en tailleur sur un tapis. Au signal de l'éducatrice :

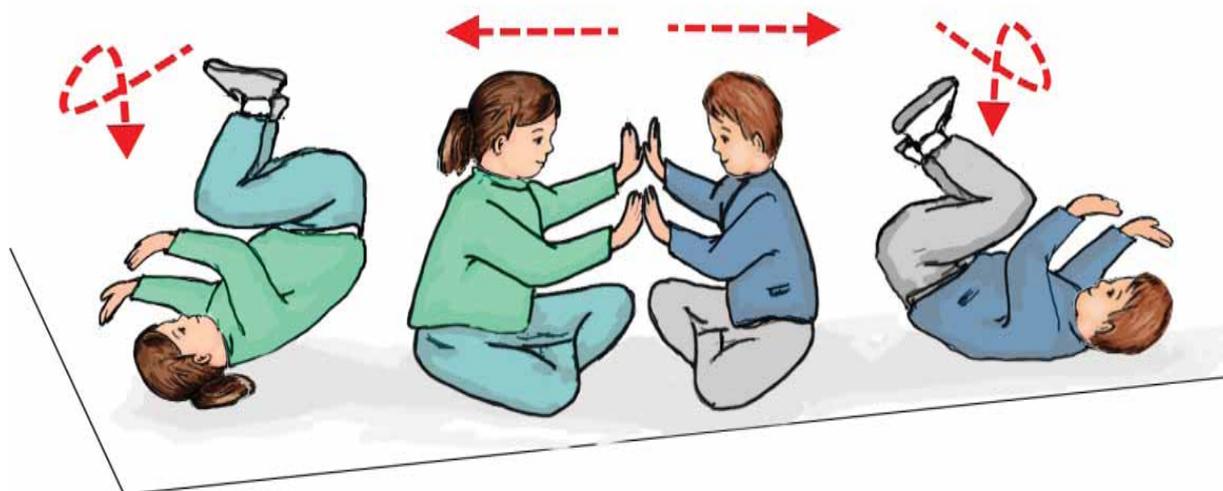
- chaque binôme effectue une série d'applaudissements ;
- au cinquième applaudissement, chaque enfant effectue une frappe-poussée dans les mains de l'autre, suffisamment forte, pour basculer en arrière, dos arrondi, puis revenir en avant;
- une fois revenus à la position assise, ils répètent la même tâche plusieurs fois.

3. **Variables d'évolution du jeu**

Après s'être repoussés, les enfants essayent (selon la capacité de chacun) d'effectuer une roulade arrière complète.

4. **Matériel :** Gilets , tapis.

5. **Support illustratif :**





Le défi

1. **But du jeu:** Se tenir en équilibre sur une partie du corps.

2. **Organisation et tâches à réaliser:**

L'éducatrice matérialise (trace) deux parcours comportant chacun des ateliers d'équilibre différents (lignes droites ; lignes parallèles ; lignes en slalom ; lignes serpentées, courbes...). Puis, elle répartit les enfants en 2 groupes, chacun se mettant devant son propre parcours.

Au signal de l'éducatrice, les enfants passent, un par un, dans les différents ateliers en restant en équilibre sur les lignes tracées. Ils peuvent avoir un équilibre sur un pied (la cigogne) ou sur les fesses (une assiette). Ensuite, les enfants essaient de réaliser la même tâche les yeux fermés.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Varier le départ : par deux, se tenir par les mains, avec les pieds qui se touchent et tendre les bras pour s'équilibrer.
- Se tenir en équilibre en tenant un sac rempli.

4. **Matériel :** Gypse en poudre, plots, cordes.

5. **Support illustratif :**





Jeu de saut

1. **But du jeu :** Sauter haut, sauter long.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (trace) deux parcours sur le sol avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Elle place des cerceaux (ou dessine des cercles) espacés entre eux. Puis, elle suspend des objets à une corde à linge traversant chaque parcours. Ensuite elle répartit les enfants en deux groupes qui se mettent sur la ligne de départ chacun devant leur parcours.

Le jeu consiste à réaliser le parcours en sautant d'un cerceau à un autre pour toucher les objets suspendus. Le départ de l'enfant suivant est autorisé par le franchissement de la ligne d'arrivée par son camarade. Il doit suivre le même parcours.

Les enfants réalisent le parcours en sautant une fois sur un pied et une fois sur deux pieds. Chaque enfant refait le parcours trois fois.

3. **Variables d'évolution du jeu:**

- Mettre plus d'objets suspendus.
- Varier les types de sauts : Sauter à cloche pied dans les cerceaux, sauter à pieds joints dans les cercles, courir et sauter par-dessus les cercles.

4. **Matériel :** Elastique, ballons légers, foulards, cerceaux, bancs, tapis, poteaux...

5. **Support illustratif :**





Les flaques d'eau

1. **But du jeu :** Courir et sauter les flaques d'eau.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise trois parcours de flaques d'eau avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée, puis répartit les enfants en 3 groupes. Chaque groupe se met sur la ligne de départ devant son parcours

Au signal de l'éducatrice, le premier enfant de chaque groupe franchit successivement les flaques d'eau sans s'arrêter. Quand le premier enfant atteint la ligne d'arrivée, le second enfant de son groupe prend le départ pour effectuer la même tâche. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants effectuent le parcours. Chaque enfant refait le parcours 3 fois.

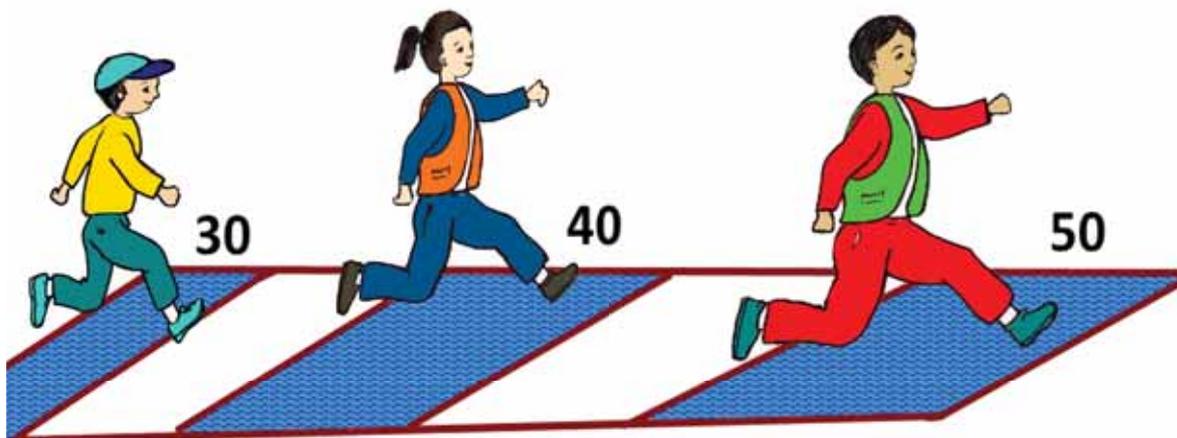
3. **Variables d'évolution du jeu**

- Varier le diamètre de la flaque d'eau.
- Varier la distance entre les flaques.

4. **Matériel:**

Tapis (flaques d'eau), gypse en poudre ou craie pour traçage, plots, lattes, cordes ou tout objet sécurisé.

5. **Support illustratif :**





Danse-Arrêt

1. But du jeu : S'immobiliser à l'arrêt de la musique.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice aménage un espace permettant aux enfants de faire des mouvements de danse et place un lecteur de musique à côté de cet espace.

L'éducatrice met la musique, les enfants se mettent à danser, mais dès qu'elle arrête la musique, les enfants s'immobilisent durant 5 secondes. Les enfants qui continuent à bouger à l'arrêt de la musique, s'immobilisent pendant 2 minutes, puis reprennent la danse. Les enfants applaudissent le gagnant.

En cas d'absence de lecteur de musique, on peut utiliser un objet sonore (tam-tam, sifflet, voix...).

3. Variables d'évolution du jeu:

A l'arrêt de la musique, les enfants se mettent par deux ou sur un pied.

4. Matériel :

Gypse en poudre, cordes, plots, lecteur de musique avec enceintes (haut-parleurs), sifflet, tam-tam, ...

5. Support illustratif :





Je tire et je garde

1. **But du jeu :** Viser un but, et être gardien de but.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice place des poteaux de but de 1m de large (ou matérialise des buts par des objets ou des plots). Elle organise les enfants en petits groupes, puis désigne un enfant pour jouer le rôle de gardien de but. Les autres enfants (les tireurs) se mettent en alignement à deux mètres de la ligne du but.

Chaque attaquant dispose d'un ballon souple ou en mousse.

Au signal de l'éducatrice :

- l'enfant devant le but tire le ballon ou le pousse par le pied, le lance ou le fait rouler à la main en visant le but ;
- le gardien essaie de protéger son but en arrêtant le ballon avec ses mains, ses pieds ou son corps ;
- les enfants changent de rôle : une fois gardien de but, une fois tireur.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Varier la distance entre le tireur et le but.
- Varier la dimension du but.

4. **Matériel :** Poteaux de but, élastique, ballons souples, plots, cerceaux, chaux.

5. **Support illustratif :**





Rubans en mouvement

1. **But du jeu:** Découverte de différents mouvements en manipulant un ruban.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

Les enfants sont dispersés sur un espace de jeu. Chacun d'eux tient un ruban à la main. Au signal de l'éducatrice :

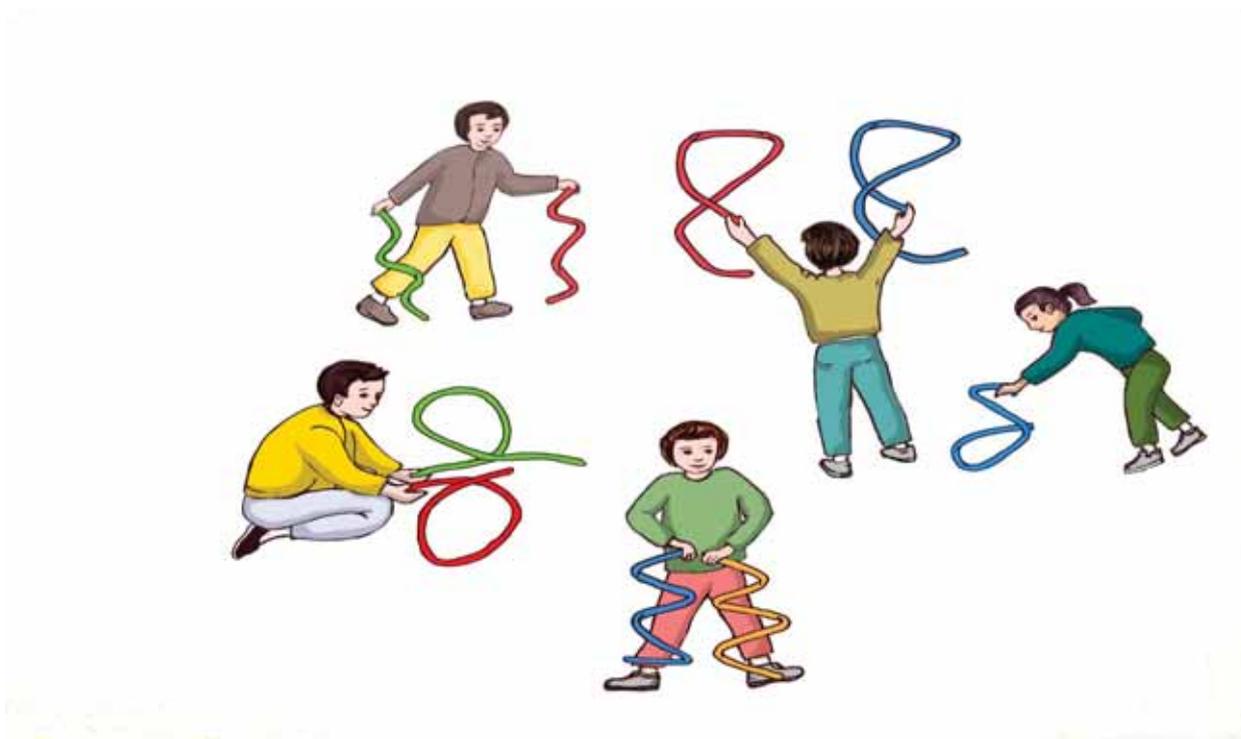
- les enfants essaient de faire divers mouvements avec le ruban (un huit, des vagues, un arc-en-ciel, une spirale, un cercle, etc.) ;
- selon la consigne de l'éducatrice, les enfants bougent leur ruban en utilisant tout le bras, l'avant-bras ou le poignet ;
- les enfants exercent les tâches précédentes une fois avec la main gauche, une fois avec la main droite.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Dessiner des formes à imiter par les mouvements du ruban.

4. **Matériel :** Rubans, plots, sifflet, dossards ou gilets.

5. **Support illustratif :**





La balle qui roule

1. **But du jeu:** Faire rouler la balle conformément au circuit.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice matérialise des circuits avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Ensuite, elle répartit les enfants en petits groupes. Chaque groupe est placé sur la ligne de départ devant son circuit et chaque enfant est muni d'une balle et d'un bâton léger en plastique. Au signal de l'éducatrice :

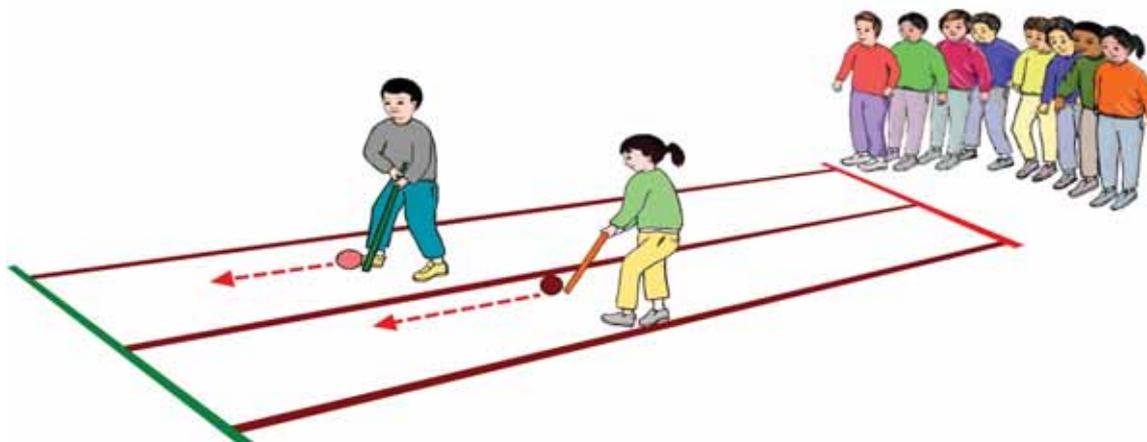
- le premier enfant de chaque groupe fait rouler sa balle sur le sol avec un bâton qu'il tient avec les deux mains dans le sens du circuit;
- l'enfant suivant de chaque groupe prend le départ pour effectuer le circuit dès que son camarade atteint la ligne d'arrivée;
- le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants effectuent le circuit;
- chaque enfant réalise le circuit trois fois.

