

# Trophée d'Automne

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES CERCLES  
DE SATURNE**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** **4 ANS** - Lancer de face à bras cassé.  
**5 ANS** - Lancer pieds décalés à bras cassé.  
**6 ANS** - Lancer en mouvement à bras cassé.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

► **5 ANS**

► **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Des balles velcro,  
une cible, une latte.

► Des balles velcro,  
une cible, une latte.

► Des balles velcro,  
une cible, une latte.

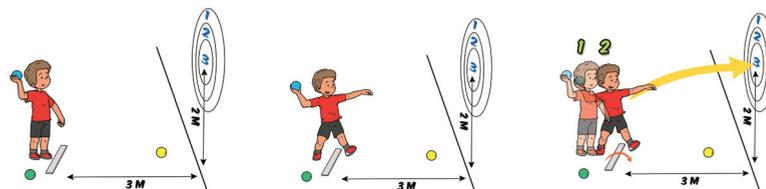
Matériel DIMA : réf 70096 : Cible diam. 1.50 m + balles velcro, réf 10372 : Latte de rythme caoutchouc anti-glisser - Lot de 20

**CONSIGNE :** **4 ANS** - Je mets mes 2 pieds côte à côte.  
Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière.  
Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je lance dans la cible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

► Je réussis si  
je me rapproche  
du centre de la cible  
► et à condition que je  
reste debout derrière  
la latte.

► Je réussis si  
je me rapproche  
du centre de la cible  
► et à condition que je  
conserve mes 2 pieds  
de chaque côté  
de la latte.

► Je réussis si  
je me rapproche  
du centre de la cible  
► et à condition que je  
lance dès que mon  
pied avant se pose  
au sol.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Automne

Séance 1 • Séance 2 • **Séance 3** • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**L'ÎLE PERDUE**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF :** **4 ANS** - Lancer de face à bras cassé.  
**5 ANS** - Lancer pieds décalés à bras cassé.  
**6 ANS** - Lancer en mouvement à bras cassé.

## SITUATION

NIVEAUX :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

MATÉRIEL :

▶ Une cible bâche, des vortex, une latte.

▶ Une cible bâche, des vortex, une latte.

▶ Une cible bâche, des vortex, une latte.

Matériel DIMA : réf 70097 Cible bâche pour zone de réception de lancer - 300 x 100 cm, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20, réf 11726 Vortex - Lot de 3

**CONSIGNE :** **4 ANS** - Je mets mes 2 pieds côte à côte.

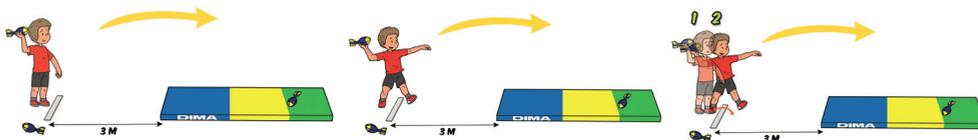
Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière.

Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT :** Je lance le plus loin possible.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

▶ Je réussis si j'atteins la zone la plus éloignée

▶ Je réussis si j'atteins la zone la plus éloignée

▶ Je réussis si j'atteins la zone la plus éloignée

CRITÈRE DE RÉALISATION :

▶ et à condition que je reste debout derrière la latte.

▶ et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

▶ et à condition que je lance dès que mon pied avant se pose au sol.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**LA BARRIÈRE**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • **Séance 4** • Séance 5 • Parcours aventure

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer de face à bras cassé.  
**5 ANS** - Lancer pieds décalés à bras cassé.  
**6 ANS** - Lancer en mouvement à bras cassé.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

- Une cible bâche, des vortex, une latte, 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant.

► **5 ANS**

- Une cible bâche, des vortex, une latte, 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant.

► **6 ANS**

- Une cible bâche, des vortex, une latte, 2 poteaux, une barre à hauteur d'épaules de l'enfant.

