

## Place en dur, pelouse, place de jeu

	Forme de jeu	Variantes
<p><b>Appareil photo</b></p> 	<p><b>Description</b> Les enfants se mettent par deux. A, l'appareil photo, ferme les yeux. B, le photographe, l'emmène vers différents objets. Lorsqu'il actionne le déclencheur (petite tape sur la tête), A ouvre brièvement les yeux et mémorise l'image (= il prend une photo). Tous les «appareils» font trois photos, puis racontent ce qu'ils ont photographié et à quel endroit.</p> <p><b>Objectif</b> Exercer la perception visuelle et entraîner la mémoire.</p>	<p><b>Mouvement/Tâche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir le nombre d'objets à photographier.</li> <li>• Indiquer le type d'objets à photographier.</li> <li>• Utiliser un bandeau ou un foulard pour bander les yeux de A.</li> </ul>
<p><b>Course d'orientation photo</b></p> 	<p><b>Description</b> Le moniteur montre des photos d'objets situés dans le lieu d'entraînement ou le périmètre de l'école. Par deux, les enfants cherchent ces objets, qui renferment tous une lettre à mémoriser. En remettant les lettres dans le bon ordre, ils essaient de reconstituer un mot.</p> <p><b>Objectif</b> Apprendre à s'orienter dans le terrain. Se familiariser avec des objets, des cartes et des symboles simples comme base pour d'autres formes de course d'orientation. Entraîner le système cardiovasculaire.</p> <p><b>Renvois</b> www.scool.ch   1<sup>re</sup> à 2<sup>e</sup> année Cacher un objet; 1<sup>re</sup> à 2<sup>e</sup> année Plan du site de l'école; 1<sup>re</sup> à 2<sup>e</sup> année Recherche de postes; 1<sup>re</sup> à 2<sup>e</sup> année Retrouver l'endroit de la photo; 1<sup>re</sup> à 2<sup>e</sup> année Attribuer les photos à des postes sur une carte.</p>	<p><b>Mouvement/Tâche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants trouvent des chiffres, des petits billets avec des phrases ou des questions auxquelles ils doivent répondre ou à partir desquelles ils doivent composer une histoire.</li> <li>• Course d'orientation en étoile: après chaque poste, les enfants reviennent au point de départ et reçoivent la photo du poste suivant.</li> <li>• Le moniteur montre aux enfants la photo d'un objet situé à proximité. Les enfants se rendent à cet endroit, où ils trouvent la photo du poste suivant, et ainsi de suite.</li> <li>• Le moniteur colle huit photos d'objets sur une carte d'orientation du site. Les enfants essaient de trouver tous ces objets. Après de chacun d'eux, ils trouvent le signe conventionnel (symbole) correspondant qu'ils notent ou mémorisent. A la fin de la course d'orientation, on discute des signes conventionnels ensemble.</li> </ul>
<p><b>Ombres chinoises</b></p> 	<p><b>Description</b> Par deux: A essaie de marcher sur l'ombre de B.</p> <p><b>Objectif</b> Développer la vitesse et l'orientation.</p> <p><b>Sécurité</b> Les plus jeunes ont encore du mal à s'orienter dans un groupe. Pour éviter les collisions, introduire ce jeu progressivement.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A exécute différents mouvements, B imite son ombre.</li> <li>• Représenter différentes figures avec les ombres.</li> </ul>