3. Variables d'évolution du jeu

- Les enfants peuvent se servir du pied pour déplacer la balle au lieu du bâton.
- Pour avoir plus de plaisir et augmenter la difficulté, créez une course en slalom.

4. **Matériel :** Bâtons, petits ballons, cordes, plots, gypse en poudre, objet de traçage.

5. Support illustratif :





L'équilibre

1. But du jeu : Tenir le plus longtemps possible le sac rempli en équilibre sur une partie du corps.

2. Organisation et tâches à réaliser :

- L'éducatrice demande aux enfants de se disperser sur tout l'espace du jeu et chaque enfant possède un petit sac rempli d'objets légers (graines ou autres).
- - quand l'éducatrice prononce le mot "tête", les enfants tiennent le petit sac rempli en équilibre sur la tête ;
- - quand l'éducatrice prononce le mot "épaule", les enfants tiennent le petit sac rempli en équilibre sur une épaule ;
- - L'éducatrice continue le jeu en prononçant à chaque fois une partie du corps (le nez, une oreille ; entre les jambes, les genoux, les orteils et les coudes...).

3. Variables d'évolution du jeu

- Les enfants répètent les mêmes tâches en maintenant le sac en équilibre pendant un moment. L'éducatrice annonce le temps mis pour chaque tâche.

4. Matériel:

Petits sacs remplis de graines ou autres objets assimilables.

5. Support illustratif :





Dans la forêt

1. **But du jeu** : Imiter les différentes allures d'un animal.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

- L'éducatrice tient de grandes photos de différents animaux (Chameau, lapin, grenouille, chat, chien, chèvre, serpent, singe ...) et se met en face des enfants qui sont organisés en plusieurs vagues.
- Quand, l'éducatrice montre aux enfants une photo d'un animal donné, ils réagissent en imitant les comportements connus de cet animal gestuellement, mais aussi son cri.

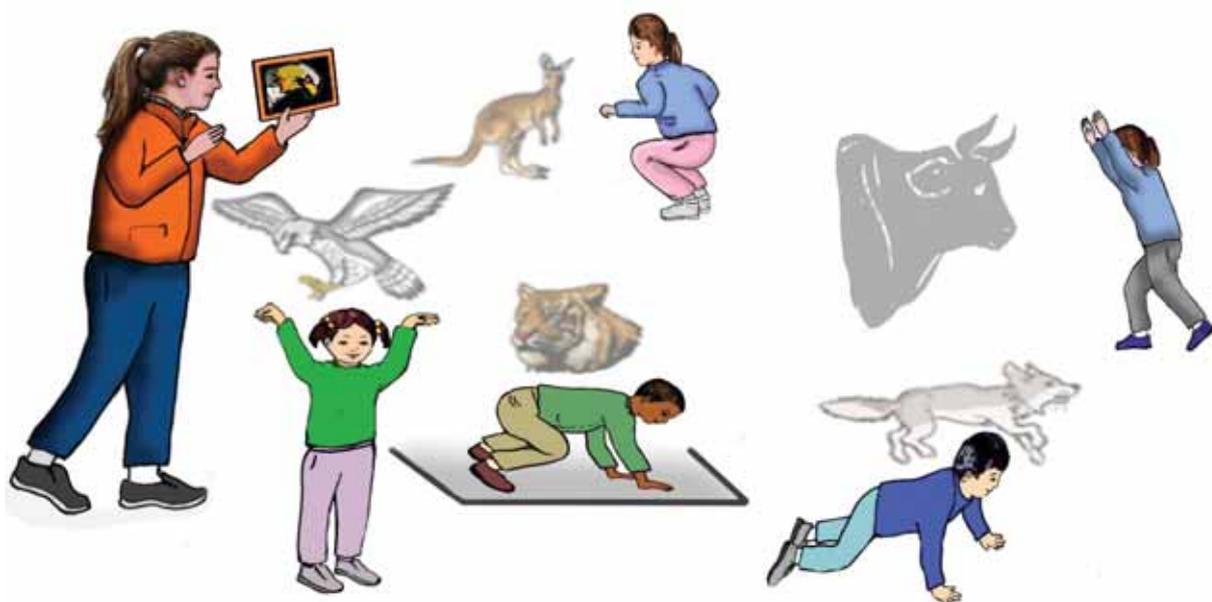
3. **Variables d'évolution du jeu**:

- Jouer sur le rythme de la musique en invitant les enfants à danser comme les animaux et à se figer lorsque la musique s'arrête.

4. **Matériel** :

Photos des animaux, lecteur de musique avec enceintes, cerceaux.

5. **Support illustratif** :





Jeu de ballons

1. **But du jeu:** Découvrir différents mouvements avec le ballon.

2. Organisation et Tâches à réaliser :

Les enfants se mettent sur un espace de jeu en tenant chacun un ballon.

Au signal de l'éducatrice :

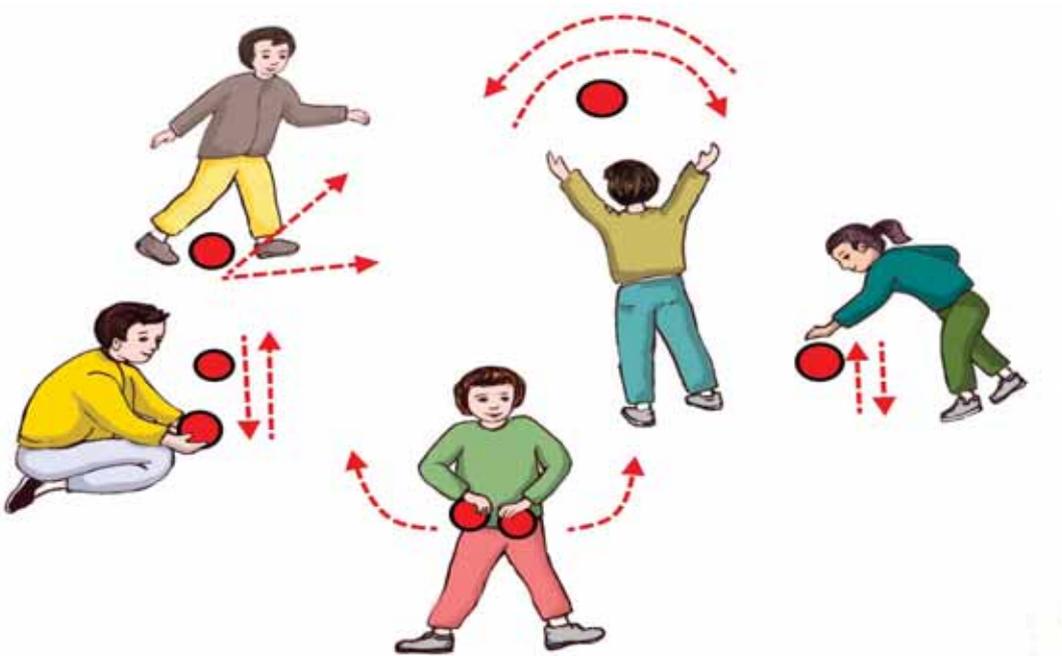
- les enfants essaient divers mouvements possibles avec le ballon (dribbler, lancer haut dans le ciel, en arrière, entre les jambes, sur les genoux, sur la tête, rouler le ballon sur le sol...);
- l'éducatrice se déplace, sollicite et encourage les différentes réponses motrices qui apparaissent.

3. Variables d'évolution du jeu

- L'éducatrice désigne certains enfants pour jouer avec leur ballon pour que les autres enfants essaient de les imiter.

4. **Matériel :** Ballons, plots, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Jeu de cerceaux

1. **But du jeu** : Découvrir les différents mouvements avec le cerceau.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Les enfants munis chacun d'un cerceau sont dispersés sur une surface de jeu.

Au signal de l'éducatrice :

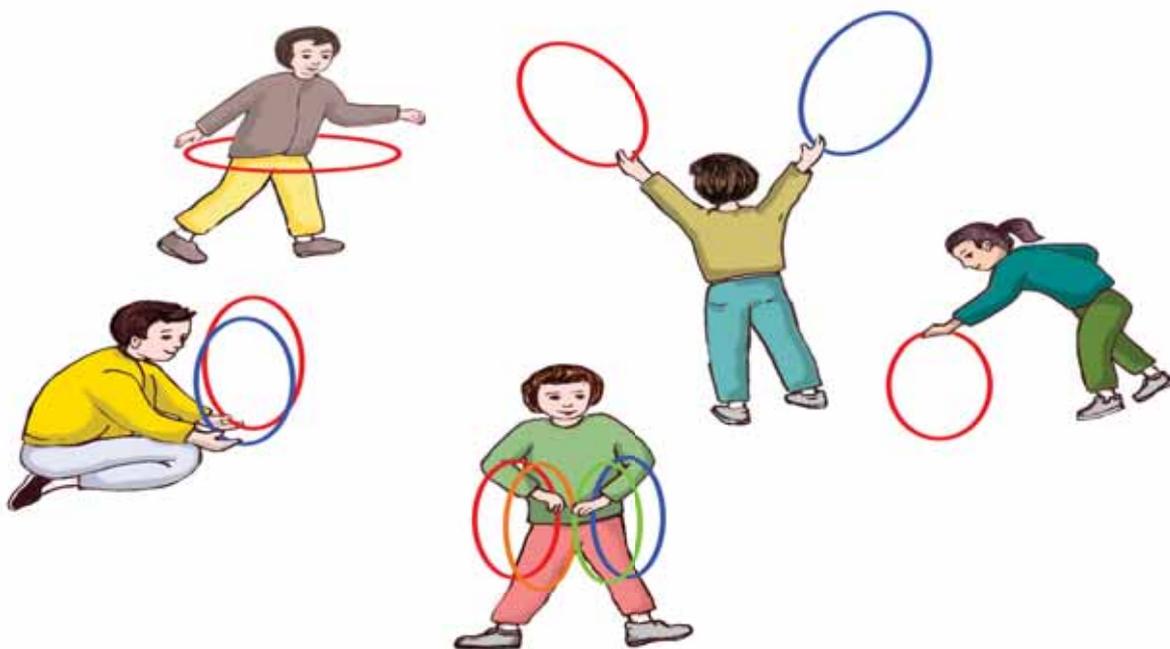
- chaque enfant essaie de découvrir les différents mouvements possibles avec son cerceau (lancer, attraper, faire tourner son cerceau autour de son poignet, faire rouler...);
- l'éducatrice se déplace, sollicite et encourage les différentes réponses motrices qui apparaissent.

3. Variables d'évolution du jeu

- L'éducatrice désigne certains enfants pour jouer avec leur cerceau pour que les autres enfants essaient de les imiter.

4. **Matériel** : Cerceaux, cordes, plots, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





La Navette

1. But du jeu : Courir vite pour poser ou pour récupérer le ballon.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice matérialise (trace) des couloirs avec une ligne de départ A, une ligne d'arrivée B et une ligne C qui traverse les milieux des couloirs. Ensuite, elle répartit les enfants en binômes. Un enfant porteur d'un ballon (joueur numéro 1), l'autre enfant sans ballon (joueur numéro 2). Tous les groupes se mettent devant les couloirs derrière la ligne de départ. Au signal de l'éducatrice :

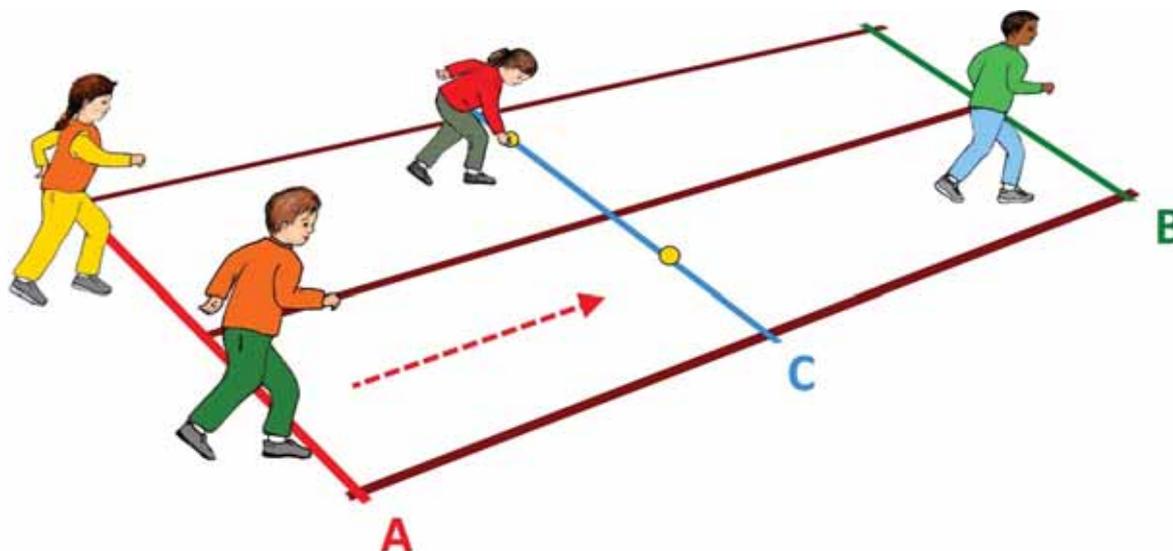
- Le joueur numéro 1 de chaque binôme, court jusqu'à la ligne B après avoir déposé la balle sur la ligne C ;
- A l'instant où le ballon est déposé sur la ligne C, le joueur numéro 2 du binôme part en courant, récupère le ballon et rejoint le joueur numéro 1 sur la ligne B au plus vite.

