

L'ÉVEIL DE L'ENFANT À LA FÉDÉRATION SPORTIVE ET CULTURELLE DE FRANCE

L'Éveil de l'enfant est un concept créé et développé par la Fédération Sportive et Culturelle de France (FSCF). Conçue pour les enfants de 6 mois à 6 ans, cette activité va de l'apprentissage de la marche à l'évolution des capacités motrices.

L'Éveil de l'enfant est une activité qui se base sur une démarche éducative ayant pour but le développement global des tout-petits. Avant 6 ans, l'enfant construit l'essentiel de son schéma moteur, façonne ses choix, ses goûts et ses envies. Il est donc important de l'aider à s'affirmer pour qu'il soit bien dans sa peau et autonome. Cette activité permet aux enfants de prendre conscience de leurs possibilités corporelles, artistiques, affectives, sociales et de s'exprimer avec beaucoup de plaisir.

Les séances reposent sur quatre principes clés :

- ▶ L'enfant a besoin d'un éveil global dans tous les domaines **sans visée technique**, ni spécialisation précoce.
- ▶ L'enfant a besoin d'activités diversifiées. Il faut lui proposer **la multi-activité** par des séances construites sur des thèmes variés et du matériel adapté.
- ▶ L'enfant a besoin d'être reconnu. La confrontation avec les autres doit se faire dans **les situations de jeu** aux règles bien adaptées et claires, et non dans des situations de compétition.
- ▶ L'enfant a besoin de **sécurité affective et physique** : il doit pouvoir s'engager dans l'action, par plaisir et en toute confiance.



A QUI S'ADRESSE CE CLASSEUR ?

PAGE 3

LA DÉMARCHE ÉDUCATIVE

PAGE 3

**LES CARACTÉRISTIQUES
DE L'ENFANT DE 2 À 6 ANS**

PAGE 4

LA SÉANCE

PAGE 5

COMMENT UTILISER LES FICHES ?

PAGE 6

ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES

ACTIVITÉS COLLECTIVES

ACTIVITÉS GYMNIQUES

ACTIVITÉS D'OPPOSITION

ACTIVITÉS D'EXPRESSION

ACTIVITÉS DE RAQUETTES

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

A QUI S'ADRESSE CE CLASSEUR ?

A tous ceux qui encadrent des enfants entre 2 et 6 ans dans des activités sportives, artistiques et culturelles.

Il essaie de montrer tout un panel de situations ludiques, issues d'activités variées, afin de répondre à la soif de mouvements de l'enfant en pleine construction, en plein développement.

Il n'a pas pour objectif de faire des "petits champions" ni de spécialiser l'enfant dès son plus jeune âge mais d'être un tremplin, un outil qui lui permettra plus tard de choisir une activité.

Ce fascicule accessible à tous, n'a bien sûr nulle prétention d'être exhaustif, il sera enrichi par vous même au travers de vos lectures et de vos futures formations.

**MOINS
DE 6 ANS
PLUS
D'IDÉES**

LA DÉMARCHÉ ÉDUCATIVE

Des caractéristiques de l'enfant, découle une démarche spécifique à ce public. Pour permettre l'action de l'enfant, le rôle de l'animateur est alors de :

- ▶ Préparer et organiser des situations ludiques
- ▶ Accueillir
- ▶ Rassurer, encourager, motiver
- ▶ Faire découvrir
- ▶ Observer, être à l'écoute
- ▶ Aménager, faire évoluer, modifier
- ▶ Valoriser la réussite

Il s'agit avant tout de permettre une démarche active de l'enfant : l'inciter à chercher, explorer, tâtonner pour qu'il trouve ses propres réponses. Il est d'ailleurs important que l'animateur les exploite.



LES CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT DE 2 À 6 ANS

Pour pouvoir proposer des activités qui vont satisfaire les besoins de l'enfant, il est indispensable de connaître ses caractéristiques sur le plan moteur mais aussi sur le plan affectif et cognitif.

SUR LE PLAN MOTEUR :

Construction de la motricité de base

Besoin de bouger

Possède de grandes possibilités de mouvement

Son corps, en cours de construction, n'est pas encore prêt à vivre des situations d'endurance, de résistance et d'efforts musculaires.

SUR LE PLAN AFFECTIF :

- ▶ Importance de la relation
- ▶ Besoin de réussite immédiate
- ▶ Besoin de repères et d'un climat de confiance (donner l'envie de...)
- ▶ Besoin de JOUER

Cet "affectif" conditionne l'action et l'évolution de l'enfant.

SUR LE PLAN COGNITIF :

- ▶ Attention limitée
- ▶ Besoin de temps (pour comprendre et agir)



LA SÉANCE

L'objectif général d'une séance est de solliciter et d'enrichir la motricité de l'enfant au sein d'un groupe, dans un environnement adapté, aménagé, attrayant.

Nous avons surtout souhaité apporter dans cet ouvrage les éléments nécessaires, les idées de base à la réalisation de séances correctement construites dans le respect des besoins fondamentaux de l'enfant... et vous amener ainsi à élargir votre champ d'action auprès de ce jeune public.



PLAN D'UNE SÉANCE :

- 1 Préparation de la séance : conception et installation des situations
- 2 Accueil des enfants : prise de contact et mise en confiance.
- 3 Mise en activité 5 à 10 mn : on profitera de ce temps, pour effectuer une situation collective sous forme de jeu, mime, danse, rythme...
- 4 Corps de la séance de 40 à 50 mn : parcours, ateliers, situations collectives
- 5 Retour au calme 5 à 10 mn : il symbolise l'arrêt de l'activité au travers d'une situation de détente, de calme. On profitera de ce temps pour faire s'exprimer les enfants, leur raconter une histoire...

CONSEILS :

- 1 Prévoir un encadrement suffisant : N'hésitez pas à mobiliser les parents, les grands parents pour vous aider.
- 2 Éviter l'attente : Chaque atelier peut être un point de départ pour chaque enfant.
- 3 Faire évoluer une situation : Prévoir du petit matériel à votre disposition.
- 4 Laisser évoluer l'enfant : Ne pas apporter une aide systématique, mais répondre à la demande de l'enfant lorsque c'est nécessaire.
- 5 Varier les types d'organisation : Parcours, ateliers, situations collectives.
- 6 Susciter l'intérêt de l'enfant : Être attentif aux signes de lassitude et d'ennui.

LA SÉCURITÉ :

La liberté d'évolution n'exclut en rien une sécurité maximale. On pourra mettre en place les situations les plus osées à condition que les impératifs de sécurité matérielle et d'encadrement soient respectés.

Un animateur mineur ne peut en aucun cas assurer seul le déroulement d'une séance.

COMMENT UTILISER LES FICHES ?

Les exercices sont regroupés par **activité**. La couleur de la fiche vous permet de repérer plus facilement le type d'activité que vous désirez pratiquer. **Les verbes d'action** indiquent quel mouvement ou attitude sera proposé. **Le numéro de situation** et **le but** vous informent sur l'action à réaliser.

FRAPPER
Situation n°1

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Coordonner la rencontre balle/raquette

Organisation :

- ▶ 4 ateliers (cf les ateliers A1, A2, A3, A4).
- ▶ 1 raquette par enfant.
- ▶ A1 : suspendre des ballons à différents endroits de la salle en ajustant la hauteur à la taille des enfants.
- ▶ A2, A3, A4 : une balle par enfant.

Consignes :

- ▶ A1 : frapper la balle avec la raquette.
- ▶ A2 : lancer la balle (à la main) au sol et après le rebond la frapper avec la raquette.
- ▶ A3 : faire rebondir la balle contre le sol avec la raquette (le plus de fois possible).
- ▶ A4 : faire rebondir la balle sur sa raquette (le plus de fois possible).

Conseils :

- ▶ Prévoir différents types de raquettes.
- ▶ Être vigilant sur le poids de la raquette ainsi que sur le diamètre du manche.

Évolutions :

- ▶ A2 : - Faire rebondir la balle dans une espace délimité (ex : un cerceau).
- ▶ - Monter l'enfant debout sur un coussin.
- ▶ A4 : Avec déplacement.

SÉCURITÉ :
Prévoir assez d'espace entre les enfants.

Matériels adaptés à l'exercice :

- KS220 - Paire de mini raquettes + balle
- KS019 - Ballons - 50 cm 12 paragraphes - le lot de 4
- KS026 - anneaux - 120 cm - le lot de 6
- KS244 - Piques - le lot de 12
- KS028 - Cerceaux plots - Ø60 cm - le lot de 12

© DIMA Sportive et Culturelle

DIMA **KID**

PAR DIMASPORT

Équipements de motricité et d'éveil

Pour tout renseignement contactez nous - Dimasport - info@dimasport.fr - Tél : 01 84 40 05 19 - Fax : 01 84 40 00 27

L'organisation :
vous explique comment installer l'exercice et vous énumère les différents éléments qui le constituent.

Les consignes :
l'encadré comprend toujours les règles du jeu à respecter.

Les conseils :
vous avez également accès à des conseils pour un meilleur déroulement de l'atelier.

Différentes évolutions :
vous permettent de varier l'exercice.

Une illustration de la situation :
pour une meilleure compréhension

Les règles de sécurité :
informent des consignes de sécurité

Parce que notre métier c'est également de vous conseiller, vous trouverez systématiquement le **matériel adéquat et adapté** aux situations.

COURIR

Situation n°1

Fiche
N°1

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : **Courir vite**



- Organisation :**
- ▶ 1 objet/équipe (anneaux caoutchouc + objets en mousse).
 - ▶ Matérialiser un point de départ et d'arrivée (plots, lattes, bandes de départ).



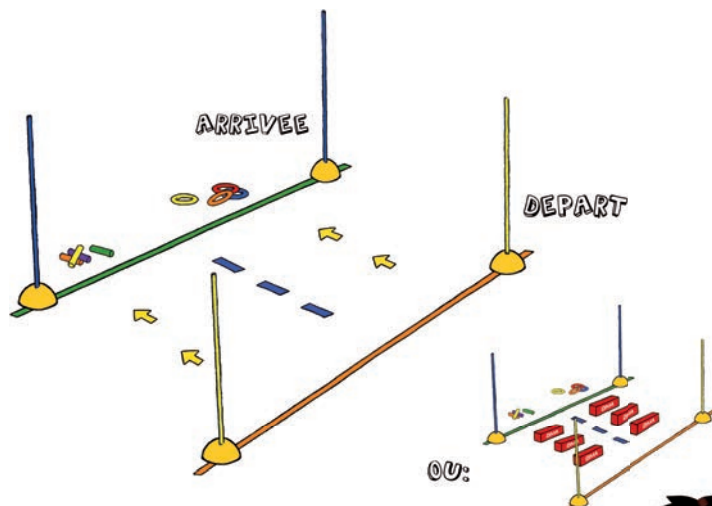
- Consignes :**
- ▶ Au signal, le premier de chaque équipe se met à courir le plus vite possible pour aller prendre l'objet et le lever au dessus de sa tête.



- Conseils :**
- ▶ 4 joueurs maxi. par équipe.
 - ▶ Distance de course : entre 10 et 20 m.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance.
 - ▶ Modifier les positions de départ (de dos, assis...).
 - ▶ Contrainte de temps (sablier, tambourin, chronomètre).
 - ▶ Mettre des obstacles.



SÉCURITÉ :

Situation à organiser sur un sol non glissant, surtout au point de départ.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
- 10195 - Socle rigide à lester - la paire
- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 10355 - Haies Dimakid hauteur 40 cm - lot de 6
- 10360 - Haies Dimakid (20 et 40 cm) - lot mixte de 6
- 10372 - Lattes de rythme - lot de 20
- 10373 - Bande vinyle 10 mètres

- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- K5035 - Jalon longueur 120 cm - lot de 8
- K5061 - Ligne de marquage au sol pvc 35x7.50 cm lot de 6 avec sac

COURIR

Situation n°2

Fiche
N°2

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : **Courir vite**



- Organisation :**
- ▶ 1 sac de rangement pour 2 enfants rempli de différents objets (anneaux, sacs de sable, balles ou palets caoutchouc).
 - ▶ 1 objet par enfant matérialisant la maison (cerceau, tapis...).



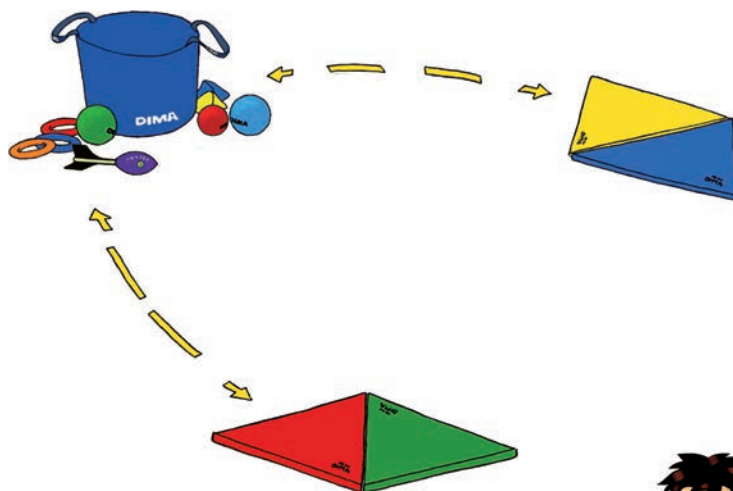
- Consignes :**
- ▶ Au signal, ramener le plus d'objets possible dans sa maison en n'en prenant qu'un à la fois.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir un minimum de 5 objets/enfant.
 - ▶ Distance caisse/maison : environ 10 m.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance entre la caisse et les maisons.
 - ▶ Varier le temps de jeu.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10480** - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 11724** - Javelot rocket - lot de 6
- 12904** - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
- 75110** - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- K5025** - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- K5090** - Lot de 20 lattes, 12 flèches, 4 angles et 12 lattes courbes de marquage au sol

- K5250** - Sac range tout
- KB911000** - Tapis ferme Dimakid triangle 100x100x3 cm lot de 6
- KBGSA133** - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Réagir vite et courir



- Organisation :**
- ▶ 2 groupes d'enfants :
 - 1 groupe de chats.
 - 1 groupe de souris.
 - ▶ Matérialiser 2 lignes de départ (1 pour chaque groupe) et 1 ligne d'arrivée.
 - ▶ 1 foulard par « souris » (foulard attaché dans le dos de la « souris »).
 - ▶ Chaque « chat » est positionné derrière une « souris ».



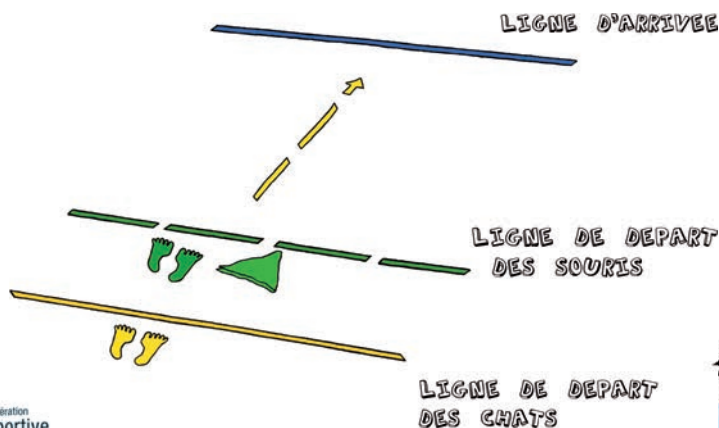
- Consignes :**
- ▶ Pour les souris : Au signal, courir vite jusqu'à la ligne d'arrivée sans se faire attraper par « son » chat.
 - ▶ Pour les chats : Courir vite pour attraper le foulard de « sa » souris avant la ligne d'arrivée.



- Conseils :**
- ▶ Un écart d'environ 1 mètre entre les 2 lignes de départ.



- Evolutions :**
- ▶ Modifier les positions de départ (de dos, assis...).
 - ▶ Varier la distance de course.
 - ▶ Varier l'écart entre les 2 lignes de départ.
 - ▶ Modifier le signal de départ (sonore, visuel...).
 - ▶ Le chat et la souris se donnent eux-mêmes le signal de départ (ex : après avoir échangé 3 tapes dans leurs mains).



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10374 - Bande vinyle 20 mètres
- 10500 - Claquoir de départ
- K5056 - Ceinture flag - le lot de 5
- K5090 - Lot de 20 lattes, 12 flèches, 4 angles et 12 lattes courbes de marquage au sol
- K5095 - Lot de 10 mains + 10 pieds de marquage au sol

- KBG15382 - Foulards de jonglage assortis (68x68 cm) lot de 6

COURIR

Situation n°4

Fiche
N°4

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : **Courir vite**



- Organisation :**
- ▶ 3 caisses (ou cerceaux) A, B, C par équipe.
 - ▶ 1 dizaine d'objets par équipe (anneaux, balles, objets en mousse, palets, animaux...), 4 enfants par équipes : 2 à la caisse A ; 2 à la caisse B.



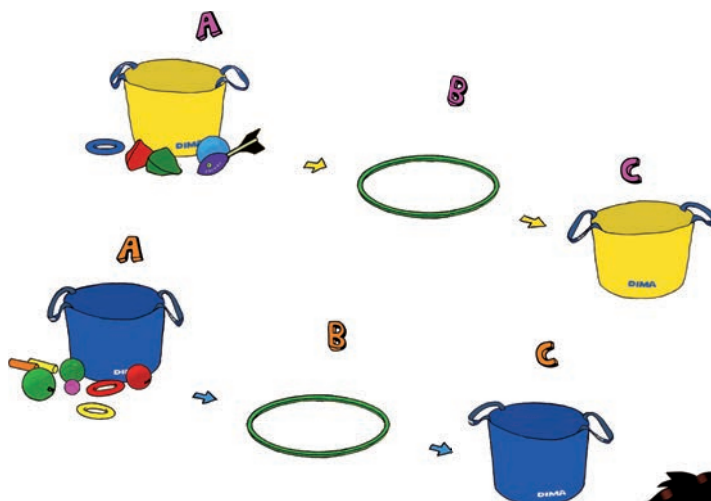
- Consignes :**
- ▶ Pour les enfants de la caisse A : Transporter 1 par 1 vos objets dans la caisse B.
 - ▶ Pour les enfants de la caisse B : Transporter 1 par 1 vos objets dans la caisse C.
 - ▶ La première équipe qui a tous les objets dans la caisse C a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Veiller à ce que chaque objet soit déposé dans la caisse et non lancé.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance entre chaque caisse.
 - ▶ Varier le nombre d'objet.



Matériels adaptés à l'exercice :

10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
11724 - Javelot rocket - lot de 6
12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
12905 - Poids caoutchouc soft spécial école 1.5 kg
12906 - Poids caoutchouc soft spécial école 2 kg
K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
K5250 - Sac range tout

JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40x40 cm)
lot de 4

KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Courir vite et transmettre



- Organisation :**
- ▶ cerceaux servant de points de relais.
 - ▶ 2 caisses : la caisse A au point de départ, la caisse B au point d'arrivée.
 - ▶ environ 5 objets dans la caisse A.
 - ▶ 4 à 6 enfants par équipes.
 - ▶ 1 enfant E au point de départ, les autres sont répartis à chaque points de relais (cerceau).



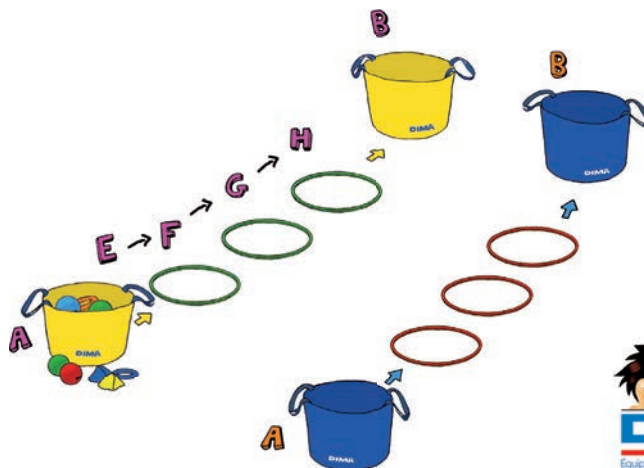
- Consignes :**
- ▶ Au signal , l'enfant E prend un objet dans la caisse A et court pour le transmettre à l'enfant F qui attend au 1^{er} point relais. L'enfant E s'arrête. L'enfant F poursuit l'action jusqu'au 2^{ème} point relais et s'arrête. Et ainsi de suite pour tous les enfants. Le dernier enfant dépose l'objet transmis dans la caisse B puis prend un nouvel objet dans la caisse A pour l'amener à son tour au 1^{er} point de relais...
 - ▶ La première équipe qui a transporté tous ces objets dans la caisse B a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Adapter la distance entre chaque point relais aux possibilités des enfants.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance entre chaque point relais.
 - ▶ Varier le nombre d'objets.
 - ▶ Contrainte de temps (sablier, tambourin, chronomètre).



Matériels adaptés à l'exercice :

10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
11724 - Javelot rocket - lot de 6
12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
12905 - Poids caoutchouc soft spécial école 1.5 kg
12906 - Poids caoutchouc soft spécial école 2 kg
K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
K5250 - Sac range tout

JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40x40 cm)
lot de 4
KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Sauter loin



- Organisation :**
- ▶ 2 ou 3 caissons alignés dans le sens de la longueur.
 - ▶ Zone de réception (tapis multicolores) en contrebas.



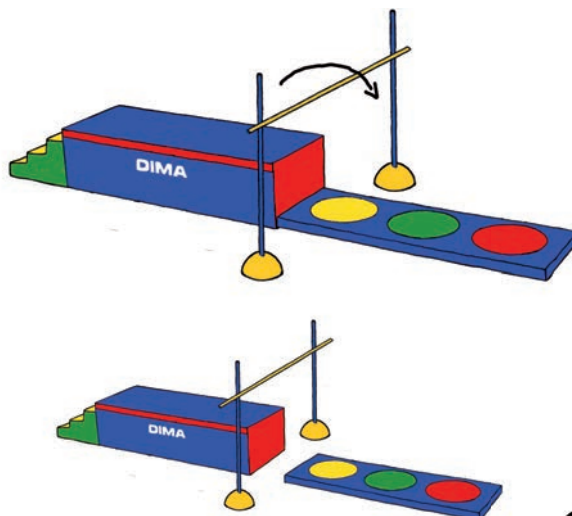
- Consignes :**
- ▶ Sauter du caisson pour aller le plus loin possible et regarder dans quelle couleur on arrive.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une zone de réception suffisamment longue.



- Evolutions :**
- ▶ Proposer une prise d'élan.
 - ▶ Installer une zone « interdite » (rivière...) entre les caissons et les tapis de réception.
 - ▶ Supprimer les caissons : partir du sol.
 - ▶ Appel d'un pied.



SÉCURITÉ :

Vérifier que les tapis de réception adhèrent bien au sol,
1 enfant à la fois sur les caissons.

Matériels adaptés à l'exercice :

10400 - Haie multi fonction avec socles à lester - lot de 5
22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100cm
K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
K2040 - Module mousse poutre carrée 120x30x30 cm
K2087 - Tunnel 75x60x60 cm - jaune et bleu
K2088 - Module mousse tunnel 150x60x60 cm
K2100 - Support poutre rondin carré 30x60x40 cm
K2113 - Module mousse tour 60x60x75 cm

K2114 - Tour 60x60x150 cm
K2140 - Module mousse escalier 3 marches 60x60x30 cm
K3356 - Matelas ludique 3 cercles - 200x120x10 cm
KB010306 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
200x100x4 cm multicolore
KB013604 - Tapis confort Dimakid s/mesure épaisseur 10 cm violet
KB015400 - Surface d'évolution repliable Dimakid sérigraphiée
250x100x4 cm multicolore

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Sauter loin



- Organisation :**
- ▶ Gros tapis rigides sur lesquels on trace ou aménage des lignes de repères.
 - ▶ Module mousse (environ 40 cm) + tapis de réception.
 - ▶ Matérialiser un point de départ (plots, cerceaux...) pour la course d'élan.



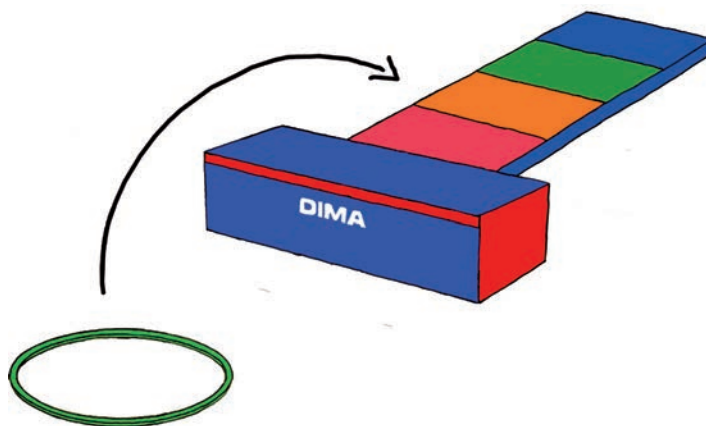
- Consignes :**
- ▶ Courir, sauter « l'obstacle » et arriver le plus loin possible...



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une zone de réception suffisamment longue.



- Evolutions :**
- ▶ Proposer deux distances différentes de course d'élan (4/5 m et 8/10 m) et comparer.
 - ▶ Installer un plan incliné devant l'obstacle.



SÉCURITÉ :

Courir et sauter 1 par 1.

Vérifier que les tapis de réception adhèrent bien au sol.

Matériels adaptés à l'exercice :

10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
10372 - Latte de rythme - lot de 20
23900 - Chemin de détente 250x100x3 cm
K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
K2173 - Plan incliné 90x60x30 cm
K3350 - Matelas ludique 4 couleurs - 200x120x10 cm
K3356 - Matelas ludique 3 cercles - 200x120x10 cm

K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
KB010606 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
50x150x4 cm multicolore

SAUTER

Situation n°3

Fiche
N°8

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Sauter haut



Organisation : ▶ Différents objets (ballons, foulards, clochettes...) accrochés à différentes hauteurs, à des cordes tendues dans la salle.