Forme de jeu		Variantes
<p><b>Trouve le bon chemin!</b></p> 	<p><b>Description</b> Le moniteur prépare différentes cartes avec des objets en traçant des parcours plus ou moins faciles selon l'âge et le niveau des enfants. Par deux, les enfants tirent une carte et effectuent le parcours ensemble.</p> <p><b>Objectif</b> Apprendre à lire une carte. Entraîner la mémoire et le sens de l'orientation. Stimuler le système cardiovasculaire.</p>	<p><b>Mouvement/Tâche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deux enfants choisissent une carte. A mémorise le parcours et l'effectue; B vérifie.</li> <li>• A prend une carte et effectue le parcours; B le regarde, mémorise le parcours et essaie de l'effectuer à son tour.</li> <li>• A a les yeux bandés; B le guide sur le parcours. A essaie ensuite de deviner à quelle carte le parcours correspond.</li> <li>• Sous forme de concours par équipe: qui rapporte le plus de cartes?</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piquets, cônes, caisses, pneus, morceaux de tapis.</li> </ul> <p><b>Environnement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporter différents objets marquants sur la carte: arbres, buissons, panneaux, bancs.</li> </ul>
<p><b>Pinceur pincé</b></p> 	<p><b>Description</b> Chaque enfant reçoit trois pincettes à linge, qu'il accroche à ses vêtements. Le but du jeu est de voler les pincettes des camarades, fixées bien visiblement sur les habits. Qui en récolte le plus?</p> <p><b>Objectif</b> Développer la capacité de réaction et la vitesse. Apprendre à s'orienter dans un groupe.</p>	<p><b>Mouvement/Tâche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les enfants reçoivent trois pincettes à linge qu'ils gardent dans les mains. Ils doivent s'en débarrasser le plus vite possible sans se faire «pincer» par les autres.</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remplacer les pincettes à linge par des cordes ou des sautoirs.</li> </ul>
<p><b>A pas feutrés</b></p> 	<p><b>Description</b> Posté à 20-50 m de ses camarades, un enfant leur tourne le dos. Les autres approchent à pas feutrés. Dès qu'il entend un camarade avancer, l'enfant qui a le dos tourné fait volte-face. Le camarade surpris en train de bouger doit revenir au départ.</p> <p><b>Objectif</b> Faire des mouvements souples et silencieux. Travailler la capacité de réaction et la perception acoustique.</p>	<p><b>Mouvement/Tâche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Je lis le journal»: Un enfant tourne le dos au groupe et dit à voix haute: «je lis le journal, je lis le journal...». Ses camarades approchent silencieusement. Au signal «stop!», ils se figent sur place tandis que l'enfant qui lit le journal fait volte-face. S'il surprend un camarade en train de bouger, celui-ci doit retourner au départ. Qui arrive jusqu'à l'enfant qui lit le journal?</li> <li>• Se déplacer de différentes manières: marcher, courir, aller à quatre pattes.</li> </ul> <p><b>Environnement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce jeu peut également être réalisé dans l'eau, sur la glace ou sur la neige.</li> </ul>

## En forêt

La forêt est un espace propice aux découvertes et aux expérimentations. Elle offre d'excellentes possibilités de jeux et d'activités et permet aux enfants de multiplier les impressions et les expériences sensorielles dans un environnement qui recèle bien des mystères à leurs yeux.

Points importants:

- Se renseigner sur les risques de tiques dans la région et adopter les mesures préventives qui s'imposent. Pour en savoir plus: [www.latique.ch](http://www.latique.ch).
- Informer les parents à l'avance pour que les enfants soient équipés de manière appropriée (pantalons et pull à manches longues, veste, casquette, bonnes chaussures).
- Discuter avec les enfants des règles à respecter en forêt. Il est important de définir des signaux clairs et de délimiter la zone où les enfants peuvent jouer. Par ailleurs, on décidera d'un point de rassemblement central et on choisira des lieux qui offrent une bonne visibilité.
- Emporter une pharmacie (désinfectant, pansements, bande élastique, pince à épiler, etc.).
- Prévoir si possible deux accompagnants au minimum pour un groupe d'enfants.
- Penser à prendre un téléphone portable avec les numéros d'urgence.

### Renvoi

Schaukelfee und Klettermax, Spielgeräte im Wald für Kinder, 2006 (en allemand uniquement).

 «Jeux de cache-cache».

