

## Exemples de situations



*Echauffement*

**Les écureuils en cage**

**La maison colorée**

**Je joue avec le ballon**

**La promenade**



*Parcours de motricité*

**Parcours 1**

**Parcours 2**

**Parcours 3**

**Parcours 4**



*Jeu*

**La rivière aux crocodiles**

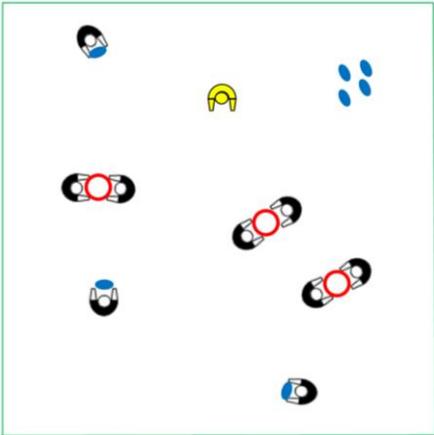
**Le nid du dragon**

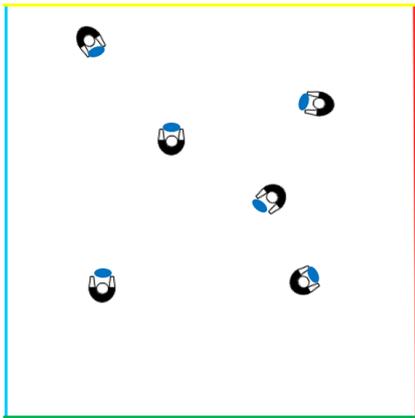
**Les lutins et la mine de diamants**

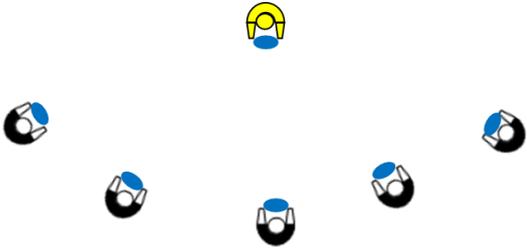
**Les tentacules du poulpe**

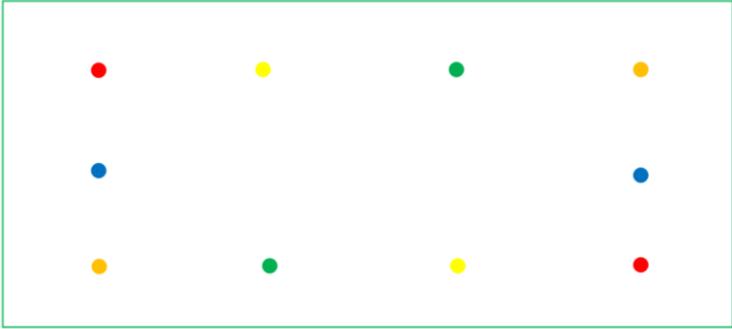
**Le bérébgy**

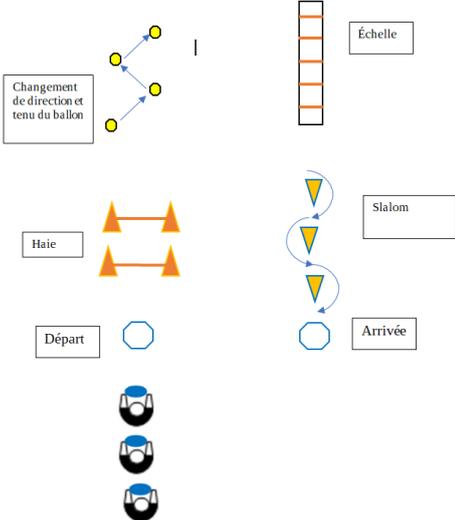
**Les balles brûlantes**

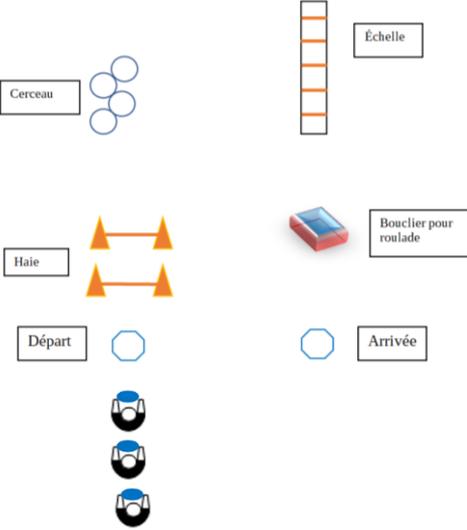
 <b>Echauffement</b> <b>(10 min)</b>	<b>Les écureuils en cage</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<p><b>Objectifs :</b> se mettre en éveil, se déplacer, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, respecter les règles du jeu, reconnaître un espace de jeu limité</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposer plusieurs cerceaux (cages des écureuils) espacés les uns des autres</li> <li>• Regrouper quelques ballons dans un autre cerceau (cf. Variables)</li> <li>• Au départ, les enfants (les écureuils) sont par deux et se font face se font face en se donnant les mains au-dessus du cerceau</li> <li>• Au départ, certains enfants n'ont pas de cage (changer régulièrement les binômes sur les cages)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Cerceaux</li> </ul>
		
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Au signal « écureuil » donné par l'éducateur, les écureuils sortent de leur cage en se lâchant les mains et vont se promener</li> <li>✓ Au deuxième signal « rentrez », les écureuils doivent retrouver un cerceau et former une cage avec un autre écureuil le plus vite possible</li> <li>✓ Le but du jeu est de reformer une cage avec un autre écureuil</li> </ul>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Varier le nombre d'écureuil sans cage</li> <li>+ Ne pas revenir deux fois dans la même cage</li> <li>+ Varier les modes de déplacement (ramper, à quatre pattes...)