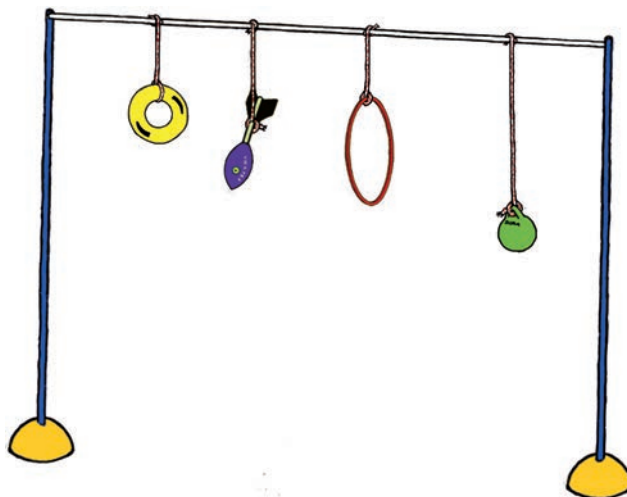
Consignes : ▶ Aller toucher des objets de plus en plus haut.



Conseils : ▶ Bien accrocher les objets pour qu'ils ne puissent pas se détacher.



Evolutions : ▶ Constituer des équipes et comptabiliser le nombre d'objets touchés.
▶ Installer un tremplin sous certains objets (par exemple : pour les plus hauts).



SÉCURITÉ :

Préciser aux enfants de n'être qu'un à la fois sous chaque objet.



Matériels adaptés à l'exercice :

24020 - Barre fixe primagym
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5165 - Accroche velcro pour suspendre - jeu de 3
JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40x40 cm)
lot de 4

SAUTER

Situation n°4

Fiche
N°9

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Sauter haut



- Organisation :**
- ▶ Élastiques tendus à différentes hauteurs entre deux poteaux sous lesquels des tapis de réception sont installés.
 - ▶ Gros tapis empilés (DimaGym).
 - ▶ Matérialiser différents points de départ (plots, cerceaux...).



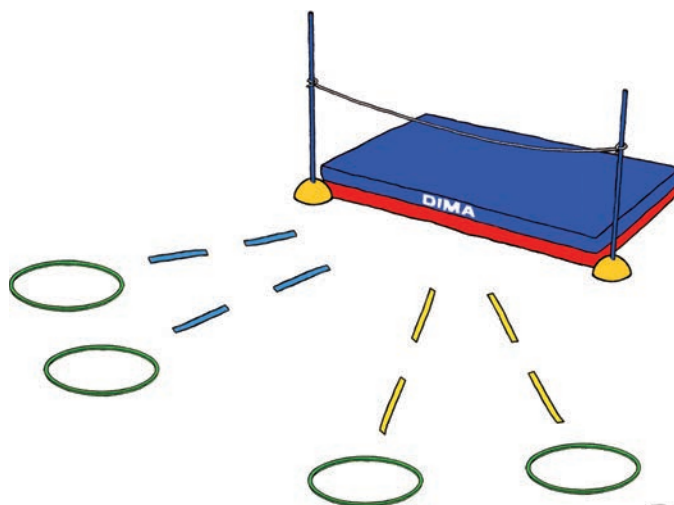
- Consignes :**
- ▶ Sauter par-dessus un élastique et renouveler avec les autres élastiques.



- Conseils :**
- ▶ Varier les hauteurs et les types d'obstacle.



- Evolutions :**
- ▶ Inciter les enfants à varier leur course d'élan (sur le côté, de biais, oblique...).
 - ▶ Mettre un mini obstacle ou un plan incliné devant l'élastique ou les tapis en mousse.



SÉCURITÉ :

Courir et sauter 1 par 1.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10560 - Bobine élastique de saut longueur 25 mètres
- 14320 - Poteaux hauteur multipositions - la paire
- 23020 - Matelas de réception dimagym 120x200x20 cm
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- K5061 - Ligne de marquage au sol pvc 35x7.50 cm lot de 6 avec sac
- K5090 - Lot de 20 lattes, 12 flèches, 4 angles et 12 lattes courbes de marquage au sol

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Sauter de différentes manières



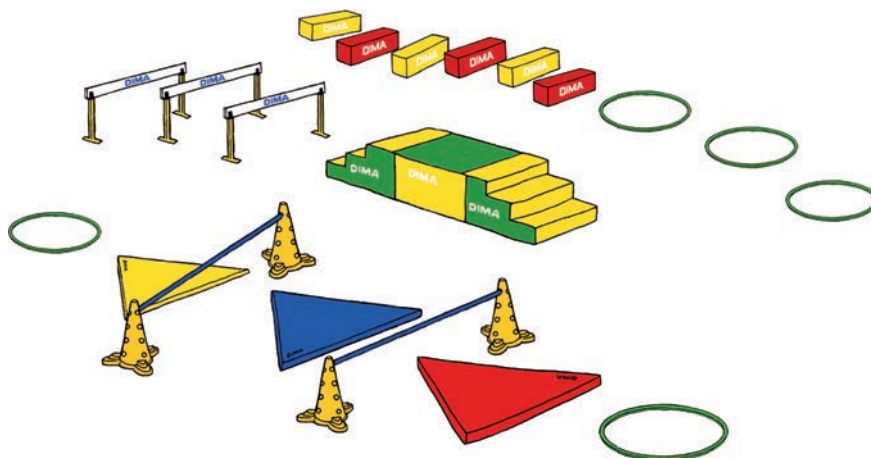
- Organisation :** Parcours constitué de plusieurs ateliers :
- ▶ Tapis triangle multicolours (cerceaux) + mini obstacles (briques) + cubes « plats » (lattes) + parcours.
 - ▶ Haies Dimakid.
 - ▶ Plots (à trou) + cerceaux (briques, cerceaux, lattes, tapis, plots, caissons...).



- Consignes :** ▶ Passer sur tout le parcours.



- Conseils :** ▶ Prévoir une distance suffisante entre chaque atelier.



SÉCURITÉ :

Un seul enfant sur chaque atelier.

Matériels adaptés à l'exercice :

10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
10350 - Haies dimakid hauteur 20 cm - lot de 6
10355 - Haies dimakid hauteur 40 cm - lot de 6
K2011 - Carré 40x40x40 cm - rouge et vert
K2140 - Module mousse escalier 3 marches 60x60x30 cm
K5010 - Cônes multijeux à trous avec encoches hauteur 37 cm - lot de 4

K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5030 - Jalon longueur 100 cm - lot de 8
K8911000 - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm lot de 6

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer dans un espace délimité



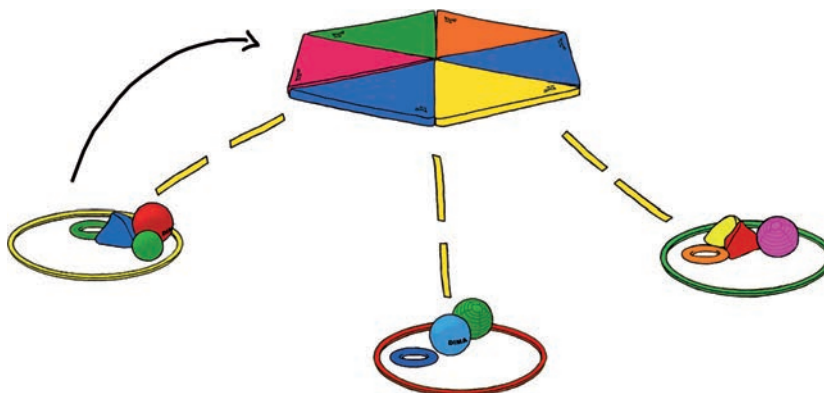
- Organisation :**
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer (cerceaux).
 - ▶ Délimiter l'espace dans lequel l'enfant doit lancer son objet (banc, tapis, demi cercle...).
 - ▶ Différents objets à lancer en nombre suffisant (ballons, balles, sacs de graines, anneaux, chaussettes lestées, palets...).



- Consignes :**
- ▶ Lancer les objets un par un dans l'espace délimité.



- Evolutions :**
- ▶ Faire lancer les enfants d'une hauteur (bancs, petits caissons, poutre, pouf...).
 - ▶ Réduire l'espace à atteindre (cerceaux, caisses...).
 - ▶ Faire lancer de la main droite et de la main gauche.
 - ▶ Varier les trajectoires (de face, en diagonale...).



SÉCURITÉ :

Attendre que tous les objets soient lancés pour les ramasser.

Matériels adaptés à l'exercice :

10372 - Latte de rythme - lot de 20
12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
12905 - Poids caoutchouc soft spécial école 1,5 kg
12906 - Poids caoutchouc soft spécial école 2 kg
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K2010 - Carré 40x40x30 cm - jaune et gris
K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
K2066 - Pouf rond diam. 40x40 cm - vert/jaune

K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
KB911000 - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm
lot de 6

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer haut



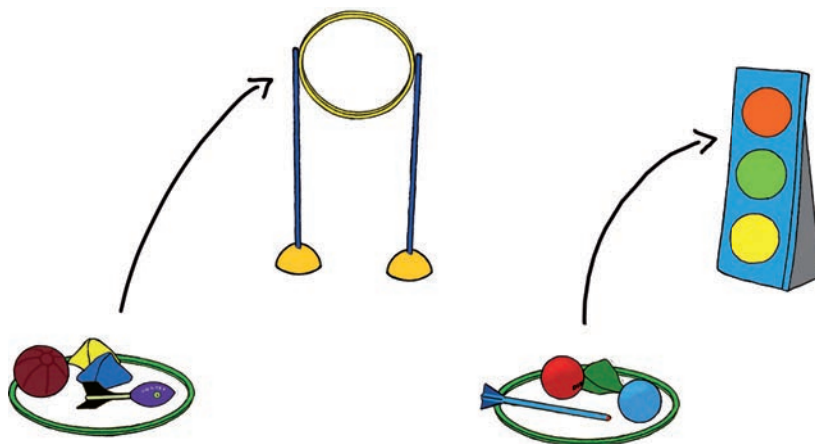
- Organisation :**
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer (cerceaux plat).
 - ▶ Un mur ou tapis debout sur lequel on trace des zones à atteindre (cible de visée, cerceaux, tapis avec dessin...).
 - ▶ Différents objets à lancer en nombre suffisant (ballons, balles, sacs de graines, anneaux, chaussettes lestées, vortex, javelot mousse...).



- Consignes :**
- ▶ Lancer un objet pour atteindre «une zone».



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance de lancer.
 - ▶ Lancer dans les différentes zones.
 - ▶ Lancer de différentes positions (assis, à genoux, en équilibre sur un pied...).
 - ▶ Lancer après une course d'élan.



SÉCURITÉ :

Attendre que tous les objets soient lancés pour les ramasser.

Matériels adaptés à l'exercice :

10190 - Cerceaux pour visée - lot de 3
10372 - Latte de rythme - lot de 20
11726 - Javelot rocket - lot de 3
12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
12905 - Poids caoutchouc soft spécial école 1.5 kg
12906 - Poids caoutchouc soft spécial école 2 kg
70098 - Cible bâche verticale de visée pour lancer 130x130 cm
70099 - Cible de visée 130x130 cm

75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer loin



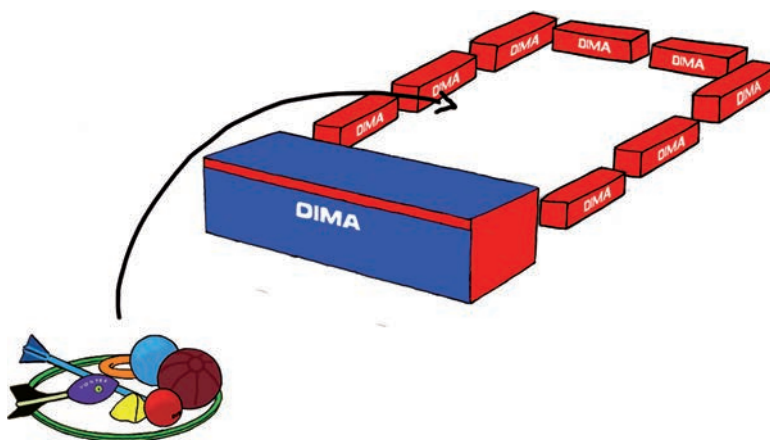
- Organisation :**
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer (cerceau plat).
 - ▶ Un obstacle dressé (tapis, caissons, but...) d'environ, 1-1.5 m de hauteur.
 - ▶ Différents objets à lancer en nombre suffisant (ballons, balles, sacs de graines, anneaux, chaussettes lestées, vortex, javelot mousse...).



- Consignes :**
- ▶ Lancer un objet un par un par-dessus l'obstacle.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance de lancer.
 - ▶ Ne choisir qu'un type d'objet à lancer.
 - ▶ Faire lancer les enfants d'une hauteur (bancs, petits caissons, poutre carrée...).
 - ▶ Lancer après une course d'élan.



SÉCURITÉ :

Attendre que tous les objets soient lancés pour les ramasser.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 11722 - Javelot mousse - lot de 8
- 11726 - Javelot rocket - lot de 3
- 12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
- 12905 - Poids caoutchouc soft spécial école 1.5 kg
- 12906 - Poids caoutchouc soft spécial école 2 kg

- 22010 - Module mousse pédagogym maxi carré
150x60x60 cm
- 75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer loin



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée (bande).
 - ▶ 1 repère par enfant (marquage au sol, plot, latte, corde...).
 - ▶ 1 sac de graine par enfant.



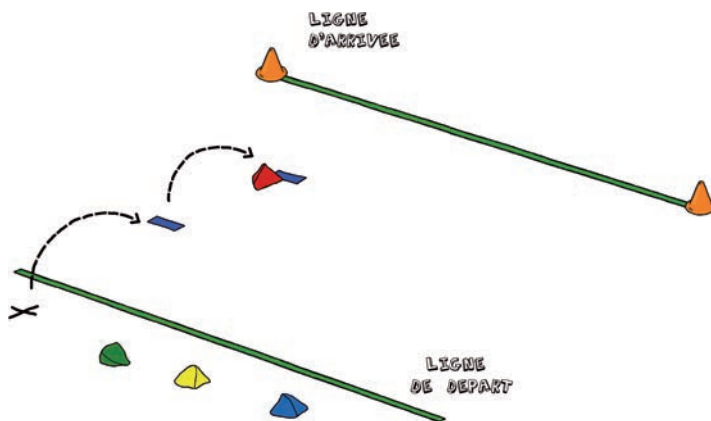
- Consignes :**
- ▶ Atteindre la ligne d'arrivée en lançant son sac de graines le moins de fois possible.
 - ▶ Après le 1^{er} lancer, déposer son repère au point de chute avant de le ramasser et lancer de nouveau.
 - ▶ Compter son nombre de lancers.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une distance suffisamment longue (6 à 7 lancers au début) pour que l'enfant visualise ses progrès.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les types d'objets à lancer (taille, poids, formes...) (vortex, javelot en mousse).
 - ▶ Lancer après une course d'élan.
 - ▶ Réduire le nombre de lancers possibles.



SÉCURITÉ :

Il est possible de matérialiser des couloirs afin d'aider l'enfant à lancer vers l'avant.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 11722 - Javelot mousse - lot de 8
- 11726 - Javelot rocket - lot de 3
- 12904 - Poids caoutchouc soft spécial école 1 kg
- JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6
- KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer loin



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer (lattes, bandes de départ, plots...).
 - ▶ Délimiter des zones (numéros, couleurs...) dans lesquelles l'enfant doit lancer son objet.
 - ▶ Différents objets à lancer en nombre suffisant (sacs de graines, balles, chaussettes lestées...).



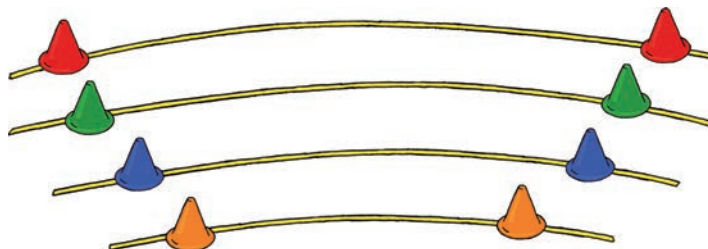
- Consignes :**
- ▶ Atteindre la zone la plus éloignée possible.



- Conseils :**
- ▶ Eviter des objets qui roulent.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les types d'objets à lancer (taille, poids, forme...).
 - ▶ Varier la zone de lancer en triangle (aire de lancer).
 - ▶ Lancer après une course d'élan.



SÉCURITÉ :

Attendre que tous les objets soient lancés pour les ramasser.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 11722 - Javelot mousse - lot de 8
- 70097 - Cible bâche pour zone de réception de lancer 300 x 100 cm
- 75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- JONGL185 - Sac de graines 12 x 12 cm - le lot de 6

ACTIVITES ATHLETIQUES

But : Lancer avec précision



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer avec des cerceaux.
 - ▶ 4-5 plots (ou cerceaux + batons) espacés d'environ 1m (le 1^{er} situé à 3-5m du lanceur).
 - ▶ Cerceaux, anneaux vortex et javelot mousse en nombre suffisant.
 - ▶ 3-4 enfants pas installation.



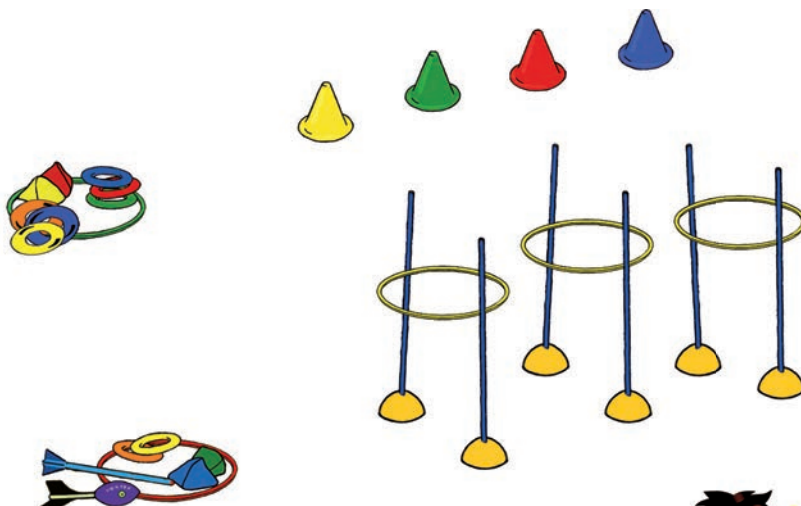
- Consignes :**
- ▶ Lancer son objet pour toucher un plot ou passer dans un cerceau en hauteur.
 - ▶ Puis essayer d'atteindre le suivant.



- Conseils :**
- ▶ Lancer l'objet horizontalement.



- Evolutions :**
- ▶ Effectuer une légère rotation des épaules avant de lancer (prise d'élan).



SÉCURITÉ :

Attendre que tous les objets soient lancés pour les ramasser.
Les enfants attendent derrière les lanceurs.



Matériels adaptés à l'exercice :

10190 - Cerceaux pour visée - lot de 3
10372 - Latte de rythme - lot de 20
10373 - Bande vinyle 10 mètres
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
11722 - Javelot mousse - lot de 8
11724 - Javelot rocket - lot de 6
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6

K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6

LANCER-VISER

Situation n°1 - La kermesse

Fiche
N°17

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Lancer pour atteindre les différentes cibles



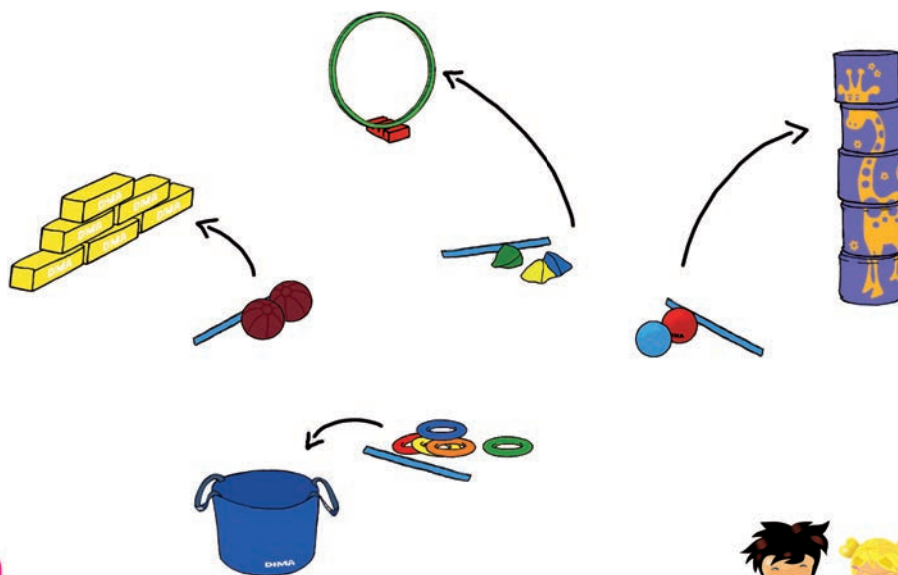
- Organisation :**
- ▶ Par ateliers répartis dans la salle.
 - ▶ Différents matériels : briques, cibles à trous, formes en mousse, quilles girafe, cônes, cerceaux, anneaux, balles, ballons, sacs lestés (sacs de sable, chaussettes lestées), bouteilles plastiques, tapis.



- Consignes :**
- ▶ Lancer un objet sur la cible.



- Conseils :**
- ▶ Le changement d'atelier se fait au signal.
 - ▶ Veiller à ce que chaque enfant lance un certain nombre de fois.
 - ▶ Entre 3 et 5 enfants maximum par atelier.



SÉCURITÉ :

Penser à la disposition des ateliers (devant un mur, espace entre 2 ateliers...).



Matériels adaptés à l'exercice :

10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
K5058 - Jeu de 6 quilles et 2 boules
K5250 - Sac range tout

JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6
KB951104 - Totem girafe
KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Renvoyer un maximum de balles dans le camp adverse



- Organisation :**
- ▶ 1 terrain de jeu délimité au sol, divisé en 2 zones égales.
 - ▶ 1 équipe d'enfants dans chaque zone.
 - ▶ 1 nombre égal de balles (palets ou anneaux) dispersées dans chaque zone (camp).
 - ▶ 1 chrono.



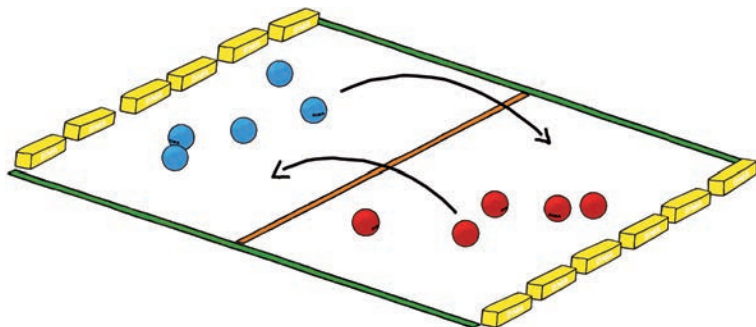
- Consignes :**
- ▶ Au signal, vider son camp en lançant les balles dans le camp des autres.
 - ▶ A l'arrêt du chrono, pour gagner, il ne faut presque plus avoir de balles dans son camp.



- Conseils :**
- ▶ Dans une grande salle, disposer du matériel au sol afin d'éviter que les balles ne roulent trop loin.
 - ▶ Ne pas mettre un excès de balles pour en faciliter le comptage.
 - ▶ Faire participer les enfants au comptage.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les objets : frisbee mousse, sacs lestés.
 - ▶ Agrandir ou diminuer les dimensions des camps.
 - ▶ Ne prendre qu'un objet à la fois.



SÉCURITÉ :

Attention au type d'objets lancés.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 15534 - Chronomètre basic
- 75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Coopérer pour atteindre une cible



Organisation : ▶ 1 terrain de jeu divisé sur la longueur en 3 zones égales :
- zone A : zone des distributeurs.
- zone B : zone des lanceurs.
- zone C : zone des cibles.

- ▶ 1 groupe d'enfants distributeurs.
- ▶ 1 groupe d'enfants viseurs/lanceurs.
- ▶ 1 caisse d'objets (balles, sacs lestés) dans la zone A.
- ▶ des quilles ou cônes dans la zone C.
- ▶ des foulards ou maillots pour identifier les groupes.



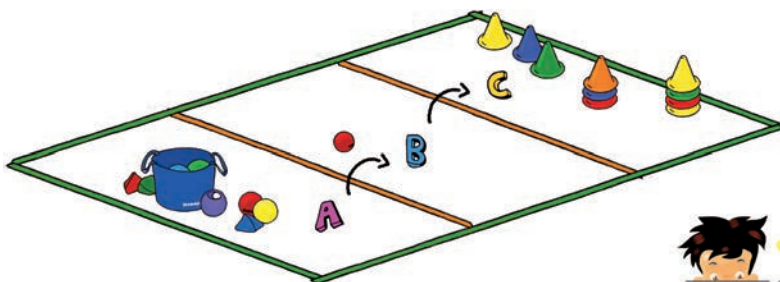
Consignes : ▶ Au signal, le « distributeur » prend 1 objet dans la caisse zone A, le donne au « lanceur » zone B sans franchir la ligne, qui le lance sur les cibles à renverser, sans franchir la ligne.
▶ Le jeu est terminé quand toutes les cibles sont renversées.



Conseils : ▶ En fonction de l'âge des enfants, prévoir soit de grosses cibles, soit de rapprocher les cibles du lanceur.
▶ Penser au changement de rôles.



Evolutions : ▶ Augmenter la zone A de lancer.
▶ Diminuer le nombre de cibles.
▶ L'échange distributeur/lanceur se fait par un lanceur.
▶ Mettre 2 équipes :
- soit en jeu parallèle.
- soit en défense dans zone C.
▶ Le tir peut se faire au pied.



Matériels adaptés à l'exercice :

10373 - Bande vinyle 10 mètres
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18cm - lot de 12
11726 - Javelot rocket - lot de 3
K5058 - Jeu de 6 quilles et 2 boules
K5250 - Sac range tout
JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40x40 cm)
lot de 4

KB951104 - Totem girafe
KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Courir vite vers une cible



- Organisation :**
- ▶ 1 espace de jeu délimité au centre de la salle : point de départ du jeu (bandes ou marquages au sol).
 - ▶ Aux 4 coins de la salle, 4 maisons de couleur délimitées (2 poutres zig zag).
 - ▶ 4 équipes.
 - ▶ Un nombre égal d'objets aux 4 couleurs des équipes, dispersés dans toute la salle.
 - ▶ Des foulards ou dossards pour identifier les équipes.