	Forme de jeu	Variante
<b>Cache-nid</b> 	<b>Description</b> Les enfants ont pour mission de ramener dix objets naturels différents et de les déposer dans leur nid. Ils ne peuvent transporter qu'un seul objet à la fois. Ils mémorisent ensuite leurs objets et se mettent par deux. A effectue une boucle, tandis que B retire un objet du nid. A son retour, A doit deviner l'objet manquant. <b>Objectif</b> Percevoir l'environnement et les objets naturels de manière visuelle et tactile. Stimuler le système cardiovasculaire et entraîner la mémoire. <b>Renvoi</b>  Chapitre «La physis chez les 5 à 10 ans», «Stimuler le système cardiovasculaire».	<b>Mouvement</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Varier le mode de déplacement et la tâche de l'enfant qui s'éloigne du nid: fermer les yeux et compter jusqu'à 10, sauter 20 x à la corde, toucher 10 arbres.</li><li>• Par deux: A se couche par terre; B lui pose un objet sur une partie du corps. A doit deviner l'objet et nommer la partie du corps sur laquelle il se trouve.  Chapitre «Développer les bases», «Percevoir son corps».</li><li>• Construire une «œuvre d'art» avec les objets réunis.</li></ul> <b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Retirer plusieurs objets du nid et essayer de deviner ceux qui ont été retirés.</li><li>• Echanger des objets provenant des nids de deux enfants. Qui devine quels objets ont changé de place?</li></ul>

## Forme de jeu

## Variantes

### Provisions d'hiver



#### Description

Par groupes, les enfants construisent des nids en traçant un cercle avec une corde. Ils ont X minutes pour ramener le plus de pives possible dans leur nid (une pive par trajet!). Quel groupe a stocké le plus de provisions pour l'hiver?

#### Objectif

Découvrir l'environnement. Stimuler et entraîner le système cardiovasculaire.

#### Mouvement

- Après avoir fait provision de pives, tirer sur une cible: arbres, souches, nid de cordes.
- Par deux: A aide B à coincer le plus de pives possible entre deux parties du corps (jambes, doigts, bras et tronc, menton et poitrine). Quel duo réussit à transporter le plus de pives sans les laisser tomber?
- Pétaque en petits groupes: les enfants lancent un caillou pour faire le cochonnet. Qui tire le plus près avec ses pives?
- 🏃 «Jeux de course et estafettes».

#### Matériel

- Poser de grosses pives sur une souche et essayer de les faire tomber avec des pives plus petites.

### Comme des écureuils



#### Description

Les enfants marchent en équilibre sur des troncs d'arbre et des grosses branches; ils grimpent sur des souches et des pierres, voire des arbres choisis avec soin.

#### Objectif

Evoluer en s'adaptant à l'environnement. Exercer les formes de base de mouvement «se tenir en équilibre» et «grimper».

#### Sécurité

Attention aux chutes, en particulier si le bois est mouillé!

#### Mouvement

**P** Chapitre «Encourager la diversité», «Se tenir en équilibre».

#### Matériel

- Aménager un parcours en variant le matériel.
- Tendre une sangle et avancer dessus en équilibre avec et sans aide (slackline).
- Aménager des constructions simples avec des cordes.
- Construire une bascule avec une planche posée sur un tronc.

### Mare aux grenouilles



#### Description

Former deux cercles en nouant deux cordes de respectivement 15 m et 3 m de long. Le plus petit (= mare aux grenouilles) est posé par terre à l'intérieur du plus grand. Les enfants se placent à l'extérieur du grand cercle et tiennent la corde avec les deux mains. Au signal, ils tirent tous sur la corde. Lorsqu'une grenouille «tombe» dans la mare, on recommence le jeu.

#### Objectif

Renforcer la musculature.

#### Mouvement




- Les enfants tiennent la corde d'une seule main (tous la même, droite ou gauche).
- Idem: au signal, les enfants sautent tous dans la même direction. Le cercle se met en mouvement, d'abord lentement, puis de plus en plus vite.

#### Matériel

Les cordes sont des instruments idéaux pour aménager des constructions simples: balançoire, hamac, pont (2 cordes au minimum), cage à grimper.

## Avec de l'eau

Les enfants aiment jouer avec de l'eau. Quand la température s'y prête, pourquoi ne pas organiser des jeux à l'extérieur? Tout ce qu'il faut, c'est un robinet... et des habits qui ne craignent rien!