3. Variables d'évolution du jeu

- Varier la distance à parcourir.
- Répartir les enfants en trinômes.

Matériel : Ballons, cordes, plots, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Le filet du pêcheur

1. But du jeu : Fuir en traversant le filet des pêcheurs ;
Empêcher la sortie du poisson.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice répartit les enfants en deux groupes, un se met en cercle pour former le filet (les pêcheurs), l'autre se répartit à l'extérieur du filet (les poissons).

L'éducatrice demande aux pêcheurs de choisir un mot de passe entre eux (mot d'une chanson, chiffre ou autre). Au signal de l'éducatrice :

- les pêcheurs commencent à chanter et les poissons traversent le filet ;
- quand les pêcheurs entendent le mot de passe, ils se rapprochent pour serrer les mailles du filet et empêcher les poissons de sortir ;
- les poissons pris dans le filet deviennent des pêcheurs et le filet s'agrandit ;
- Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants deviennent pêcheurs.

3. Variables d'évolution du jeu

- Deux équipes de poissons (les bleus et les rouges) sont mises en place.
- Etablir une règle pour le passage des poissons (entre les jambes, sous les bras...).

4. Matériel : Sifflet, plots, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Remplir le panier

1. **But du jeu** : Remplir le panier de l'éducatrice.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice se met au milieu de la surface de jeu et met devant elle un panier contenant plusieurs objets (Ballons, anneaux...), alors que les enfants sont dispersés loin du panier. Au signal :

- l'éducatrice vide le panier en éparpillant les objets qu'il contient;
- les enfants doivent aller rechercher les objets qu'elle a lancés pour les remettre dans le panier (caisse);
- l'éducatrice ne doit lancer qu'un objet à la fois;
- Au bout d'une minute, s'il n'y a plus d'objet dans le panier, c'est l'éducatrice qui gagne. S'il reste des objets dans le panier, ce sont les enfants qui gagnent.

3. Variables d'évolution du jeu:

- Varier le nombre d'objets.
- Varier la taille et les formes des objets à lancer (balles, foulards, anneaux...).
- Plusieurs objets peuvent être transportés en même temps.

4. **Matériel** : Paniers, ballons, anneaux, objets, plots.

5. Support illustratif :





Ali a dit

1. But du jeu : Après entendre « Ali a dit... » je complète l'action demandée.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Devant elle, l'éducatrice organise les enfants en plusieurs vagues sur des lignes espacées tracées au sol.

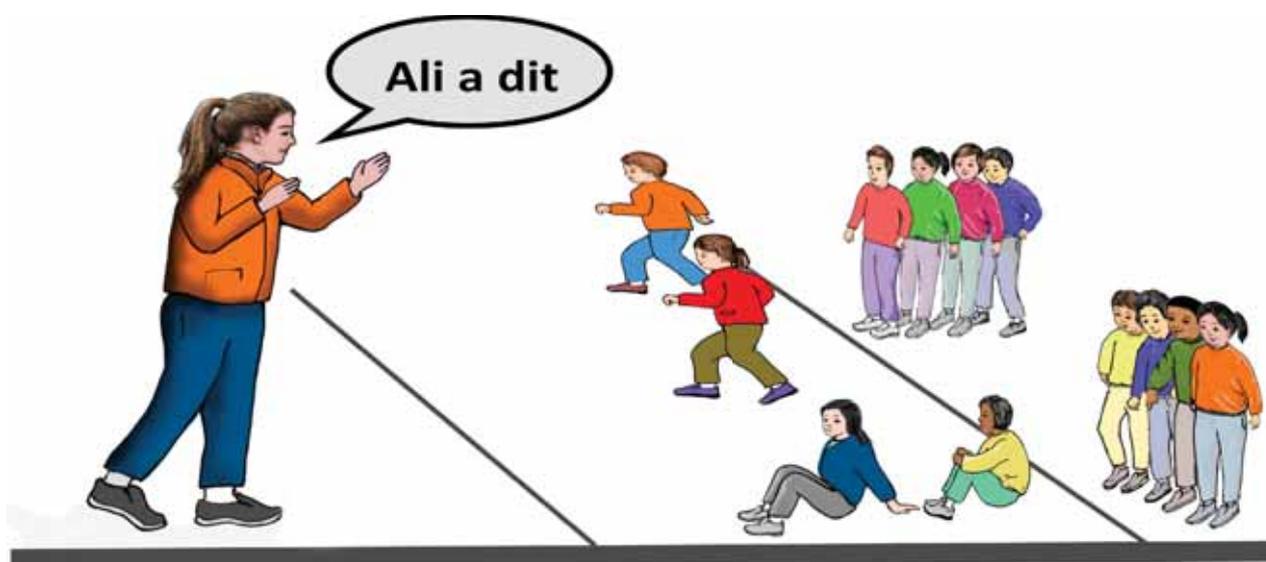
- L'éducatrice prononce la formule « Ali a dit ...» en faisant un geste (s'asseoir, lever les bras, se pencher);
- les enfants exécutent le geste demandé par l'éducatrice, quand elle précède sa demande par la formule « Ali a dit ...»;
- les enfants se déplacent en marchant, en sautant, en pas chassés..., si la commande n'est pas précédée par « Ali a dit ...»;
- les enfants applaudissent à chaque demande respectée par tous les participants.

3. Variables d'évolution du jeu:

- Désigner un enfant pour prononcer la commande.

4. Matériel : Cordes- plots- gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Le lapin en cage

1. **But du jeu:** Empêcher le lapin de s'échapper de la cage.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Les enfants se tiennent par la main pour former un cercle en jouant le rôle de gardien. Au milieu de ce dernier, se place un enfant pour jouer le rôle du lapin.

Au signal de l'éducatrice :

- le lapin essaie de sortir de sa cage en se faufilant entre les enfants;
- les gardiens ne se lâchent pas les mains, et doivent empêcher le lapin de sortir en se mettant en position accroupie.
- les gardiens n'ont pas le droit de saisir le lapin.

3. Variables d'évolution du jeu

- Mettre plus qu'un lapin dans la cage.
- Donner un temps précis pour sortir de la cage (1 minute par exemple).

4. **Matériel :** Gilets, dossards, sifflet.

5. Support illustratif :





Mouvements et empreintes

1. But du jeu : Mettre les pieds et les mains sur les empreintes correspondantes.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Sur le sol, l'éducatrice matérialise (trace) un couloir jalonné d'un ensemble d'empreintes de mains et de pieds (droit et gauche).

Au signal de l'éducatrice :

- les enfants se déplacent en mettant respectivement les pieds et les mains sur les empreintes correspondantes à tour de rôle ;
- ils poursuivent leur marche sur quatre pattes (en respectant les empreintes) jusqu'à la fin du couloir.

3. Variables d'évolution du jeu

- Quand les enfants se familiarisent avec l'activité, l'éducatrice pourra éloigner les empreintes les unes des autres.
- Utiliser des empreintes de couleurs différentes et l'enfant les fait correspondre.

4. Matériel : Autocollants mains, pieds- objets assimilables.

5. Support illustratif :





Rythme et mouvement

1. **But du jeu** : Imaginer un mouvement et l'exécuter.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice organise les enfants en plusieurs vagues et désigne un enfant meneur devant ses camarades.

- l'éducatrice demande à l'enfant meneur d'imaginer un mouvement (fait de sautilllements, de courbettes...etc.) et de le réaliser devant les autres en l'accompagnant d'un son rythmé ;
- les enfants imitent le meneur dans ses mouvements en suivant le son rythmé trois fois ;
- les enfants passent successivement par le rôle de meneur.

3. **Variables d'évolution du jeu** :

Les enfants peuvent s'entraider pour inventer des mouvements et désigner un volontaire pour les exécuter.

On peut utiliser un lecteur de musique (ou tam-tam) pour harmoniser les mouvements rythmés.

4. **Matériel** : Dossards ou gilets.

5. **Support illustratif** :





Jeu de statue

1. But du jeu : Alternance entre mouvements et arrêt au signal.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice se met devant les enfants répartis en rangs.

Premier temps :

- l'éducatrice se déplace dans tous les sens en faisant des gestes quelconques ;
- les enfants doivent imiter les déplacements et les gestes de l'éducatrice ;
- au signal ils doivent rester immobiles ;
- l'enfant qui n'est pas immobile reste assis pendant un tour de jeu.

Deuxième temps :

- le jeu se déroule de la même façon, l'éducatrice se déplace et fait des gestes, mais cette fois les enfants doivent s'asseoir au signal ;
- l'enfant qui n'est pas assis reste debout pendant un tour de jeu.

3. Variables d'évolution du jeu

- Les positions d'immobilisation peuvent être : accroupi, debout sur une jambe, à quatre «pattes»...
- Un enfant prend le rôle de meneur.

Matériel : Dossards ou gilets.

5. Support illustratif :





Le chat, les poules et les poussins

1. But du jeu: Attraper un poussin ou trouver une maman poule pour ne pas se faire attraper par le chat.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Sur un terrain limité par des plots, l'éducatrice répartit les enfants en deux groupes égaux l'un avec des dossards jouant le rôle de poules et l'autre sans dossards jouant le rôle de poussins, puis désigne un enfant pour être le chat. Au signal :

- les poules et les poussins se baladent séparément tandis que le chat fait semblant de dormir;
- au miaulement du chat les poules s'arrêtent, chaque poussin doit trouver une maman sans se faire toucher par le chat;
- si un poussin est touché par le chat le jeu s'arrête;
- faire deux ou trois parties avec le même chat et les mêmes poules, puis inter changer les rôles.

3. Variables d'évolution du jeu

- Augmenter le nombre de poussins pour qu'il dépasse le nombre de poules.
- Augmenter le nombre de chats pour attraper les poussins.

4. Matériel : Plots, gilets, dossards.

5. Support illustratif :





Le ménage de la maison

1. **But du jeu :** Avoir le moins possible de ballons dans la maison.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (trace) deux cercles concentriques et met une dizaine de ballons à l'intérieur du cercle interne (la maison), puis répartit les enfants en deux groupes. L'un se place à l'intérieur du cercle interne (nettoyeurs) l'autre en dehors du cercle externe (gardiens). L'espace entre les deux cercles est dit « zone interdite ».

Au signal de l'éducatrice :

- les nettoyeurs lancent les ballons hors de la maison ;
- les gardiens les renvoient dedans ;
- personne n'a le droit de pénétrer dans la zone interdite ;
- Chaque partie dure environ 2 à 4 minutes ;
- à la fin du jeu, les enfants comptent le nombre de ballons restant dans la maison;
- à la fin de la première partie, les deux groupes d'enfants échangent leurs rôles.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Varier la taille de la zone interdite.
- Varier la taille et/ou la forme des ballons.

4. **Matériel :** Ballons, Plots, paniers, cordes, cerceaux, gypse en poudre, sifflet.

5. **Support illustratif :**





Le faucon chasseur

1. **But du jeu :** Remplir la caisse vide en échappant à l'épervier.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice (l'épervier) prévoit trois caisses : une pour elle et deux pour les enfants dont une est remplie d'objets et l'autre vide destinée à recevoir les objets transportés.

Au signal de l'éducatrice :

- chaque enfant transporte un objet et essaie de le mettre dans la caisse vide ;
- l'éducatrice (l'épervier) essaie de toucher les enfants pour récupérer les objets transportés ;
- les enfants esquivent l'épervier pour ne pas être touchés.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Baliser les trajectoires des enfants.
- Les enfants touchés deviennent des éperviers.

4. **Matériel :** Paniers, ballons, plots- gilets ou dossards- sifflet-bancs.

5. **Support illustratif :**





L'horloge

1. **But du jeu** : Passer et attraper le ballon.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice matérialise (trace) quatre horloges sur le sol et place sur chacune un ballon en guise d'aiguille. Ensuite, elle organise les enfants en quatre groupes et les place chacun sur une horloge. Au signal de l'éducatrice :

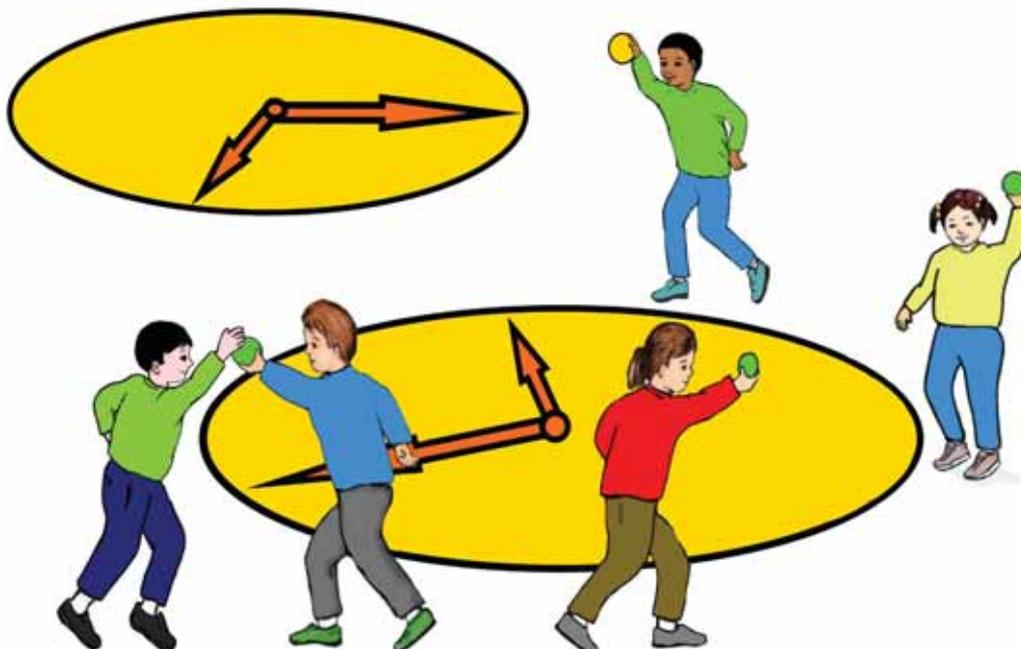
- les enfants de chaque groupe font passer le ballon l'un à l'autre sans qu'il tombe en suivant le sens de l'aiguille d'horloge (1 tour = 1 heure);
- les enfants doivent réaliser le maximum de tours.

3. **Variables d'évolution du jeu**:

- Varier l'espace entre les enfants du même groupe pour modifier le type de passes (rebond) ;
- Varier la taille des ballons.