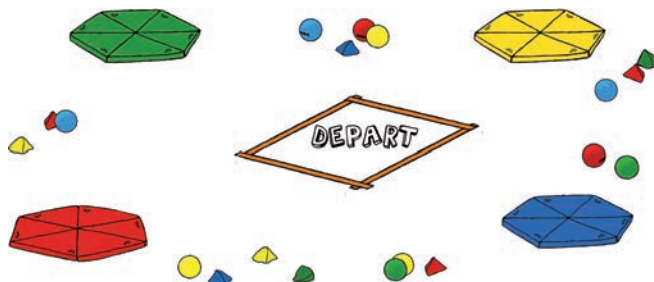
- Consignes :**
- ▶ Au signal, chaque enfant récupère un objet de la couleur de son équipe et le transporte dans sa maison.
 - ▶ Une fois tous les objets rapportés, s'asseoir à côté de sa maison.



- Conseils :**
- ▶ Bien matérialiser les maisons.
 - ▶ En fonction du nombre d'enfants par équipe, prévoir suffisamment d'objets.
 - ▶ Attention à la composition des équipes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la taille des objets.
 - ▶ Chronométrer la durée du jeu.
 - ▶ Changer de couleurs d'équipes.
 - ▶ Revenir s'asseoir dans la zone de départ.



SÉCURITÉ :

Attention aux sols glissants.
Espacer les objets au sol.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- K2032 - Poutre mousse zig zag ø120x20x20 cm
- KB911000 - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm lot de 6
- KB615293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
- KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

COURIR

Situation n°2 - L'épervier

Fiche
N°21

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Echapper à l'adversaire



- Organisation :**
- ▶ 1 espace de jeu délimité.
 - ▶ 1 zone de départ A, 1 zone d'arrivée B.
 - ▶ 1 épervier au centre du terrain.
 - ▶ Les autres enfants se trouvent dans la zone de départ.



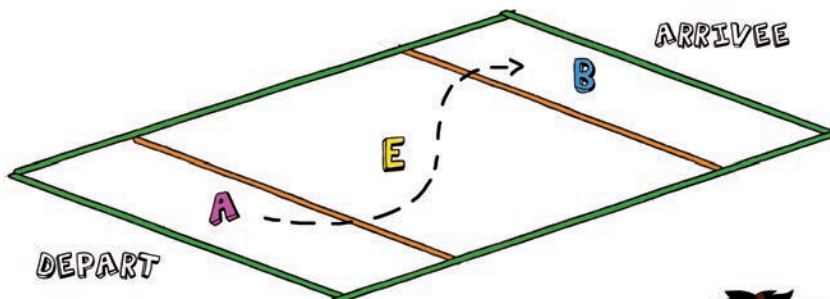
- Consignes :**
- ▶ Au signal, traverser le terrain pour se rendre en zone B sans se faire toucher par l'épervier.
 - ▶ Chaque enfant touché devient épervier.
 - ▶ Attendre le signal pour repartir.



- Conseils :**
- ▶ Eloigner suffisamment les éperviers de la zone de départ.
 - ▶ Pour les plus petits prévoir 2 éperviers dès le début du jeu.
 - ▶ Permettre aux enfants de récupérer entre 2 traversées.
 - ▶ Veillez à changer les rôles (épervier).



- Evolutions :**
- ▶ **Epervier foulard :** la prise se fait par un foulard accroché à la ceinture.
 - ▶ **Epervier à deux :** les éperviers sont 2 et se tiennent par la main. Le toucher doit se faire sans se lâcher. Les binômes se forment au fur et à mesure des prises.
 - ▶ **Epervier chaîne :** une chaîne d'éperviers se constitue au fur et à mesure des prises. Elle ne doit pas être rompue.
 - ▶ **Epervier ballon :** le toucher par l'épervier se fait par un ballon (ballon mousse). Chaque nouvel épervier se munit d'un ballon.



SÉCURITÉ :

- Attention aux sols glissants.
- Ne pas faire mal en touchant.
- Ne pas agripper.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- K5056 - Ceinture flag - le lot de 5
- JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40x40 cm) lot de 4
- KB615293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

INTERCEPTER

Situation n°1

Fiche
N°22

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Echapper à l'adversaire



- Organisation :**
- ▶ 1 terrain de jeu délimité avec 1 zone cible.
 - ▶ 1 ligne de défenseurs devant la zone cible.
 - ▶ 1 caisse de chaque côté pour les ballon/balles interceptés par les défenseurs.
 - ▶ A l'autre bout du terrain 1 caisse remplie de ballons/balles pour les attaquants.
 - ▶ 2 équipes égales en nombre de joueurs.
 - ▶ Des dossards ou foulards pour identifier les équipes.



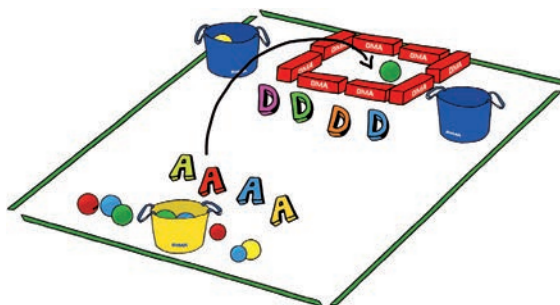
- Consignes :**
- ▶ Les attaquants prennent 1 ballon, le lancent dans la zone cible par-dessus les défenseurs, sans quitter leur camp.
 - ▶ Les défenseurs interceptent les ballons et les déposent dans leur caisse.
 - ▶ Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons/balles à lancer.
 - ▶ Les défenseurs ont gagné s'ils ont plus de ballons dans leur caisse que dans la zone cible.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une zone d'1 à 2 mètres entre la zone cible et la ligne de défenseurs.
 - ▶ Veillez à changer les rôles.
 - ▶ Comptabiliser avec les enfants.
 - ▶ Zone cible : aménager de façon à ce que les ballons ne sortent pas de cette zone.



- Evolutions :**
- ▶ Agrandir la zone cible.
 - ▶ Varier la taille des objets.
 - ▶ Mettre un nombre d'attaquants supérieur aux défenseurs.
 - ▶ Mettre la zone cible au centre du terrain avec une zone interdite. Les défenseurs et les attaquants ont alors la possibilité de se déplacer tout autour.



SÉCURITÉ :

- ▶ Privilégier les ballons mousse.
- ▶ Contact interdit entre défenseurs et attaquants.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- K5250 - Sac range tout
- JONGL190 - Foulards de jonglage assortis (40 x 40 cm) lot de 4
- KGB15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

INTERCEPTER

Situation n°2

Fiche
N°23

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Intercepter les ballons



- Organisation :**
- ▶ 3 zones délimitées .
 - ▶ 2 équipes égales en nombre :
 - l'équipe A divisée en 2.
 - l'équipe B entière au centre.
 - ▶ des ballons en A.
 - ▶ des caisses en B.
 - ▶ des dossards ou foulards pour identifier les équipes.
 - ▶ 1 chrono.



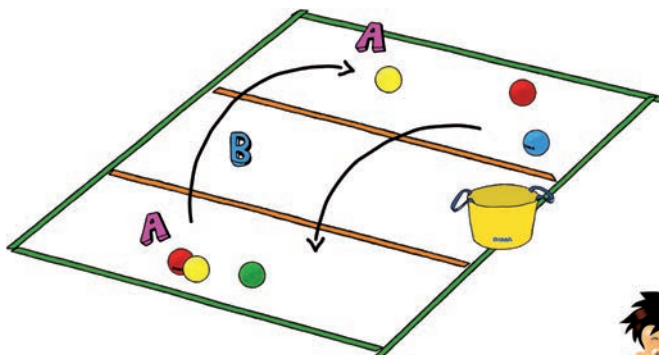
- Consignes :**
- ▶ L'équipe A s'échange les ballons. L'équipe B intercepte et bloque les ballons. Elle les dépose dans ses caisses. A et B ne franchissent pas les lignes.
 - ▶ Si les enfants de l'équipe B laissent échapper leur ballon, ceux de l'équipe A ont la possibilité de le récupérer sans pour autant franchir la ligne.
 - ▶ Le jeu s'arrête au chrono. L'équipe qui a le plus de balles à la fin de la partie a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Equilibrer les équipes.
 - ▶ Veiller à changer les rôles.
 - ▶ Comptabiliser avec les enfants.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les types d'échanges : au pied, rouler au sol, avec rebond au sol...
 - ▶ Diminuer la zone B.
 - ▶ Varier les objets et leur taille, ovales, balles, dés en mousse, balles de tennis...



SÉCURITÉ :

Préférer des ballons mousse.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 15534 - Chronomètre basic
- K5250 - Sac range tout
- KGB15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

PASSER

Situation n°1 - La chaîne des pompiers

Fiche
N°24

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Passer rapidement le ballon



- Organisation :**
- ▶ 2 équipes en colonne.
 - ▶ 2 caisses par équipes (1 à chaque bout de la colonne) avec un nombre identique de ballons.
 - ▶ Matérialiser la place de chaque enfant de la colonne par un marquage au sol (« empreinte », cerceau...).



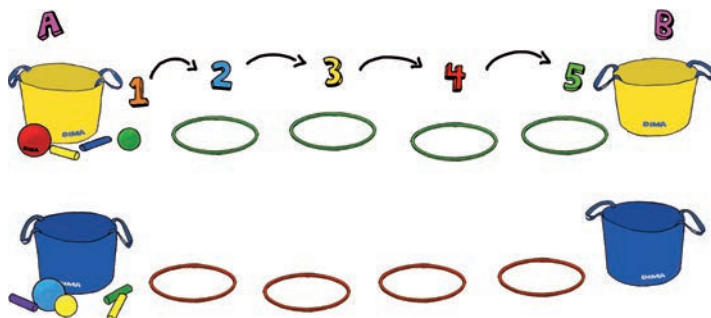
- Consignes :**
- ▶ Au signal, le premier de chaque colonne prend un ballon dans la caisse et le passe au suivant qui le passe à son tour.
 - ▶ Le dernier de la colonne dépose le ballon dans la caisse.
 - ▶ La 1^{er} équipe qui a vidé sa caisse a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Equilibrer les équipes.
 - ▶ Veiller à la distance entre chaque joueur.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la distance entre les joueurs.
 - ▶ Varier la taille et la forme des objets.
 - ▶ Varier la façon de passer : passer avec 1 rebond au sol, au pied...
 - ▶ Passer avec plusieurs rebonds.
 - ▶ Se déplacer en dribblant jusqu'au coéquipier suivant et lui passer le ballon.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- K5250 - Sac range tout
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Passer avec précision et rapidité



Organisation : ► 2 équipes avec le même nombre de joueurs : - 1 en cercle (équipe A).
- 1 dispersée (équipe B).

- 1 ballon pour l'équipe A et un pour l'animateur.
- 1 cerceau placé en bout de colonne pour l'équipe B.



Consignes :

- L'animateur lance le ballon loin dans la salle.
- Les joueurs de l'équipe B doivent aller le chercher, et le ramener dans le cerceau, en se faisant des passes.
- Pendant ce temps l'équipe A fait circuler son ballon de mains en mains (en restant en cercle) et ce, le plus vite possible.
- Quand l'équipe B dépose son ballon dans le cerceau, l'animateur donne le top de fin. Alors l'équipe A doit arrêter la progression de son ballon.
- L'animateur peut relancer le ballon 2 ou 3 fois.
- On comptabilise le nombre de passes (ou de tours) de l'équipe A. Puis on inverse les rôles.
- L'équipe qui a réalisé le plus de passes en cercle gagne la partie.



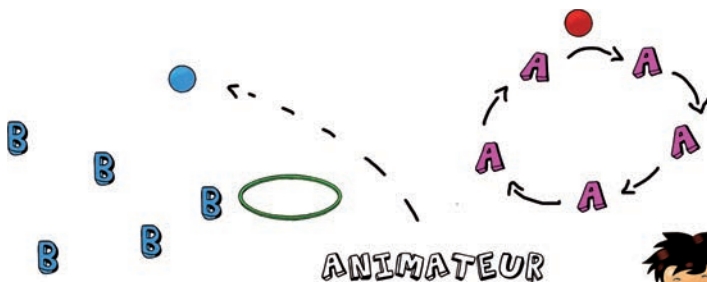
Conseils :

- Mettre un animateur vers chaque équipe.
- Ne pas trop éloigner les enfants les uns des autres.
- Matérialiser le placement des enfants des 2 équipes.



Evolutions :

- C'est un enfant de l'équipe A qui lance le ballon en début de jeu.
- Varier la taille du ballon qui circule dans l'équipe A.
- Modifier le type de lancer, avec une raquette, une batte...
- Modifier le type de retour, au pied, avec adversaires ou obstacles.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

PASSER-VISER

Situation n°3

Fiche
N°26

ACTIVITES COLLECTIVES

But : Faire progresser un ballon vers une cible et l'atteindre



- Organisation :**
- ▶ 1 terrain de jeu délimité.
 - ▶ Les enfants sont 2 par 2.
 - ▶ 1 ballon pour 2.
 - ▶ 1 cible matérialisée (2 plots espacés) (élément en mousse) dans 1 zone interdite matérialisée par 1 ligne.



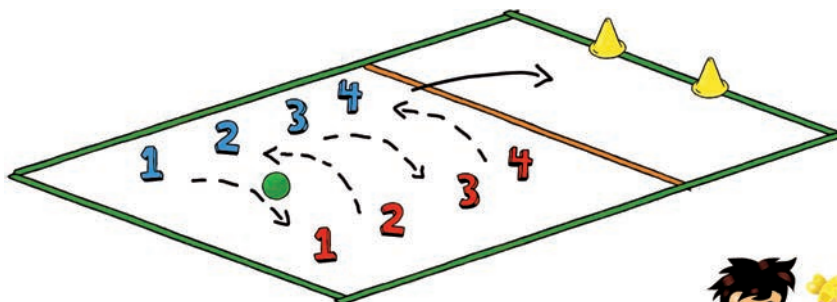
- Consignes :**
- ▶ Au signal, les enfants doivent se faire des passes en avançant vers la cible et tirer sans rentrer dans la zone interdite pour atteindre la cible.
 - ▶ Comptabiliser le nombre de réussites.



- Conseils :**
- ▶ Varier la composition des binômes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la taille du ballon (balles).
 - ▶ Agrandir la zone interdite en éloignant la cible à atteindre.
 - ▶ Varier la dimension et la hauteur de la cible.
 - ▶ Varier le nombre d'enfants dans le groupe (maxi 4).
 - ▶ Imposer un nombre de passes avant le tir.
 - ▶ Quand l'enfant est en possession du ballon, il doit s'immobiliser avant de le passer.
 - ▶ Dribbler.
 - ▶ Passe au pied, à la main.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

COOPERERER

Situation n°1

Fiche
N°27

ACTIVITES COLLECTIVES

But : S'organiser collectivement



- Organisation :**
- ▶ 2 équipes en colonnes.
 - ▶ 1 objet par équipe (sac de sable ou objet en mousse).
 - ▶ Matérialiser une ligne de départ, une ligne d'arrivée.



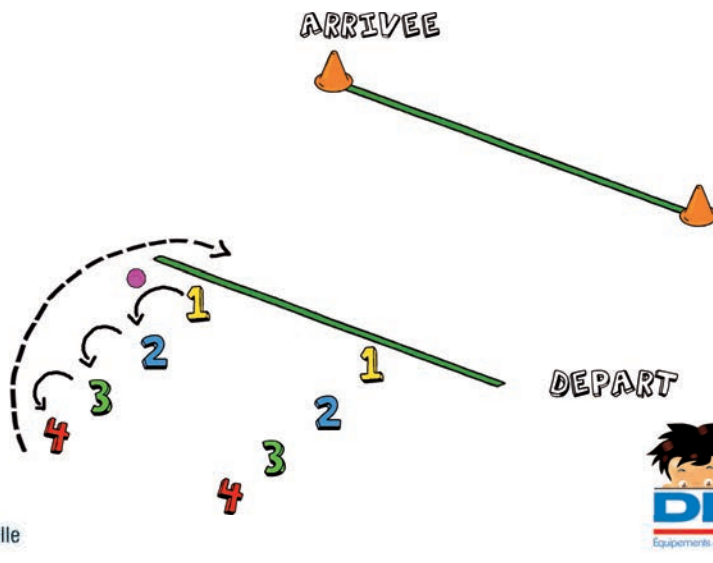
- Consignes :**
- ▶ le 1^{er} de la colonne donne l'objet au 2nd qui le donne au 3^{ème}...
 - ▶ Quand le dernier le récupère, il vient se placer en tête de colonne avec l'objet et à son tour le donne au 2nd...
 - ▶ La 1^{ère} équipe, dont un des membres franchit la ligne a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Equilibrer les équipes.
 - ▶ Espacer la ligne départ et ligne d'arrivée de 8 à 10 m.



- Evolutions :**
- ▶ Varier l'objet.
 - ▶ Varier la façon de donner l'objet.
 - ▶ Introduire un 2nd objet.
 - ▶ Si l'objet tombe, retour à la case départ.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
- KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24
- JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - le lot de 6

COOPERERER

Situation n°2

Fiche
N°28

ACTIVITES COLLECTIVES

But : S'organiser collectivement



- Organisation :**
- ▶ 2 équipes avec le même nombre de joueurs.
 - ▶ 12 briques, rochers (ou marquages au sol) par équipe.
 - ▶ Matérialiser 2 zones par équipe (une île de départ, une île d'arrivée) (tapis « île », poutre zig zag « île »).



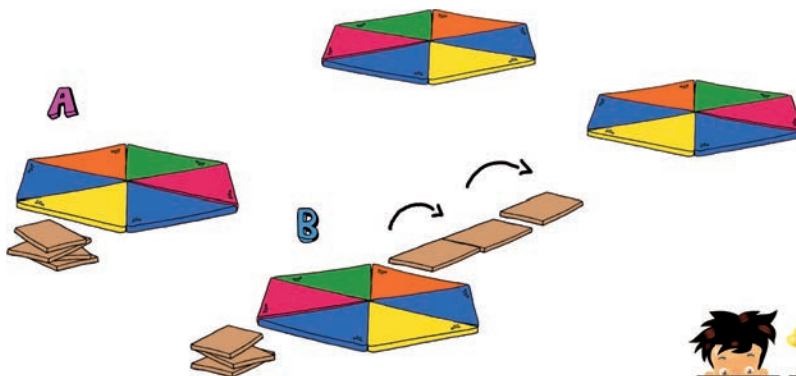
- Consignes :**
- ▶ Vous devez construire un chemin pour rejoindre l'autre île.
 - ▶ Au signal, le premier de chaque équipe prend une brique la pose au sol, le 2nd lui passe une brique pour continuer la construction du chemin.
 - ▶ L'équipe avance sur le chemin.
 - ▶ La 1^{ère} équipe arrivée sur son île a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Limiter le nombre d'enfants par équipe (4-5).
 - ▶ Il est possible de récupérer les briques de début de chemin pour en terminer la construction.



- Evolutions :**
- ▶ Ajouter des îles pour augmenter le choix de chemins possibles.
 - ▶ Diminuer le nombre de briques.
 - ▶ Varier la forme des rochers.
 - ▶ Au départ, répartir les enfants sur différentes îles.
 - ▶ Ramener des objets trouvés sur les différentes îles.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 11107 - Tapis butoir perche - lot de 3
- K5059 - Carré de marquage au sol pvc 30x30 cm lot de 12 avec sac
- KB911000 - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm lot de 6

MARCHER S'ÉQUILIBRER

Situation n°1

Fiche
N°29

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Explorer différents types de déplacements



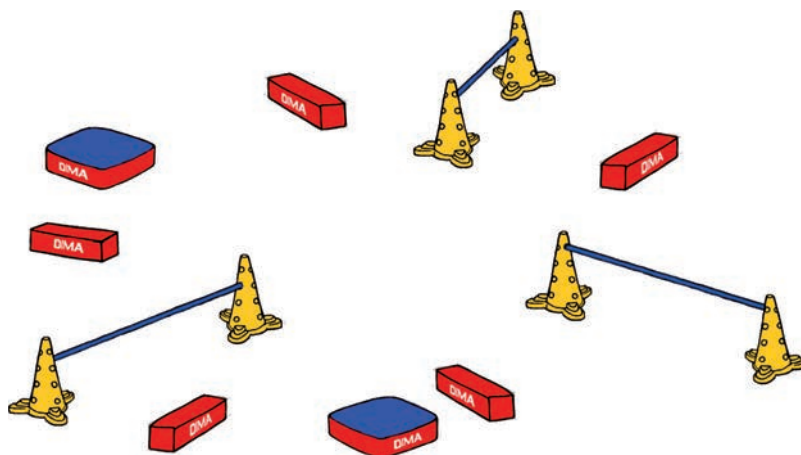
- Organisation :**
- ▶ Petit matériel disposé au sol (modules, plots, briques...).
 - ▶ Matériel spécifique à la salle (ligne de sol, agrès, espaliers...).



- Consignes :**
- ▶ Se déplacer sans toucher le matériel, puis suivre les consignes suivantes :
 - ▶ Varier le déplacement (en arrière, sur le côté...).
 - ▶ Varier le type de déplacement (à 4 pattes, en araignée).
 - ▶ Monter sur les objets, puis se déplacer d'objet en objet.
 - ▶ Se déplacer par 2, 3 ou 4.
 - ▶ En aveugle par 2.
 - ▶ En transportant un objet.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir suffisamment d'objets.



SÉCURITÉ :
Veiller aux sols glissants.
Veiller aux objets en déséquilibre.
Sécuriser l'espace de jeu.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345** - Mini obstacles mousques rouges - lot de 8
- K2009** - Module mousse carré 40x40x20 cm
- K5010** - Cônes multi-jeux à trous avec encoches hauteur 37 cm
lot de 4
- K5030** - Jalon longueur 100 cm - lot de 8

MARCHER S'ÉQUILIBRER

Situation n°2

Fiche
N°30

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Explorer le déplacement en appuis quadrupédiques



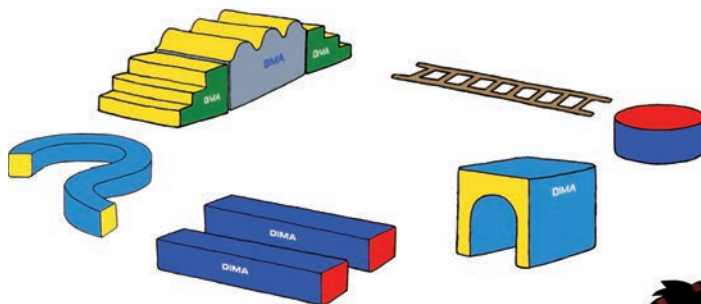
- Organisation :** ► un parcours composé de :
- un banc suédois (ou une poutre carrée).
 - une barre, un tunnel.
 - un demi cylindre, un gymbosses, 2 escaliers 3 marches, une poutre zig zag...
 - une échelle au sol.
 - 2 bancs (installés parallèlement).



- Consignes :** ► 1) Faire le parcours à 4 pattes en passant sur les différents objets.
- 2) Faire le parcours en passant :
- sous la barre.
 - dans le tunnel.
 - sur les 2 bancs en parallèle (main et pied droit sur un banc, main et pied gauche sur l'autre).
 - par-dessus tous les autres obstacles.



- Evolutions :** ► Alternier les hauteurs, les largeurs, les densités, l'inclinaison des modules.
- A deux, en se tenant par les chevilles.
 - En arrière.
 - En araigne.
 - Surélever l'échelle à une ou deux extrémités.
 - Passer des bancs en parallèle à des barres parallèles ou asymétriques (adapter la hauteur).



SÉCURITÉ :

Prévoir des tapis pour les situations en hauteur.
Prévoir un animateur pour les situations délicates.



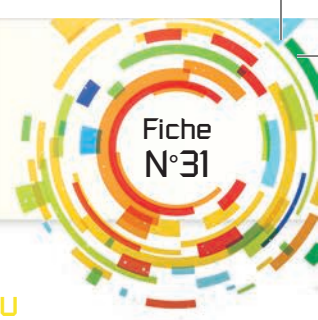
Matériels adaptés à l'exercice :

- K1037** - Échelle de course 8.50 m x 0.50 m
- K2032** - Poutre mousse zig zag ø120x20x20 cm
- K2039** - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
- K2056** - Module mousse demi cylindre diam. 30x60x15 cm
- K2087** - Tunnel 75x60x60 cm - jaune et bleu
- K2106** - Module mousse gymbosses 120x45x40/20 cm
- K2132** - Module mousse vague 45x60x40/30 cm

- K2140** - Module mousse escalier 3 marches 60x60x30 cm

MARCHER S'ÉQUILIBRER

Situation n°3



ACTIVITES GYMNIQUES

But : Se déplacer, sur des supports ou situations inhabituels, en gardant sa verticalité



Organisation : ▶ 2 ou 3 bancs bout à bout, ou poutres carrées ou zig zag.



Consignes : ▶ Marcher en avant sur le banc ou la poutre.

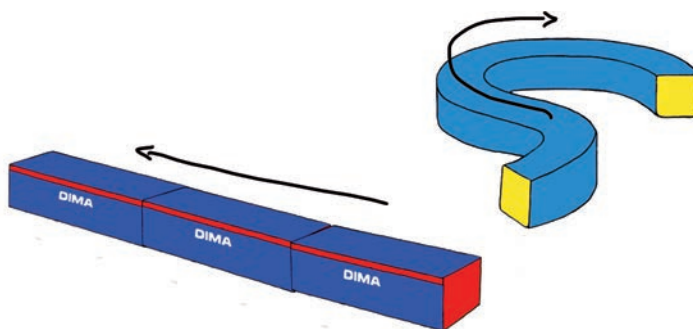


Conseils : ▶ Mettre l'atelier près d'un espalier ou d'une main courante, pour permettre un appui à l'enfant (préférable à la main de l'animateur).



Evolutions :

- Se déplacer :
- ▶ Avec un objet dans chaque main.
- ▶ Avec un objet posé sur la tête (sac de graines).
- ▶ En arrière, sur le côté.
- ▶ En enjambant des objets (ballons, briques, cerceaux..).
- ▶ À 2 en se tenant.
- ▶ À 2 en se croisant.
- ▶ En variant la hauteur, la largeur, la longueur, l'inclinaison du banc ou de la poutre.
- ▶ Sur 2 poutres (côte à côte) un pied sur chaque poutre.



SÉCURITÉ :

Prévoir tapis sur situations en hauteur.
Prévoir un animateur pour les situations délicates et pour les enfants hésitants, ayant besoin d'être mis en confiance.