	Forme de jeu	Variantes
 <p><b>Bowling arrosé</b></p>	<p><b>Description</b> Deux enfants se tiennent face à face chacun derrière une bouteille PET remplie d'eau. Chacun doit essayer de vider la bouteille de l'autre en la faisant tomber avec une balle. Il est interdit de défendre sa bouteille! Lorsque la bouteille se renverse, l'enfant doit d'abord aller rechercher la balle le plus vite possible avant de relever la bouteille. A gagné celui qui a réussi à vider en premier la bouteille de l'autre jusqu'à une certaine marque (on ne peut pas vider entièrement une bouteille PET).</p> <p><b>Objectif</b> Viser et toucher un objet.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Envoyer la balle avec la main (en la roulant ou en la lançant) ou le pied.</li> <li>• Suivant l'habileté des enfants, réduire ou augmenter la distance entre les bouteilles.</li> <li>• Jeu deux contre deux; les enfants roulent la balle à tour de rôle.</li> <li>• Jouer en triangle ou en carré.</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des bouteilles PET de différentes tailles; les plus pratiques pour ce jeu sont celles de 1,5 litre.</li> <li>• Utiliser différentes balles.</li> </ul>
 <p><b>Porteurs d'eau</b></p>	<p><b>Description</b> Former de petits groupes. Chaque équipe a un seau rempli d'eau d'un côté du terrain de jeu et un seau vide de l'autre. Avec un gobelet posé sur une raquette de tennis, les enfants transportent l'eau de l'autre côté. Quel groupe remplit son seau en premier?</p> <p><b>Objectif</b> Garder des objets en équilibre avec des accessoires. Développer l'adresse.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser le jeu sous forme d'estafette.</li> <li>• Transporter le gobelet sur une planche ou une raquette de goba.</li> <li>• Transporter le gobelet à l'aide de deux baguettes en bois (baguettes chinoises).</li> <li>• Utiliser des éponges pour transporter l'eau.</li> </ul>
 <p><b>Alerte à la bombe</b></p>	<p><b>Description</b> Tous les enfants ont un ballon rempli d'eau attaché à un pied. Ils essaient de marcher sur le ballon des autres pour le faire éclater. Qui arrive à protéger sa bombe le plus longtemps?</p> <p><b>Objectif</b> Développer l'adresse et la capacité de réaction.</p>	<p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Par deux, se tenir par les épaules et essayer de faire éclater la bombe de l'autre en marchant dessus.</li> <li>• Se faire des passes en cercle avec une bombe à eau sans la faire éclater.</li> <li>• Amener une balle d'un point A à un point B en l'arrosant avec un tuyau.</li> <li>• Le moniteur produit un serpent avec un jet d'eau. Les enfants essaient de courir d'un côté à l'autre sans se faire mordre par le serpent.</li> </ul>

## Au bord de l'eau

Les fontaines tout comme les rives des lacs et des rivières constituent de merveilleux terrains de jeu. Mais attention: ces plans d'eau comportent des risques dont il faut impérativement tenir compte! Nous nous concentrerons ici sur les jeux qui se déroulent au bord de l'eau; pour la baignade et la natation, veuillez vous reporter à la page suivante.

Points importants:

- Informer les parents à l'avance pour que les enfants soient équipés correctement (vêtements et chaussures appropriés, habits de rechange et linge).
- Discuter avec les enfants des règles à respecter au bord de l'eau.
- Prévoir deux adultes au minimum pour surveiller toute une classe au bord d'un cours d'eau ou d'un plan d'eau.
- Veiller à avoir des règles claires et une bonne organisation.

