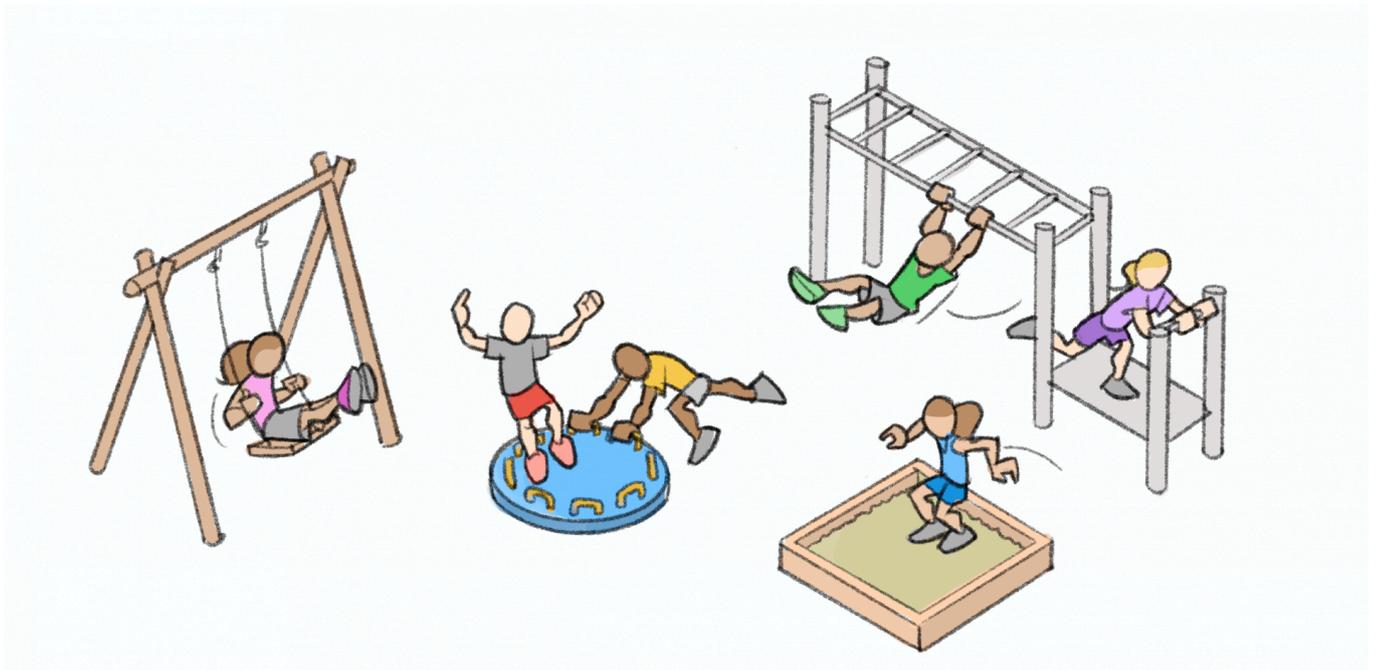


Toutes et tous dehors! – Bonnes pratiques: Espaces publics – Jeux d'orientation et de course

Endurance, orientation, réaction, concentration et prises de décision trouvent dans les espaces publics un terrain idéal pour le développement des enfants, le tout sous forme ludique.

Découvrir la place de jeu



Après une phase de jeu libre, l'enseignant imagine plusieurs aménagements pour transformer les lieux en terrain d'apprentissage.

Variantes

- Toucher avec différentes parties du corps (nez, talon, etc.) certains matériaux/adjectifs (métal, bois, dur, mou, rond, etc.).
- Les enfants lancent une feuille morte en l'air. Si elle retombe à l'envers, ils cherchent une manière de glisser et testent leur idée avant de relancer la feuille. Si elle tombe à l'endroit, ils trouvent un défi d'escalade.
- L'enseignant dépose/fixe des cartes ou des objets ramassés dans la nature sur les équipements de jeux. Les enfants se déplacent librement dans le parc ou selon un circuit défini. Ils mémorisent les objets qu'ils rencontrent, ou même mieux, l'ordre dans lequel ils les voient. Qui peut les redonner dans le bon ordre une fois le parcours terminé?