Matériels adaptés à l'exercice :

10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
K2032 - Poutre mousse zig zag ø120x20x20 cm
K2040 - Module mousse poutre carrée 120x30x30 cm
K5020 - Cerceau plat diam. 35 cm - l'unité
K5045 - Briques multi-jeux - lot de 12
K5051 - Dessus de briques multi-jeux - lot de 12
JONGL170 - Balle à grain junior diam. 62 mm - lot de 3
KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

MARCHER S'ÉQUILIBRER

Situation n°4 - L'équilibriste

Fiche
N°32

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Développer l'équilibre et la confiance



- Organisation :**
- ▶ Une poutre.
 - ▶ Des tapis épais et à hauteur de poutre.



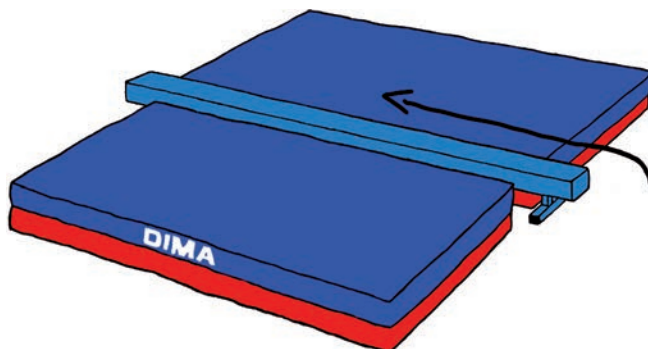
- Consignes :**
- ▶ Se déplacer debout.
 - ▶ Chercher différentes formes de déplacements, agréables à regarder.



- Conseils :**
- ▶ Laisser parler la créativité des enfants.
 - ▶ Aménager l'accès à la poutre, pour permettre à l'enfant d'être autonome.



- Evolutions :**
- ▶ En franchissant des obstacles.
 - ▶ En ramassant des objets sur la poutre ou en l'air.
 - ▶ Avec ½ tour sur 2 pieds, sur 1 pied.
 - ▶ Petits sauts.
 - ▶ S'arrêter en faisant la statue.



SÉCURITÉ :

Prévoir la présence d'un animateur,
pour une aide éventuelle.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 21640 - Poutre basse de gymnastique longueur 3,60 m
- 23020 - Matelas de réception dimagym 120x200x20 cm
- 24030 - Poutre mousse de gymnastique longueur 3 m

MARCHER-ENJAMBER S'ÉQUILIBRER

Situation n°1 - La jungle

Fiche
N°33

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Solliciter ses appuis pédestres,
pour développer son équilibre



Organisation :

- ▶ Un parcours composé :
 - ▶ De « rochers dans une rivière » et d'une « cascade » : avec des plots, des poufs ronds, des briques et un rideau de fil.
 - ▶ De nénuphars : cerceaux et plateaux d'équilibre.
 - ▶ De la passerelle aux tortues : plots sur un banc ou sur la poutre carrée.
 - ▶ D'une forêt : modules divers, plots avec bâtons.
 - ▶ D'un pont de singes (cordes, planche, échelles).
 - ▶ De la liane de Tarzan (corde suspendue).



Consignes :

- ▶ Traverser la jungle en franchissant tous les obstacles.



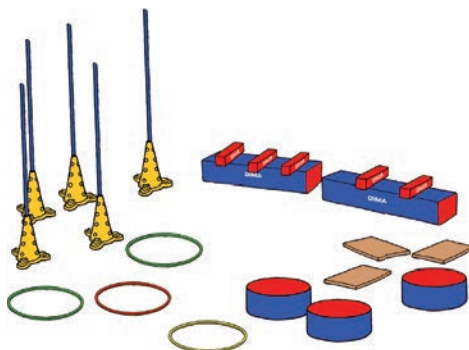
Conseils :

- ▶ Prévoir du temps pour l'installation.
- ▶ Impliquer les enfants dans l'histoire.



Evolutions :

- ▶ Varier le déplacement (en arrière, sur le côté) quand la situation le permet.
- ▶ Se mettre à 2,3,4.
- ▶ En transportant un objet.
- ▶ Ajouter le grimper sur espalier pour passer d'un pont à l'autre.
- ▶ Sous forme de relais (chaque enfant ne faisant qu'un élément du parcours ou entièrement).



SÉCURITÉ :

Sous forme de relais, veiller à la précipitation
qui peut diminuer l'attention des enfants.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10195** - Socle rigide à lester - la paire
- 10345** - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346** - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 10377** - Échelle de course 8,50 m x 0,50 m
- K2064** - Pouf rond diam. 40x20 cm
- K5010** - Cônes multi-jeux à trous avec encoches hauteur 37 cm lot de 4

- K5025** - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- K5030** - Jalon longueur 100 cm - lot de 8
- KBG2110** - Cercle basculant noir diam. 35 cm hauteur : 8 cm

SAUTER

Situation n°1 - Le Club des Lapins

Fiche
N°34

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Développer les appuis manuels



Organisation : ▶ Des cerceaux alignés au sol.



Consignes : ▶ Faire des bonds de lapins de cerceaux en cerceaux.

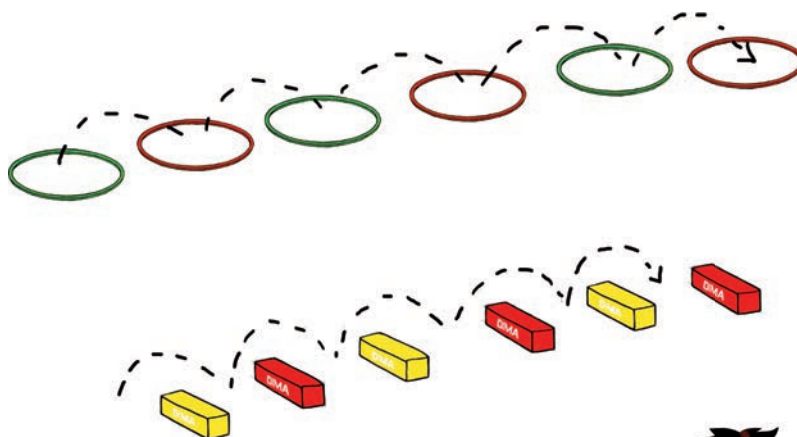


Conseils : ▶ Bien évaluer la distance nécessaire entre les cerceaux.
▶ Ne pas mettre de trop grands cerceaux.



Evolutions : ▶ Remplacer les cerceaux par de petits obstacles (briques, marquage au sol...).

- ▶ Remplacer les cerceaux par des modules.
 - soit en franchissant les modules (demi cylindre...).
 - soit en sautant dessus (poutre carrée, pouf...).
- ▶ Faire des bonds de lapins sur plinth en passant de l'un à l'autre et de plus en plus haut.
- ▶ Entre 2 poutres, une main sur chaque poutre.



SÉCURITÉ :

Attention aux chutes en avant.

Matériels adaptés à l'exercice :

10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
K2010 - Carré 40x40x30 cm - jaune et gris
K2057 - Module mousse demi cylindre diam. 50x60x25 cm
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
K5045 - Briques multi-jeux - lot de 12
K5051 - Dessus de briques multi-jeux - lot de 12

K5061 - Ligne de marquage au sol pvc 35x7.50 cm
lot de 6 avec sac

SAUTER

Situation n°2

Fiche
N°35

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Développer les appuis manuels



Organisation : ▶ Un banc suédois ou la poutre carrée au sol.



Consignes : ▶ Faire des bonds de lapin, en franchissant le banc de droite à gauche, puis de gauche à droite.

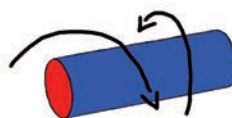
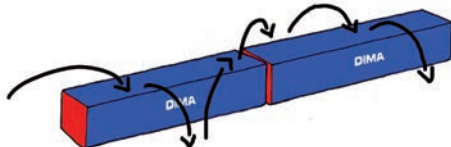
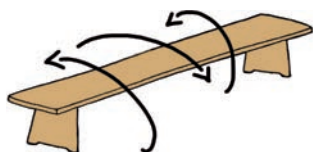


Conseils : ▶ Attention aux coups sur les tibias avec le banc !!!



Evolutions :

- ▶ Avec pose des pieds sur le banc.
- ▶ En remplaçant le banc par des modules de différentes formes et hauteurs.
- ▶ En se plaçant sur le côté de A les mains sur rouleau, franchir A (de gauche à droite, puis de droite à gauche), puis idem pour franchir le rouleau.
- ▶ En poussant sur 1 jambe puis l'autre.



SÉCURITÉ :

Attention aux chutes en avant.

Sécuriser la situation pour permettre à l'enfant d'être autonome.



Matériels adaptés à l'exercice :

BANC2 - Banc suédois - longueur 2 mètres
K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
K2048 - Module mousse cylindre ø 30 cm longueur 120 cm
K2056 - Module mousse demi cylindre diam. 30x60x15 cm
K2113 - Module mousse tour 60x60x75 cm
KB013401 - Tapis confort dimakid 120x60x10 cm vert pistache

SAUTER S'ENVOLER

Situation n°1

Fiche
N°36

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Prendre conscience de l'impulsion,
de l'envol et de la réception



Organisation : ▶ Un caisson ou un plinth.
▶ Un tapis de réception.



Consignes : ▶ Debout sur le caisson, sauter sur le tapis.

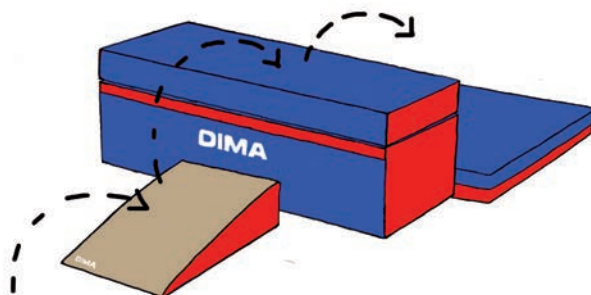


Conseils : ▶ Ne pas commencer trop haut.



Evolutions :

- ▶ Varier la hauteur du caisson.
- ▶ suspendre un objet pour le toucher en sautant.
- ▶ Sauter par-dessus un obstacle.
- ▶ Remplacer le caisson par un tremplin, un trampoline, une poutre, des espaliers...
- ▶ Sauter le plus loin possible.
- ▶ Sauter en frappant des mains.
- ▶ Sauter en tournant.
- ▶ Sauter en arrière.
- ▶ Varier les types de sauts (fléchi, groupé).



SÉCURITÉ :

Mettre une aide pour les sauts plus complexes.
Sécuriser la situation pour permettre à l'enfant d'être autonome.



Matériels adaptés à l'exercice :

22100 - Module mousse tremplin dynamique 100x65x25 cm
22105 - Module mousse tremplin 120x60x25 cm
22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
23020 - Matelas de réception dimagym 120x200x20 cm
24030 - Poutre mousse de gymnastique longueur 3 m
24310 - Module mousse pédagogym plan incliné avec plateforme 200x100x40/5 cm
ESPA1 - Espalier suédois simple - 240x90 cm

K3075 - Baby trampoline
K3350 - Matelas ludique 4 couleurs 200x120x10 cm
K3356 - Matelas ludique 3 cercles 200x120x10 cm

SAUTER REBONDIR

Situation n°1

Fiche
N°37

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Enchaîner différentes situations de sauts



Organisation :

- ▶ Un caisson ou un plinth.
- ▶ Un tremplin.
- ▶ Un tapis de réception.



Consignes :

- ▶ Debout sur le caisson, sauter sur le tremplin puis sur le tapis.



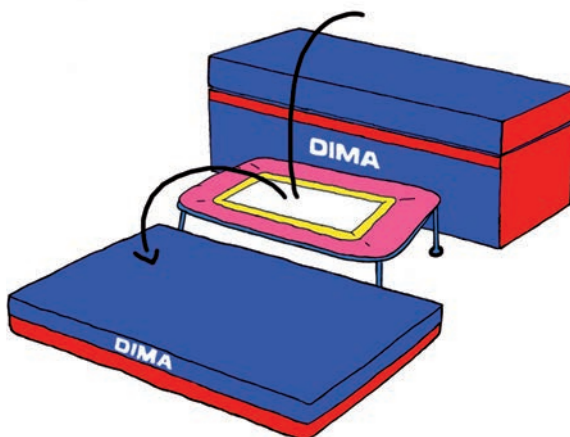
Conseils :

- ▶ Ne pas commencer trop haut.



Evolutions :

- ▶ Varier la hauteur du caisson.
- ▶ Remplacer le tremplin par un trampoline.
- ▶ Mettre 2 ou 3 tremplins à la suite.
- ▶ Monter la hauteur du tapis.
- ▶ Avec un obstacle entre le tremplin et le tapis.
- ▶ Varier les éléments de réception (tapis sur un caisson, plan incliné haut).



SÉCURITÉ :

Sécuriser la situation pour permettre à l'enfant d'être autonome.



Matériels adaptés à l'exercice :

22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
23020 - Matelas de réception dimagym 120x200x20 cm
K3075 - Baby trampoline
K3350 - Matelas ludique 4 couleurs 200x120x10 cm
K3356 - Matelas ludique 3 cercles 200x120x10 cm

ROULER

Situation n°1 - Au pays de la galipette

Fiche
N°38

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Accepter de mettre son corps dans des situations inhabituelles



Organisation :

- ▶ 1 module cylindre.
- ▶ 1 tapis souple posé sur le rond.



Consignes :

- ▶ S'allonger sur le rouleau.



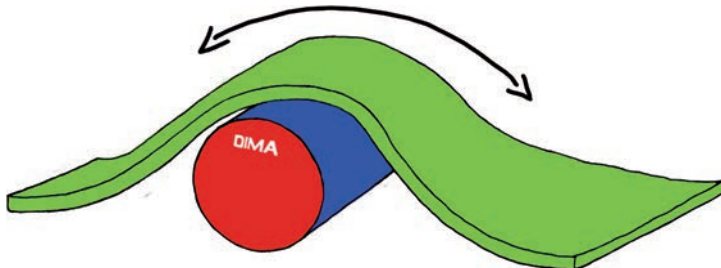
Conseils :

- ▶ Lui laisser le temps d'exploiter la situation.



Evolutions :

- ▶ On peut faire une roulade (en regardant son ventre).
- ▶ Rouler sur le côté.
- ▶ Rouler sur le dos.
- ▶ Remplacer le rouleau par 1 ballon.
- ▶ Remplacer par un plan incliné.
- ▶ Varier la longueur du plan incliné.
- ▶ Varier l'inclinaison.
- ▶ 2 plans inclinés.



SÉCURITÉ :

Dire et redire de rentrer la tête en regardant son ventre.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 22040 - Module mousse pédagogym rond maxi rond 150xø60 cm
- 24200 - Module mousse pédagogym carré 105x45x45 cm
- 24210 - Module mousse pédagogym casse 105x45x45 cm
- 24300 - Module mousse pédagogym rond stabilisé 50x35 cm - ø 40 cm
- KB013207 - Tapis galipette Dimakid

ROULER EN AVANT EN CONTREBAS

Situation n°2

Fiche
N°39

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Rouler en avant



Organisation : ▶ Un parcours composé de 4 ateliers.



Conseils : ▶ En fonction de l'âge des enfants, prévoir du matériel de hauteurs différentes.

ATELIER N°1



Consignes : ▶ En partant à genoux, sur le cube, rouler en avant sur le plan incliné.



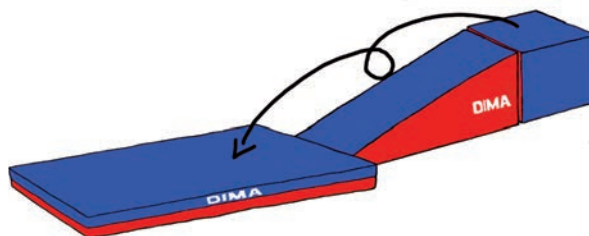
Organisation :

- ▶ Un cube.
- ▶ Un plan incliné.
- ▶ Un tapis.



Evolutions :

- ▶ Partir accroupi sur le cube.
- ▶ Faire varier la hauteur du cube.
- ▶ Remplacer le plan incliné par un tapis de chute et y faire enchaîner plusieurs roulades.
- ▶ Remplacer le plan incliné par un rouleau ou 1 ballon.



ATELIER N°2



Consignes : ▶ En appui ventral sur le cheval, poser les mains sur le plan incliné et faire une roulade.

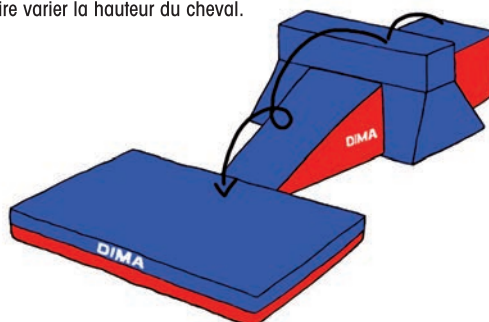


Organisation :

- ▶ Un cube.
- ▶ Un cheval ou un plinth.
- ▶ Un plan incliné.



Evolutions : ▶ Faire varier la hauteur du cheval.





ATELIER N°3

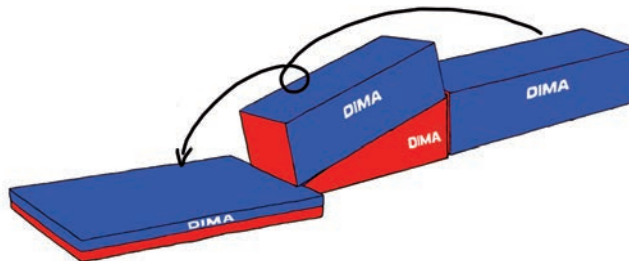
Consignes : ▶ Glisser (allongé sur le ventre) sur le plinth et faire une roulade sur le tapis.



Organisation : ▶ 2 plinths.
▶ Un tapis.
▶ Un plan incliné.



Evolutions : ▶ Varier l'inclinaison du plinth.



ATELIER N°4

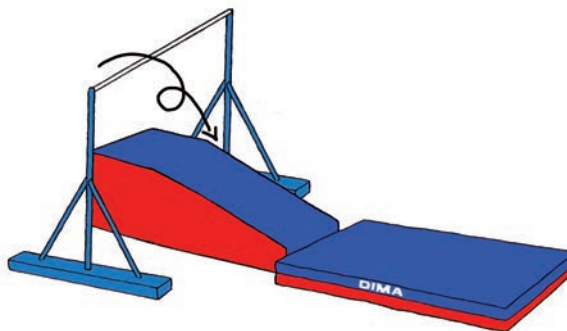
Consignes : ▶ En appui ventral sur la barre faire une roulade sur le plan incliné.



Organisation : ▶ 1 barre.
▶ 1 module cassé.



Evolutions : ▶ Remplacer le plan incliné par un grand tapis de chute.



SÉCURITÉ :

Prévoir un animateur à chaque atelier délicat.
Dire et redire de regarder son ventre.



Matériels adaptés à l'exercice :

- | | |
|--|---|
| 22020 - Module mousse pédagogym maxi casse 150x60x60 cm | 24310 - Module mousse pédagogym plan incliné avec plateforme 200x100x40/5 cm |
| 22035 - Module mousse pédagogym maxi incliné 140x60x60 cm | K2010 - Carré 40x40x30 cm - jaune et gris |
| 22320 - Plinth mousse 4 étages 160x60x120 cm | K2057 - Module mousse demi cylindre diam. 50x60x25 cm |
| 22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm | K2113 - Module mousse tour 60x60x75 cm |
| 23500 - Tapis de gymnastique eps 200x100x3 cm | K2140 - Module mousse escalier 3 marches 60x60x30 cm |
| 23580 - Tapis de gymnastique eps solitaires 200x100x3 cm | K2173 - Plan incliné 90x60x30 cm |
| 24020 - Barre fixe primagym | K2174 - Module mousse plan incliné 120x60x50 cm |
| 24220 - Module mousse pédagogym incliné 105x45x45 cm | |
| 24260 - Cheval de saut 105x55x100 cm | |

ROULER EN AVANT EN CONTREHAUT

Situation n°3

Fiche
N°40

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Rouler avec une attitude de départ inhabituelle



Organisation : ▶ Un parcours composé de 2 ateliers.



Conseils : ▶ En fonction de l'âge des enfants, prévoir du matériel de hauteurs différentes.

ATELIER N°1

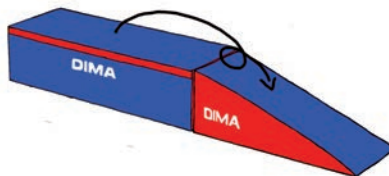


Consignes : ▶ Debout sur le cube, rouler sur le plan incliné.



Evolutions :

- ▶ Varier l'inclinaison.
- ▶ Départ sur 1 pied.
- ▶ Remplacer le cube par un tremplin, un trampoliner.



ATELIER N°2



Consignes : ▶ Rebondir sur le trampoline et rouler sur le tapis.



Evolutions : ▶ Mettre un caisson avant le trampoline, pour prendre quelques pas d'élan.



SÉCURITÉ :

Prévoir un animateur à chaque atelier délicat.
Dire et redire de regarder son ventre.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 16230 - Mini trampoline à sandow
- 22035 - Module mousse pédagogym maxi incliné
140x60x60 cm
- 22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
- 23030 - Matelas de réception dimagym 240x200x20 cm
- 23500 - Tapis de gymnastique eps 200x100x3 cm
- 23580 - Tapis de gymnastique eps solidaires 200x100x3 cm
- K3356 - Matelas ludique 3 cercles 200x120x10 cm

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Accepter de perdre ses repères,
et appréhender l'espace arrière



Organisation : ▶ Un parcours composé de 3 ateliers.



Conseils : ▶ Rester sur son atelier jusqu'au signal de changement.

ATELIER N°1



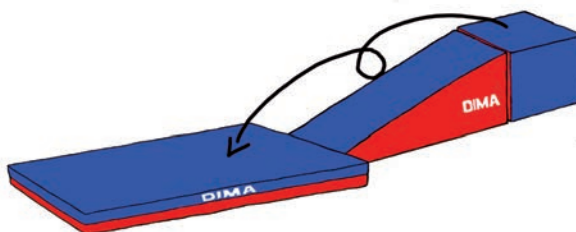
Consignes : ▶ Assis sur le cube, faire une roulade arrière sur le plan incliné.



Organisation : ▶ 1 cube.
▶ 1 plan incliné.



Evolutions : ▶ Varier la hauteur du plan incliné et du cube.
▶ Partir debout devant le cube.



ATELIER N°2



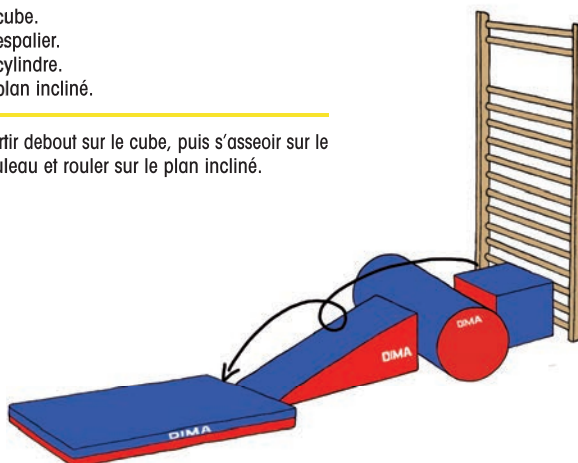
Consignes : ▶ Assis sur le rouleau faire une roulade arrière sur le plan incliné par appui des pieds sur l'espalier.



Organisation : ▶ 1 cube.
▶ 1 espalier.
▶ 1 cylindre.
▶ 1 plan incliné.



Evolutions : ▶ Partir debout sur le cube, puis s'asseoir sur le rouleau et rouler sur le plan incliné.



ATELIER N°3



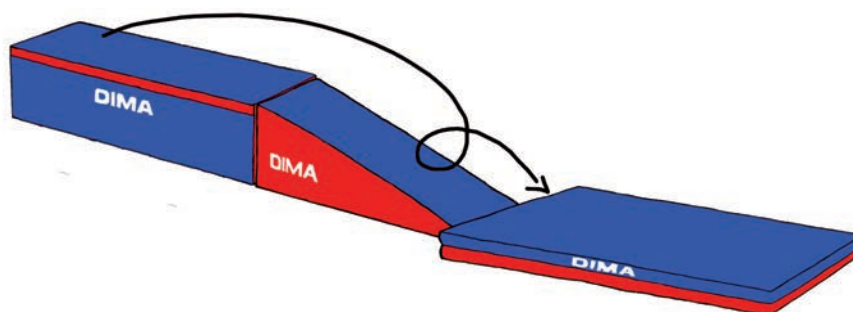
Consignes : ▶ Assis sur la poutre (dos au plan incliné), rouler en arrière.



Organisation : ▶ 1 poutre carrée.
▶ 1 plan incliné.
▶ 1 tapis.



Evolutions : ▶ Faire varier la hauteur de la poutre et du plan incliné, pour se retrouver debout après la roulade.



SÉCURITÉ :

Prévoir un animateur à chaque atelier délicat.
Dire et redire de regarder son ventre.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 23000 - Matelas de sécurité dimagym 200x120x10 cm
- 24300 - Module mousse pédagogym rond stabilisé 50x35 cm - ø40 cm
- K2011 - Carré 40x40x40 cm - rouge et vert
- K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
- K2100 - Support poutre rondin carré 30x60x40 cm
- K2173 - Plan incliné 90x60x30 cm
- K2174 - Module mousse plan incliné 120x60x50 cm

S'ENROULER SE RENVERSER

Situation n°1



ACTIVITES GYMNIQUES

But : Accepter de se renverser



Organisation : ▶ 1 barre Prima.
▶ 1 tapis.



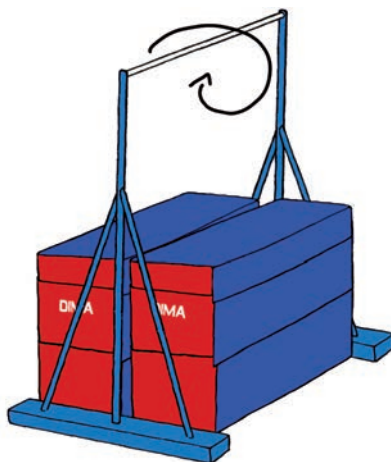
Consignes : ▶ En appui mains sur la barre, tourner en avant.
▶ En suspension monter les pieds et les passer sous la barre.



Conseils : ▶ Pour les enfants hésitants, mettre une hauteur de tapis suffisante, pour qu'il le touche avec les pieds.