	Forme de jeu	Variantes
 <p><b>Petit train</b></p>	<p><b>Description</b> A la queue leu leu, les élèves suivent la locomotive (= le moniteur) qui leur fait visiter la zone où ils peuvent jouer. Ils découvrent ainsi les lieux, sont rendus attentifs aux dangers et aux règles à respecter.</p> <p><b>Objectif</b> Se familiariser avec les lieux et connaître le comportement correct à adopter.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tous les enfants sont pieds nus. Le train conduit par le moniteur part à la découverte des différents sols: pré, forêt, galets, grosses pierres.</li> <li>• Saisir de petits cailloux avec les orteils pour les lancer dans la rivière.</li> </ul>
 <p><b>Passage à gué</b></p>	<p><b>Description</b> Chercher un endroit où il est possible de franchir la rivière sans se mouiller les pieds. Les enfants essaient de trouver leur chemin en passant sur les cailloux. Si nécessaire, on peut utiliser des pierres supplémentaires pour aménager un passage à gué.</p> <p><b>Objectif</b> Entraîner l'équilibre et l'adresse.</p> <p><b>Sécurité</b> Evoluer si possible pieds nus ou avec des sandales en plastique. Si l'eau est froide, alterner de courtes phases de jeu et d'exercice dans l'eau avec des exercices sur la terre ferme. L'eau ne doit pas monter plus haut que les genoux et il ne devrait pas y avoir de courant.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entraîner le passage d'une pierre à l'autre sur la terre ferme.</li> <li>• En équilibre sur une jambe, effectuer différentes figures acrobatiques sur une pierre.</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construire des chemins et des ponts avec des cailloux.</li> <li>• Utiliser des aides comme balancier: longues baguettes, etc.</li> <li>• Tendre une corde au-dessus de la rivière pour s'aider.</li> <li>• Traverser la rivière par deux: B suit A en effectuant exactement le même parcours.</li> </ul>

## Dans l'eau


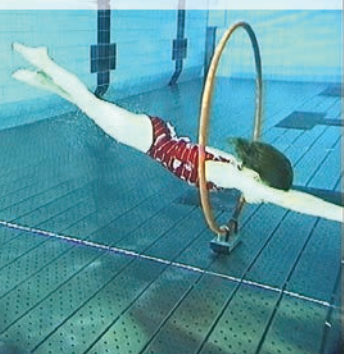
Les enfants en âge préscolaire doivent s'accoutumer à l'eau dans une atmosphère détendue pour qu'ils y trouvent du plaisir. A travers des exercices et des jeux variés, il s'agit de les familiariser avec l'élément liquide pour leur permettre d'expérimenter la résistance et la portance de l'eau. Les enfants élargissent ainsi leur perception corporelle et peuvent transférer certains schémas moteurs déjà appris sur la terre ferme au milieu aquatique; dans un deuxième temps, de nouvelles formes du mouvement spécifiques telles que respirer, flotter, glisser et se propulser peuvent être introduites avec précaution. Une fois ces éléments clés maîtrisés, les enfants peuvent s'amuser à sauter dans l'eau, car c'est ce qu'ils préfèrent. En faisant des expériences positives, ils s'accoutument à l'eau, prennent confiance et gagnent en agilité. Des jeux réalisés dans et au bord de l'eau peuvent les aider dans cet apprentissage.

### Sécurité

Dans Sport des enfants J+S, les sports aquatiques – qui englobent la natation, la natation de sauvetage, la natation synchronisée, la plongée libre, le water-polo et le plongeon – font partie des sports soumis à des dispositions de sécurité particulières (cf. Guide pour la réalisation d'offres J+S). Les moniteurs qui souhaitent réaliser l'une de ces activités dans le cadre de Sport des enfants J+S doivent impérativement respecter le guide, de même que les prescriptions de sécurité. Par ailleurs, les écoles sont tenues d'observer les réglementations cantonales en la matière.

**Autres documents sur:** [www.swimsports.ch](http://www.swimsports.ch), [www.swiss-swimming.ch](http://www.swiss-swimming.ch)

	Exercice de base	Variantes
<p><b>Sous-marin</b></p> 	<p><b>Description</b> Fredonner une mélodie sous l'eau et diriger avec les mains.</p> <p><b>Objectif</b> Expirer à fond et de manière contrôlée dans et sous l'eau.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire rejaillir la mélodie à la surface de l'eau.</li> <li>• Idem sur une jambe.</li> <li>• Par deux, se passer un anneau sous l'eau sans toucher le sol.</li> </ul>
<p><b>Hydravion</b></p> 	<p><b>Description</b> Les enfants sont des avions. Ils volent (= courent) dans l'eau puis atterrissent (= se mettent à plat ventre le plus vite possible en essayant de flotter sur l'eau).</p> <p><b>Objectif</b> Se laisser porter par l'eau le plus longtemps possible.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem avec l'aide d'un partenaire.</li> <li>• L'avion atterrit (= flotte) et laisse tourner son moteur (expirer par le nez et la bouche) jusqu'à qu'il soit à court de carburant (= air).</li> <li>• L'avion atterrit sur le dos (expirer par le nez).</li> </ul>