</li> <li>+ Demander aux écureuils d'aller chercher une noisette (ballon) avant de rejoindre une cage</li> <li>- Ne pas laisser d'écureuil sans cage</li> </ul>	

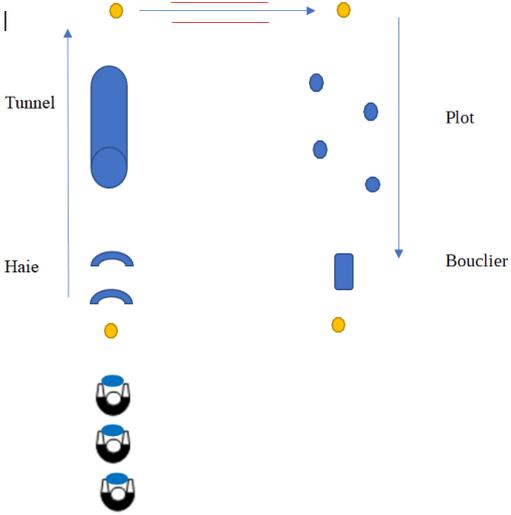
 <b>Echauffement</b> <i>(10 min)</i>	<b>La maison colorée</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<b>Objectifs :</b> se mettre en éveil, se déplacer, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, reconnaître des couleurs, respecter les règles du jeu, reconnaître un espace de jeu limité	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Plots de 4 couleurs différentes</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matérialiser un espace (la maison) d'environ 10m x 10m (à ajuster en fonction du nombre d'enfants) avec des plots de 4 couleurs différentes (un couleur par ligne)</li> <li>• Chaque enfant a un ballon</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les enfants se déplacent dans la maison sans se toucher</li> <li>✓ L'éducateur annoncent des changements de déplacement (à cloche pied, à pieds joints, en canard...)</li> <li>✓ Lorsque l'éducateur annonce une couleur, les enfants doivent sortir de la maison pour déposer (aplatir) le ballon derrière la ligne correspondant à la couleur annoncée</li> </ul>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Faire revenir les enfants dans la maison par un côté particulier (annoncer une couleur)</li> <li>+ Disposer 3 cerceaux derrière chaque côté de la maison dans lesquels les enfants doivent déposer le ballon (choisir des cerceaux de la même couleur que la ligne ou d'une autre couleur)</li> <li>- Annoncer 2 couleurs en même temps (les enfants choisissent la couleur par laquelle ils souhaitent sortir de la maison)</li> </ul>	