Matériel DIMA : réf 70097 Cible bâche pour zone de réception de lancer - 300 x 100 cm, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20, réf 11726 Vortex - Lot de 3, réf 10400 Hâle multi-fonction avec socles à lester - Lot de 5

**CONSIGNE : 4 ANS** - Je mets mes 2 pieds côte à côte.

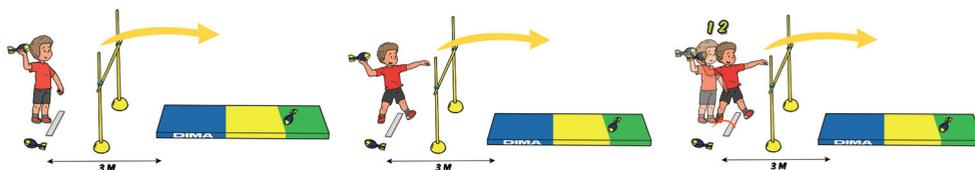
Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière.

Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**DESCRITIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je lance le plus loin possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

- Je réussis si je lance au-dessus de la barrière et dans la zone la plus éloignée

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

- et à condition que je reste debout derrière la latte.

- Je réussis si je lance au-dessus de la barrière et dans la zone la plus éloignée

- et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

- Je réussis si je lance au-dessus de la barrière et dans la zone la plus éloignée

- et à condition que je lance dès que mon pied avant se pose au sol.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
 Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Automne

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • **Séance 5** • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LA TOILE  
D'ARAIGNÉE**  
Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer de face à bras cassé.  
**5 ANS** - Lancer pieds décalés à bras cassé.  
**6 ANS** - Lancer en mouvement à bras cassé.

## SITUATION

### NIVEAUX :

### MATÉRIEL :

#### ► 4 ANS

► Des bolas (2 petites balles reliées par une cordelette de 2 cm de long), 2 poteaux, des cordes, une latte.

#### ► 5 ANS

► Des bolas (2 petites balles reliées par une cordelette de 2 cm de long), 2 poteaux, des cordes, une latte.

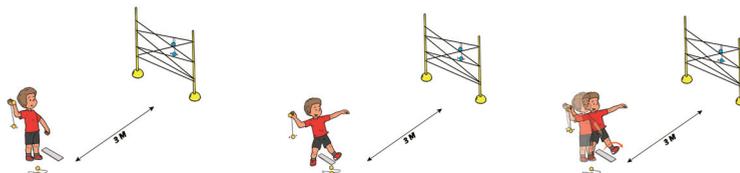
#### ► 6 ANS

► Des bolas (2 petites balles reliées par une cordelette de 2 cm de long), 2 poteaux, des cordes, une latte.

Matériel Dima : réf K5135 Jeu de bolas, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20

**CONSIGNE : 4 ANS** - Je mets mes 2 pieds côte à côte. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.  
**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.  
**6 ANS** - De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je prends les bolas par une des boules. Je fais 3 lancers à la suite.

### DESRIPTIF :



## ENFANT

**BUT : J'accroche le plus de bolas possible dans la cible.**

### CRITÈRE DE RÉUSSITE :

► Je réussis si j'accroche les bolas autour des cordes

► Je réussis si j'accroche les bolas autour des cordes

► Je réussis si j'accroche les bolas autour des cordes

### CRITÈRE DE RÉALISATION :

► et à condition que je reste debout derrière la latte.

► et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

► et à condition que je lance dès que mon pied avant se pose au sol.

### APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**CHAMBOULE-TOUT**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Domaine d'action :  
**PROJETER**

## ÉDUCATEUR

- OBJECTIF : 4 ANS** - Lancer de face à bras cassé.  
**5 ANS** - Lancer pieds décalés à bras cassé.  
**6 ANS** - Lancer en mouvement à bras cassé.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

- Une poutre, 2 tables, des sacs de graines, des boîtes de conserves, une latte.

► **5 ANS**

- Une poutre, 2 tables, des sacs de graines, des boîtes de conserves, une latte.

► **6 ANS**

- Une poutre, 2 tables, des sacs de graines, des boîtes de conserves, une latte.

**MATÉRIEL :**

Matériel Dima : réf 21640 Poutre basse longueur 3.60 m, réf JONGL170 Sac de graines junior - diam. 62 mm - L'unité, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20

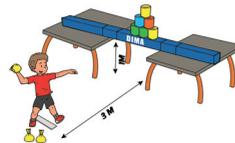
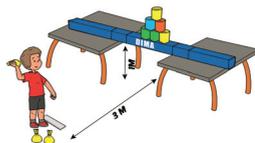
**CONSIGNE : 4 ANS** - Je mets mes 2 pieds côte à côte.