4. **Matériel** : Cordes, cerceaux, lattes, ballons, lattes, gilets ou dossards, gypse en poudre.

5. **Support illustratif** :





Les feux de circulation

1. **But du jeu** : Se déplacer selon le feu de circulation.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice matérialise (trace) un parcours et y place des panneaux sous forme de feux de circulation avec différentes couleurs (rouge, vert, orange). Au signal :

- les enfants se déplacent sur le parcours tout en respectant la signalisation :

- **Rouge** = arrêt
- **Orange** = marcher très lentement
- **Vert** = marcher rapidement.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Les enfants peuvent se déplacer à 4 pattes, ou en étant assis.

- Changer la signalisation :

- **Rouge** = arrêt
- **Jaune** = avancer en reculons
- **Vert** = avancer normalement

4. **Matériel** :

Poteaux- cartons avec images de feux de circulation- cordes- plots- gypse en poudre.

5. **Support illustratif** :





L'autobus

1. **But du jeu** : Simuler et imiter une action.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

Les enfants se mettent sur des chaises disposées en 2 rangées parallèles entre lesquelles, en avant, s'assoie un enfant qui joue le rôle de chauffeur. Au signal :

- l'enfant chauffeur simule les mouvements de l'autobus (se penche à droite, à gauche, accélère, freine, recule.) ;
- les enfants imitent les mouvements de l'autobus.

3. **Variables d'évolution du jeu**

Utiliser deux à trois autobus, l'un derrière l'autre, simuler un à l'arrêt et l'autre derrière en mouvement.

4. **Matériel** :

Chaises- plots- cordes- gilets ou dossards.

5. **Support illustratif** :





Jeux 1, 2,3, SOLEIL

1. **But du jeu :** Avancer au mur sans retard.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

Les enfants sont sur une ligne de départ face à un mur, et, à quelques mètres, l'éducatrice se met dos aux enfants. Au signal :

- l'éducatrice compte jusqu'à 3, les enfants avancent rapidement vers le mur. Le premier qui touche le mur est gagnant ;
- l'éducatrice prononce le mot « soleil » et se retourne, les enfants s'immobilisent. L'enfant qui n'est pas immobile recule d'un pas.

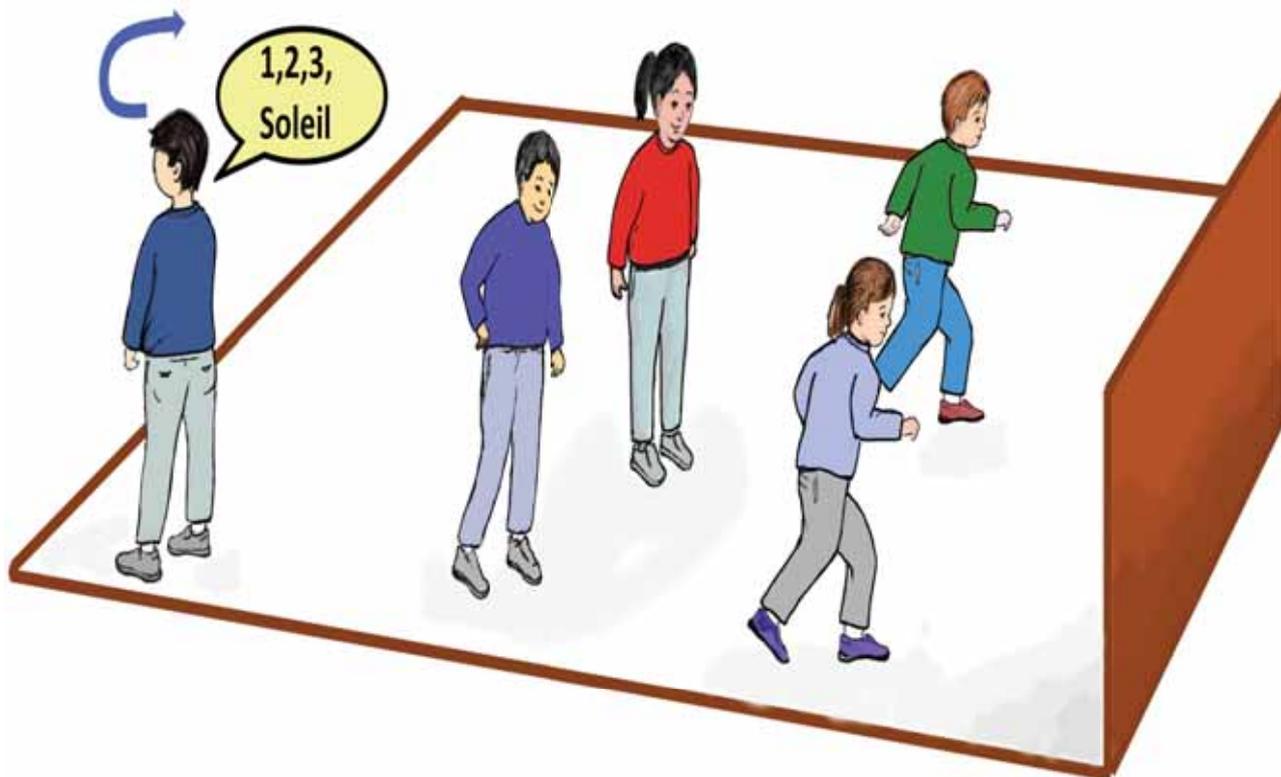
3. **Variables d'évolution du jeu**

- Changer le rythme de la comptine « un, deux, trois, soleil».
- Un enfant devient le meneur.

4. **Matériel :**

Gilets ou dossards- Plots.

5. **Support illustratif :**





Le train/ la caravane

1. **But du jeu :** Se déplacer en groupe comme un train.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (trace) un couloir circulaire sous forme de rails de train. A l'extérieur du cercle tracé, elle place 4 chaises éloignées les unes des autres désignant les stations d'arrêt. Ensuite, elle répartit les enfants en cinq groupes et demande au premier groupe de se mettre sur le couloir et de jouer le rôle de wagon de train. Elle demande aux autres groupes de s'aligner chacun devant l'une des chaises (station) pour jouer le rôle de voyageurs.

Au premier sifflet de l'éducatrice, les enfants qui jouent le rôle de train se déplacent vers la station la plus proche. Le train s'arrête pour transporter un autre voyageur ;

Au deuxième sifflet : les enfants, continuent leur trajet vers la station suivante pour transporter un autre voyageur ;

A chaque sifflet, le train transporte un voyageur de chaque station;

- Le jeu se termine quand il n'y a plus de voyageurs aux stations.

3. **Variables d'évolution de la situation**

- L'éducatrice peut proposer la descente d'un enfant du train et la montée d'un autre.

4. **Matériel :** Gypse en poudre, cordes, plots, chaises, gilets ou dossards, sifflets.

5. **Support illustratif :**





Zigzag

1. **But du jeu** : Faire passer la baguette.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice forme deux groupes d'enfants (A) et (B) organisés en deux chaînes parallèles espacées entre elles d'une certaine distance.

Elle donne une baguette au premier enfant du groupe (A). Au signal:

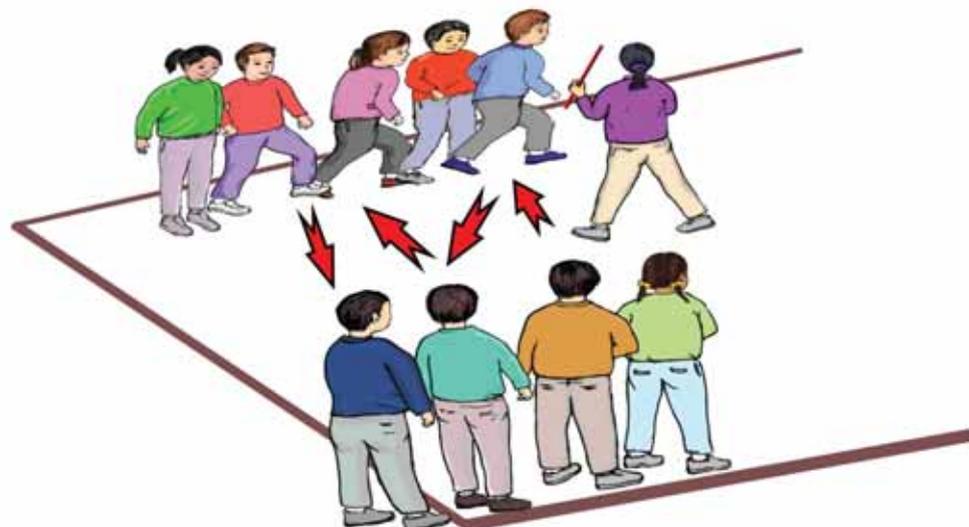
- l'enfant du groupe A tenant la baguette court pour la passer au premier enfant du groupe (B) ;
- l'enfant qui reçoit la baguette court à son tour vers le deuxième enfant du groupe (A) et lui donne la baguette ;
- le jeu continue jusqu'à ce que la baguette arrive au dernier enfant des deux groupes.

3. **Variables d'évolution du jeu**

- Remplacer la baguette par un ballon à faire passer.
- Augmenter la distance entre les deux chaînes et entre les enfants.

4. **Matériel** : Gypse en poudre, cordes, plots, bâton, chaises, gilets ou dossards, sifflet.

5. **Support illustratif** :





Le livreur

1. **But du jeu** : Livrer la commande le plus vite possible.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice organise les enfants en 4 petits groupes alignés chacun derrière une ligne. Chacun des deux groupes se mettent face à face : le groupe A se met face au groupe B, et le groupe C face au groupe D, puis elle place une caisse pleine d'objets variés (les commandes) au nombre des enfants à côté de chaque groupe. Au signal de l'éducatrice :

- le premier enfant des groupes A et C font la commande en criant le nom d'un objet, aussitôt la commande entendue, les premiers enfants des groupes B et D prennent un objet dans la caisse (la commande) et courent pour la livrer au groupe en face de lui, la déposent à côté de la caisse, et se mettent à la fin de la file.
- dès que la première commande est livrée, le second enfant des groupes B et D font leurs commandes, aussitôt la commande entendue, les deuxièmes enfants des groupes A et C prennent un objet dans la caisse et courent pour la livrer au groupe en face de lui, la déposent à côté de la caisse, et se mettent à la fin de la file et ainsi de suite.

3. Variables d'évolution du jeu :

- Varier la distance entre les groupes qui sont face à face.
- Associer la commande au nom du livreur.

4. **Matériel** : Gypse en poudre, cordes, plots, paniers, objets, gilets ou dossards, sifflet.

5. Support illustratif :





La pétanque

1. **But du jeu :** Lancer ou faire rouler la balle vers une cible marquée au sol.

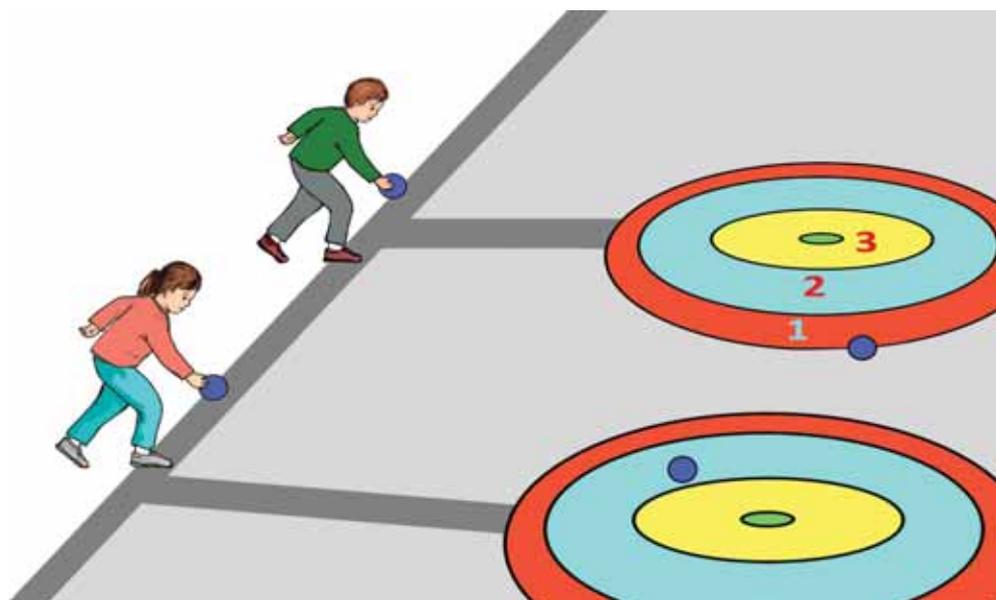
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (trace) trois cercles concentriques sur le sol (cercle 1, cercle 2, cercle 3) et une cible au centre. Elle matérialise aussi une ligne de lancer à quelques mètres des cercles. Dans un premier temps, Elle demande, aux enfants situés sur la ligne de lancer de faire rouler la balle en ciblant le centre des 3 cercles. Dans un deuxième temps, elle demande aux enfants de lancer les balles au lieu de les faire rouler. Dans un troisième temps, les enfants peuvent soit lancer ou faire rouler la balle. A chaque fois, où la balle est arrêtée, l'éducatrice dit le numéro de la zone (cercle).

3. **Variables d'évolution du jeu :** L'éducatrice peut éloigner la ligne de départ.

4. **Matériel :** Gypse en poudre, cordes, plots, ballons, gilets ou dossards.

5. **Support illustratif :**





La chasse aux trésors

1. **But du jeu :** Chercher le trésor le plus loin possible.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice matérialise (trace) un parcours balisé par des plots avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée puis répartit les enfants en deux groupes (A) et (B). Les enfants du groupe (A) se placent de part et d'autre du parcours à 2 mètres l'un de l'autre en tenant chacun plusieurs rubans (trésors), alors que les enfants du groupe (B) se mettent sur la ligne de départ pour commencer le jeu. Au signal :

- un des enfants du groupe (B) exécute le parcours pendant une minute en récupérant les rubans que les enfants du groupe (A) lui tendent ;
- le coureur essaie d'aller le plus loin possible pour ramener le plus gros trésor (le plus grand nombre de rubans);
- le jeu continue, les enfants se succèdent pour jouer ;
- chaque tour de jeu dure une minute ;
- les groupes échangent leurs rôles.

3. Variables d'évolution de la situation :

- Courir sur terrain plat, avec virages.
- Varier la longueur du parcours.