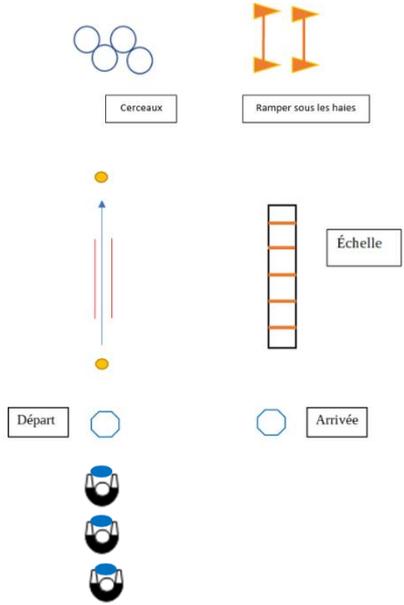
 <p><b>Echauffement</b> (10 min)</p>	<p align="center"><b>Je joue avec le ballon</b></p> <p><b>Objectifs</b> : se mettre en éveil, manipuler le ballon, s'équilibrer</p>	<p align="center"><b>Matériel</b></p> <p>○ Ballons</p>
<p align="center"><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont installés en arc de autour de l'éducateur</li> <li>• Chaque enfant a un ballon</li> </ul> <div data-bbox="539 640 1321 992" style="border: 1px solid green; padding: 10px; text-align: center;">  </div>	
<p align="center"><b>Consignes</b></p>	<p>Les enfants manipulent le ballon selon les consignes données par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ passer le ballon d'une main à une autre</li> <li>✓ faire tourner le ballon dans sa main</li> <li>✓ faire tourner le ballon autour de la taille</li> <li>✓ écarter les jambes et faire rouler le ballon entre ses jambes</li> <li>✓ s'allonger sur le ballon et essayer de rouler d'avant en arrière</li> <li>✓ s'asseoir et faire tourner la ballon autour de soi</li> <li>✓ ...</li> </ul>	
<p align="center"><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>± Varier les positions des enfants (debout, assis, à genoux, allongé...)</li> <li>± Utiliser des ballons de différentes tailles</li> </ul>	

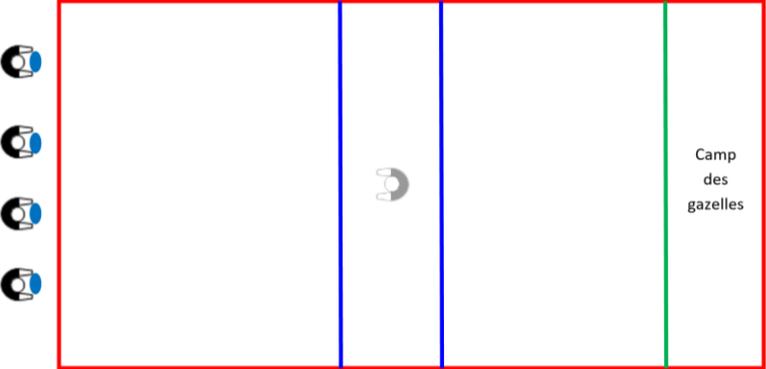
 <p><b>Echauffement</b> (10 min)</p>	<p align="center"><b>La promenade</b></p> <p><b>Objectifs :</b> se mettre en éveil, se déplacer, s'équilibrer</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Plots de couleurs différentes</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des plots de différentes couleurs sont installés pour former un parcours</li> <li>• Sous chaque plot, il y a une carte (image ou texte) avec un exercice</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid green; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;">  </div>	
<p><b>Consignes</b></p>	<p>Les enfants sont en groupe et passent, ensemble, d'un plot à l'autre en réalisant l'exercice mentionné sur la carte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Faire des cercles avec les poignets</li> <li>✓ Faire des cercles avec les bras</li> <li>✓ Faire des cercles avec la tête</li> <li>✓ Monter les genoux comme les soldats anglais</li> <li>✓ Sauter comme une grenouille</li> <li>✓ Se mettre en boule comme un hérisson</li> <li>✓ Faire une roulade</li> <li>✓ Se mettre sur le ventre</li> <li>✓ Se mettre sur le dos</li> <li>✓ Sauter à pieds joints</li> <li>✓ ...</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<p>± Varier les positions des enfants (debout, assis, à genoux, allongé...)</p>	