Je fais 3 lancers à la suite.

**5 ANS** - Si je suis droitier, je mets mon pied gauche devant la latte et mon pied droit derrière. Je fais 3 lancers à la suite.

**6 ANS** - De la position de face, je viens poser mon pied gauche (pour un lanceur droitier) de l'autre côté de la latte et je lance. Je fais 3 lancers à la suite.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je fais tomber le plus de boîtes possible.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

- Je réussis si je fais tomber le plus de boîtes possible  
 ► et à condition que je reste debout derrière la latte.

- Je réussis si je fais tomber le plus de boîtes possible  
 ► et à condition que je conserve mes 2 pieds de chaque côté de la latte.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

- Je réussis si je fais tomber le plus de boîtes possible  
 ► et à condition que je lance dès que mon pied avant se pose au sol.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je ramasse les projectiles en même temps que mes camarades et au signal de l'adulte.  
 Durant le lancer, je respecte les espaces de lancer et de chute des projectiles.

# Trophée d'Automne

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES PAS JAPONAIS**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL** :

▶ Des sacs de graines.

▶ Des sacs de graines.

▶ Des sacs de graines.

Matériel Dima : réf. JONGL185 Sac de graines 12 x 12 cm - Lot de 6

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je marche sur les sacs de graines en posant mes pieds comme je veux.

**5 ANS** - Je marche sur les sacs de graines en respectant les couleurs des poses d'appuis.

**6 ANS** - Je marche sur les sacs de graines en respectant les couleurs des poses d'appuis.

**DESCRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : Je réalise le parcours.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

▶ Je réussis si j'atteins le dernier sac de graines

▶ Je réussis si j'atteins le dernier sac de graines

▶ Je réussis si j'atteins le dernier sac de graines

**CRITÈRE DE RÉALISATION** :

▶ en choisissant moi-même mes poses d'appui.

▶ et à condition que je pose mon pied droit sur une couleur et mon pied gauche sur l'autre couleur.

▶ et à condition que je pose mon pied droit sur une couleur et mon pied gauche sur l'autre couleur.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Séance 1 · **Séance 2** · Séance 3 · Séance 4 · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LES ÉCHASSES**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

▶ Des paires d'échasses.

▶ Des paires d'échasses,  
une corde de 10 mètres.

▶ Des paires d'échasses,  
10 soucoupes de 5 cm  
de hauteur, 5 lattes.

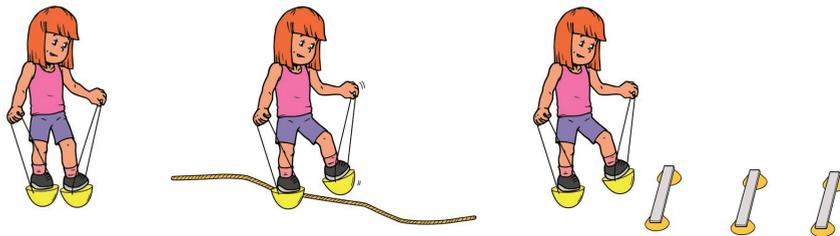
Matériel Dima : réf KBG2119 Lot de 3 paires d'échasses, réf K5057 Corde à tirer 10 mètres diam. 20 mm  
réf 10403 Haie multi-fonction soucoupes hauteur 5 cm - Lot de 10

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je me déplace avec des échasses.

**5 ANS** - Je me déplace avec des échasses en posant mes  
pieds de chaque côté de la corde.

**6 ANS** - Je me déplace avec des échasses pour franchir des  
obstacles bas.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT** : Je réalise le parcours.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si j'atteins  
la fin du parcours  
sans être déséquilibré

▶ Je réussis si j'atteins  
la fin du parcours  
sans être déséquilibré

▶ Je réussis si j'atteins  
la fin du parcours  
sans être déséquilibré

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

▶ en choisissant mon  
itinéraire.