UNO forestier

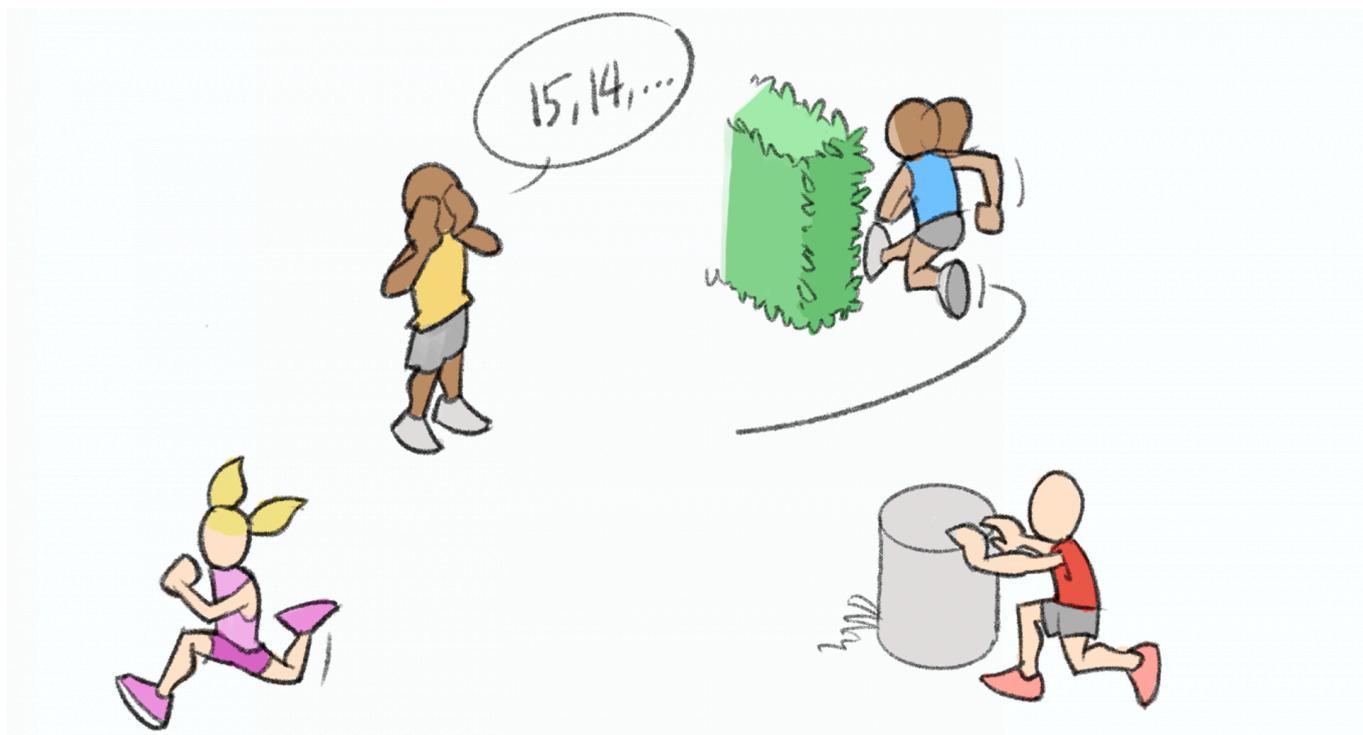


Choisir différentes feuilles mortes qui représentent des cartes à jouer (p. ex. hêtre, bouleau). On commence par rassembler toutes les feuilles que l'on dépose dans un sac. Chaque joueur reçoit trois feuilles tirées du sac. Une feuille est déposée sur le lieu du jeu (souche d'arbre p. ex.) pour démarrer la partie. Après une petite course d'obstacles, les enfants posent une carte si elle correspond à celle du tapis ou en piochent une s'ils ne peuvent pas jouer. Le but est de se débarrasser de toutes ses feuilles.

Variantes

- Aligner les cartes au lieu de les empiler.
- Dessiner des feuilles ou utiliser des images de feuilles