		Exercice de base	Variantes
<p><b>Torpille</b></p> 	<p><b>Description</b> Les enfants se poussent avec les pieds depuis le bord et se laissent glisser en direction d'un partenaire.</p> <p><b>Objectif</b> Glisser le plus loin possible.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se pousser avec les pieds depuis le bord et glisser les yeux fermés en s'arrêtant exactement à la hauteur du partenaire.</li> <li>• Après s'être poussé depuis le bord, passer entre les jambes d'un camarade.</li> </ul>	
<p><b>En avant toute!</b></p> 	<p><b>Description</b> Les enfants se propulsent avec les bras jusqu'à un cerceau tenu à la verticale dans l'eau. Ils plongent à travers en n'utilisant plus que leurs jambes pour avancer.</p> <p><b>Objectif</b> Utiliser la résistance de l'eau pour avancer.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le cerceau émerge à moitié de l'eau (plus facile).</li> <li>• Se propulser les yeux fermés.</li> <li>• Se propulser sur le dos.</li> </ul>	






## Dans la neige

Les enfants aiment jouer dans la neige en multipliant glissades et dérapages. Pour qu'ils y trouvent du plaisir, il est impératif qu'ils soient équipés correctement, avec des vêtements suffisamment chauds et imperméables.

Points importants:

- Informer les parents à l'avance pour que les enfants soient bien équipés (vêtements chauds, gants et bonnes chaussures).
- Emporter des boissons chaudes.
- Attention, la pratique de la luge/du bob n'est pas sans danger. Les enfants de moins de 8 ans ne se rendent compte du danger que lorsqu'il est déjà trop tard pour réagir. Equiper les enfants qui font de la luge ou du bob en conséquence (casque, vêtements appropriés et chaussures montantes).
- Avec de jeunes lugeurs/bobeurs, veiller à ce que l'aire d'arrivée soit libre d'obstacles.
- Pistes de luge officielles: avant de les emprunter, les enfants doivent connaître les règles de comportement applicables.

**Renvoi:** Brochure du bpa «Faire de la luge – En piste sans danger».

	Forme de jeu	Variantes
 <p><b>Vive la neige!</b></p>	<p><b>Description</b> Les enfants jouent dans la neige. Ils suivent les consignes du moniteur et testent aussi leurs propres jeux et «figures».</p> <p><b>Objectif</b> S'amuser dans la neige et faire des expériences variées.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer de différentes manières dans la neige en expérimentant la résistance.</li> <li>• Faire des traces et les suivre.</li> <li>• Piétiner la neige pour dessiner des motifs à faire deviner aux autres: formes géométriques, dessins, lettres, chiffres, mots.</li> <li>• Rouler et tourner dans la neige, faire l'ange.</li> <li>• Viser des cibles avec des boules de neige.</li> </ul>
 <p><b>Sculptures de neige</b></p>	<p><b>Description</b> Fabriquer une sculpture en suivant les consignes du moniteur.</p> <p><b>Objectif</b> Construire quelque chose ensemble et faire un effort physique.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser une sculpture dans un temps donné.</li> <li>• Construire différents objets: igloos, bonshommes de neige.</li> <li>• Se familiariser avec différentes techniques de construction en fonction des propriétés de la neige.</li> <li>• Faire la dameuse: former deux équipes. Chacune a un carré de neige fraîche, vierge de toute trace, à sa disposition. Qui dame tout son coin de neige le plus vite?</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'aider d'«outils»: pelle, scie.</li> </ul>
 <p><b>Glissades à gogo</b></p>	<p><b>Description</b> Tous les enfants apportent un sac en plastique robuste. Ils construisent une piste de bob ensemble et la testent.</p> <p><b>Objectif</b> Faire des expériences de glisse et de dérapage; savourer les plaisirs de la neige et de la vitesse.</p> <p><b>Renvoi</b> Ces formes de base du mouvement peuvent déjà être introduites et appliquées en salle. 📖 Chapitre «Encourager la diversité», «Glisser et dérapage».</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dévaler la piste de bob assis, à plat ventre, à genoux, debout.</li> <li>• Calèche: un enfant tire un camarade assis sur un bob.</li> <li>• Bob à deux.</li> <li>• Qui glisse le plus loin?</li> </ul> <p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compléter la piste de bob avec différentes constructions: slaloms, tunnels, petits tremplins.</li> <li>• Apporter son bob ou sa luge.</li> </ul>