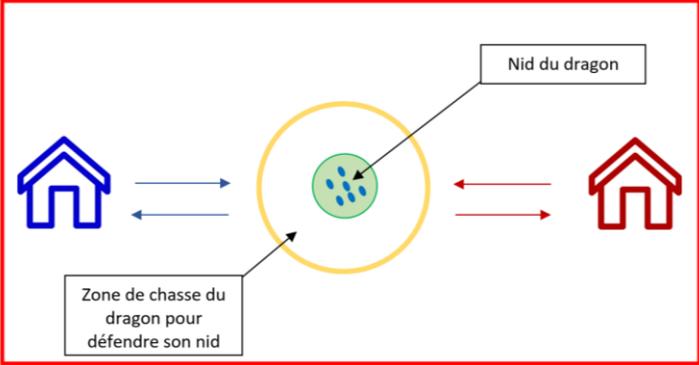
 <b>Parcours de motricité</b> <b>(15 min)</b>	<b>Parcours 1</b>	<b>Matériel</b>
	<p><b>Objectifs</b> : se mettre en éveil, courir, slalomer, sauter, varier ses déplacements</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ 2 cerceaux octogonaux</li> <li>○ 2 petites haies</li> <li>○ 4 jalons</li> <li>○ 1 échelle</li> <li>○ 3 grands plots</li> </ul>
<b>Organisation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place 1 ou plusieurs parcours (en fonction du nombre d'enfants et d'éducateurs)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<b>Consignes</b>	<p>✓ Chaque enfant, ballon en main, réalise le parcours en partant du cerceau de départ en en terminant dans le cerceau d'arrivée</p>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>± Varier la hauteur des haies</li> <li>± Varier les déplacements dans l'échelle (1 pied dans chaque case, à pieds joints, à cloche pied...)</li> <li>± Varier la tenue du ballon (2 mains, 1 main, le ramasser au départ, le poser à l'arrivée...)</li> </ul>	

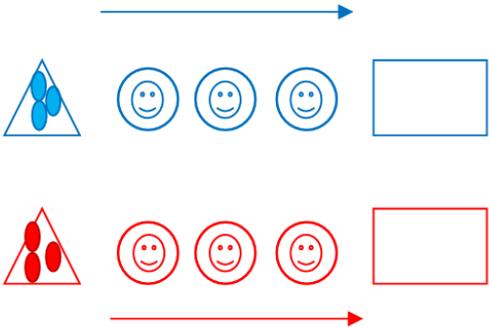
 <b>Parcours de motricité</b> <b>(15 min)</b>	<b>Parcours 2</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<p><b>Objectifs :</b> se mettre en éveil, courir, sauter, varier ses déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place 1 ou plusieurs parcours (en fonction du nombre d'enfants et d'éducateurs)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ 2 cerceaux octogonaux</li> <li>○ 2 petites haies</li> <li>○ 4 cerceaux</li> <li>○ 1 échelle</li> <li>○ 1 bouclier</li> </ul>
<b>Consignes</b>	✓ Chaque enfant, ballon en main, réalise le parcours en partant du cerceau de départ en en terminant dans le cerceau d'arrivée	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>± Varier la hauteur des haies</li> <li>± Varier les déplacements dans le cerceau et l'échelle (1 pied dans chaque case, à pieds joints, à cloche pied...)</li> <li>± Varier la tenue du ballon (2 mains, 1 main, le ramasser au départ, le poser à l'arrivée...)</li> </ul>	