Evolutions : ▶ Varier la position des jambes (groupées, tendues, écart).
▶ Remplacer la barre par 2 cordes suspendues.
▶ Départ debout sur un tremplin.



SÉCURITÉ :

Veillez au lâcher de mains, qui peut arriver brusquement chez le jeune enfant.
Dans le renversement arrière, ne pas laisser l'enfant aller trop loin dans l'enroulement des épaules.



Matériels adaptés à l'exercice :

22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
23000 - Matelas de sécurité dimagym 200x120x10 cm
24020 - Barre fixe primagym
24250 - Plinth 120x50x70 cm

SE RENVERSER

Situation n°1

Fiche
N°43

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Prendre conscience du placement du dos



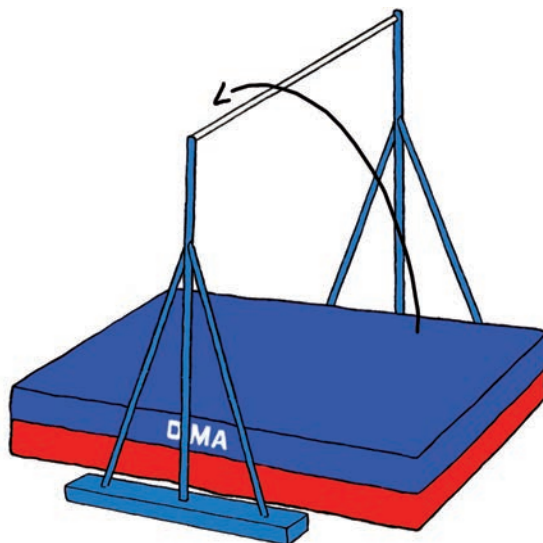
Organisation : ▶ 1 barre.
▶ 1 tapis.



Consignes : ▶ Jambes crochétées à la barre (cochon pendu), prendre appui des mains au sol, bras tendus puis décrocher les jambes sans plier les bras.



Conseils : ▶ Prévoir un animateur pour tenir les jambes pliées de l'enfant.



SÉCURITÉ :

Veillez à la flexion des bras.

Matériels adaptés à l'exercice :

23000 - Matelas de sécurité dimagym 200x120x10 cm
23020 - Matelas de réception dimagym 120x200x20 cm
24020 - Barre fixe primagym

SE SUSPENDRE SE BALANCER

Situation n°1 - Le cercle de Tarzan

Fiche
N°44

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Vaincre son appréhension
et accepter la suspension et le balancer



Organisation :

- ▶ 1 corde avec noeud.
- ▶ 1 cube.
- ▶ 1 tapis.



Consignes :

- ▶ Debout sur le cube, la corde dans les mains, assis sur la corde, se balancer et revenir sur le cube.



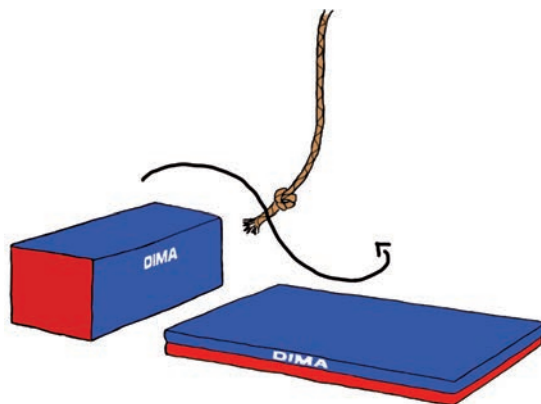
Conseils :

- ▶ Faire un gros noeud en bas de la corde.



Evolutions :

- ▶ Faire le plus de balancés possibles.
- ▶ Se balancer debout.
- ▶ Provoquer le balancé par un tiers (de tous les côtés).
- ▶ Lâcher la corde et sauter sur le tapis.
- ▶ Sauter par-dessus un obstacle.
- ▶ Atterrir sur un autre cube.
- ▶ Courir, attraper la corde et se balancer.



SÉCURITÉ :

Veillez au bon accrochage de la corde.

Matériels adaptés à l'exercice :

22320 - Plinth mousse 4 étages 160x60x120 cm
22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
23030 - Matelas de réception dimagym 240x200x20 cm
K2113 - Module mousse tour 60x60x75 cm
K3356 - Matelas ludique 3 cercles 200x120x10 cm
FIT03600 - Corde à grimper - longueur : 6 mètres

SE SUSPENDRE SE BALANCER

Situation n°2 - Au pays de Tarzan

Fiche
N°45

ACTIVITES GYMNIQUES

But : **Sentir et s'approprier la suspension**



Organisation :

- ▶ 1 barre.
- ▶ 1 cube.
- ▶ Des modules.



Consignes :

- ▶ Debout sur le cube s'accrocher à la barre et se déplacer de module en module par suspension des bras.



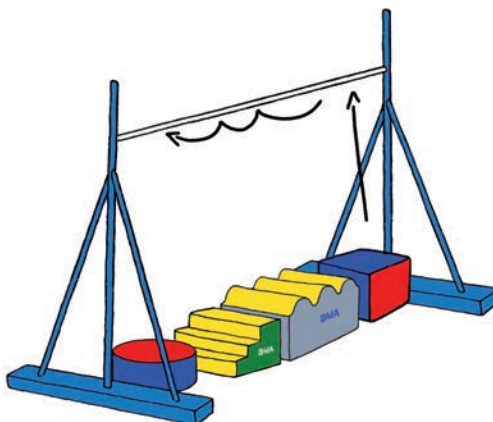
Conseils :

- ▶ Mettre la barre au plus bas.



Evolutions :

- ▶ Varier la position des mains.
- ▶ Espacer les modules.
- ▶ Incliner la barre.
- ▶ Se déplacer jambes crochetées à la barre.
- ▶ Remplacer les modules par de gros ballons maintenus.
- ▶ Serrer un ballon entre les genoux.
- ▶ Remplacer la barre par 2 barres parallèles.



SÉCURITÉ :

Limiter la suspension prolongée.
Veillez au lâcher de mains, qui peut arriver brusquement chez le jeune enfant.



Matériels adaptés à l'exercice :

24020 - Barre fixe primagym
K2011 - Carré 40x40x40 cm - rouge et vert
K2039 - Poutre carrée 70x30x30 cm - rouge et vert
K2066 - Pouf rond diam. 40x40 cm - vert/jaune
K2132 - Module mousse vague 45x60x40/30 cm
K2141 - Module mousse escalier 3 marches 70x60x50 cm

SE SUSPENDRE

Situation n°3 - Le saut de Tarzan

Fiche
N°46

ACTIVITES GYMNIQUES

But : Maitriser ses appréhensions



- Organisation :**
- ▶ 1 barre asymétrique.
 - ▶ 1 cube.
 - ▶ 1 plinth.



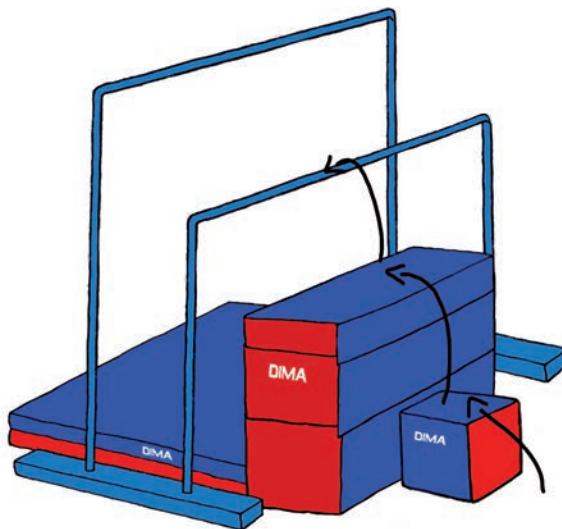
- Consignes :**
- ▶ Debout sur le plinth, monter debout sur la barre basse, avec appui des mains sur la barre haute.
 - ▶ Se suspendre puis lâcher.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir la présence d'un animateur pour les enfants ayant besoin d'être mis en confiance.



- Evolutions :**
- ▶ Proposer un balancement volontaire du corps, avant de lâcher.



SÉCURITÉ :

Limiter la suspension prolongée.
Veillez au lâcher de mains, qui peut arriver brusquement chez le jeune enfant.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 22321 - Plinth mousse 3 étages 160x60x100 cm
- 23000 - Matelas de sécurité dimagym 200x120x10 cm
- 24010 - Barres asymétriques primagym
- 24250 - Plinth 120x50x70 cm
- K2113 - Module mousse tour 60x60x75 cm

TOUCHER

Situation n°1 - La chenille

Fiche
N°47

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter le contact de l'autre



- Organisation :**
- ▶ 1 carré de tapis (surface d'évolution).
 - ▶ Les enfants sont pieds nus, à 4 pattes les uns derrière les autres, par 4 ou 5.
 - ▶ Chacun tient les chevilles de celui qui le précède.



- Consignes :**
- ▶ Faire avancer la chenille sans la casser.



- Evolutions :**
- ▶ Parcours d'obstacles (boa poutre, mini obstacles, briques, éléments en mousse...).
 - ▶ En course de relais.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345** - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346** - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 23590** - Tapis de gymnastique eps solidaires 200x100x4 cm
- K3080** - Boa poutre 250x20x20 cm
- K5045** - Briques multi-jeux - lot de 12
- K5051** - Dessus de briques multi-jeux - lot de 12

- KB010705** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm framboise
- KB010706** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm multicolore
- KB012003** - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm orange abricot
- KB031005** - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

TOUCHER

Situation n°2 - La traversée des castors

Fiche
N°48

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter le corps à corps



- Organisation :**
- ▶ Un carré de tapis matérialisant un lac.
 - ▶ Un groupe d'enfants à 4 pattes, dispersés sur les tapis joue le rôle des rochers.
 - ▶ Le reste du groupe « les castors » est en dehors des tapis.



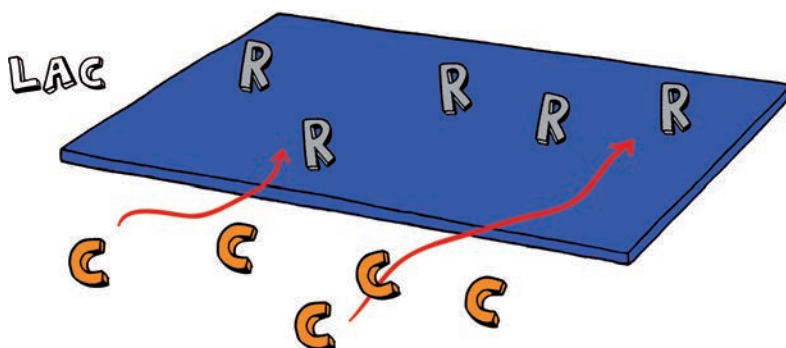
- Consignes :**
- ▶ Pour les castors : Traverser le lac, à 4 pattes, en passant sur les rochers qui dépassent de l'eau.
 - ▶ Pour les rochers : Rester immobiles.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.



- Evolutions :**
- ▶ Former des rochers à 2 ou 3 enfants.



SÉCURITÉ :

Attention aux lunettes et aux bijoux.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 23590 - Tapis de gymnastique eps solitaires 200x100x4 cm
- KB010705 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm framboise
- KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm multicolore

- KB012001 - Tapis fermé solide velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache
- KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

TOUCHER

Situation n°3

Fiche
N°49

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Toucher et esquiver



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser plusieurs petites zones.
 - ▶ 2 enfants sur chaque zone.



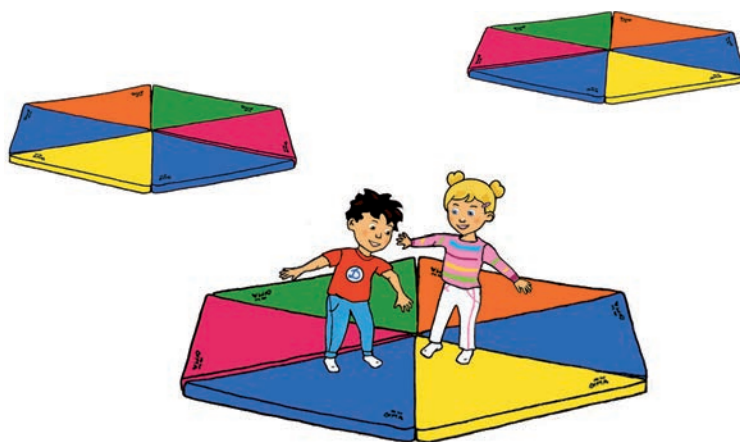
- Consignes :**
- ▶ Au signal, toucher avec une main le genou de l'autre sans se faire toucher.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Limiter chaque partie à 2mn de jeu.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les parties du corps à toucher (chevilles, épaules...).
 - ▶ Toucher le plus de fois possible l'autre, dans un temps donné.
 - ▶ Possibilité de toucher l'autre par l'intermédiaire d'un objet (ballon...).



SÉCURITÉ :

Attention aux lunettes et aux bijoux.

Matériels adaptés à l'exercice :

- KB018200 - Tapis confort Dimakid demi lune diam. 130xh.2 cm framboise/pistache/violet
- KB911000 - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3cm - lot de 6

TOUCHER

Situation n°4 - Le grenier aux fromages

Fiche
N°50

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Toucher et esquiver



- Organisation :**
- ▶ Des tapis matérialisant un espace de jeu « le grenier ».
 - ▶ Différents petits objets matérialisant des fromages (balles, anneaux, sacs lestés...).
 - ▶ 3 caisses pour mettre les fromages (2 pour les souris, 1 pour les chats).
 - ▶ 2 groupes d'enfants : 1/3 de chats 2/3 de souris.
 - ▶ Dossards pour identifier les groupes.



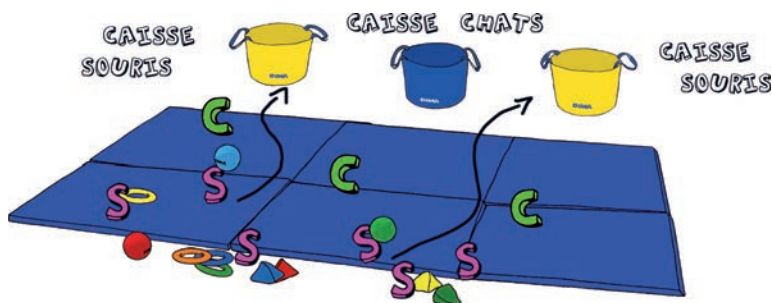
- Consignes :**
- ▶ Pour les souris : Au signal, traverser le grenier pour déposer son fromage dans son trou (caisse), sans se faire toucher par 1 chat. Puis recommencer tant qu'il y a des fromages.
 - ▶ Pour les chats :
 - Toucher 1 souris, qui alors donne son fromage.
 - Rester sur les tapis.
 - ▶ Quand les souris n'ont plus de fromages à transporter, compter le nombre de fromages pris par les chats.



- Conseils :**
- ▶ Durée de jeu : entre 1 minute 30 et 2 minutes.
 - ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.



- Evolutions :**
- ▶ Agrandir l'espace de jeu.
 - ▶ Varier les déplacements (à 4 pattes...).
 - ▶ Les chats n'ont plus le droit de toucher les souris quand elles se mettent sur le dos (situation de jeu à 4 pattes).



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal.
Ne pas agripper par les vêtements.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

11726 - Javelot rocket - lot de 3
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5250 - Sac range tout
KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24
JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - le lot de 6
KB010703 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm orange abricot

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore
KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

TRANSPORTER

Situation n°1 - Le pot de colle

Fiche
N°51

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter le contact de l'autre



- Organisation :**
- ▶ Carré de tapis (tapis d'évolution).
 - ▶ Les enfants sont 2 par 2 : un debout. L'autre, « le pot de colle » qui s'accroche à une des jambes de celui qui est debout.



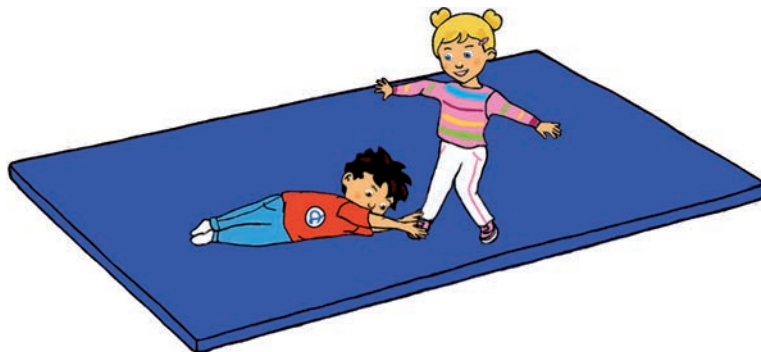
- Consignes :**
- ▶ Pour l'enfant debout : Traverser les tapis.
 - ▶ Pour le « pot de colle » : S'accrocher à l'autre par une jambe et ne pas le lâcher.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Veiller à équilibrer (taille, poids...) les duos.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position de celui qui traverse les tapis.



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace suffisant entre les différents groupes.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

23590 - Tapis de gymnastique eps solitaires
200x100x4 cm

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid
200x100x3 cm orange abricot

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm framboise

TRANSPORTER

Situation n°2 - Le déménagement des statues

Fiche
N°52

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter le contact de l'autre



- Organisation :**
- ▶ 1 carré de tapis (tapis d'évolution).
 - ▶ 1/3 des enfants joue le rôle des « statues », dispersées sur les tapis.
 - ▶ Le reste du groupe, joue le rôle des déménageurs.



- Consignes :**
- ▶ Pour les statues : se laisser faire.
 - ▶ Pour les déménageurs : par 2, porter une statue pour l'emmener en dehors des tapis.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position de départ des statues.
 - ▶ Inciter à varier les prises.



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal pendant « le transport ».
Ne jamais lâcher la statue.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

23590 - Tapis de gymnastique eps solidaires
200x100x4 cm

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid
200x100x3 cm orange abricot

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm framboise

TRANSPORTER

Situation n°3 - Le transport des colis

Fiche
N°53

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : **S'équilibrer en contact avec l'autre**



- Organisation :**
- ▶ Carré de tapis (tapis d'évolution).
 - ▶ Les enfants sont 2 par 2 : « un transporté » sur le dos du « transporteur », à 4 pattes.



- Consignes :**
- ▶ Pour le transporteur : Traverser les tapis sans perdre son « colis ».
 - ▶ Pour le transporté : S'accrocher pour ne pas tomber.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Veiller à équilibrer (taille, poids...) les duos.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position des « transportés » (assis, dos à dos...) sauf debout.



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace suffisant entre les différents groupes.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

23590 - Tapis de gymnastique eps solidaires
200x100x4 cm

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid
200x100x3 cm orange abricot

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm framboise

POUSSER TIRER

Situation n°1 - Le jardinier et ses pommes de terre

Fiche
N°54

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Tirer sans notion de résistance



- Organisation :**
- ▶ Délimiter un espace « le jardin », matérialisé par des tapis (tapis d'évolution).
 - ▶ Les enfants sont 2 par 2 : un transporteur debout, «le jardinier» et un transporté assis ou allongé, « le sac de pommes de terre ».



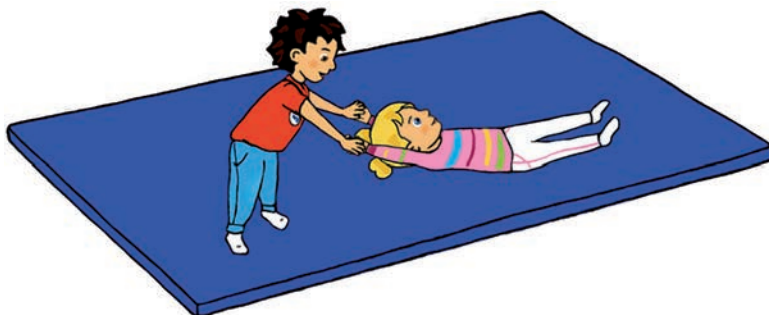
- Consignes :**
- ▶ Pour les jardiniers : Tirer son sac de pommes de terre au bout du jardin.
 - ▶ Pour les sacs de pommes de terre : Se laisser faire.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les prises pour le jardinier (prendre par les pieds ou sous les bras...).
 - ▶ Se mettre à plusieurs jardiniers pour un sac de pommes de terre.
 - ▶ Mettre des obstacles sur le chemin du jardinier.



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal pendant « le transport ».
Ne pas lâcher brutalement son sac de pommes de terre.



Matériels adaptés à l'exercice :

23590 - Tapis de gymnastique eps solitaires
200x100x4 cm

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid
200x100x3 cm orange abricot

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm framboise

POUSSER TIRER

Situation n°2

Fiche
N°55

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : **Conquérir le territoire de l'autre**



Organisation : ▶ 1 tapis (jeu de 6 tapis triangle) pour 2 enfants, assis dos à dos.



Consignes : ▶ Faire sortir son adversaire en dehors du tapis, en restant assis, dos à dos.
▶ Le premier qui sort des tapis a perdu.



Conseils : ▶ Veiller à équilibrer (taille, poids...) les duos.
▶ Faire jouer les enfants pieds nus.



Evolutions : ▶ Même consigne, sans l'aide des mains.
▶ Agrandir l'espace de jeu.
▶ Varier la position : debout, les bras derrière le dos.



SÉCURITÉ :

Attention aux sols qui « brûlent » (type moquette).

Matériels adaptés à l'exercice :

- KB010706** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore
- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle
100x100x3 cm - lot de 6

POUSSER TIRER

Situation n°3 - Les flaques d'eau

Fiche
N°56

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Développer ses appuis au sol



Organisation : ▶ 10 à 12 formes dessinées au sol (cercles, carrés... environ 1m) (cerceau) matérialisant des « flaques d'eau ».
▶ Les enfants sont 2 par 2, face à face et se tiennent par les mains.



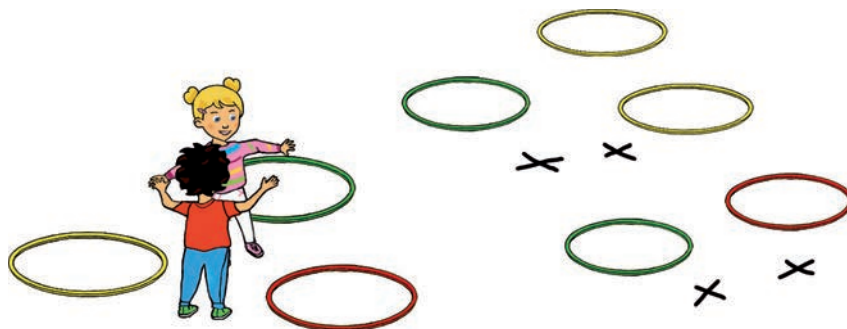
Consignes : ▶ Au signal, tirer ou pousser son adversaire pour l'emmener dans la flaque d'eau.
▶ Celui qui met un pied dans l'eau a perdu.



Conseils : ▶ Veiller à équilibrer (taille, poids...) les duos.
▶ Possibilité d'utiliser des bouteilles pour matérialiser les flaques d'eau.



Evolutions : ▶ A chaque flaque d'eau atteinte on attribue une valeur (des points) différente.



SÉCURITÉ :
Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
K5061 - Ligne de marquage au sol pvc 35x7.50 cm
lot de 6 avec sac

POUSSER TIRER

Situation n°4 - La bataille des maisons

Fiche
N°57

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Conquérir et conserver son territoire



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser des « maisons » par un tapis (matelas ludique).
 - ▶ 2 groupes d'enfants :
 - Groupe A : 1 enfant par maison.
 - Groupe B : dispersés, à l'extérieur des maisons.



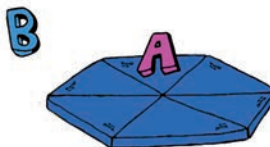
- Consignes :**
- ▶ Pour le groupe B : Au signal, essayer de faire sortir un occupant de sa maison et prendre sa place.
 - ▶ Pour le groupe A : Chercher à conserver sa maison.
 - ▶ Quand on a été sorti, chercher une autre maison tout de suite.
 - ▶ Tous les joueurs se déplacent à 4 pattes.
 - ▶ Le jeu s'arrête au signal de l'animateur.
 - ▶ Compter le nombre de fois où l'on a occupé une maison.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
- Limiter la durée de jeu à 3mn.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position des « occupants » (allongé, assis, en boule...).
 - ▶ Varier la grandeur de la maison.



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Prévoir un espace suffisant entre les différentes maisons.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

KB010306 - Surface d'évolution repliable fermé dimakid 200x100x4 cm multicolore

KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache

KB012002 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm jaune blé

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm orange abricot

KB012004 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm violet

KB012005 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm framboise

KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KB031002 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm jaune blé

KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

KB031004 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm violet

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

KB911000 - Tapis fermé dimakid triangle 100x100x3 cm - lot de 6

ATTRAPER

Situation n°1 - Le hérisson

Fiche
N°58

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Conquérir des objets



- Organisation :**
- ▶ 1 espace délimité pour 2 enfants.
 - ▶ 5-6 pinces à linge par enfant, accrochées aux vêtements.



- Consignes :**
- ▶ Au signal, attraper le maximum de pinces à linge sans sortir de l'espace délimité.
 - ▶ Ne pas tenir l'adversaire, ni ses vêtements.
 - ▶ Le gagnant est celui qui a attrapé le plus de pinces à linge.



- Conseils :**
- ▶ durée de jeu : 30 secondes à 1 minute.



- Evolutions :**
- ▶ Mettre les pinces sur le pantalon.
 - ▶ Mettre les pinces sur le devant ou l'arrière du corps.
 - ▶ Augmenter le nombre de pinces à linge.
 - ▶ Varier la position lors du jeu (debout, à genoux...).
 - ▶ Ne pas limiter l'espace de jeu à un tapis.
 - ▶ Jouer en groupe (sur un espace suffisamment grand) : on peut prendre les pinces à linge de n'importe qui.
 - ▶ Toujours en groupe, possibilité d'aller dans un espace protégé (cabane) où on ne peut pas se faire prendre ses pinces.
 - ▶ Possibilité de remplacer les pinces à linge par des foulards (plus simple pour les petits).



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

- KB010701** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache
- KB010706** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore
- KB031001** - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm vert pistache
- KB031002** - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm jaune blé

- KB031003** - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm orange abricot
- KB031004** - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm violet
- KB031005** - Tapis fermé velcro total Dimakid
200x100x4 cm framboise

ATTRAPER

Situation n°2 - La chasse aux noisettes

Fiche
N°59

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Conquérir des objets



- Organisation :**
- ▶ Des tapis constituant une zone de jeu.
 - ▶ 1 caisse pour les ballons récupérés.
 - ▶ 2 groupes d'enfants :
 - Les écureuils : à 4 pattes sur le tapis avec 1 ballon chacun (symbolise une noisette).
 - Les voleurs : à 4 pattes à l'extérieur des tapis.