## Sur la glace

Les enfants sont fascinés par la glace. Ils aiment glisser, déraper et se laisser tomber. Friands de nouvelles expériences, ils explorent à leur manière cet environnement souvent nouveau pour eux. Le niveau des enfants pouvant varier fortement au sein d'une classe ou d'un groupe, un enseignement différencié s'impose.

Points importants:

- Informer les parents à l'avance pour que les enfants soient habillés correctement et qu'ils aient de bons patins.
- Prévoir des vêtements confortables et imperméables, sans oublier des gants (de ski). Un casque bien ajusté est recommandé.
- L'aide des parents ou d'autres accompagnants est la bienvenue pour attacher les patins et aider les petits patineurs sur la glace.

	Forme de jeu	Variantes
<p><b>Mes copains l'ours et le pingouin</b></p> 	<p><b>Description</b> Mettre différents accessoires à la disposition des enfants pour les aider dans leur apprentissage: personnages auxquels s'accrocher, cônes géants ou petits buts, souvent disponibles à la patinoire. Les enfants essaient de se déplacer en se tenant à eux.</p> <p><b>Objectif</b> Faire de premières expériences de glisse et de patinage.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le moniteur prend un enfant par la main et l'aide à évoluer sur la glace.</li> <li>• Tester différentes variantes: laquelle est la plus efficace pour avancer?</li> <li>• Tâche motrice: comment les pingouins se déplacent-ils?</li> <li>• Effectuer un slalom.</li> </ul>
<p><b>Drôle d'attelage</b></p> 	<p><b>Description</b> Deux enfants sachant déjà patiner tiennent une barre ou un long bâton par les extrémités et tirent un camarade accroché au milieu.</p> <p><b>Objectif</b> S'habituer aux patins et faire de premières expériences de glisse.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Par trois: l'enfant du milieu exécute des «figures» en patinant: s'accroupir ou faire le nain, glisser sur une jambe, lâcher une main, faire la balance, franchir de petits obstacles, se laisser tirer les yeux fermés.</li> <li>• Par trois: l'enfant du milieu patine en arrière.</li> <li>• Attelage: un enfant (= cheval) tire un camarade assis ou debout avec un cerceau ou une corde (cf. photo).</li> </ul>
<p><b>Figures acrobatiques</b></p> 	<p><b>Description</b> Les enfants patinent autour de cerceaux ou d'anneaux posés sur la glace. Ils prennent les balles posées à l'intérieur pour les déposer dans des anneaux vides, sautent par-dessus des cordes posées par terre et freinent lorsqu'ils arrivent à la hauteur d'un cône.</p> <p><b>Objectif</b> Exercer différents éléments en patinant et prendre de l'assurance.</p>	<p><b>Mouvement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des cordes, des cônes et des anneaux sont disposés sur la glace. Par deux (le maître et son chien), les enfants inventent différents parcours et acrobaties.</li> <li>• Freiner: comme pour le ski, introduire d'abord le demi chasse-neige, puis le chasse-neige.</li> <li>• Freiner: le jeu «Je lis le journal» est idéal pour entraîner le freinage.  Chapitre «Changer d'environnement», «Place en dur, pelouse, place de jeu», «A pas feutrés».</li> <li>• Avec des cônes, piqueter un slalom à effectuer de différentes manières: seul, à deux, sur un/deux pied(s), à reculons (cf. photo).</li> <li>• Poursuite par deux.</li> </ul>