▶ et à condition que  
je pose mes pieds  
de chaque côté  
de la corde.

▶ et à condition que je ne  
renverse pas d'obstacle.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**LE FUNAMBULE**

Séance 1 • Séance 2 • **Séance 3** • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

NIVEAUX :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

MATÉRIEL :

▶ Une corde.

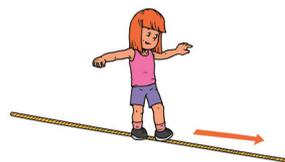
▶ Une corde.

▶ Une corde.

Matériel Dima : réf K5057 Corde à tirer 10 mètres diam. 20 mm

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je marche sur la corde en me déplaçant de côté.  
**5 ANS** - Je marche sur la corde en me déplaçant en avant.  
**6 ANS** - Je marche sur la corde en me déplaçant en arrière.

DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT** : Je réalise le parcours.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

▶ Je réussis si j'atteins la fin du parcours en ne posant mes pieds que sur la corde

▶ Je réussis si j'atteins la fin du parcours en ne posant mes pieds que sur la corde

▶ Je réussis si j'atteins la fin du parcours en ne posant mes pieds que sur la corde

CRITÈRE DE RÉALISATION :

▶ et à condition que je me déplace de côté.

▶ et à condition que je me déplace en avant.

▶ et à condition que je me déplace en arrière.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**LA TRAVERSÉE**

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · **Séance 4** · Séance 5 · Parcours aventure

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

NIVEAUX :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

MATÉRIEL :

▶ Une poutre basse.

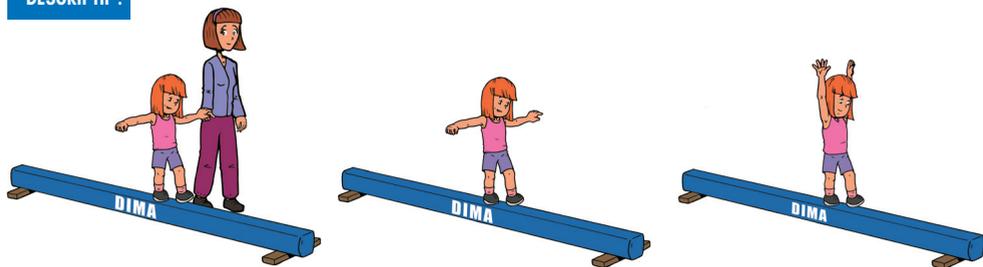
▶ Une poutre basse.

▶ Une poutre basse.

Matériel Dima : réf 21640 Poutre basse longueur 3.60 m

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je marche sur la poutre en donnant la main.  
**5 ANS** - Je marche sur la poutre seul.  
**6 ANS** - Je marche sur la poutre en levant les bras.

DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT** : Je traverse la poutre.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

▶ Je réussis si j'atteins la fin de la poutre

▶ Je réussis si j'atteins la fin de la poutre

▶ Je réussis si j'atteins la fin de la poutre

CRITÈRE DE RÉALISATION :

▶ et à condition que je donne le moins possible la main.

▶ et à condition que je me déplace seul.

▶ et à condition que je me déplace avec les bras levés.

### APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · **Séance 5** · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LA TRAVERSÉE  
AVEC OBSTACLES**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines.

► **5 ANS**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines.

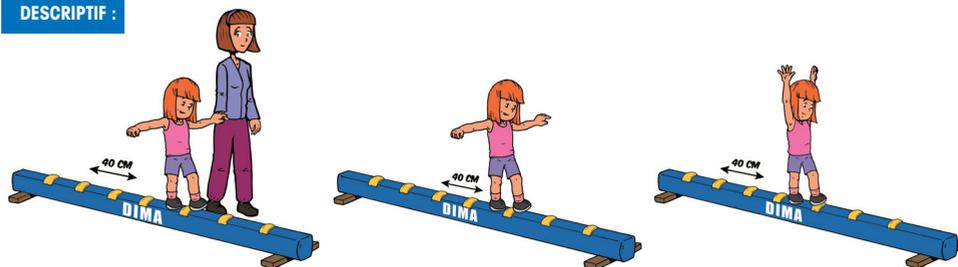
► **6 ANS**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines.