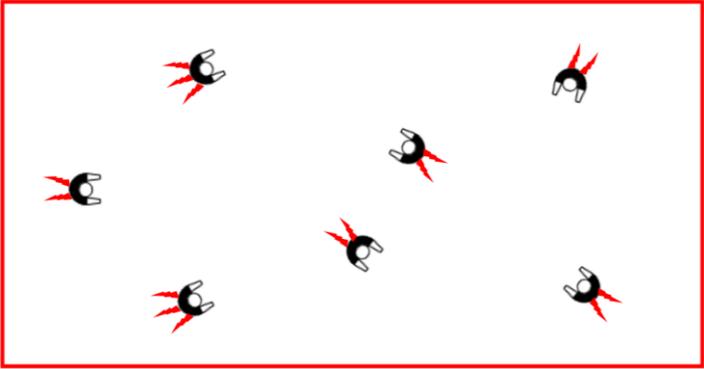
 <b>Parcours de motricité</b> <b>(15 min)</b>	<b>Parcours 3</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<p><b>Objectifs :</b> se mettre en éveil, courir, slalomer, sauter, ramper, varier ses déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place 1 ou plusieurs parcours (en fonction du nombre d'enfants et d'éducateurs)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Plots</li> <li>○ 2 petites haies</li> <li>○ 1 tunnel</li> <li>○ 1 bouclier</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Chaque enfant, ballon en main, réalise le parcours en partant du cerceau de départ en en terminant dans le cerceau d'arrivée</li> </ul>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Varier le franchissement des haies (saut pied joint, saut 1 pied)</li> <li>+ Toucher le plot côté droit avec la main droite et le ballon dans la main gauche (et inversement pour le plot côté gauche)</li> <li>+ Rouler sur le bouclier sans faire tomber le ballon</li> <li>± Varier la tenue du ballon (2 mains, 1 main, le ramasser au départ, le poser à l'arrivée...)</li> </ul>	

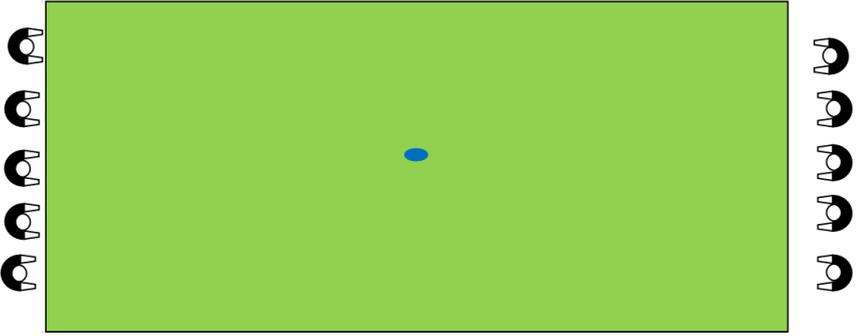
 <b>Parcours de motricité</b> <b>(15 min)</b>	<b>Parcours 4</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<p><b>Objectifs</b> : se mettre en éveil, courir, ramper, varier ses déplacements</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en place 1 ou plusieurs parcours (en fonction du nombre d'enfants et d'éducateurs)</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Plots</li> <li>○ 2 cerceaux octogonaux</li> <li>○ 4 cerceaux</li> <li>○ 2 haies</li> <li>○ 1 échelle</li> </ul>
<b>Consignes</b>	✓ Chaque enfant, ballon en main, réalise le parcours en partant du cerceau de départ en en terminant dans le cerceau d'arrivée	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>± Varier la hauteur des haies</li> <li>± Varier les déplacements dans le cerceau et l'échelle (1 pied dans chaque case, à pieds joints, à cloche pied...)</li> <li>± Varier la tenue du ballon (2 mains, 1 main, le ramasser au départ, le poser à l'arrivée...)</li> <li>- Faire poser le ballon pour ramper sous les haies</li> </ul>	

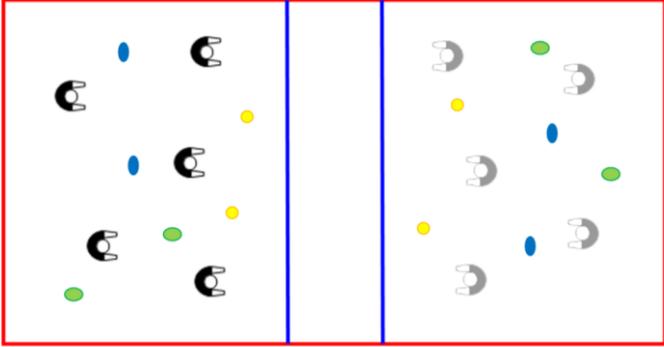
 <p><b>Jeu</b> <i>(15-20 min)</i></p>	<p align="center"><b>La rivière aux crocodiles</b></p> <p><b>Objectifs :</b> courir avec un ballon, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, reconnaître un espace de jeu limité, chercher les espaces libres, éviter et attraper les autres enfants, respecter les règles du jeu</p>	<p align="center"><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Plots de 3 couleurs différentes</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Délimiter un espace de pratique avec une rivière au milieu (plots bleus) et un camp (plots verts)</li> <li>• Nommer 1 crocodile (ou plusieurs en fonction du nombre d'enfants)</li> <li>• Les autres joueurs ont un ballon et sont des gazelles</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p><b>Consignes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Au signal de l'éducateur, les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile.</li> <li>✓ Si elles se font toucher, elles deviennent également un crocodile.</li> <li>✓ <b>Le but du jeu</b> pour les gazelles est de traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile ; pour le crocodile c'est d'attraper le maximum de gazelles lorsqu'elles traversent la rivière.</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Utiliser des TAG au lieu du toucher</li> <li>+ Le crocodile peut poursuivre les gazelles une fois qu'elles ont passé la rivière</li> <li>- Augmenter le nombre de crocodile</li> </ul>	