4. **Matériel :** Rubans de couleur différente, plots, Gypse en poudre, cordes, gilets ou dossards.

5. Support illustratif :





La récolte des légumes

1. **But du jeu :** Récolter un maximum de légumes.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise (trace) des carreaux (champs de légumes) sur les coins de la surface du jeu et pose un nombre suffisant d'objets (légumes en plastiques / papier cartonné) au centre de chacun d'eux. L'éducatrice forme 4 groupes d'enfants. Chaque groupe se place à 1 mètre de son champ. Au signal de l'éducatrice :

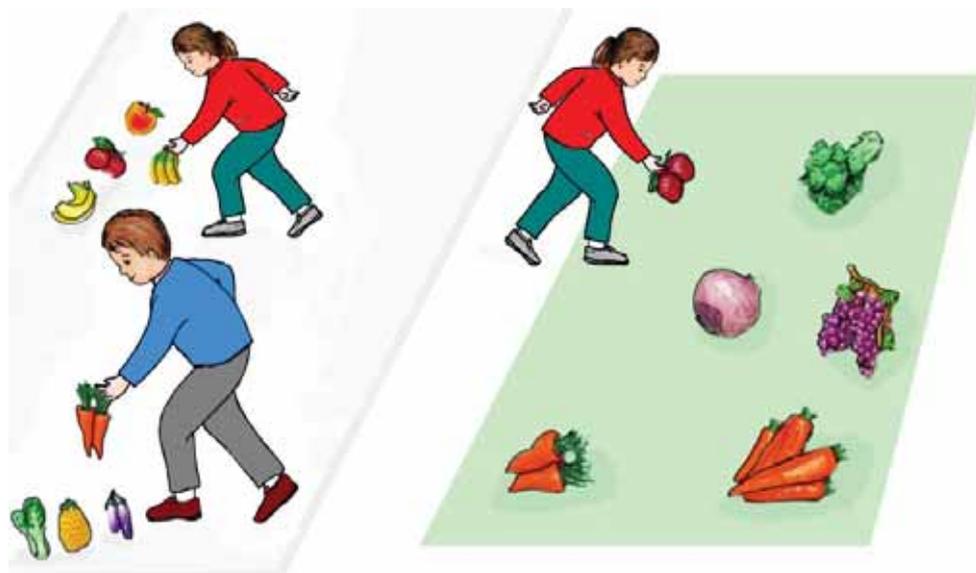
- un enfant de chaque groupe court vers son champ pour récolter un légume et le dépose à l'extérieur du champ. Aussitôt, l'enfant suivant prend le départ pour effectuer la même tâche ;
- le jeu continue jusqu'à la fin de la récolte ;
- l'éducatrice limite le temps de jeu.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Varier la distance entre le champ et l'emplacement des enfants.
- Aller vers le champ en sautant ou pieds joints.

4. **Matériel :** Gypse en poudre ou objet de traçage ou de matérialisation, plots, gilets ou dossards, légumes en plastiques, objets divers...

5. **Support illustratif :**





Procession des cierges

1. But du jeu: Atteindre la ligne d'arrivée sans faire tomber les bougies.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice matérialise (trace) 4 couloirs avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Ensuite, sur la ligne de départ de chaque couloir, elle met un bac plein de cylindres en papier considérés comme bougies (ex : rouleaux vides du papier cuisine ou papier hygiénique ...) et un plateau vide. Sur la ligne d'arrivée elle met un bac vide. Après, elle organise 4 groupes d'enfants, s'alignant chacun d'eux, devant sa propre ligne de départ. Au signal de l'éducatrice:

- le premier enfant de chaque groupe remplit le plateau par les rouleaux (bougies);
- puis il le met sur sa tête et le transporte en marchant vers le bac vide;
- enfin il vide son plateau dans le bac et revient le remettre à l'enfant suivant afin qu'il fasse la même tâche ;
- si un des rouleaux tombe par terre au cours du transport, l'enfant fait demi-tour et livre le plateau à l'enfant qui le suit.

3. Variables d'évolution du jeu :

- Plateau sans bord, courir au lieu de marcher, remplir le plateau par des ballons, faire un aller-retour avec le plateau, mettre des petits obstacles le long du trajet.

4. Matériel: Gypse en poudre ou objet de traçage ou de matérialisation, plots, gilets ou dossards, cylindres en papier (rouleaux vides du papier cuisine ou papier hygiénique...), plateau, paniers, objets divers...

5. Support illustratif :





Un renard dans la basse-cour

1. But du jeu : Fuir pour ne pas se faire arracher les plumes et arracher un maximum de plumes.

2. Organisation et tâches à réaliser :

Sur une surface de jeu, chaque enfant porte un foulard suspendu à sa ceinture en guise de plume pour jouer le rôle de poule sauf un enfant que l'éducatrice désigne pour jouer le rôle du renard. Au 1^{er} signal : les enfants (les poules) se dispersent en se baladant sur la surface du jeu. Au 2^{ème} signal : le renard se lance à la poursuite des poules pour leur arracher la plume attachée à la ceinture.

Tout enfant perdant sa plume devient renard.

3. Variables d'évolution du jeu :

- Augmenter la surface du jeu, les poules sont munies de 2 ou 3 plumes, désigner plus d'un renard.

4. Matériel : Rubans, gilets ou dossards, plots.

5. Support illustratif :





Suivre le rythme

1. **But du jeu** : Réaliser différents mouvements rythmés.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice répartit la surface de jeu en 2 zones et sur un coin elle pose un lecteur de musique, puis elle répartit les enfants en 2 groupes. Au signal, l'éducatrice met une musique :

- dans un 1^{er} temps, les enfants écoutent attentivement la musique;
- dans un 2^{ème} temps, chaque groupe entre dans sa zone et réalise un maximum de mouvements et de déplacements de façon individuelle et en harmonie avec le rythme de la musique, puis en paire, ensuite en rondes.

Tous les mouvements et les déplacements des enfants sont encouragés par l'éducatrice.

3. **Variables d'évolution du jeu** :

Les enfants peuvent créer une simple chorégraphie individuellement puis à deux.

4. **Matériel** : Un lecteur de musique avec haut-parleurs ou objets assimilables.

5. **Support illustratif** :





La danse des canards

1. **But du jeu:** Arriver à la mare le plus tôt possible.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice répartit l'espace de jeu en 4 zones et matérialise (trace) au milieu de chaque zone un cercle coloré en bleu qui représente une mare. Dans un coin, elle installe un lecteur de musique. Ensuite, elle organise les enfants en 4 petits groupes. Chaque groupe est dispersé dans une zone de jeu à une distance du cercle (point de départ). Au signal, l'éducatrice met une musique :

- les enfants dansent sur le rythme de la musique ;
- à l'arrêt de la musique les enfants s'accroupissent, les mains placées sur les chevilles, et avancent vers la mare (le cercle);
- les enfants applaudissent le premier groupe arrivant à la mare.
- le jeu peut être répété seulement après quelques secondes de répit, car cet exercice travaille beaucoup les cuisses, et les enfants peuvent se fatiguer rapidement.

3. Variables d'évolution du jeu :

Variez la distance entre le point de départ et le cercle.

4. Matériel :

Un lecteur de musique avec les enceintes (haut-parleurs) ou objets assimilables, bancs, cerceaux, cordes, gypse en poudre, gilets ou dossards.

5. Support illustratif :





Le spaghetti

But du jeu : Tenir à deux un objet par l'index et chercher l'équilibre lors du déplacement.

1. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice matérialise 4 parcours avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée, Elle organise les enfants en 4 petits groupes de binômes alignés derrière le parcours attribué puis donne à chaque binôme une baguette en plastique. Au signal :

- le premier binôme fait son parcours en tenant la baguette index contre index, en évitant de la faire tomber ;
- le binôme qui fait tomber la baguette refait le parcours ;
- les enfants applaudissent le groupe qui termine son parcours en premier.

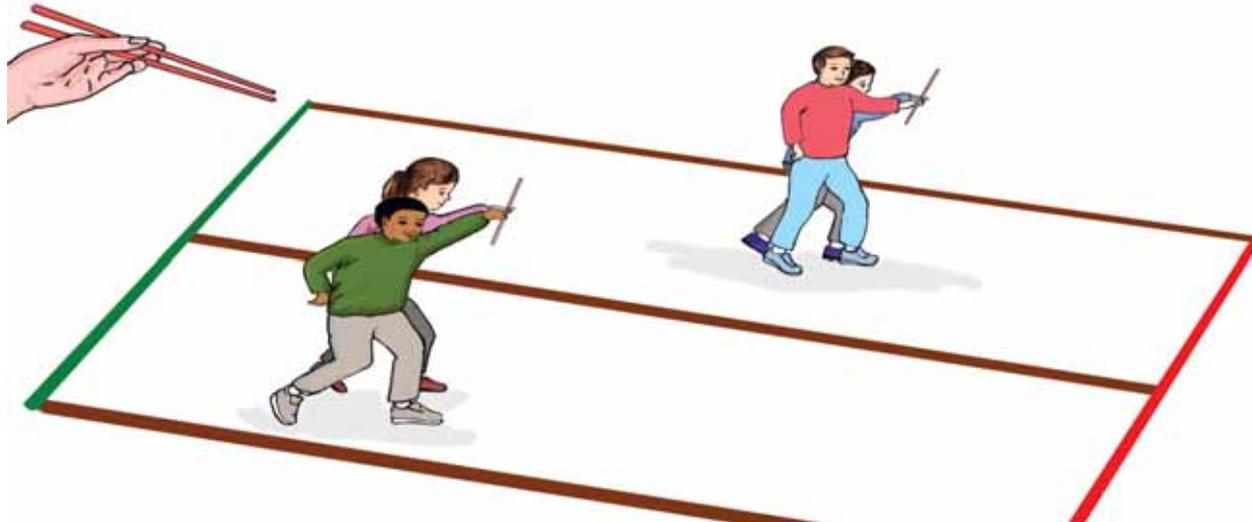
3. Variables d'évolution du jeu :

- Mettre des obstacles au parcours.
- Faire marcher sur la ligne.
- Faire courir dans le parcours.

4. Matériel :

Baguette en plastique, bâton, bancs, cerceaux, cordes, gypse en poudre, gilets ou dossards.

5. Support illustratif :





Le pêcheur des poissons

1. **But du jeu :** Toucher les poissons par la balle.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise un espace de jeu rectangulaire (la mer) et trace une ligne au centre (la plage). Ensuite, elle répartit les enfants en trois groupes : deux groupes jouant le rôle de poissons situés chacun à une distance de l'extrémité du rectangle et un 3^{ème} groupe de quatre enfants, au plus, alignés sur la ligne centrale, munis chacun d'une balle en mousse à la main pour jouer le rôle de pêcheurs. Au signal de l'éducatrice : les enfants des groupes « poissons » courent (nagent dans la mer) vers l'extrémité en évitant d'être touchés par les balles tirées par les enfants du groupe « pêcheurs ».

- l'enfant touché par la balle s'assoit sur place ;
- les 4 derniers enfants restants deviennent -pêcheurs.

3. Variables d'évolution du jeu :

Variation de la longueur de l'espace. Designer plus que 4 pêcheurs.

4. **Matériel :** Gilets ou dossards, balles légères, cordes.

5. Support illustratif :





Le Robot et les enfants

1. **But du jeu:** Ne pas se faire attraper par le géant.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice désigne un enfant pour jouer le rôle de géant, les autres enfants sont dispersés sur la surface de jeu. Au signal de l'éducatrice :

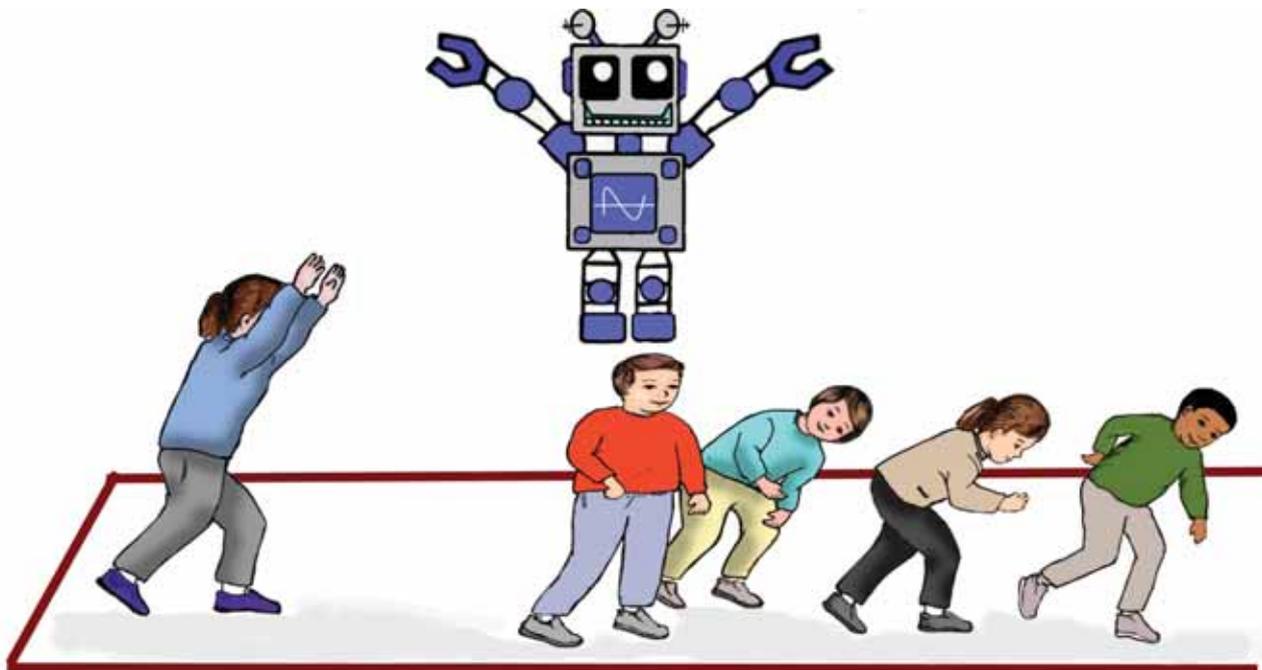
- les enfants se déplacent jambes fléchies et dos penché ;
- le géant essaie d'attraper tout enfant qui se redresse ;
- tout enfant attrapé devient géant à son tour.