Matériel Dima : réf 21640 Poutre basse longueur 3.60 m, réf JONGL185 Sac de graines 12 x 12 cm - Lot de 6

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je marche sur la poutre en donnant la main.  
**5 ANS** - Je marche sur la poutre seul.  
**6 ANS** - Je marche sur la poutre en levant les bras.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT** : Je traverse la poutre.

**CRITÈRE DE  
RÉUSSITE :**

► Je réussis si j'atteins  
la fin de la poutre sans  
marcher sur les sacs  
de graine

► Je réussis si j'atteins  
la fin de la poutre sans  
marcher sur les sacs  
de graine

► Je réussis si j'atteins  
la fin de la poutre sans  
marcher sur les sacs  
de graine

**CRITÈRE DE  
RÉALISATION :**

► et à condition que je  
donne le moins  
possible la main.

► et à condition que je  
me déplace seul.

► et à condition que je  
me déplace avec les  
bras levés.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**AU BORD DE L'EAU**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Domaine d'action :  
**SE DEPLACER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** Equilibrer un déplacement marché.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

► **4 ANS**

**MATÉRIEL :**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines,  
une corde, 2 lattes.

► **5 ANS**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines,  
une corde, 2 lattes.

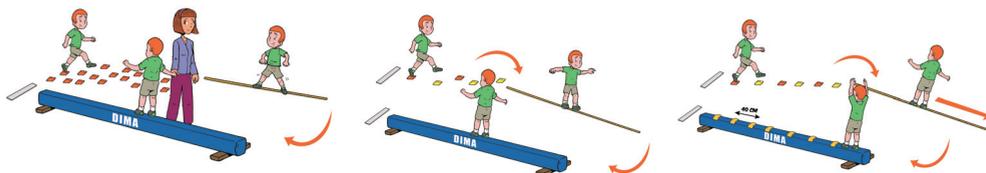
► **6 ANS**

► Une poutre basse,  
des sacs de graines,  
une corde, 2 lattes.

Matériel Dima : réf 21640 Poutre basse longueur 3.60 m, réf 10372 Latte de rythme caoutchouc anti-glisse - Lot de 20 réf JONGL185 Sac de graines 12 x 12 cm - Lot de 6, réf K5057 Corde à tirer 10 mètres diam. 20 mm

**CONSIGNE : 4 ANS -** Je me déplace : librement sur les sacs de graines, en pas de côté sur la corde, accompagné sur la poutre.  
**5 ANS -** Je me déplace : en posant mon pied droit sur une couleur et mon pied gauche sur l'autre couleur, en avant sur la corde, non accompagné sur la poutre.  
**6 ANS -** Je me déplace : en posant mon pied droit sur une couleur et mon pied gauche sur l'autre couleur, en arrière sur la corde, bras levés sur la poutre.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je réalise le parcours.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

► Je réussis si j'atteins la fin du parcours  
► et à condition que je pose mes pieds sur les supports et que je respecte les consignes de déplacement.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

► Je réussis si j'atteins la fin du parcours  
► et à condition que je pose mes pieds sur les supports et que je respecte les consignes de déplacement.

► Je réussis si j'atteins la fin du parcours  
► et à condition que je pose mes pieds sur les supports et que je respecte les consignes de déplacement.

### APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**L'ESCARGOT**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF : 4 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**5 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**6 ANS** - Rebondir à 1 et 2 pieds.

## SITUATION

NIVEAUX :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

MATÉRIEL :

▶ 13 dalles de 30 cm x 30 cm.

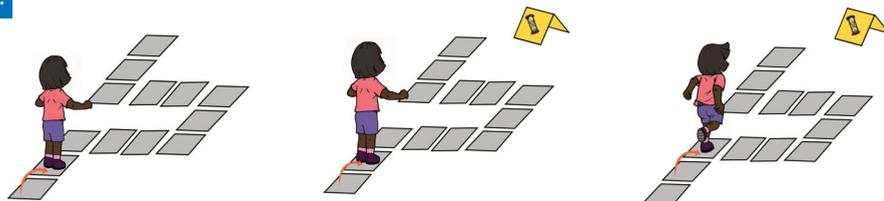
▶ 13 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

▶ 13 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

Matériel Dima : réf K5059 Carré de marquage au sol pvc 30 x 30 cm - Lot de 12

**CONSIGNE : 4 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.  
**5 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.  
**6 ANS** - Je rebondis à 1 pied sur les déplacements de face et à 2 pieds sur les déplacements de côté.