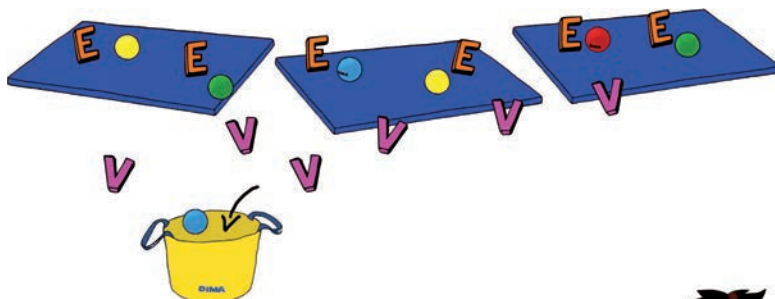
- Consignes :**
- ▶ Pour les voleurs : au signal, prendre les noisettes (ballons) des écureuils et les ramener dans la réserve (caisse).
 - ▶ Pour les écureuils ne pas se faire prendre sa noisette.
 - ▶ Quand on perd sa noisette, on sort du tapis.
 - ▶ Un seul voleur par écureuil.
 - ▶ Compter le nombre de noisettes récoltées.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Durée de jeu : 1 minute 30 à 2 minutes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la taille des ballons (du plus gros au plus petit), puis changer la forme des « noisettes ».
 - ▶ Varier la façon de conserver sa noisette (ballon).



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

23500 - Tapis de gymnastique eps 200x100x3 cm

23580 - Tapis de gymnastique eps solidaires 200x100x 3 cm

KB0110 - Tapis fermé Dimakid 200x100x3 cm vert pistache

KB011002 - Tapis fermé Dimakid 200x100x3 cm jaune blé

KB011003 - Tapis fermé Dimakid 200x100x3 cm orange abricot

KB011004 - Tapis fermé Dimakid 200x100x3 cm violet

KB011005 - Tapis fermé Dimakid 200x100x3 cm framboise

KB030001 - Tapis fermé Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KB030002 - Tapis fermé Dimakid 200x100x4 cm jaune blé

KB030003 - Tapis fermé Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

KB030004 - Tapis fermé Dimakid 200x100x4 cm violet

KB030005 - Tapis fermé Dimakid 200x100x4 cm framboise

IMMOBILISER

Situation n°1 - Dans la savane

Fiche
N°60

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter le contact de l'autre et l'immobilisation



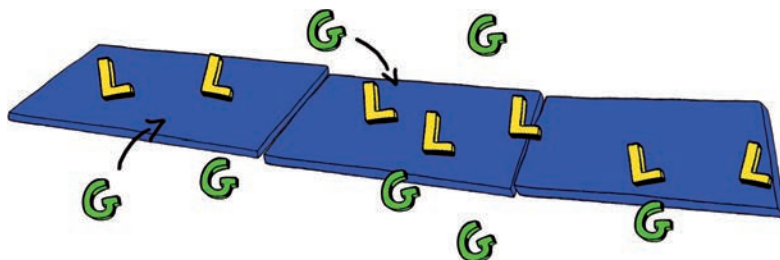
- Organisation :**
- ▶ Des tapis (protection sol) matérialisant un espace de jeu (la savane).
 - ▶ Des dossards pour identifier les 2 groupes d'enfants :
 - Les lions : à 4 pattes sur les tapis.
 - Les gazelles : à 4 pattes à l'extérieur.



- Consignes :**
- ▶ Pour les gazelles : au signal, traverser la savane.
 - ▶ Pour les lions :
 - attraper 1 gazelle, la bloquer et compter jusqu'à 3 pour marquer 1 point.
 - compter vos points.
 - 1 seul lion par gazelle.
 - ▶ Ne jamais dépasser les limites de la savane.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Durée de jeu : 3 traversées.



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

HOCK650 - Chasubles jaunes/rouges - lot de 12

HOCK651 - Chasubles bleues/vertes - lot de 12

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid

300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid

300x200x4 cm multicolore

KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache

KB012002 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm jaune ble

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm orange abricot

KB012004 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm violet

KB012005 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm framboise

KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KB031002 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm jaune ble

KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

KB031004 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm violet

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

IMMOBILISER

Situation n°2 - Les gendarmes et les voleurs

Fiche
N°61

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter l'opposition duelle en corps à corps



- Organisation :**
- ▶ Des tapis matérialisant un espace de jeu (tapis évolutifs repliables).
 - ▶ 2 par 2 :
 - 1 voleur.
 - 1 gendarme.
 - ▶ Au départ, le gendarme tient le voleur au sol.



- Consignes :**
- ▶ Pour le gendarme : maintenir le voleur au sol pour qu'il ne s'échappe pas.
 - ▶ Pour le voleur : essayer de s'échapper et sortir de l'espace de jeu.
 - ▶ Les déplacements se font à quatre pattes.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Durée de jeu : entre 1 minute et 1 minute 30.



SÉCURITÉ :

- Ne pas faire mal à l'autre.
- Prévoir un espace suffisant entre chaque groupe.
- Ne pas tirer les vêtements.
- Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 23900** - Chemin de détente 250x100x3 cm
- KB010306** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 200x100x4 cm multicolore
- KB015400** - Surface d'évolution repliable Dimakid sérigraphiée 250x100x4 cm multicolore
- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm - lot de 6

RETOURNER

Situation n°1 - L'enfant et la tortue

Fiche
N°62

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Accepter l'opposition duelle en corps à corps



- Organisation :**
- ▶ 1 tapis pour 2.
 - ▶ 2 par 2 :
 - 1 enfant.
 - 1 tortue à 4 pattes.
 - ▶ Des dossards pour identifier les rôles.



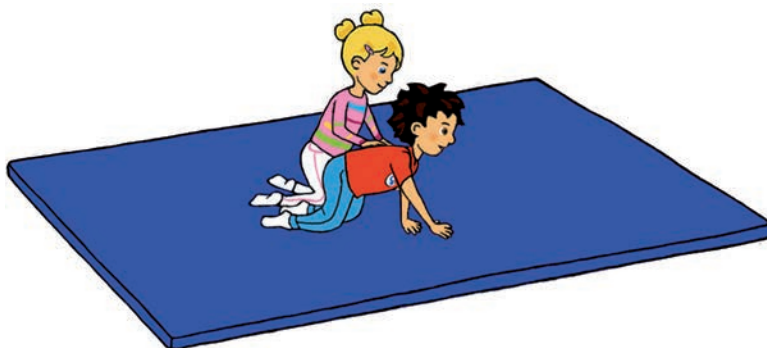
- Consignes :**
- ▶ Pour l'enfant : Retourner la tortue sur le dos sans tirer sur les vêtements.
 - ▶ Pour la tortue : Ne pas se laisser retourner.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Echanger les rôles.
 - ▶ Durée de jeu : 2 minutes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position de départ de la tortue (en boule, écrasée au sol...).



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

HOCK650 - Chasubles jaunes/rouges - lot de 12

HOCK651 - Chasubles bleues/vertes - lot de 12

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x200x4 cm multicolore

KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache

KB012002 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm jaune blé

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm
orange abricot

KB012004 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm violet

KB012005 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm framboise

KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KB031002 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm jaune blé

KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

KB031004 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm violet

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

DESEQUILIBRER

Situation n°1 - Le combat des chefs

Fiche
N°63

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Maîtriser l'assaut duel



- Organisation :**
- ▶ 1 espace de jeu de 2 tapis pour 2.
 - ▶ 2 par 2 à 4 pattes.



- Consignes :**
- ▶ Chercher à renverser l'autre en le poussant.
 - ▶ Ne pas tirer sur les vêtements.
 - ▶ Rester sur les tapis.
 - ▶ Chaque enfant compte le nombre de tentatives réussies.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Equilibrer les duos.
 - ▶ Changer les duos.
- Durée de jeu : 2 minutes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la position de départ (à genoux, debout...).
 - ▶ Ajouter 1 bouteille dans l'espace de jeu avec la consigne de l'éviter ou de la faire renverser par l'autre.



SÉCURITÉ :

Ne pas faire mal à l'autre.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm vert pistache

KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm multicolore

KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache

KB012002 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm jaune blé

KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm orange abricot

KB012004 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm violet

KB012005 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm framboise

KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KB031002 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm jaune blé

KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

KB031004 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm violet

KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

POUSSER TIRER

Situation n°1 - Chapi-Chapo



Fiche
N°64

ACTIVITES D'OPPOSITION

But : Réagir rapidement



- Organisation :**
- ▶ 1 grand espace de jeu délimité par des tapis.
 - ▶ 2 groupes :
 - les « Chapis ».
 - les « Chapos ».
 - ▶ 1 « Chapi » et 1 « Chapo » s'assoient dos à dos de chaque côté de la ligne médiane.



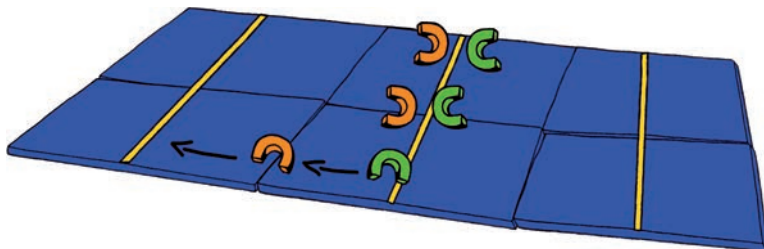
- Consignes :**
- ▶ Si je dis chapi :
 - Tous les chapis partent à 4 pattes vers leur camp.
 - Les chapos se retournent et partent à 4 pattes pour essayer d'attraper et d'immobiliser leur chapi.
 - ▶ Si je dis chapo :
 - Tous les chapos partent à 4 pattes vers leur camp.
 - Les chapis se retournent et partent à 4 pattes pour essayer d'attraper et d'immobiliser leur chapo.
 - ▶ L'enfant (chapi/chapo) qui a atteint son camp marque 1 point.
 - ▶ L'enfant (chapi/chapo) qui attrape et immobilise son adversaire marque 1 point.



- Conseils :**
- ▶ Faire jouer les enfants pieds nus.
 - ▶ Equilibrer et changer les duos.



- Evolutions :**
- ▶ Après l'avoir immobilisé, essayer de ramener l'adversaire dans son camp (bonus de 3 points).
 - ▶ Varier la position de départ (couché...).
 - ▶ Faire partir le chapi et le chapo dans 2 positions différentes.
 - ▶ Au départ, espacer le chapi et le chapo de 1m.



SÉCURITÉ :
Ne pas faire mal à l'autre.
Ne pas tirer les vêtements.
Attention aux lunettes et aux bijoux.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- KB010701 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm vert pistache
- KB010706 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x200x4 cm multicolore
- KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache
- KB012002 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm jaune blé
- KB012003 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm orange abricot

- KB012004 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm violet
- KB012005 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm framboise
- KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache
- KB031002 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm jaune blé
- KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot
- KB031004 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm violet
- KB031005 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm framboise

MANIPULER

Situation n°1

Fiche
N°65

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Découvrir et explorer des engins



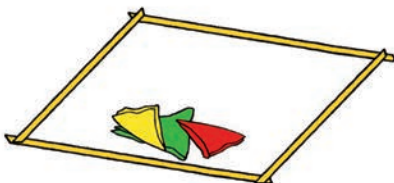
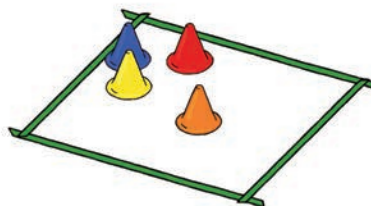
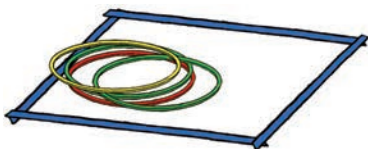
- Organisation :**
- ▶ Délélimiter 3 espaces de jeu.
 - ▶ Dans chacun d'eux placer un seul type d'engin (ballons, cerceaux, rubans ou foulards), en nombre suffisant (un engin par enfant).
 - ▶ Répartir les enfants dans les 3 espaces.



- Consignes :**
- ▶ Chaque enfant prend un engin et le manipule librement en restant dans son espace de jeu.
 - ▶ Au signal, poser son engin et changer d'espace de jeu.



- Evolutions :**
- ▶ Créer de nouveaux espaces de jeux avec des types d'engins différents (massues, cordes, bâtons...).
 - ▶ Faire évoluer les enfants sur un support musical.
 - ▶ Guider la découverte des engins par des consignes précises (voir situation 2).



SÉCURITÉ :

Prévoir des espaces de jeu suffisamment grands en fonction des engins et du nombre d'enfants.



Matériels adaptés à l'exercice :

10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
10373 - Bande vinyle 10 mètres
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm - lot de 20
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24

JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6
KBG15293 - Ballon de jonglage diam. 20 cm - lot de 12
KBG15353 - Rubans de gymnastique arc en ciel long. 200 cm - lot de 12
KBG15382 - Foulards de jonglage assortis 68x68 cm - lot de 6
KBGSA133 - Balle à grain diam. 60 mm - lot de 12

MANIPULER

Situation n°2

Fiche
N°66

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Découvrir et explorer des engins



Organisation : ▶ Chaque enfant a un engin (tous le même).



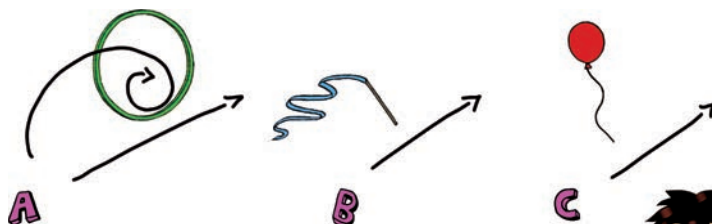
- Consignes :**
- ▶ Cerceau-ballon :
 - le faire rouler au sol.
 - le lancer devant, courir et le récupérer.
 - le lancer à une main, le rattraper avec la même main, l'autre, ou les 2.
 - ▶ Foulard (1 dans chaque main) :
 - courir en tenant mes foulards à différentes hauteurs.
 - les faire tourner au bout de mes bras.
 - les croiser, les décroiser sans les lâcher.
 - tourner sur soi-même, bras tendus.
 - lancer et rattraper un foulard, puis les 2.
 - ▶ Ruban :
 - courir et faire voler son ruban, sans qu'il touche le sol.
 - le faire bouger comme un serpent.
 - dessiner une forme (cercle...) avec son ruban.
 - ▶ Ballon de baudruche :
 - faire voler son ballon grâce aux différentes parties du corps : une ou deux mains, le genou, le pied...
 - faire voler son ballon en le gardant en l'air le plus longtemps possible.
 - faire voler son ballon en variant les positions : debout, allongé, assis...



Conseils : ▶ Varier les engins (foulards, balles, rubans, cerceaux...).



Evolutions : ▶ Faire évoluer les enfants sur un support musical.
▶ Placer des obstacles à franchir, lors des déplacements.



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace de jeu suffisamment grand en fonction des engins et du nombre d'enfants.



Matériels adaptés à l'exercice :

- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- KBG15293 - Ballon de jonglage diam. 20 cm - lot de 12
- KBG15353 - Rubans de gymnastique arc en ciel long. 200 cm - lot de 12
- KBG15382 - Foulards de jonglage assortis 68x68 cm - lot de 6

MANIPULER

Situation n°3

Fiche
N°67

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Reproduire et mémoriser les actions de l'autre



Organisation : ▶ Par deux, face à face, chacun avec un engin identique (ballons, cerceaux, rubans, foulards, cordes, bâtons, massues...).



Consignes : ▶ L'un des 2 manipule son engin, l'autre le regarde, puis refait les mêmes gestes.



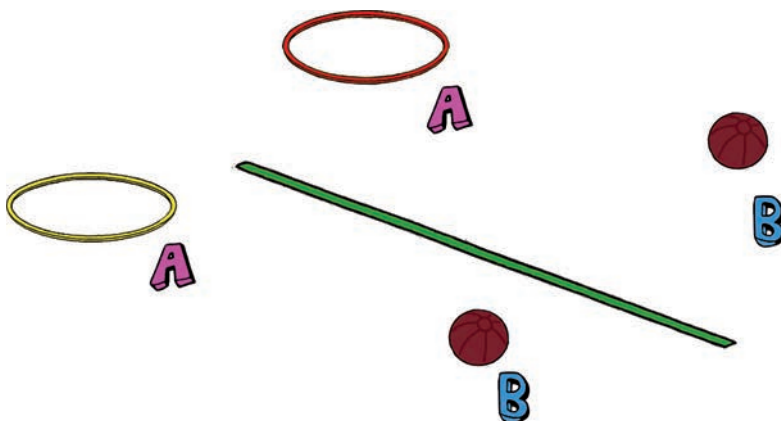
Conseils :

- ▶ Echanger les rôles.
- ▶ Varier les engins.
- ▶ Inciter à des actions courtes et simples.
- ▶ Utiliser un support imagé (histoire, conte...) pour faciliter la mise en action de l'enfant.



Evolutions :

- ▶ Varier les positions (assis, à genoux...).
- ▶ Introduire des déplacements.
- ▶ Utiliser un support musical.



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace de jeu suffisant en fonction de l'engin utilisé.



Matériels adaptés à l'exercice :

10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
10373 - Bande vinyle 10 mètres
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm - lot de 20
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24

JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6
KBG15293 - Ballon de jonglage diam. 20 cm - lot de 12
KBG15353 - Rubans de gymnastique arc en ciel long. 200 cm - lot de 12
KBG15382 - Foulards de jonglage assortis 68x68 cm - lot de 6
KBGSA133 - Balle à grain diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Lancer avec amplitude



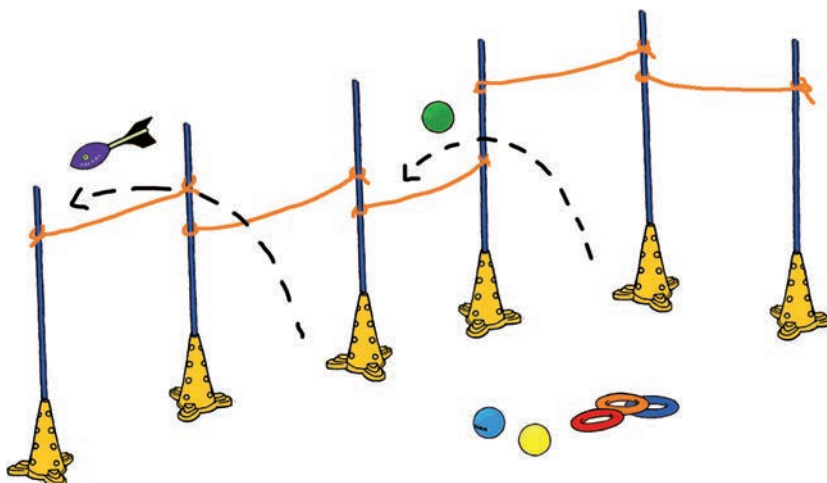
Organisation : ▶ Des fils (ou élastiques) tendus à différentes hauteurs.
Différents types d'engins à disposition (ballons mousse, ballons paille, balles, rubans, anneaux).



Consignes : ▶ Prendre un engin et le lancer par-dessus un fil.
▶ Le lancer à nouveau au-dessus d'un autre fil.
▶ Après 5 lancers, changer d'engin.



Evolutions : ▶ Lancer avec l'autre main, avec les 2 mains.
▶ Rattraper l'engin après son passage au-dessus du fil à 1 ou 2 mains.



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace suffisant entre les fils.
En fonction du nombre d'enfants,
les faire lancer dans le même sens.

Placer les fils en tenant compte des obstacles placés
en hauteur (lumière, panneau de basket...).



Matériels adaptés à l'exercice :

10191 - Socle multifonction - l'unité
10192 - Socle caoutchouc 1.150 kg noir - la paire
10195 - Socle rigide à lester - la paire
10560 - Bobine élastique de saut longueur 25 mètres
10580 - Bande élastique velcro
11722 - Javelot mousse - lot de 8
11726 - Javelot rocket - lot de 3
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6

K5015 - Cônes multi-jeux à trous avec encoches
hauteur 50 cm - lot de 4
K5035 - Jalon longueur 120 cm - lot de 8
KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24
KBG15293 - Ballon de jonglage diam. 20 cm - lot de 12
KBGFB400 - Ruban avec balle pour lancer - lot de 24

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Lancer avec amplitude et précision



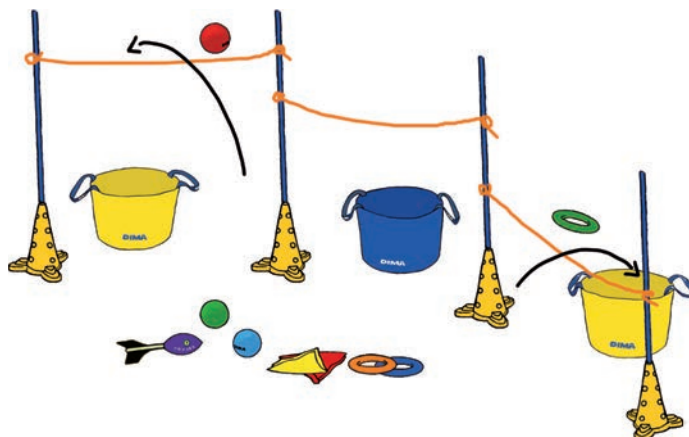
- Organisation :**
- ▶ Des fils (ou élastiques) tendus à différentes hauteurs.
 - ▶ Différents types d'engins à disposition (ballons mousse, ballons paille, balles, rubans, anneaux).
 - ▶ Des caissons (ou sacs) disposés de part et d'autre des fils.



- Consignes :**
- ▶ Prendre un engin et le lancer par-dessus un fil pour qu'il retombe dans le caisson (ou sac).
 - ▶ Après 5 lancers, changer d'engin.



- Evolutions :**
- ▶ Lancer avec l'autre main, avec les 2 mains.
 - ▶ Enlever le caisson, jouer à 2 : l'engin est alors récupéré par le partenaire, qui à son tour le lance (prévoir une distance suffisante entre les 2 enfants).



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace suffisant entre les fils.
En fonction du nombre d'enfants,
les faire lancer dans le même sens.

Placer les fils en tenant compte des obstacles placés
en hauteur (lumière, panneau de basket...).



Matériels adaptés à l'exercice :

10191 - Socle multifonction - l'unité
10192 - Socle caoutchouc 1.150 kg noir - la paire
10195 - Socle rigide à lester - la paire
10560 - Bobine élastique de saut longueur 25 mètres
10580 - Bande élastique velcro
11722 - Javelot mousse - lot de 8
11726 - Javelot rocket - lot de 3
75110 - Anneaux caoutchouc - lot de 6

K5015 - Cônes multi-jeux à trous avec encoches
hauteur 50 cm - lot de 4
K5035 - Jalon longueur 120 cm - lot de 8
K5250 - Sac range tout
KBG2191 - Anneaux d'activité - lot de 24
KBG15293 - Ballon de jonglage diam. 20 cm - lot de 12
KBGFB400 - Ruban avec balle pour lancer - lot de 24

MANIPULER

Situation n°6

Fiche
N°70

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Faire rouler l'engin



- Organisation :**
- ▶ Par 3, un cerceau par groupe.
 - ▶ Se positionner en triangle, matérialiser les angles du triangle (plots, marquages au sol...).



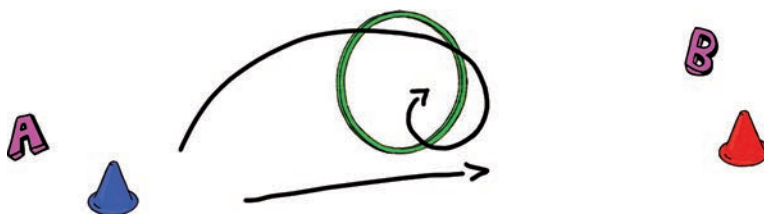
- Consignes :**
- ▶ L'enfant A fait rouler le cerceau, sans le lâcher, jusqu'à l'enfant B, celui-ci le récupère et fait de même jusqu'à l'enfant C...



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une distance de 4 à 5 m entre les enfants.



- Evolutions :**
- ▶ Faire rouler le cerceau vers l'enfant suivant, sans se déplacer.
 - ▶ Augmenter la distance entre les enfants.
 - ▶ Mettre 2 cerceaux par groupe.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10196 - Cerceau rond diam. 50 cm - l'unité
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm lot de 20
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité

MANIPULER

Situation n°7

Fiche
N°71

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : **Recevoir et transmettre un engin**



- Organisation :**
- ▶ Par 4 ou 5, les enfants sont disposés en cercle.
 - ▶ Un engin par groupe (foulard, ballon, bâton...).



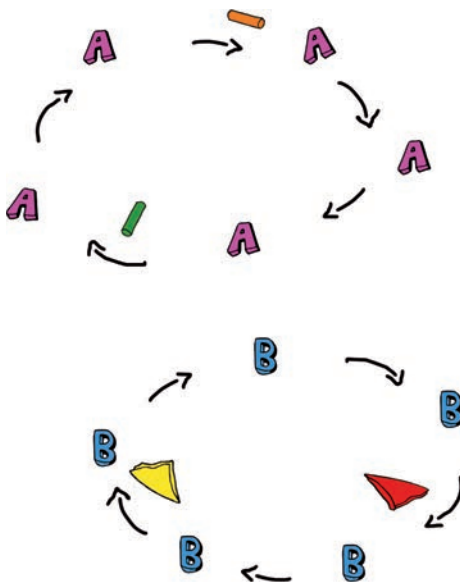
- Consignes :**
- ▶ Récupérer un engin de l'enfant qui se trouve à ma gauche et le donner à celui qui est à ma droite.



- Conseils :**
- ▶ Changer le sens de la transmission de l'engin.



- Evolutions :**
- ▶ Mettre plusieurs engins par groupe.
 - ▶ Utiliser un support musical et se passer l'engin en suivant le rythme.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
- 11107 - Tapis butoir perche - lot de 3
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
- KBG15382 - Foulards de jonglage assortis (68x68 cm) lot de 6
- KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

SE DEPLACER

Situation n°1

Fiche
N°72

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Evoluer sur un support musical



Organisation : ▶ Deux groupes d'enfants : les enfants du groupe A sont dispersés sur l'espace de jeu, chacun tient un cerceau. (perpendiculaire et posé au sol).
▶ Un support musical.