Cache-cache



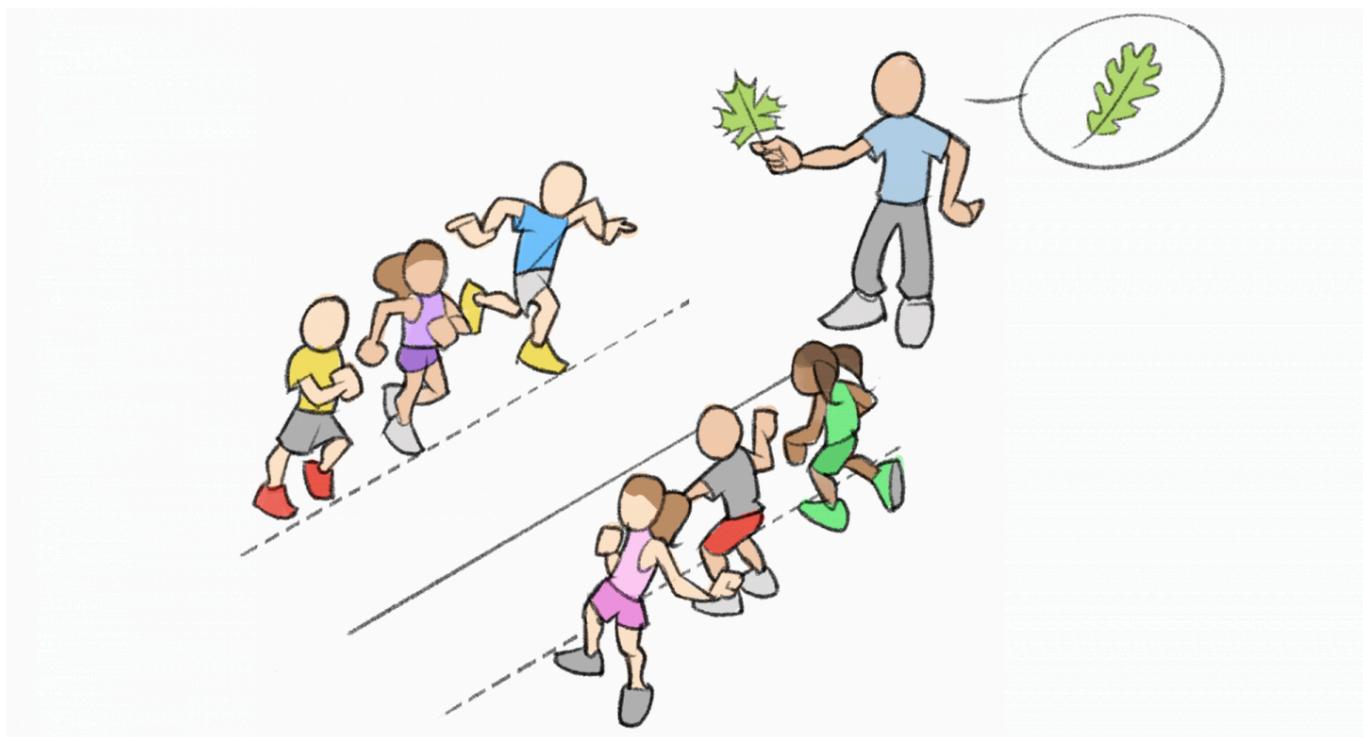
Un élève, le guetteur, ferme les yeux et compte de 15 jusqu'à zéro. Pendant ce temps, ses camarades se cachent à l'intérieur du périmètre de jeu. Le décompte terminé, le guetteur ouvre les yeux et effectue trois pas à l'intérieur du terrain de jeu. S'il voit quelqu'un, il le nomme ainsi que sa cachette (p. ex. Nino derrière la haie). Celui qui est repéré écope d'un gage (p. ex. contourner la pierre).

Quand le guetteur ne voit plus personne, il recommence à compter de 14 à 0. Les joueurs viennent rapidement toucher son épaule avant de se cacher à nouveau. A zéro, le guetteur ouvre les yeux, avance de trois pas et tente de débusquer ses camarades. Répéter le même scénario en comptant à partir de 13, puis 12, etc. jusqu'à ce que tout le monde ait été découvert.

Variantes

- Ceux qui sont repérés effectuent un gage (p. ex. séries de sauts) et reviennent en jeu au tour suivant.
- Changer le mode de déplacement.

Chouettes et corbeaux



De chaque côté d'une ligne se font face deux groupes, les chouettes et les corbeaux (distance: 1,5 à 2 m). L'enseignant formule des énoncés du type: «cette feuille est une feuille d'érable», «cette feuille vient d'un arbre qui perd ses feuilles en hiver», «le renard creuse toujours sa tanière lui-même», etc. Si l'affirmation est correcte, les chouettes se lancent à la poursuite des corbeaux; si elle est fautive, les rôles s'inversent. Les fugitifs rattrapés avant la ligne définie au préalable changent d'équipe.

Variantes

- Changer la position de départ (assis, couché, etc.).
- L'enseignant laisse un petit temps de réflexion avant de donner le signal de départ (p. ex. sifflet).

Autres jeux d'orientation et de course

- Appareil de photo
- Où est ma montagne?



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO