

Un environnement sûr

Avant le début du jeu, le moniteur vérifiera que l'environnement est sûr et éliminera les sources de danger:

- Ne pas laisser traîner d'objets sur le terrain (p.ex. balles, cerceaux et autre petit matériel tel que gourdes, sacs).
- Toujours fermer les portes de la salle de gymnastique.
- Laisser une distance suffisante par rapport aux murs, poteaux, arbres, etc. afin de garantir la sécurité.
- Vérifier qu'il y ait suffisamment de place pour tomber ou freiner.
- Ne pas utiliser les murs comme point d'arrivée ou comme marque pour tourner.
- Éviter tout ce qui pourrait faire trébucher lors de jeux de course.
- Fixer solidement les engins (p.ex. les buts) pour qu'ils ne basculent pas.
- Faire enlever les montres et les bijoux avant l'entraînement/la leçon, cracher les chewing-gums et attacher les cheveux longs.
- En salle: pour éviter les blessures, demander aux enfants de porter si possible tous le même type de chaussures (chaussures de sport, pantoufles de gymnastique/basanes, chaussettes antidérapantes). Les chaussettes normales ne sont indiquées que sous certaines conditions (risque de glissade).
- A l'extérieur: informer les enfants/les parents à l'avance sur la tenue et les chaussures à mettre, ainsi que sur la nécessité d'une protection solaire. Lors d'activités en forêt, des pantalons longs et un chapeau ou une casquette protègent des tiques.

Un matériel de jeu adapté

Avant le jeu, le moniteur prépare du matériel approprié. Pour les enfants, il est plus facile de jouer avec des balles adaptées à la taille de leurs mains et de leurs pieds et avec des cannes et des raquettes prévues pour eux. Pour certains sports, il existe des balles molles et plus lentes qui permettent de progresser plus rapidement, d'engranger davantage de succès et de diminuer le risque d'accident.

Comme cibles, on peut utiliser non seulement des buts, mais aussi des zones, des murs, des cadres de tchoukball, des bancs suédois, des tapis, des cerceaux, des quilles, etc. Varier la taille et la distance et choisir les cibles de manière à ce qu'elles favorisent un grand nombre de réussites mais pas trop non plus.

Les objets de tous les jours peuvent donner des idées de jeux aux enfants et stimuler leur créativité et leur envie d'expérimenter. Les ballons de baudruche, les journaux, les bouchons, les foulards, les pinces à linge, les bouteilles en plastique, les gobelets de yogourt et les boîtes en carton sont de véritables trésors qui incitent les enfants à jouer (librement).

Former des groupes appropriés et les signaler clairement

Former de petits groupes pour jouer sur plusieurs petits terrains permet d'augmenter l'intensité et d'impliquer davantage tous les enfants. En évoluant dans des équipes de deux à cinq personnes, les enfants arrivent en outre mieux à s'orienter au sein du groupe.

Il existe différentes possibilités pour former les groupes: on peut s'en remettre au hasard ou confier aux enfants ou au moniteur le soin de constituer les équipes.

Formation des groupes en laissant faire le hasard:

- **Caractéristiques extérieures:** former les groupes sur la base de critères spécifiques: pantalon long/court, couleur des vêtements, des cheveux, des yeux, de l'équipement (casque, bonnet de bain, etc.), couleur du matériel de jeu (balles, cerceaux, cordes de différentes couleurs, etc.).
- **Objets et symboles:** le moniteur met dans un sac des pions ou des jetons, des cartes à jouer, différentes pierres, des billes, etc. Les enfants prennent un objet dans le sac et se regroupent en fonction de la couleur, de la carte tirée ou du symbole représenté. Le moniteur adaptera le nombre d'objets au nombre de groupes avant la leçon.
Variante: le moniteur cache des billets ou des objets dans la salle.

- **Ficelles nouées:** le moniteur a un bout de ficelle par enfant. Pour former des groupes de trois, par exemple, il attache trois ficelles ensemble en les nouant à une extrémité. Il cache ensuite tous les nœuds dans une main. Tous les enfants attrapent un bout de ficelle. Lorsque le moniteur ouvre la main, les enfants sont reliés à leurs coéquipiers.



- **Question-réponse:** poser une question aux enfants: qui a un chien, un chat? Quelle est votre couleur préférée? Qui est né en été/en hiver? Les enfants qui donnent la même réponse se regroupent pour former une équipe.
- **Automate à billets:** le moniteur glisse des bouts de papier, des cartes à jouer ou des billets de train dans la fente d'un caisson. Tous les enfants tirent un billet et se regroupent avec les camarades qui prennent le même train.
- **Jeu de l'atome:** les enfants courent librement dans la salle. Au signal, le moniteur crie ou montre un chiffre. Les enfants se regroupent le plus vite possible pour former des équipes comptant le nombre de personnes indiqué. On peut répéter le jeu plusieurs fois. Le chiffre indiqué en dernier détermine la taille des équipes pour le jeu.