 <p><b>Jeu</b> <i>(15-20 min)</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Le nid du dragon</b></p> <p><b>Objectifs :</b> se déplacer vers des objets, courir avec le ballon, repérer différents espaces, ajuster ses déplacements en fonction de la cible, se déplacer en prenant une information, respecter les règles du jeu</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ 3 Cerceaux ou caisses</li> <li>○ Plots</li> <li>○ Chasubles</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matérialiser 2 camps (les maisons) et le nid du dragon avec des cerceaux ou des caisses</li> </ul> 	
<p><b>Consignes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A tour de rôle, chaque enfant doit aller chercher un œuf (ballon) dans le nid du dragon et le ramener dans sa maison (son camp)</li> <li>✓ L'enfant suivant peut partir lorsque le précédent a déposé l'œuf dans sa maison. Chaque enfant ne peut prendre qu'un seul œuf à la fois</li> <li>✓ <b>Le but du jeu</b> est de ramener le plus d'œufs de dragon dans son camp</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Rajouter un dragon qui protège son nid</li> <li>+ Mettre des obstacles pour accéder au nid (boucliers, boudins, haies...)</li> <li>+ Tous les enfants vont chercher les œufs en même temps</li> <li>+ Si un enfant fait tomber un œuf par terre, il est cassé, il doit aller en chercher un autre</li> <li>- Chaque équipe dispose de ses propres œufs (faire 2 nids par équipe)</li> <li>- Faire 3 ou 4 équipes</li> </ul>	

 <b>Jeu</b> <i>(15-20 min)</i>	<b>Les lutins et la mine de diamants</b>	<b>Matériel</b>
<b>Organisation</b>	<p><b>Objectifs :</b> manipuler le ballon, améliorer la transmission et la réception du ballon, respecter les règles du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ballons</li> <li>○ Cerceaux ou caisses</li> <li>○ Plots</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire 2 équipes (ou plus en fonction du nombre d'enfants)</li> <li>• Délimiter des mines de diamants par un cerceau (ou une caisse)</li> <li>• Matérialiser avec un cerceau (ou une caisse) le chariot dans lesquels les lutins stockeront les diamants</li> <li>• Les lutins (joueurs) sont côte à côte, chacun dans un cerceau</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<b>Consignes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le premier lutin va récupérer un diamant (ballon) dans sa mine de diamants et le fait passer au second qui fait passer au troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le dernier lutin dépose le diamant dans son chariot</li> <li>✓ Une fois le diamant déposé, le premier lutin peut récupérer un autre diamant et continuer ainsi jusqu'à ce que la mine soit vide</li> <li>✓ <b>Le but du jeu est</b> de remplir son chariot avec l'intégralité des diamants présents dans la mine</li> </ul>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Disposer une seule mine pour les deux équipes</li> <li>+ Augmenter la distance entre les lutins (les cerceaux)</li> <li>- Diminuer la distance entre les lutins (les cerceaux)</li> <li>- Possibilité de le faire avec une seule équipe</li> </ul>	