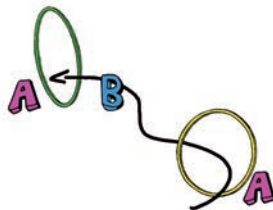
Consignes : ▶ En fonction de la musique, les enfants du groupe B se déplacent, dansent, et passent dans les différents cerceaux.



Conseils : ▶ Changer les rôles.



Evolutions : ▶ Franchir les cerceaux, dans différentes positions (à 4 pattes, en arrière, accroupi...).
▶ Varier le placement des enfants du groupe A (en placer 2 ou 3 les uns derrière les autres...).
▶ Varier les supports musicaux (utiliser différents rythmes...).



Matériels adaptés à l'exercice :

10196 - Cerceau rond diam. 50 cm - l'unité

SE DEPLACER MANIPULER

Situation n°1 - 1, 2, 3 Soleil

Fiche
N°73

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Réagir au support musical



- Organisation :**
- ▶ Les enfants sont positionnés sur une ligne de départ.
 - ▶ Matérialiser une ligne d'arrivée à environ 20 m (plots).
 - ▶ Un support musical.



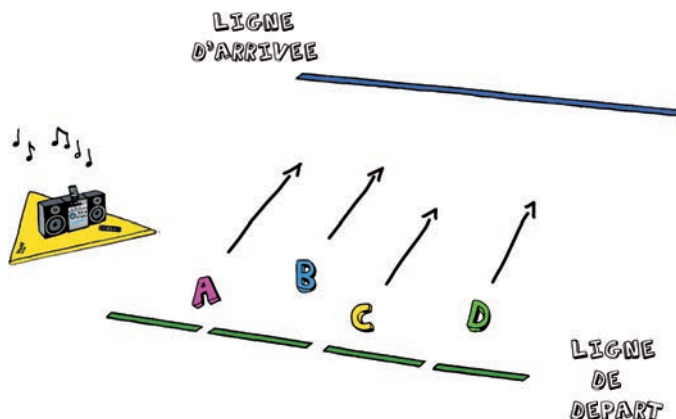
- Consignes :**
- ▶ Quand on entend la musique, se déplacer vers la ligne d'arrivée.
 - ▶ A l'arrêt de la musique, s'immobiliser.
 - ▶ Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir une distance à parcourir suffisamment importante.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les différentes façons de se déplacer (à 4 pattes, en arrière, en sautant à cloche pied...).
 - ▶ Se déplacer avec un engin (cerceau, ballon...).



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12

SE DEPLACER MANIPULER

Situation n°2

Fiche
N°74

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Evoluer avec son engin et
prendre de la distance par rapport à lui



Organisation :

- ▶ Matérialiser des chemins (plots (balises multi jeux), lignes au sol (bande vinyle), cordes, briques, bâtons...), sur lesquels on place des obstacles.
- ▶ Un cerceau par enfant.



Consignes :

- ▶ 1) suivre un chemin en faisant rouler son cerceau, en respectant les obstacles.
- ▶ 2) ne pas toujours suivre son cerceau : ex : faire passer son cerceau à droite de l'obstacle et passer à gauche.



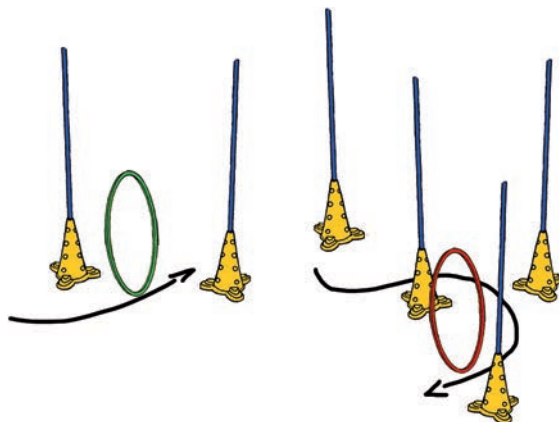
Conseils :

- ▶ Prévoir des chemins suffisamment espacés les uns des autres.
- ▶ Veiller à garder une distance suffisante entre les enfants.



Evolutions :

- ▶ Changer d'engin (ballon...).
- ▶ Utiliser un support musical.
- ▶ Changer de main dans la manipulation de l'engin.



Matériels adaptés à l'exercice :

10191 - Socle multifonction - l'unité
10192 - Socle caoutchouc 1.150 kg noir - la paire
10195 - Socle rigide à lester - la paire
10196 - Cerceau rond diam. 50 cm - l'unité
10373 - Bande vinyle 10 mètres
10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm - lot de 20

K5015 - Cônes multi-jeux à trous avec encoches hauteur 50 cm - lot de 4
K5045 - Briques multi-jeux - lot de 12
K5051 - Dessus de briques multi-jeux - lot de 12
K5057 - Corde à tirer - longueur 10 mètres
K5061 - Ligne de marquage au sol pvc 35x7.50 cm lot de 6 avec sac

ECOUTER LA MUSIQUE

Situation n°1

Fiche
N°75

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : Réaliser des échanges avec un partenaire



Organisation :

- ▶ Les enfants sont dispersés sur l'espace de jeu avec un engin chacun (foulard, balle en mousse, cerceau, sac de graine...).
- ▶ Un support musical.



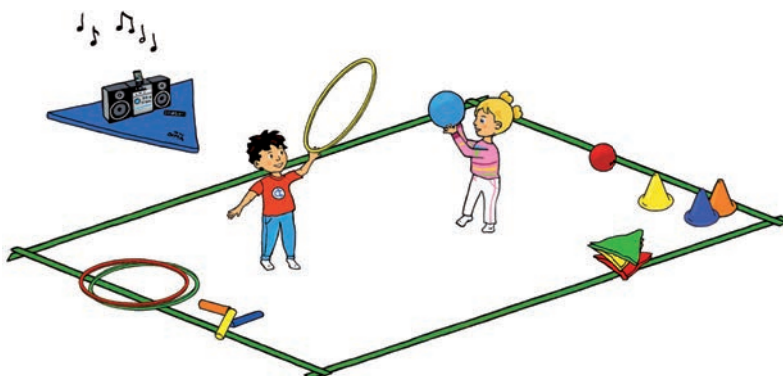
Consignes :

- ▶ Se déplacer en musique, avec son engin.
- ▶ Quand la musique s'arrête, se placer face à un enfant et échanger son engin.



Evolutions :

- ▶ Lors du déplacement, manipuler son engin en fonction du rythme de la musique.
- ▶ Seule la moitié des enfants se déplace en musique, à l'arrêt de celle-ci, ils se placent face à un enfant (qui ne s'est pas déplacé) et échangent leurs engins. Lorsque la musique reprend, les autres se déplacent.



Matériels adaptés à l'exercice :

10181 - Témoins de relais plastique - le jeu de 6
10373 - Bande vinyle 10 mètres
10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
K5025 - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité
JONGL185 - Sac de graines 12x12 cm - lot de 6
KBG15382 - Foulards de jonglage assortis (68x68 cm)
lot de 6

KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ECOUTER LA MUSIQUE

Situation n°2

Fiche
N°76

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : **Coopérer pour manipuler un objet**



Organisation :

- ▶ Un tissu léger (1.5m/1m) pour 2.
- ▶ Un support musical.



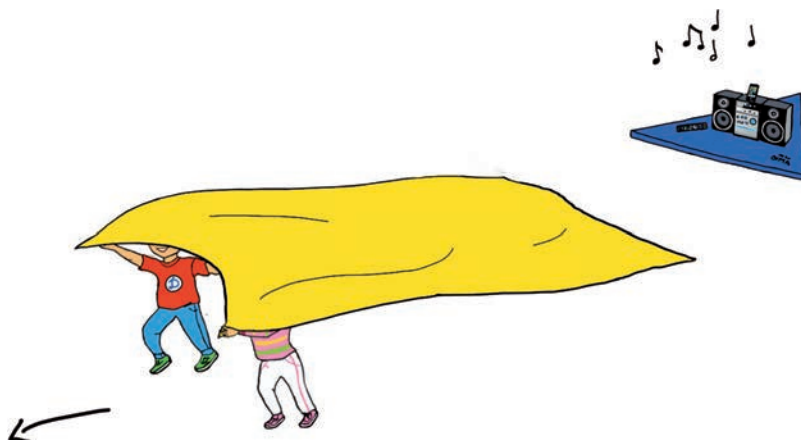
Consignes :

- ▶ Se déplacer ensemble en faisant voler le tissu en le tenant chacun par une extrémité.
- ▶ Suivre le rythme de la musique.



Evolutions :

- ▶ Prendre des tissus plus grands et les manipuler à plusieurs.
- ▶ Lancer le tissu, et le récupérer.
- ▶ Se cacher sous le tissu.
- ▶ Faire sauter une balle légère sur le tissu (ballon de baudruche, balle en mousse, ballon paille...).



Matériels adaptés à l'exercice :

K3071 - Balles pour piscine - lot de 100
KBG2302 - Parachute géant diam. 3.50 mètres

FAIRE ROULER

Situation n°1

Fiche
N°77

ACTIVITES D'EXPRESSION

But : **Vivre la relation corps-engin**



Organisation : ▶ 2 par 2 : un prend la position indiquée par l'animateur et ne bouge plus, l'autre a un ballon.



Consignes : ▶ Celui qui a le ballon le fait rouler sur le corps de l'autre.



Conseils : ▶ Inciter l'enfant à prendre des positions dans lesquelles il crée des plans inclinés avec les différentes parties de son corps.
▶ Varier les rôles.



Evolutions : ▶ Changer de partenaires.
▶ Changer le type de ballon (mousse, paille, balles...).



Matériels adaptés à l'exercice :

23900 - Chemin de détente 250x100x3 cm
K3071 - Balles pour piscine - lot de 100
KB010106 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x300x4 cm multicolore
KB015400 - Surface d'évolution repliable Dimakid sérigraphiée 250x100x4 cm multicolore
KB031001 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm vert pistache

KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
KBGSA133 - Balle à grain - diam. 60 mm - lot de 12

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Coordonner la rencontre balle/raquette



- Organisation :**
- ▶ 4 ateliers (cf les ateliers A1, A2, A3, A4).
 - ▶ 1 raquette par enfant.
 - ▶ A1 : suspendre des balles à différents endroits de la salle en ajustant la hauteur à la taille des enfants.
 - ▶ A2, A3, A4 : une balle par enfant.



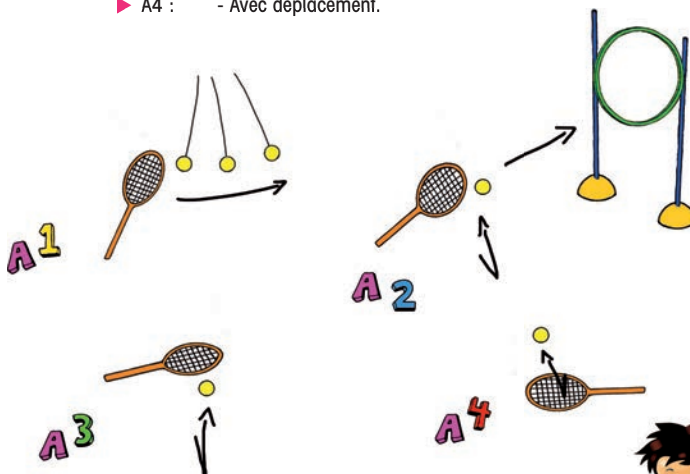
- Consignes :**
- ▶ A1 : frapper la balle avec la raquette.
 - ▶ A2 : lancer la balle (à la main) au sol et après le rebond la frapper avec la raquette.
 - ▶ A3 : faire rebondir la balle contre le sol avec la raquette (le plus de fois possible).
 - ▶ A4 : faire rebondir la balle sur sa raquette (le plus de fois possible).



- Conseils :**
- ▶ Prévoir différents types de raquette.
 - ▶ Etre vigilant sur le poids de la raquette ainsi que sur le diamètre du manche.



- Evolutions :**
- ▶ A2 :
 - Faire rebondir la balle dans un espace délimité (ex : un cerceau).
 - L'enfant monte debout sur un caisson.
 - ▶ A4 :
 - Avec déplacement.



SÉCURITÉ :

Prévoir assez d'espace entre les enfants.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10190 - Cerceaux pour visée - lot de 3
- K5015 - Cônes multi-jeux à trous avec encoches hauteur 50 cm - lot de 4
- K52320 - Set initiation mini tennis

FRAPPER ENVOYER

Situation n°1

Fiche
N°79

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Faire rouler la balle avec précision



- Organisation :**
- ▶ 2 par 2, face à face, distants de 5 à 6 m.
 - ▶ 2 plots au milieu des deux joueurs, distants de 2 m.
 - ▶ 1 raquette par enfant.
 - ▶ 1 balle pour deux.



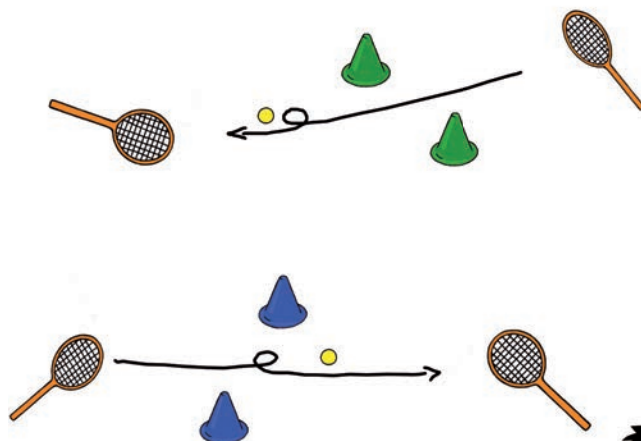
- Consignes :**
- ▶ Envoyer la balle en la faisant rouler à son partenaire.
 - ▶ A chaque passe, la balle doit passer entre les deux plots.
 - ▶ Compter le nombre de passes réussies.



- Conseils :**
- ▶ Privilégier des balles dures (ex : balles de tennis).



- Evolutions :**
- ▶ Relancer la balle sans la bloquer.
 - ▶ Diminuer l'espace entre les deux plots.



Matériels adaptés à l'exercice :

10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
K52320 - Set initiation mini tennis

FRAPPER ENVOYER

Situation n°2 - La récolte des noix de coco

Fiche
N°80

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Envoyer loin



- Organisation :**
- ▶ 2 équipes : « les enfants » et « les singes ».
 - ▶ Un terrain de jeu divisé dans le sens de la longueur, en quatre zones :
 - la forêt : espace où se trouvent « les enfants », avec chacun une raquette, et des balles représentant des noix de coco.
 - la rivière : espace de jeu interdit aux 2 équipes.
 - zone B : espace où se trouvent « les singes », avec une caisse pour stocker les noix de coco interceptées.
 - zone A : espace représentant la maison des enfants.



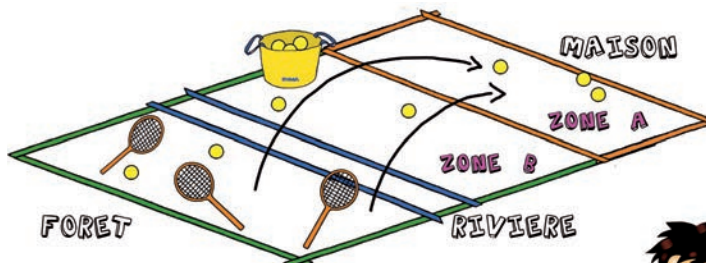
- Consignes :**
- ▶ **1^{ère} manche :**
 - les enfants envoient (avec leur raquette) les noix de coco dans leur maison.
 - les singes tentent d'intercepter, à la main, les noix de coco et les déposent dans la caisse.
 - une fois que toutes les noix de coco sont lancées, les enfants comptent combien sont arrivées dans leur maison.
 - ▶ **2^{ème} manche :**
 - même principe en inversant les rôles.
 - à la fin de la 2^{ème} manche, l'équipe d'enfants qui a récupéré le plus de noix de coco a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir un nombre suffisant de noix de coco.



- Evolutions :**
- ▶ Augmenter la longueur du terrain de jeu.
 - ▶ Prévoir des noix de coco de grosseur différente (ballons en mousse).
 - ▶ Installer un filet (type filet de tennis, ou une corde) dans la rivière.



SÉCURITÉ :

Eviter des balles trop dures et trop lourdes.
Prévoir un espace de jeu suffisamment large.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- K5057 - Corde à tirer - longueur 10 mètres
- K5250 - Sac range tout
- K52320 - Set initiation mini tennis
- KBG15293 - Ballon de jonglage (diam. 20 cm) - lot de 12
- KBG15461 - Balles de jonglage assorties - lot de 7

FRAPPER ENVOYER

Situation n°3 - Les balles brûlantes

Fiche
N°81

ACTIVITES DE RAQUETTES



But : Frapper rapidement pour atteindre une cible

- Organisation :**
- ▶ 2 équipes (5-6 joueurs par équipe).
 - ▶ 1 espace de jeu délimité (longueur 8 à 10 m, largeur 5 à 8 m) partagé en deux par un filet (ex : filet tennis, corde...), une équipe de chaque côté du filet.
 - ▶ 1 raquette par enfant.
 - ▶ 2 balles par enfant.



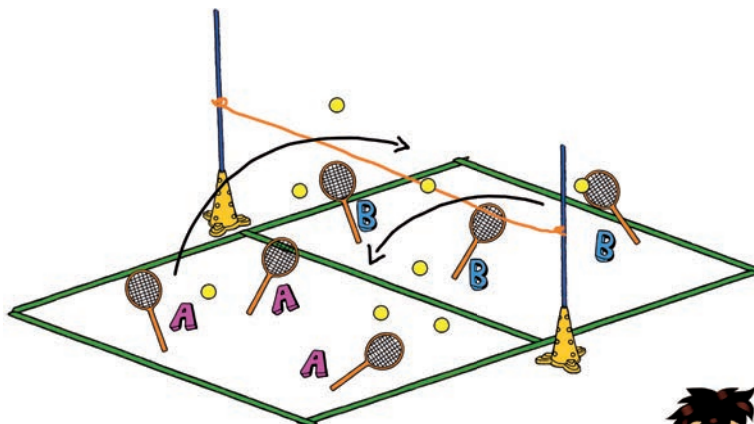
- Consignes :**
- ▶ Envoyer sa balle par-dessus le filet dans le terrain adverse puis renvoyer les balles qui arrivent dans votre terrain par-dessus le filet.
 - ▶ Le jeu s'arrête au signal.
 - ▶ L'équipe qui a le moins de balles dans son camp, à la fin de la partie, a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Privilégier l'utilisation de balles en mousse.
 - ▶ Durée du jeu : 3 à 4 minutes.



- Evolutions :**
- ▶ Dans une même équipe, les enfants ont différentes raquettes (tennis de table, mini-tennis, badminton) et balles ou volants correspondants.
 - ▶ Augmenter la longueur du terrain.



SÉCURITÉ :

Eviter des balles trop dures et trop lourdes.
Prévoir un espace de jeu suffisamment large.



Matériels adaptés à l'exercice :

10373 - Bande vinyle 10 mètres
K5057 - Corde à tirer - longueur 10 mètres
TT010 - Balles de tennis de table Cornilleau pro blanches pack de 72
TT050 - Raquette de tennis de table Cornilleau Tacteo T50
BAD190 - Set de mini badminton
BAD400 - Raquette badminton Babolat mini bad

BAD621 - Volant badminton Babolat practice medium tube de 6 - jaune
K52320 - Set initiation mini tennis
KITBAD01 - Kit de badminton mini bad

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : **Maîtriser sa frappe**



- Organisation :**
- ▶ 2 par 2, disposés face à face, un attaquant et un gardien (distants de 5-6 m).
 - ▶ 2 plots écartés d'environ 3 m, représentant le but dans lequel le gardien se place.
 - ▶ 1 raquette (ex : raquette mini-tennis) par enfant et une balle pour l'attaquant.



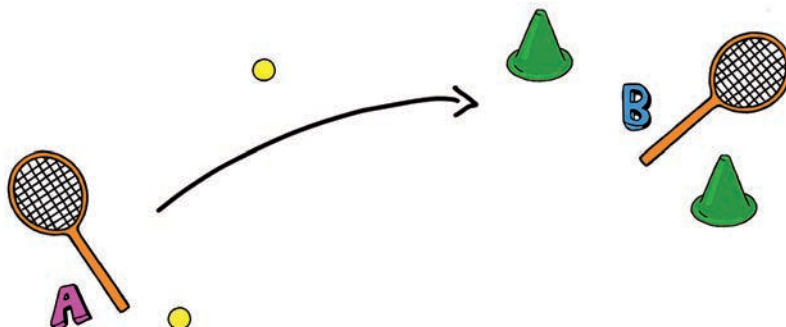
- Consignes :**
- ▶ Pour l'attaquant : avec la raquette, envoyer la balle pour qu'elle passe entre les deux plots.
 - ▶ Pour le gardien : empêcher la balle de rentrer dans le but, avec sa raquette.



- Conseils :**
- ▶ Inverser les rôles toutes les 5 balles.



- Evolutions :**
- ▶ Diminuer la largeur du but.
 - ▶ Augmenter la distance entre l'attaquant et le gardien.



Matériels adaptés à l'exercice :

10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
K52320 - Set initiation mini tennis

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Frapper avec précision vers
une cible verticale



Organisation :

- ▶ Un mur sur lequel on matérialise des cibles (1 m de côté).
- ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer.
- ▶ Une raquette par enfant et des balles.



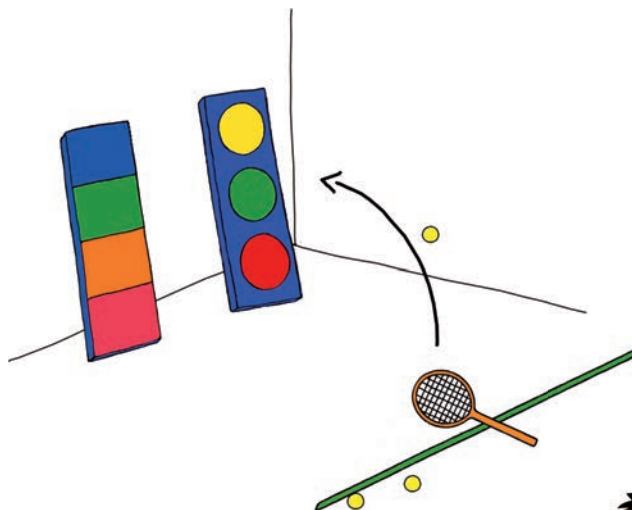
Consignes :

- ▶ Envoyer la balle dans une des cibles.



Evolutions :

- ▶ Varier la taille et la forme des cibles.
- ▶ Augmenter la distance entre la cible et l'enfant.
- ▶ Atteindre la cible indiquée par l'animateur.
- ▶ Varier les trajectoires (de face, en diagonale).



SÉCURITÉ :

Prévoir assez d'espace entre les groupes.

Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 70095 - Cible bâche baby athlé 150x170 cm
- 70097 - Cible bâche pour zone de réception de lancer 300x100 cm
- 70098 - Cible bache verticale de visée pour lancer 130x130 cm
- 70099 - Cible de visée 130x130 cm
- K52320 - Set initiation mini tennis

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Frapper avec précision vers
une cible horizontale



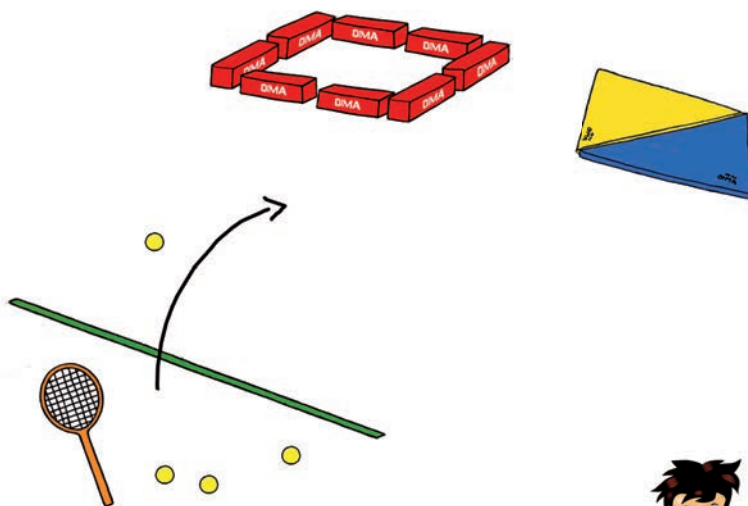
- Organisation :**
- ▶ Matérialiser 3 cibles au sol.
 - ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer.
 - ▶ 1 raquette par enfant et 3 balles



- Consignes :**
- ▶ Envoyer une balle dans chaque cible.
 - ▶ On gagne un point quand les trois cibles sont atteintes.



- Evolutions :**
- ▶ Varier la taille et la forme des cibles.
 - ▶ Augmenter la distance entre la cible et l'enfant.
 - ▶ Varier les trajectoires (de face, en diagonale).
 - ▶ Utiliser des raquettes différentes (tennis de table, badminton) et des balles et volants adaptés.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373** - Bande vinyle 10 mètres
- 70095** - Cible bâche baby athlé 150x170 cm
- 70097** - Cible bâche pour zone de réception de lancer 300x100 cm
- 70098** - Cible bâche verticale de visée pour lancer 130x130 cm
- K5025** - Cerceau plat diam. 60 cm - l'unité

- TT010** - Balles de tennis de table Cornilleau pro blanches pack de 72
- TT050** - Raquette de tennis de table Cornilleau Tacteo T50
- BAD400** - Raquette badminton Babolat mini bad
- BAD621** - Volant badminton Babolat practice medium tube de 6 - jaune
- K52320** - Set initiation mini tennis
- KITBAD01** - Kit de badminton mini bad

SE DEPLACER

Situation n°1 - La fermière et ses œufs

Fiche
N°85

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Se déplacer en fonction de la trajectoire de la balle



- Organisation :**
- ▶ 2 équipes (4-6 joueurs par équipe) : « les fermières » et « les enfants ».
 - ▶ 1 espace de jeu délimité, partagé en deux par un filet : un terrain par équipe.
 - ▶ pour « les fermières » : une raquette chacune (ex : raquette mini-tennis) et des balles (représentant des œufs).
 - ▶ 1 caisse représentant un panier dans le terrain des « enfants ».