3. **Variables d'évolution du jeu:**

- Désigner plus d'un géant.
- Varier les postures et les déplacements des enfants.

4. **Matériel :** Gilets ou dossards, balles légères, cordes.

5. **Support illustratif**





Le bowling

1. But du jeu: Faire tomber les bouteilles vide.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice place des bouteilles vides sur une ligne horizontale au fond de la surface de jeu. Elle répartit les enfants en 4 groupes alignés sur une ligne à 2 mètres des bouteilles, chaque enfant est muni d'une petite balle. Au signal :

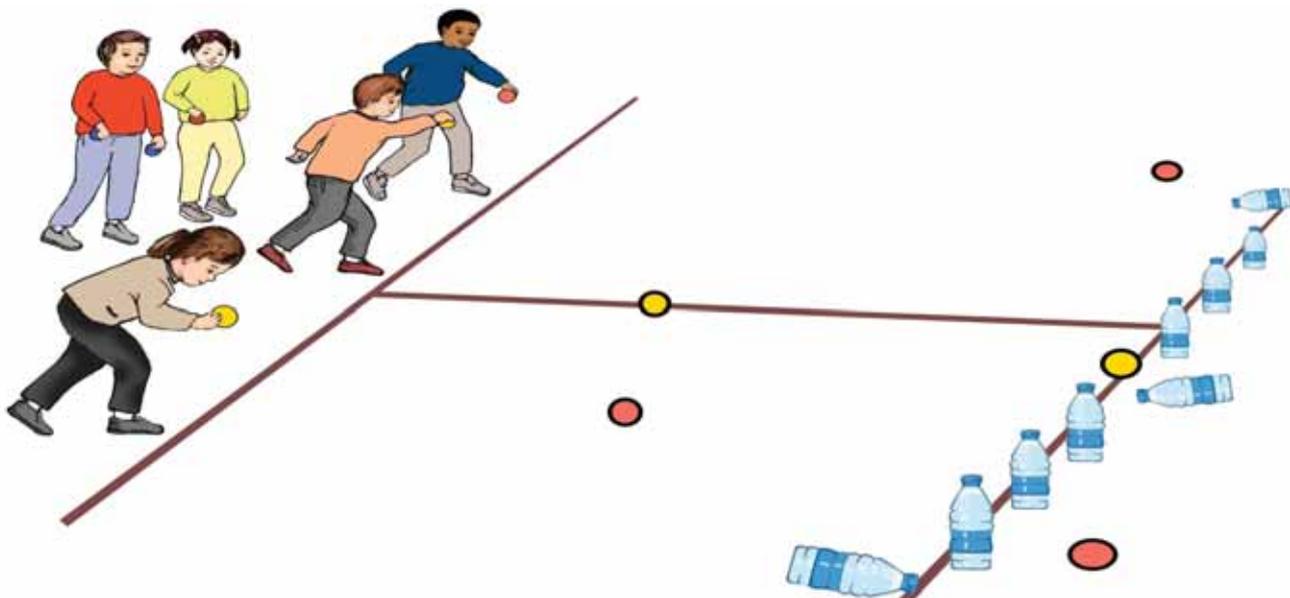
- le 1^{er} enfant de chaque groupe cible une bouteille vide avec sa balle, puis le deuxième, le troisième...etc ;
- le groupe qui fait tomber le maximum de bouteilles gagne la partie et il est applaudi par les autres enfants.

3. Variables d'évolution du jeu:

- Varier la distance entre les enfants et les bouteilles.
- Cibler avec le pied.

4. Matériel : Petites balles, bouteilles ou objets assimilables, gypse en poudre, cordes, plots.

5. Support illustratif :





Se débarrasser des balles

1. **But du jeu:** Vider sa zone des balles.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice trace une ligne horizontale au milieu de la surface de jeu, puis répartit les enfants en 2 groupes situés de part et d'autre de la ligne. Les groupes sont munis d'un même nombre de balles mais de couleur différente. Au signal de l'éducatrice :

- chaque groupe lance les balles dans la zone de l'autre groupe pour la remplir, en même temps, qu'il vide sa zone des balles étrangères à son groupe.
- à la fin de la partie, le groupe qui a le moins de balles dans sa zone est déclaré gagnant et applaudi par les autres enfants.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Augmenter le nombre de balles.

4. **Matériel :**

Balles de couleur différentes, plots, gilets ou dossards, cordes, gypse en poudre...

5. **Support illustratif :**





Le Hula Hoop

1. **But du jeu :** Faire tourner le cerceau autour de la taille sans le faire tomber.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice trace plusieurs couloirs avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée et dépose un cerceau au bout de chaque couloir sur la ligne d'arrivée. Ensuite, elle répartit les enfants en groupes alignés au nombre de couloirs.

A son signal, le 1^{er} enfant de chaque groupe court, prend le cerceau, le met autour de sa taille et le fait tourner 3 fois en balançant les hanches, le dépose et revient vite taper la main de son camarade. Ce dernier se lance pour effectuer la même tâche et se met derrière la file.

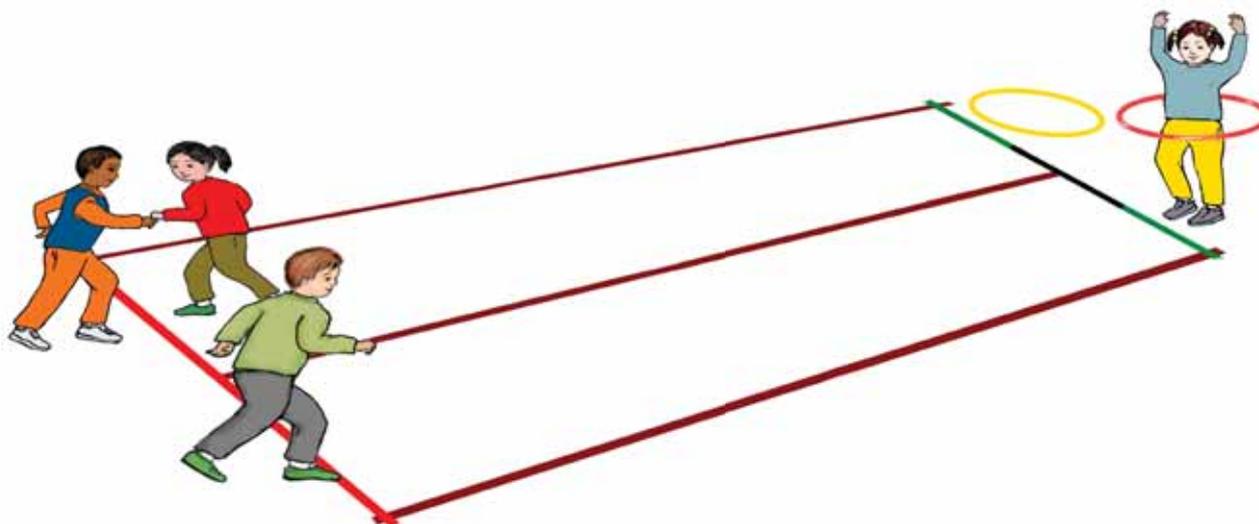
- le groupe qui termine le premier est considéré gagnant, il est applaudi.

3. **Variables d'évolution du jeu:**

- Faire passer le cercle du bas du corps vers le haut.
- Faire plus de tour avec le cerceau.

4. **Matériel :** Cerceaux, plots, gilets ou dossards, cordes, gypse en poudre...

5. **Support illustratif :**





Jeu d'adresse

1. But du jeu: Courir sans faire tomber le petit ballon placé sur la cuillère.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice aménage des couloirs avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée, elle répartit les enfants en groupes alignés chacun devant son couloir derrière la ligne de départ. Chaque enfant est muni d'une grande cuillère en bois (ou d'un plat en carton, ou main tendue) sur laquelle est placé un petit ballon. Au signal de l'éducatrice :

- le premier enfant de chaque groupe se déplace rapidement vers la ligne d'arrivée. Il veille à ne pas faire tomber la petite balle. Les autres font la même chose que lui.
- le groupe qui gagne est celui dont les membres sont les premiers à traverser la surface de jeu jusqu'à la ligne d'arrivée sans faire tomber la petite balle.

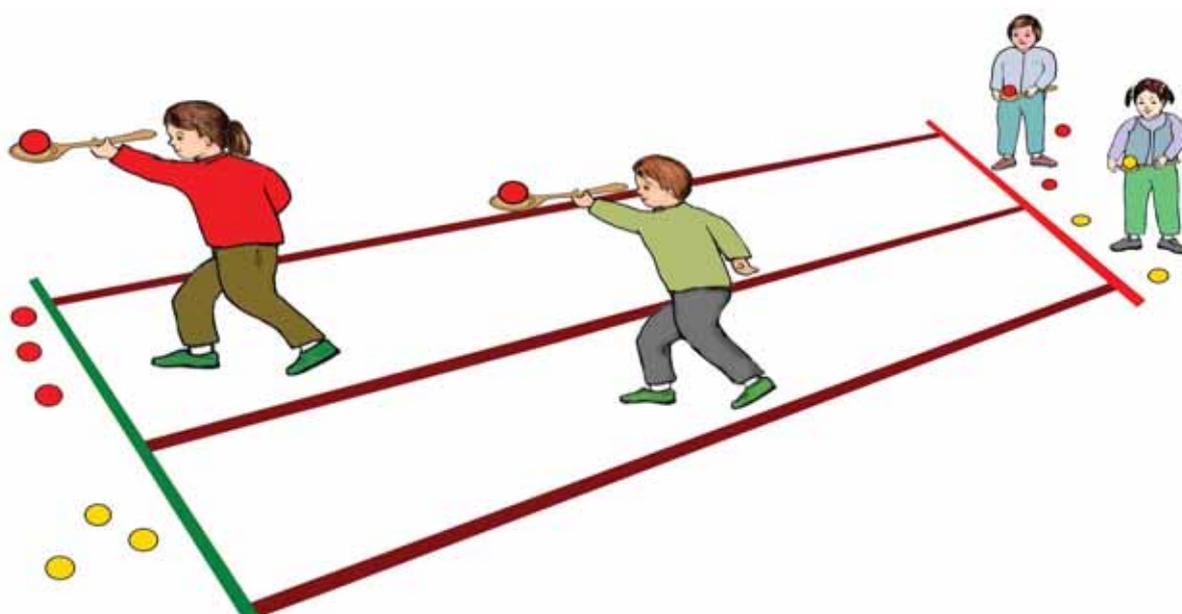
3. Variables d'évolution du jeu:

Se déplacer en lançant et attrapant une petite balle sans la faire tomber.

4. Matériel:

Des grandes cuillères en bois ou plats en carton ou tous objets assimilables, gilets ou dossards, plots, cordes, cerceaux.

5. Support illustratif :





Parcours de lancer

1. But du jeu : Lancer vers une cible.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice organise un parcours de plusieurs ateliers de lancer (lancer sur un mur, au-dessus d'un obstacle « ex : une corde ou filet attaché à deux barres », lancer dans un cercle, sur des carreaux tracés sur le mur...) et matérialise une ou plusieurs cibles à différentes distances du point de lancer pour chaque atelier. Puis elle répartit les enfants en petits groupes munis de plusieurs balles. Chaque groupe se met devant un atelier. Au signal :

- les enfants de chaque atelier lancent successivement un ballon en visant la cible.
- le premier lanceur remet la balle à sa place avant l'action du second ;
- chaque groupe passe 3 fois par un atelier avant de le quitter.

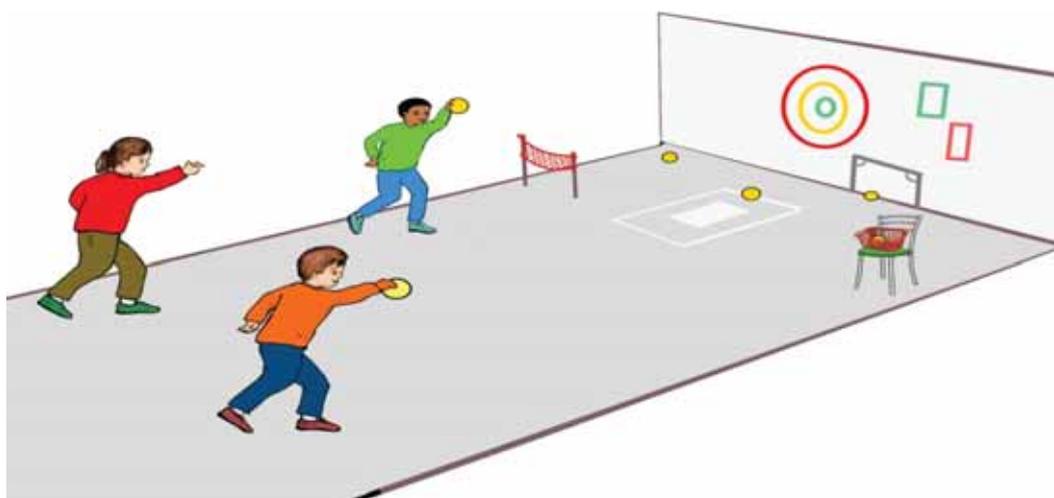
3. Variables d'évolution du jeu:

- Varier la hauteur des obstacles.
- Varier la position de la cible.

4. Matériel :

Ballons, plots, cordes, poteaux, cerceaux, filets, bancs, paniers, tapis, craie, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Les tours du château

1. **But du jeu:** Viser les tours du château adverse

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice aménage un espace de jeu sous forme d'un carré (les limites du château) et y met au centre 2 lots de 4 plots de deux couleurs différentes (les tours). Ensuite, elle répartit les enfants en deux groupes. Chaque groupe est muni d'un ballon mou de la même couleur de plot qui lui est propre. Les groupes sont organisés au tour des châteaux. Au signal de l'éducatrice :

- un enfant de chaque groupe cible les tours adverses pour les démolir ;
- les enfants continuent successivement les tirs avec les ballons sur les tours ;
- le groupe qui détruit en premier tous les tours du groupe adverse est considéré gagnant et on l'applaudit.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Varier la distance entre les limites du château et les plots.
- Augmenter le nombre de ballons.

4. **Matériel :**

Ballons mous, plots, cordes, poteaux, cerceaux, paniers, tapis, gypse en poudre.