 <p><b>Jeu</b> <i>(15-20 min)</i></p>	<p align="center"><b>Les tentacules du poulpe</b></p> <p><b>Objectifs :</b> courir, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, reconnaître un espace de jeu limité, ajuster son approche vers un adversaire, respecter les règles du jeu</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Plots</li> <li>○ Ceinture de Tag (bande avec scratch)</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les enfants (les poulpes) ont une ceinture avec 2 Tag et sont éparpillés dans la maison (la grotte aux poulpes)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p><b>Consignes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les poulpes se déplacent à l'intérieur de la grotte aux poulpes</li> <li>✓ Au signal de l'éducateur, les poulpes doivent attraper les tentacules (les tags) des autres pendant 45 secondes et les ajouter à sa propre ceinture (un autre signal annonce la fin du temps)</li> <li>✓ <b>Le but du jeu</b> est d'avoir le plus tentacules (tags) sur sa ceinture</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Varier les signaux de l'éducateur (siffler, « top », taper dans ses mains...)</li> <li>+ L'éducateur jette un sort d'immobilité collective temporaire pendant lequel les poulpes doivent faire les statues, s'ils bougent l'une de leurs tentacules (tags) est donnée à un autre poulpe</li> <li>- Varier le nombre de tentacules au départ</li> </ul>	

 <p><b>Jeu</b> <b>(15-20 min)</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Le bérébgy</b></p> <p><b>Objectifs :</b> courir, ramasser un ballon, réagir à un signal, se déplacer en prenant une information, reconnaître un espace de jeu limité, ajuster son approche vers un adversaire, respecter les règles du jeu</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Un ballon</li> <li>○ Plots</li> <li>○ Ceinture de Tag (bande avec scratch)</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matérialiser un espace d'environ 10m x 10m (à ajuster en fonction du nombre d'enfants)</li> <li>• Chaque enfant a une ceinture avec 1 Tag</li> <li>• Attribuer un nombre à chaque enfant</li> <li>• Répartir les enfants en 2 équipes</li> <li>• L'éducateur fait rouler le ballon sur le terrain (éviter le milieu pour ne pas que les joueurs arrivent en même temps sur le ballon)</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p><b>Consignes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les deux équipes sont derrière la ligne de leur camp</li> <li>✓ Lorsque l'éducateur appelle un nombre, les enfants de chaque équipe concernée doivent venir récupérer le ballon et le ramener dans leur camp</li> <li>✓ L'enfant qui n'a pas récupéré le ballon doit attraper le Tag de l'enfant qui a le ballon avant que celui-ci ne le ramène dans son camp</li> <li>✓ <b>Le but du jeu</b> est de ramener le ballon dans son camp sans se faire attraper le Tag</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Varier les positions de départs des enfants (debout, assis, allongés...)</li> <li>+ L'éducateur appelle plusieurs nombres en même temps</li> <li>+ Utiliser des couleurs à la place des nombres</li> <li>+ L'éducateur annonce « salade » pour appeler tous les enfants</li> <li>+ Demander aux enfants d'aplatir le ballon dans leur camp</li> <li>- L'éducateur fait rouler le ballon en direction d'une équipe</li> </ul>	

 <p><b>Jeu</b> <b>(15-20 min)</b></p>	<p align="center"><b>Les balles brûlantes</b></p> <p><b>Objectifs :</b> réagir à un signal, ajuster ses déplacements, repérer les espaces libres, ramasser les ballons, lancer les ballons, se déplacer en prenant une information, respecter les règles du jeu, reconnaître un espace de jeu limité</p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Différentes formes de balles et ballons</li> <li>○ Plots</li> </ul>
<p><b>Organisation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Délimiter un espace de pratique avec deux camps séparés d'une zone</li> <li>• Répartir les enfants et les balles/ballons dans les 2 camps</li> </ul> 	
<p><b>Consignes</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Au signal de l'éducateur, les enfants doivent ramasser les balles brûlantes de leur camp et les lancer dans le camp adverse le plus vite possible pendant 1 minute</li> <li>✓ Si les balles sont envoyées en-dehors du camp adverse, elles sont remises dans le camp d'origine</li> <li>✓ <b>Le but du jeu</b> est d'avoir le moins de balles brûlantes dans son camp</li> </ul>	
<p><b>Variables</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Faire une passe à un partenaire avant le lancer la balle</li> <li>+ Transformer la zone entre les deux camps en hauteur de séparation (filet, boucliers...)</li> <li>- Augmenter le nombre de balles</li> <li>- Diminuer la largeur de la zone</li> <li>± Varier les lancers (1 main, 2 mains...)</li> <li>± Varier les modes de déplacement (accroupi, cloche-pied, pieds joints...)</li> </ul>	