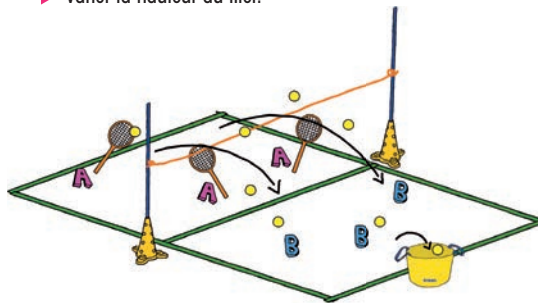
- Consignes :**
- ▶ **1^{ère} manche :**
 - pour « les fermières » : avec la raquette, envoyer les œufs aux «enfants» par dessus le filet.
 - pour « les enfants » : attraper les œufs avant qu'ils ne tombent par terre et les déposer dans le panier.
 - une fois que tous les œufs sont lancés, « les enfants » comptent combien ont été déposés dans le panier.
 - ▶ **2^{ème} manche :**
 - même principe en inversant les rôles.
 - à la fin de la 2^{ème} manche, l'équipe d'enfants qui a récupéré le plus d'œufs a gagné.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir suffisamment d'œufs.



- Evolutions :**
- ▶ Utiliser différentes raquettes (tennis de table, badminton) et balles et volants adaptés.
 - ▶ Permettre un ou plusieurs rebonds.
 - ▶ Diminuer le nombre d'enfants.
 - ▶ Varier la hauteur du filet.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10191 - Socle multifonction - l'unité
- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10580 - Bande élastique velcro
- K5035 - Jalon longueur 120 cm - lot de 8
- K5250 - Sac range tout
- K52320 - Set initiation mini tennis

SE DEPLACER

Situation n°2

Fiche
N°86

ACTIVITES DE RAQUETTES

But : Se déplacer en fonction d'une trajectoire et renvoyer



- Organisation :**
- ▶ Un enfant face à un mur.
 - ▶ Une raquette et une balle par enfant.
 - ▶ Matérialiser l'espace d'où l'enfant doit lancer (3 m du mur).



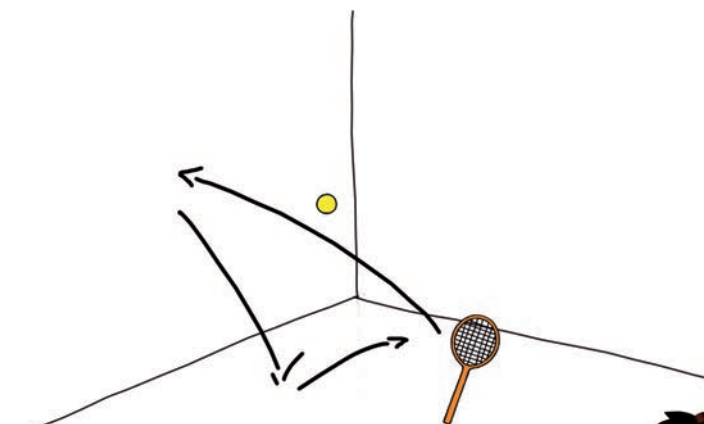
- Consignes :**
- ▶ Envoyer la balle contre le mur, l'attendre (avec ou sans rebond) et la renvoyer.
 - ▶ Jouer le plus longtemps possible.



- Conseils :**
- ▶ Prévoir assez d'espace entre les enfants.
 - ▶ Prévoir un espace (le mur) suffisamment grand (hauteur et largeur).



- Evolutions :**
- ▶ Limiter à un le nombre de rebond.
 - ▶ Supprimer le rebond.
 - ▶ Matérialiser une ligne sur le mur : la frappe doit être au-dessus.
 - ▶ Augmenter la distance entre le mur et l'enfant.
 - ▶ Varier les trajectoires (de face, en diagonale).



Matériels adaptés à l'exercice :

K52320 - Set initiation mini tennis

SE DEPLACER S'EQUILIBRER

Situation n°1

Fiche
N°87

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Se déplacer sur la musique



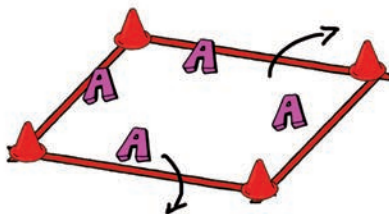
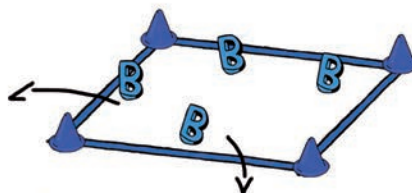
- Organisation :**
- ▶ Matérialiser deux espaces (1 rouge et 1 bleu) (plots, bandes au sol).
 - ▶ 2 groupes d'enfants (1 rouge et 1 bleu)(dossards).
 - ▶ 1 support musical avec deux temps bien différents : le 1^{er} lent, le 2^{ème} rapide.



- Consignes :**
- ▶ Sur la musique lente : sortir de sa maison et se promener.
 - ▶ Quand la musique est rapide : courir pour rentrer dans sa maison.



- Evolutions :**
- ▶ Matérialiser « un chemin » à suivre, à l'aide d'obstacles.
 - ▶ Rechercher différentes façons de se déplacer.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
- 10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm lot de 20
- K5045 - Briques multi-jeux - lot de 12

- K5051 - Dessus de briques multi-jeux - lot de 12
- HOCK650 - Chasubles jaunes/rouges - lot de 12
- HOCK651 - Chasubles bleues/vertes - lot de 12

SE DEPLACER S'ÉQUILIBRER

Situation n°2

Fiche
N°88

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : **Se déplacer sans repères visuels**



Organisation : ▶ 2 par 2 : un enfant a les yeux bandés (l'aveugle), l'autre est son guide.
▶ Matérialiser un chemin (tapis, blocs modules, chaises, plots, cordes...).



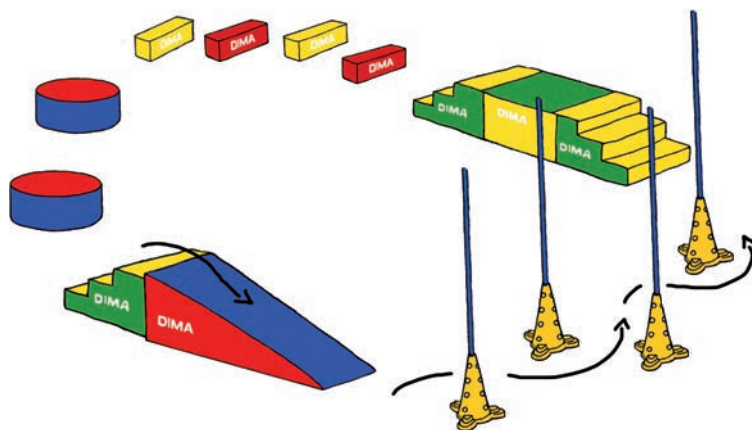
Consignes : ▶ L'aveugle se promène sur le chemin, emmené par son guide.
▶ Ni le guide, ni l'aveugle ne doivent parler.



Conseils : ▶ Au signal, échanger les rôles.
▶ Choisir du matériel mou ou souple pour éviter « tous risques » à l'aveugle.



Evolutions : ▶ Demander à l'aveugle de reconnaître les objets touchés sur le chemin.



Matériels adaptés à l'exercice :

10191 - Socle multifonction - l'unité
10345 - Mini obstacles mousses rouges - lot de 8
10346 - Mini obstacles mousses jaunes - lot de 8
K2065 - Pouf rond diam. 40x30 cm - bleu/gris
K2066 - Pouf rond diam. 40x40 cm - vert/jaune
K3485 - Parcours big bosse
K5035 - Jalon longueur 120 cm - lot de 8
KB960002 - Parcours escatunnel Dimakid

SE DEPLACER S'ÉQUILIBRER

Situation n°3

Fiche
N°89

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Se déplacer sans repères visuels et en utilisant l'ouïe



Organisation : ▶ 2 groupes d'enfants : un avec les yeux bandés « les aveugles » (foulards), l'autre appelé « les musiciens ».
Tous les enfants musiciens dispersés dans la salle, chacun avec un instrument de percussion (tambourin, claves, triangles...).



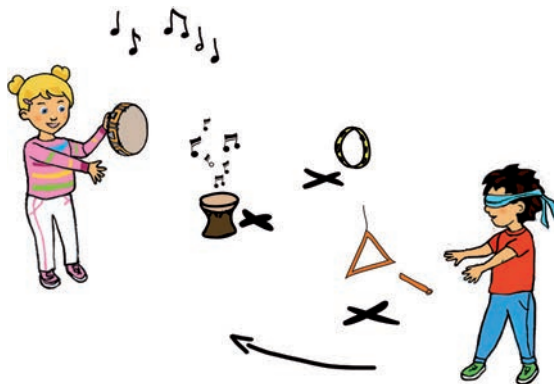
Consignes : ▶ Un seul musicien joue de son instrument.
▶ Les aveugles doivent se diriger vers lui.
▶ Un autre musicien, à son tour, produit un son.
▶ Les aveugles doivent alors se diriger vers ce nouveau bruit, même s'ils n'avaient pas atteint le premier.



Conseils : ▶ Echanger les rôles.
▶ Varier les places des musiciens.
▶ Varier les types d'instruments (en commençant par les sons les plus forts).



Evolutions : ▶ Se servir de son corps pour produire un bruit (claquement des doigts, frappe dans les mains ou sur les cuisses...).



Matériels adaptés à l'exercice :

KBG15382 - Foulards de jonglage assortis
(68x68 cm) - lot de 6

SE DEPLACER S'EQUILIBRER

Situation n°4 - Les statues

Fiche
N°90

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : **Maîtriser son corps et ses déplacements**



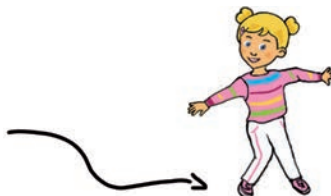
Organisation : ► Les enfants sont dispersés sur l'espace de jeu.



Consignes : ► Se déplacer dans tout l'espace dès que l'on entend la musique.
► Dès l'arrêt de la musique, s'immobiliser et faire la statue.



Evolutions : ► Demander un déplacement au sol.
► Se déplacer en harmonie avec la musique.
► Se déplacer et s'immobiliser par deux.
► Se déplacer avec un objet (foulard, ballon de baudruche).



SÉCURITÉ :

Prévoir un espace de jeu suffisamment grand.
Éviter les sols « durs » (ciment, béton).



Matériels adaptés à l'exercice :

SE DEPLACER S'EQUILIBRER

Situation n°5 - Les p'tits pois

Fiche
N°91

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Appréhender l'espace
et les autres dans ses déplacements



- Organisation :**
- ▶ Matérialiser « la boîte de p'tits pois » à l'aide d'un tapis.
 - ▶ 1 support musical.
 - ▶ Tous les enfants représentant les p'tits pois, sont debout, très serrés, les uns contre les autres...



- Consignes :**
- ▶ Quand la musique démarre, les p'tits pois roulent au sol, et s'éparpillent sur la surface de jeu.

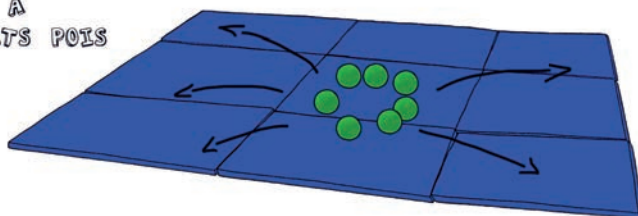


- Conseils :**
- ▶ La boîte peut « exploser » ou « s'ouvrir » doucement.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les formes de déplacements (à l'ouverture de la boîte), seul ou à plusieurs.
 - ▶ Varier la position de départ.
 - ▶ Faire la situation à l'envers : commencer avec les p'tits pois éparpillés au sol.

BOITE
A
P'TITS POIS



Matériels adaptés à l'exercice :

- 23590** - Tapis de gymnastique eps solitaires 200x100x4 cm
KB010106 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid 300x300x4 cm multicolore
KB012001 - Tapis fermé solidaire velcro Dimakid 200x100x3 cm vert pistache
KB031003 - Tapis fermé velcro total Dimakid 200x100x4 cm orange abricot

- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle 100x100x3 cm - lot de 6

IMITER IMAGINER

Situation n°1

Fiche
N°92

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Imaginer et faire vivre une personne



Organisation : ▶ 1 signal sonore.



Consignes :

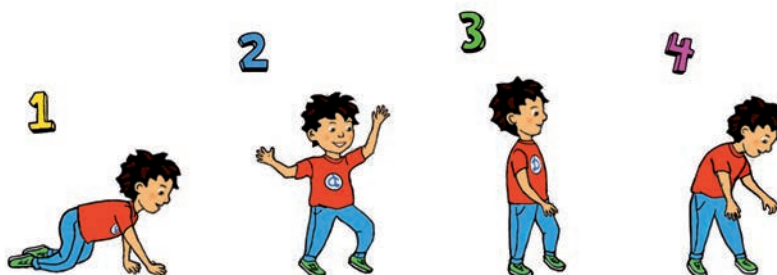
- ▶ Se déplacer comme un bébé.
- ▶ Au premier signal, le bébé grandit et se déplace comme un enfant.
- ▶ Au deuxième signal, l'enfant devient adulte.
- ▶ Au signal suivant, l'adulte devient une personne âgée.



Conseils : ▶ Ne pas hésiter à aller dans l'exagération.



Evolutions : ▶ Trouver de nouveaux déplacements pour être le plus beau, le plus original...



Matériels adaptés à l'exercice :

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Représenter par la gestuelle



Organisation : ▶ 1 support musical suggérant différents animaux (Pierre et le loup, le Carnaval des animaux...).



Consignes : ▶ Se déplacer comme l'animal que vous rappelle la musique.



Evolutions : ▶ S'organiser à 2.
▶ Construire un enchaînement.



Matériels adaptés à l'exercice :

IMITER IMAGINER

Situation n°3 - Le jeu du miroir

Fiche
N°94

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Reproduire les gestes de l'autre



- Organisation :**
- ▶ Par deux, face à face.
 - ▶ Un est l'enfant, l'autre est le miroir.



- Consignes :**
- ▶ « Le miroir » doit reproduire les gestes de l'enfant.
 - ▶ Cela se fait sans parler.



- Conseils :**
- ▶ Il est plus facile d'être l'enfant que le miroir.
 - ▶ Echanger les rôles.



- Evolutions :**
- ▶ Varier les positions (assis, à genoux...).
 - ▶ Introduire des déplacements.



Matériels adaptés à l'exercice :

KB010106 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x300x4 cm multicolore

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Reproduire une position



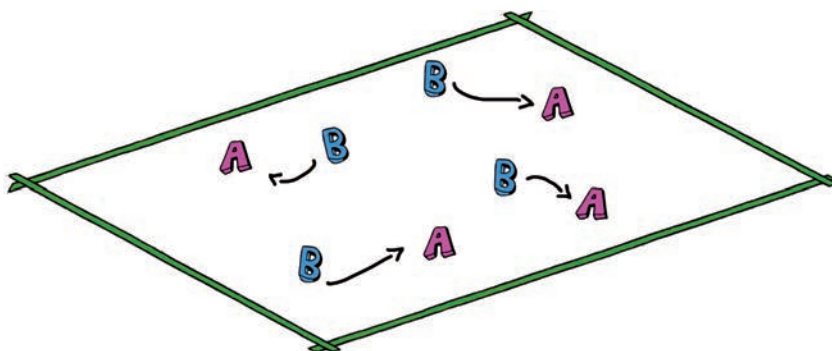
Organisation : ▶ 2 groupes d'enfants :

- un groupe A : « les statues », dispersées sur l'espace de jeu.
- un groupe B : « les libérateurs ».



Consignes :

- ▶ Pour « les libérateurs » : se placer devant une statue et se mettre dans la même position qu'elle afin de la libérer.
- ▶ « Le libérateur » devient alors statue.
- ▶ La statue libérée, devient à son tour libérateur et se dirige vers une autre statue et ainsi de suite.



Matériels adaptés à l'exercice :

- 10373 - Bande vinyle 10 mètres
- 10480 - Cône caoutchouc souple hauteur 18 cm - lot de 12
- 10495 - Mini plot de marquage/délimitation hauteur 5 cm
lot de 20

IMITER IMAGINER

Situation n°5 - Le papillon

Fiche
N°96

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Mobiliser une partie de son corps pour reproduire un mouvement



Organisation : ► Un lieu suffisamment grand pour que chaque enfant ait son « espace » pour pouvoir évoluer.



Consignes : ► Dessiner dans l'espace, avec son doigt, le vol d'un papillon.



Conseils : ► Possibilité d'aider l'enfant à exploiter l'espace en lui indiquant des directions (haut, bas, derrière...).



Evolutions : ► S'aider d'un foulard pour accentuer le mouvement.
► Utiliser d'autres images pour varier le type de mouvement (grenouilles, serpent...).



Matériels adaptés à l'exercice :

JONGL190 - Foulards de jonglage assortis
(40x40 cm) lot de 4

IMITER IMAGINER

Situation n°6 - Les robots

Fiche
N°97

ACTIVITES ARTISTIQUES

**But : Découvrir son corps
en mobilisant celui de l'autre**



Organisation : ▶ 2 par 2 : un joue le rôle du « robot », l'autre, le rôle de l'enfant.
▶ Position de départ libre.



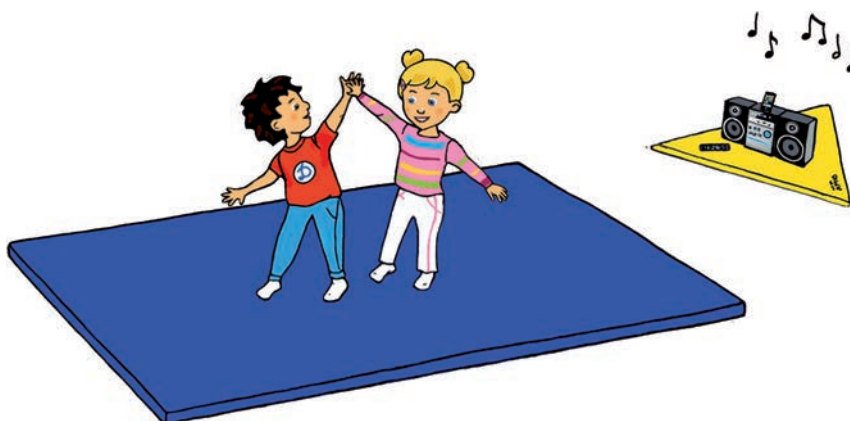
Consignes : ▶ Faire bouger « son robot » pour lui donner une nouvelle position.
▶ « Le robot » doit se laisser faire.



Conseils : ▶ Possibilité d'utiliser un support musical.



Evolutions : ▶ Faire déplacer « son robot ».
▶ « Le robot » se transforme en poupée de chiffon.



SÉCURITÉ :

Manipuler l'autre avec précaution.

Matériels adaptés à l'exercice :

- KB010106** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x300x4 cm multicolore
- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle
100x100x3 cm - lot de 6

IMPROVISER EXPRIMER

Situation n°1 - Le bonjour imaginaire

Fiche
N°98

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Utiliser son corps pour communiquer



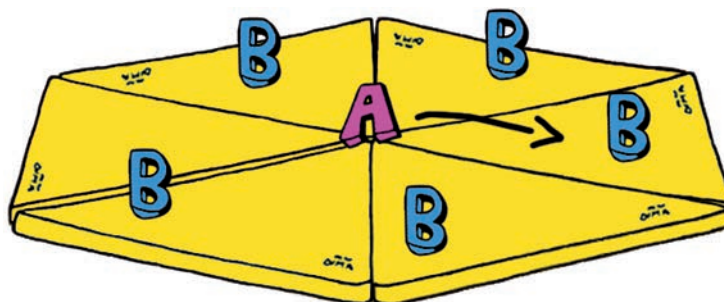
- Organisation :**
- ▶ 1 groupe de 4/5 enfants en cercle.
 - ▶ 1 enfant au centre : « un ami ».



- Consignes :**
- ▶ « L'ami » s'avance vers un enfant et invente un geste pour lui dire bonjour.
 - ▶ L'enfant lui répond par ce même geste puis prend sa place et devient « l'ami ».
 - ▶ A son tour, il se dirige vers un autre enfant et invente un nouveau bonjour.



- Conseils :**
- ▶ Dans un premier temps, donner des exemples de gestes simples et précis, aux enfants.



Matériels adaptés à l'exercice :

- KB010106** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x300x4 cm multicolore
- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle
100x100x3 cm - lot de 6

IMPROVISER EXPRIMER

Situation n°2 - Jeux de mimes

Fiche
N°99

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : S'exprimer à l'aide de son corps



Organisation : ▶ Un lieu suffisamment grand pour que chaque enfant ait son « espace » pour pouvoir évoluer.



Consignes : ▶ Mimer les contraires suivants :

- grand/petit	- lourd/léger
- rapide/lent	- gros/mince
- gai/triste	- chaud/froid
- calme/agité	



Evolutions : ▶ Répondre au mime de l'autre par son contraire.
▶ Faire mimer des actions (patiner, skier, nager...).



Matériels adaptés à l'exercice :

KB010106 - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x300x4 cm multicolore

KB911000 - Tapis fermé Dimakid triangle
100x100x3 cm - lot de 6

IMPROVISER EXPRIMER

Situation n°3 - Et si on dansait ?

Fiche
N°100

ACTIVITES ARTISTIQUES

But : Evoluer sur la musique



- Organisation :**
- ▶ Musiques variées.
 - ▶ Un lieu suffisamment grand pour que chaque enfant ait son « espace » pour pouvoir évoluer.



- Consignes :**
- ▶ Ecouter la musique. À quoi vous fait-elle penser ?
 - ▶ Danser pour le dire.



- Conseils :**
- ▶ Favoriser des musiques qui suscitent des images (le bruit de l'eau, du vent, de la jungle, du cirque...).



- Evolutions :**
- ▶ Proposer des accessoires.
 - ▶ Danser à 2, à 3...



Matériels adaptés à l'exercice :

IMPROVISER EXPRIMER

Situation n°4

Fiche
N°101

ACTIVITES ARTISTIQUES

Se représenter des personnages, des bruits...à l'aide de son corps



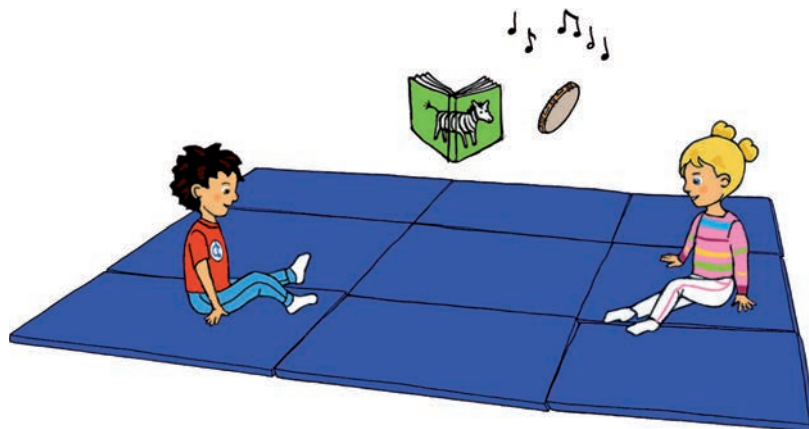
- Organisation :**
- ▶ 1 lecteur.
 - ▶ Matérialiser un lieu (tapis) pour écouter l'histoire.
 - ▶ Un lieu suffisamment grand pour que chaque enfant ait son « espace » pour pouvoir évoluer.



- Consignes :**
- ▶ Ecouter l'histoire et la mimer avec votre corps dès que vous pouvez le faire.
 - ▶ Le mime se fait sans parler.



- Evolutions :**
- ▶ Possibilité d'ajouter des instruments pour imiter certains bruits (cloche, trompette...).



Matériels adaptés à l'exercice :

- 23590** - Tapis de gymnastique eps solitaires
200x100x4 cm
- KB010106** - Surface d'évolution repliable fermé Dimakid
300x300x4 cm multicolore
- KB911000** - Tapis fermé Dimakid triangle
100x100x3 cm - lot de 6

LA FORMATION ÉVEIL DE L'ENFANT À LA FSCF

LA FSCF GARANT DE LA QUALITÉ DE SES ACTIVITÉS

Les animateurs de l'activité Eveil de l'enfant, doivent être titulaires du diplôme d'Animateur Fédéral pour encadrer les enfants et mettre en place des ateliers éducatifs et didactiques. Pour les préparer au mieux, la FSCF organise des stages répartis en deux niveaux de formation : Animateur Fédéral premier et deuxième niveau. Ces formations permettent aux animateurs d'acquérir de solides connaissances théoriques et de maîtriser des savoir-faire pédagogiques propres au jeune enfant.

L'Eveil de l'enfant à la Fédération Sportive et Culturelle de France concerne les enfants de 2 à 6 ans. Actuellement, 535 associations présentes dans 20 régions de France proposent cette activité qui tend de plus en plus à se développer..

Depuis quelques années, certaines associations développent l'activité : « Éveil des Premiers Pas ». Cette activité s'adresse aux enfants de 6 mois à 2 ans, accompagnés d'un adulte. Une formation spécifique est nécessaire pour encadrer ce public.

Plus d'informations sur : www.fscf.asso.fr



EN CONCLUSION

Ce classeur vous propose des situations (voir fiches ci-jointes) pour l'encadrement des 2-6 ans. Ces propositions, issues de diverses activités, peuvent évoluer, ce ne sont pas des «recettes» toutes faites, elles sont avant tout dépendantes des enfants, de l'environnement matériel, de l'encadrement.

En effet, ce document a ses limites. Afin de progresser dans votre rôle d'animateur, nous vous proposons de participer à la formation «Eveil de l'Enfant», organisée par la FSCF.

www.fscf.asso.fr/activites/evail-de-lenfant



DimaSport
1 bis rue Louis Armand - 77834 - OZOIR-LA-FERRIÈRE Cédex

Tél : **01 64 40 05 70**
Fax : **01 64 40 00 37**
Mail : **info@dimasport.fr**
Web : **www.dimasport.fr**



Fédération Sportive et Culturelle de France
22 rue Oberkampf - 75011 - Paris

Tél : **01 48 38 50 57**
Fax : **01 43 14 06 65**
Mail : **fscf@fscf.asso.fr**
Web : **www.fscf.asso.fr**