5. **Support illustratif:**





Voisin, Soleil, pluie

1. **But du jeu** : Épargner à son voisin du soleil et de la pluie.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice répartit les enfants en binômes, muni chacun d'un cerceau à la main.

A son signal :

- les binômes sautillent ou dansent en suivant le rythme avec les cerceaux à la main ;
- quand l'éducatrice prononce le mot Soleil, Soleil... d'une façon rythmée ou en suivant une musique, chaque enfant prend le cerceau et le met au-dessus de la tête de son binôme (voisin) pour le cacher du soleil ;
- à l'arrêt de la musique les enfants font tomber les cerceaux par terre et sautent dedans (pieds joints, sur le pied droit, sur le pied gauche);
- quand l'éducatrice prononce le mot Pluie, Pluie... d'une façon rythmée ou en suivant une musique, chaque enfant prend le cerceau et le met au-dessus de la tête de son binôme pour le protéger de la pluie ;
- après deux danses, l'éducatrice change les binômes.

Le jeu peut être accompagné par une musique choisie par l'éducatrice.

3. Variables d'évolution du jeu :

Danser en binômes, sauter et puis danser en cercle.

4. **Matériel** : Cerceaux, objets de protection, plots, sifflet, gilets ou dossards.

5. Support illustratif :





Les lapins et les carottes

1. **But du jeu** : Obtenir une carotte.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

L'éducatrice matérialise deux cercles concentriques espacés de 2 mètres, puis elle répartit les enfants en deux groupes: un groupe de "lapins" accroupis sur la périphérie du cercle externe et un groupe de "terriers" debout jambes écartées sur la périphérie du cercle interne. Elle met au milieu du cercle des objets (carottes) au nombre inférieur à celui des enfants. Au signal de l'éducatrice :

- chaque enfant lapin court, rampe entre les jambes d'un enfant terrier, et prend une carotte ;
- l'enfant qui n'obtient pas une carotte s'assoit à sa place ;
- après chaque tour de jeu l'éducatrice enlève une carotte ;
- les enfants échangent leurs rôles après trois tours.

3. **Variables d'évolution du jeu** :

- Varier le nombre de carottes.
- Le lapin qui n'obtient pas de carottes devient terrier.

4. **Matériel** : Cerceaux, objets (carottes...), plots, sifflet, gilets ou dossards, cordes.

5. **Support illustratif** :





Les cercles mouvants

1. But du jeu : Récupérer rapidement le ballon et former un cercle

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice répartit les enfants en deux groupes. Chaque enfant de chaque groupe possède un ballon et un dossard de même couleur, et qui diffère de ceux de l'autre groupe. Les enfants se déplacent de façon aléatoire sur la surface de jeu. Au signal :

- l'éducatrice lance les ballons dans la surface de jeu ;
- les groupes se précipitent pour récupérer le ballon de la couleur qui lui a été attribuée, forment un cercle et y déposent le ballon au centre ;
- le groupe qui forme les cercles en premier est gagnant et il est applaudi par les autres.

3. Variables d'évolution du jeu :

- Augmenter le nombre de ballons.
- Former le cercle et prendre une posture donnée (planche faciale, lever une jambe...).

4. Matériel: Ballons de couleur différente, gilets ou dossards, cerceaux, cordes.

5. Support illustratif :





Faire rouler le melon

1. **But du jeu** : Faire rouler le melon droit vers le panier.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

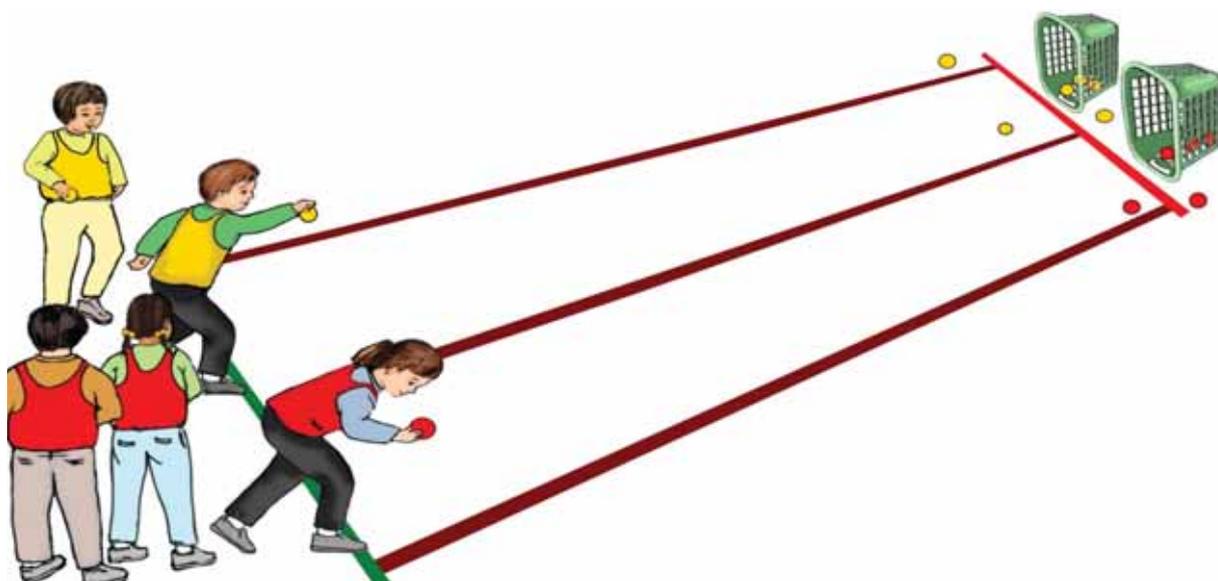
L'éducatrice trace des couloirs étroits sur la surface de jeu avec une ligne de départ derrière laquelle se mettent les enfants qui sont répartis en groupes au nombre des couloirs. Chaque enfant a un petit ballon en guise de melon. Au bout de chaque couloir, à 3 mètres de la ligne de départ, l'éducatrice met une caisse (le panier) de carton dont l'ouverture est tournée vers cette ligne. Au signal :

- le 1^{er} enfant de chaque groupe fait rouler son melon entre les 2 lignes du couloir de manière à le faire entrer dans la caisse ;
- les enfants se succèdent pour remplir la caisse de leur groupe.

3. **Variables d'évolution du jeu** : Faire rouler le ballon sur une ligne droite.

4. **Matériel** : Ballons, paniers, gilets ou dossards, gypse en poudre, cordes, plots...

5. **Support illustratif** :





Le plat volant

1. **But du jeu** : Faire voler son plat le plus haut possible.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice trace des petits cercles dans la surface de jeu, puis répartit les enfants, qui sont munis chacun d'un plat en papier cartonné, en petits groupes au nombre de cercles. Chaque groupe a une couleur de plat qui diffère de celle des autres groupes. Au signal de l'éducatrice :

- un enfant de chaque groupe se met dans un cercle et lance son plat le plus haut possible en l'air en même temps que les autres ;
- le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants aient lancé leur plat ;
- le groupe dont le nombre de lancers le plus haut est supérieur aux autres gagne et il est applaudi par les autres.

3. **Variables d'évolution du jeu** : Lancer et attraper le plat.

4. Matériel :

Plats en papier cartonné ou tous objets assimilables, gilets ou dossards, cordes, plots...

5. Support illustratif :





La roue

1. **But du jeu:** Faire rouler la roue.

2. Organisation et tâches à réaliser :

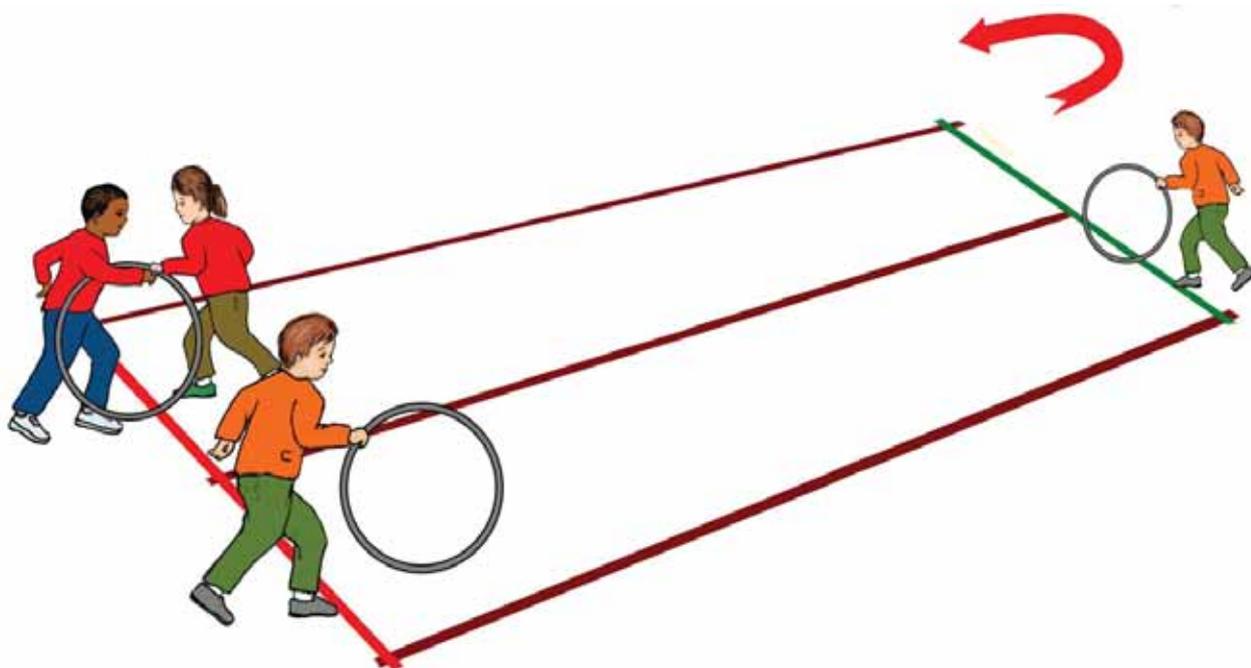
L'éducatrice trace plusieurs couloirs avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Elle répartit ensuite les enfants en petits groupes au nombre des couloirs. Ces groupes se mettent sur la ligne de départ devant son couloir. Le premier enfant de chaque groupe est muni d'une roue (cerceau). Au signal de l'éducatrice :

- le 1^{er} enfant de chaque groupe effectue un aller-retour en faisant rouler la roue avec la main puis la remet à son camarade de groupe qui attend sur la ligne de départ pour effectuer la même tâche ;
- le groupe qui termine le premier est gagnant et il est applaudi.
- Consigne : l'enfant reste dans son couloir.

3. **Variables d'évolution du jeu :** Faire rouler la roue avec un bâton.

4. **Matériel :** Cerceaux, gilets ou dossards, cordes, plots, bâton, gypse en poudre.

5. **Support illustratif :**





Le cercle dansant

1. But du jeu: Danser avec l'autre en suivant le rythme.

2. Organisation et tâches à réaliser :

L'éducatrice forme un cercle de filles et de garçons alternés qui se tiennent les mains. Chaque garçon (le cavalier) porte autour de son bras un foulard de la même couleur que celui de la fille (la cavalière) qui est à sa droite. Au signal :

- tous les enfants avancent en faisant le départ par le pied droit et marchent sur 4 temps (l'éducatrice compte à voix haute « 1, 2, 3, 4 » en tapant les mains) vers le centre du cercle, puis reculent sur 4 temps ;
- les enfants répètent le jeu 2 fois ;
- les enfants se lâchent les mains, les filles avancent sur 4 temps et reculent sur 4 temps pendant que les cavaliers frappent dans les mains ;
- les cavaliers avancent sur 4 temps et reculent sur 4 temps et tournent sur leur droite et rejoignent leurs cavalières ;
- les binômes se tiennent les mains et font des tours sur 8 temps dans le sens de l'aiguille de la montre, puis sur 8 temps dans le sens contraire ;
- recommencer la danse accompagnée d'une musique (répéter 3 fois).

3. Variables d'évolution du jeu : Les enfants proposent d'autres mouvements.

4. Matériel : Foulards, cerceaux, gilets ou dossards, cordes, plots, gypse en poudre.

5. Support illustratif :





Les écureuils en terrier

1. **But du jeu:** Trouver un terrier.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice répartit les enfants en 4 groupes (A, B, C, D) sous forme d'un ensemble de binômes. Les enfants des groupes A et B se mettent face à face en se tenant les mains (le terrier) tandis que les enfants du groupe C sont dans les terriers (les écureuils) et les enfants du groupe D se promènent dans l'espace du jeu (les écureuils sans terrier).

Au 1^{er} signal : les écureuils sortent de leur terrier et vont se promener avec les autres. Au 2^{ème} signal : les écureuils doivent retrouver un terrier ;

- les écureuils qui n'avaient pas de terrier au départ peuvent en trouver un ;
- On applaudit les écureuils qui ont pu trouver un terrier.
- les enfants échangent les rôles après deux tours.

3. **Variables d'évolution du jeu :** Varier le nombre d'écureuils sans terrier;
4. **Matériel :** Gilets ou dossards, cerceaux, cordes, plots, gypse en poudre.
5. **Support illustratif :**





Mon ombre me suit

1. **But du jeu :** Fuir l'ombre et regagner un refuge.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice matérialise des cercles (refuges) sur l'espace de jeu. Puis, elle organise les enfants en binômes et les met devant un refuge, l'un derrière l'autre. L'enfant de derrière de chaque binôme joue le rôle de l'ombre.

Au 1^{er} signal :

- les enfants commencent à : marcher, courir, sauter, se mettre debout... etc. ;
- les enfants ombres les suivent et les imitent ;
- Au 2^{ème} signal :
- les enfants s'enfuient et rejoignent un refuge, les enfants ombres essayent de les attraper.
- les enfants échangent leurs rôles après 2 tours de jeu.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Varier le nombre de refuges.
- Varier la distance entre les refuges.
- Mettre des obstacles non dangereux sur l'espace de jeu.

4. **Matériel :** Cerceaux, gilets ou dossards, cordes, plots.

5. **Support illustratif :**





Entre les montagnes

1. **But du jeu :** Faire rouler la balle sans faire tomber les boîtes.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

Sur la surface de jeu, entre une ligne de départ et une ligne d'arrivée, l'éducatrice place des boîtes de carton de différentes tailles en laissant des passages entre elles comme des cols de montagnes. Puis, elle répartit les enfants, chacun muni d'une petite balle, en petits groupes. Au signal :

- les enfants passent successivement pour faire rouler la balle avec la main ou le pied entre les montagnes (cartons) sans les bousculer ou les faire tomber.
- le groupe qui réussit à faire passer sa balle sans toucher, ou sans faire tomber, aucune boîte est gagnant et est applaudi par les autres.