DESCRIPTIF :



## ENFANT

**BUT :** Je réalise le parcours.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et sur le côté

CRITÈRE DE RÉALISATION :

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle et que je regarde l'image.

▶ et à condition que je respecte la consigne de déplacement et que je regarde l'image.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Séance 1 • **Séance 2** • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LA CROIX  
DÉPLOYÉE**

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF :** **4 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**5 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**6 ANS** - Rebondir à 1 et 2 pieds.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

▶ 17 dalles de 30 cm x 30 cm.

▶ 17 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

▶ 17 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

Matériel Dima : réf K5059 Carré de marquage au sol pvc 30 x 30 cm - Lot de 12

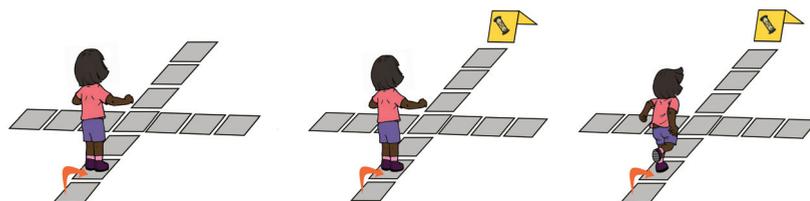
**CONSIGNE :** Du centre de la croix, je vais jusqu'aux extrémités des branches puis je reviens à chaque fois au centre en conservant la même orientation. Je finis en revenant au centre de la croix.

**4 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.

**5 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.

**6 ANS** - Je rebondis à 1 pied sur les déplacements en avant et à 2 pieds sur les déplacements de côté et en arrière.

**DESSCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je réalise l'enchaînement.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et en arrière

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et en arrière

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant et en arrière

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle et que je regarde l'image.

▶ et à condition que je respecte la consigne de déplacement et que je regarde l'image.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · **Séance 4** · Séance 5 · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LE LABYRINTHE,  
LE CARRÉ, LA CROIX**

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF** : Rebondir à 2 pieds.

## SITUATION

**NIVEAUX** :

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL** :

▶ 20 dalles  
de 30 cm x 30 cm.

▶ 8 dalles de  
30 cm x 30 cm.

▶ 5 dalles de  
30 cm x 30 cm.

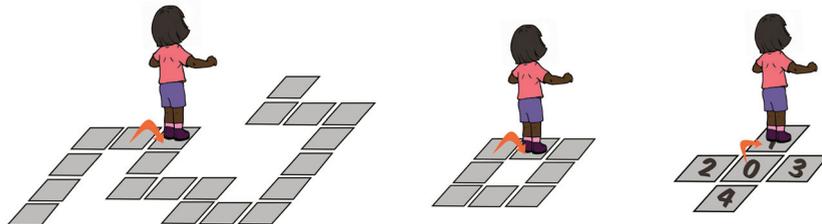
Matériel Dima : réf K5059 Carré de marquage au sol pvc 30 x 30 cm - Lot de 12

**CONSIGNE** : **4 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.

**5 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.

**6 ANS** - Je rebondis à 2 pieds en respectant l'enchaînement suivant : « 0 », « 1 », « 0 », « 2 », « 0 », « 3 », « 0 », « 4 », « 0 » (à chaque fois, je repasse par la dalle centrale).

**DESCRIPTIF** :



## ENFANT

**BUT** : **4 ANS** - Je réalise le parcours.

**5 ANS** - Je réalise le parcours.

**6 ANS** - Je réalise l'enchaînement.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE** :

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant, sur le côté, en arrière

▶ Je réussis si je fais le tour du carré

▶ Je réussis si je réalise un enchaînement complet

**CRITÈRE DE RÉALISATION** :

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.