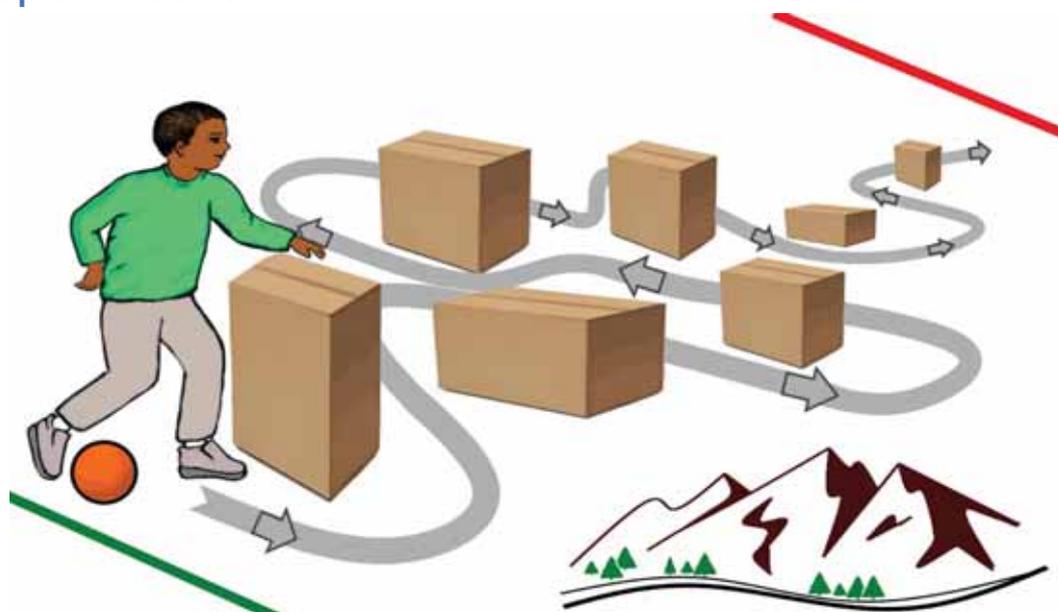
3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Diminuer l'espace entre les boîtes.
- Utiliser des balles plus grandes.
- Utiliser un bâton pour faire rouler la balle.

4. **Matériel :**

Boîtes de carton de différentes tailles, balles, cerceaux, gilets ou dossards, cordes, plots.

5. **Support illustratif :**





Je contrôle mon corps

1. **But du jeu :** Garder son équilibre.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice répartit les enfants en deux groupes formant un cercle chacun. A son signal :

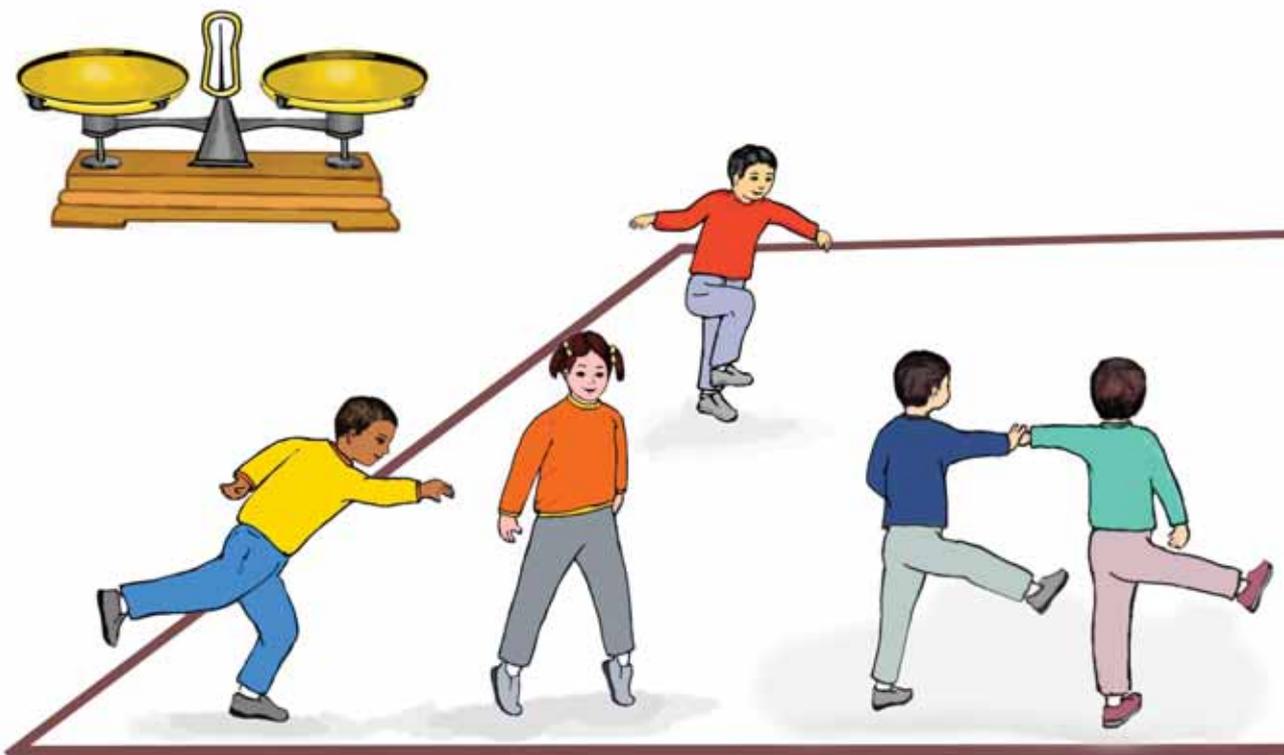
- les enfants gardent l'équilibre soit, sur les pointes des pieds, soit sur une seule jambe pendant que l'autre jambe est fléchie ou tendue à droite/ à gauche, en avant ou en arrière ;
- l'enfant qui perd l'équilibre s'assoit et attend la consigne suivante.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

- Le jeu peut se faire en binôme, en se tenant les mains.
- Chaque enfant s'appuie avec sa main sur un mur pour maintenir l'équilibre.

4. **Matériel :** Plots, cerceaux, gilets ou dossards, cordes.

5. **Support illustratif :**





Habiller le plot

1. **But du jeu :** Faire tomber les cerceaux autour du plot.

2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice dépose plusieurs plots espacés entre eux et organisés sur une même ligne au milieu de la surface de jeu. A un mètre de ces plots, l'éducatrice trace une ligne parallèle derrière laquelle les enfants, muni chacun d'un cerceau, forment des groupes alignés chacun face à son propre plot. Au signal :

- le 1^{er} enfant de chaque groupe lance un cerceau en essayant de le faire tomber autour du plot, il passe derrière la file et le second en fait de même ;
- les enfants passent successivement ;
- le groupe qui fait tomber le maximum de cerceaux autour du plot gagne et il est applaudi par les autres.

3. **Variables d'évolution du jeu :**

Varié la distance entre les plots et la ligne de lancer.

4. **Matériel :**

Cerceaux, plots, gilets ou dossards, cordes.

5. **Support illustratif :**





Une maison à louer

1. **But du jeu** : Trouver une maison à louer.

2. **Organisation et tâches à réaliser** :

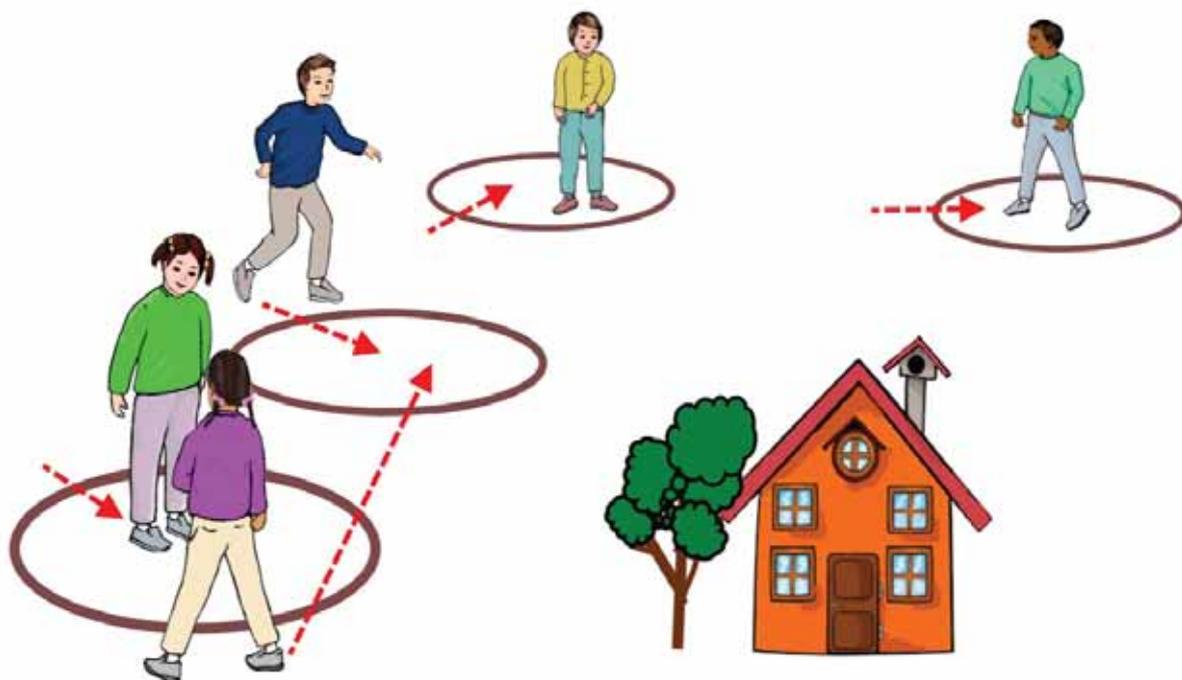
Sur la surface de jeu, l'éducatrice pose ou trace un cerceau (la maison) pour chaque enfant qui se met dedans sauf un enfant. Celui-ci est désigné à jouer le rôle de (demandeur), qui n'a pas de maison et qui cherche à louer. Au signal :

- le demandeur choisit un de ses camarades et lui pose la question : "As-tu une maison à louer?". Aussitôt les autres enfants changent de maison en courant et le demandeur essaie d'en trouver une ;
- celui qui ne trouve plus de maison devient demandeur et ainsi de suite.

3. **Variables d'évolution du jeu** : Mettre 2 demandeurs en même temps.

4. **Matériel** : Cerceaux, plots, gilets ou dossards, cordes.

5. **Support illustratif** :





Le guide

1. **But du jeu :** Guider un partenaire vers le ballon.
2. **Organisation et tâches à réaliser :**

L'éducatrice aménage plusieurs couloirs comprenant des lignes de différentes formes (rectilignes, en zigzag...) limités par une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur laquelle elle dépose un ballon au bout de chaque couloir. L'éducatrice répartit les enfants en petits groupes alignés chacun sur la ligne de départ de chaque couloir. Au signal :

- le 1^{er} enfant de chaque groupe ferme les yeux et fait 2 tours sur lui-même ;
- le second enfant le guide, sans le toucher, vers le ballon.
- les enfants se succèdent pour jouer et à chaque fois c'est l'enfant suivant qui fait le guide, jusqu'au dernier qui sera guidé par le 1^{er} enfant.
- le groupe qui arrive à se former en premier sur la ligne d'arrivée est gagnant et il est applaudi par les autres.

3. **Variables d'évolution du jeu :** Mettre des obstacles le long du chemin.

4. **Matériel:** Ballons, gilets ou dossards, cerceaux, plots, cordes, gypse en poudre.

5. **Support illustratif :**



SOMMAIR

Le message.....	13
La baguette magique.....	14
Les sapeurs-pompiers.....	15
Le défilé.....	16
L'aigle.....	17
S'asseoir ensemble.....	18
Parcours d'obstacles.....	19
Le loup et les lapins	20
Relais pour remplir son panier.....	21
Le Facteur	22
Le ballon Imprévisible.....	23
Ballon au ciel.....	24
La chasse aux lapins.....	25
Le crieur.....	26
Saut à la corde.....	27
Toucher-geler.....	28
Jeu la marelle	29
Pousser- Rouler.....	30
Le défit.....	31
Jeu de saut.....	32

Les flaques d'eau.....	33
Danse-Arrêt.....	34
Je tire et je garde.....	35
Rubans en mouvement.....	36
La balle qui roule.....	37
L'équilibre.....	38
Dans la forêt.....	39
Jeu de ballons.....	40
Jeu de cerceaux.....	41
La Navette.....	42
Le filet du pêcheur.....	43
Remplir le panier.....	44
Ali a dit.....	45
Le lapin en cage.....	46
Mouvements et empreintes.....	47
Rythme et mouvement.....	48
Jeu de statue.....	49
Le chat, les poules et les poussins.....	50
Le ménage de la maison.....	51
Le faucon chasseur.....	52
L'horloge.....	53

Les feux de circulation.....	54
L'autobus.....	55
Jeux 1, 2,3, SOLEIL.....	56
Le train/ la caravane	57
Zigzag.....	58
Le livreur.....	59
La pétanque.....	60
La chasse aux trésors	61
L'aimant.....	62
La récolte des légumes	63
Procession des cierges.....	64
Un renard dans la basse-cour.....	65
Suivre le rythme.....	66
La danse des canards.....	67
Le spaghetti.....	68
Le pêcheur des poissons.....	69
Le Robot et les enfants.....	70
Le bowling.....	71
Se débarrasser des balles.....	72
Le Hula Hoop.....	73
Jeu d'adresse.....	74

Parcours de lancer.....	75
Les tours du château.....	76
Voisin, Soleil, pluie.....	77
Les lapins et les carottes.....	78
Les cercles mouvants.....	79
Faire rouler le melon.....	80
Le plat volant.....	81
La roue.....	82
Le cercle dansant.....	83
Les écureuils en terrier.....	84
Mon ombre me suit.....	85
Entre les montagnes.....	86
Je contrôle mon corps.....	87
Habiller le plot.....	88
Une maison à louer.....	89
Le guide.....	90