▶ et à condition que je respecte l'ordre des rebonds.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Séance 1 · Séance 2 · Séance 3 · Séance 4 · **Séance 5** · Parcours aventure

Nom du jeu :  
**LA CHENILLE**

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF : 4 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**5 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**6 ANS** - Rebondir à 1 et 2 pieds.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

▶ 8 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

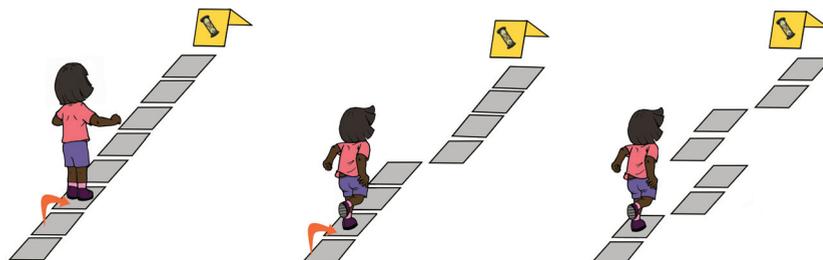
▶ 8 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

▶ 8 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

Matériel Dima : réf K5059 Carré de marquage au sol pvc 30 x 30 cm - Lot de 12

**CONSIGNE : 4 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.  
**5 ANS** - Je rebondis à 1 pied sur la moitié du parcours puis je change de pied.  
**6 ANS** - Je change de pied toutes les 2 dalles.

**DESRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je réalise le parcours.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle et que je regarde l'image.

▶ et à condition que je rebondisse en changeant de pied à la moitié du parcours et que je regarde l'image.

▶ et à condition que je rebondisse en changeant de pied toutes les 2 dalles et que je regarde l'image.

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.

# Trophée d'Automne

Nom du jeu :  
**LE LABYRINTHE**

Séance 1 • Séance 2 • Séance 3 • Séance 4 • Séance 5 • **Parcours aventure**

Domaine d'action :  
**SE PROJETER**

## ÉDUCATEUR

**OBJECTIF : 4 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**5 ANS** - Rebondir à 2 pieds.  
**6 ANS** - Rebondir à 1 et 2 pieds.

## SITUATION

**NIVEAUX :**

▶ **4 ANS**

▶ **5 ANS**

▶ **6 ANS**

**MATÉRIEL :**

▶ 22 dalles de 30 cm x 30 cm.

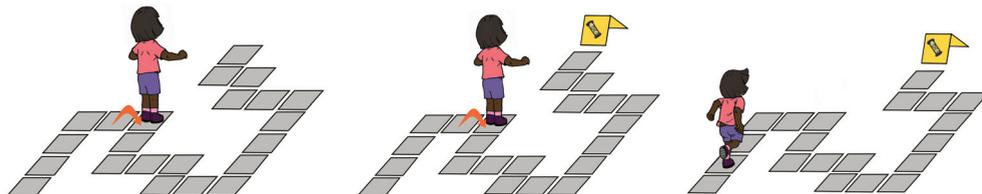
▶ 22 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

▶ 22 dalles de 30 cm x 30 cm, un chevalet avec image.

Matériel Dima : réf K5059 Carré de marquage au sol pvc 30 x 30 cm - Lot de 12

**CONSIGNE : 4 ANS** - Je rebondis à 2 pieds.  
**5 ANS** - Je rebondis à 1 pied sur la moitié du parcours puis je change de pied.  
**6 ANS** - Je rebondis à 1 pied sur les déplacements de face et à 2 pieds sur les déplacements de côté et en arrière.

**DESCRIPTIF :**



## ENFANT

**BUT :** Je réalise le parcours.

**CRITÈRE DE RÉUSSITE :**

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant, sur le côté, en arrière  
▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle.

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant, sur le côté, en arrière  
▶ et à condition que je rebondisse à 2 pieds sur chaque dalle et que je regarde l'image.

▶ Je réussis si j'atteins la dernière dalle en me déplaçant en avant, sur le côté, en arrière  
▶ et à condition que je respecte la consigne de déplacement et que je regarde l'image.

**CRITÈRE DE RÉALISATION :**

## APPRENTISSAGE DE LA SECURITE :

Je respecte le sens de circulation et les espaces d'action.