



Le corbeau et le renard



La cigale et la fourmi



Le poisson et le pêcheur

Les 400 ans de Jean de La Fontaine



COLORIER
VIVRE EN MOUVEMENT
6 fables

Magali Bovas – Barloggio Lara – Nadine Bruttin



Le lion et le rat



La colombe et la fourmi



Le lièvre et la tortue

LA CIGALE ET LA FOURMI



“Vous chantiez ? j'en suis fort aise. Eh bien dansez maintenant”

LE LIÈVRE ET LA TORTUE



« Rien ne sert de courir il faut partir à point »



Activités : Le lièvre et la tortue

Organisation : Un Poste

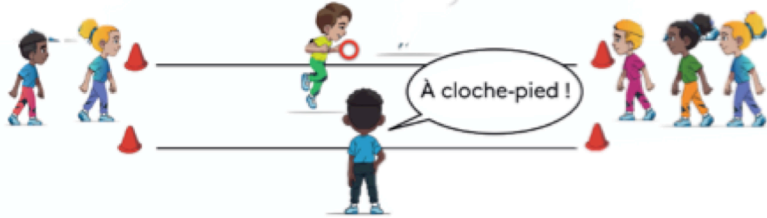


Lieu :



en salle de gymnastique ou en extérieur

Matériel : cônes - anneaux



Au signal, traverser le couloir, pour transmettre le plus rapidement possible l'objet relais au premier élève de l'autre groupe, en respectant la consigne énoncée

En extérieur : à cloche-pied, à pieds joints, en pas chassés, en faisant la grenouille, en sautillant, en montant les genoux, talons-fesses...

En salle de gymnastique avec balles : en lançant attrapant balle, en conduisant la balle au pied, en dribblant à deux mains, en portant un médecin-ball...

Organisation :



Lieu :



en salle de gymnastique ou en extérieur

Matériel : cônes + cartes "défis" (voir annexe)



Au signal, le 1er s'élance, va contourner le plot, revient frapper la main du 2^{ème} coureur qui s'élance à son tour. L'équipe gagnante décide de donner un avantage aux autres équipes ou de s'attribuer un handicap.

Défi temps : départ différé de quelques secondes

Défi espace : avancer la ligne de départ. Ajouter des obstacles...

Défi moteur : imposer la position au départ. Les pieds collés l'un contre l'autre, les mains dans le dos, sur un pied, de dos, assis



Activités : La cigale et la fourmi

Organisation : Un Poste



Lieu :



en salle de gymnastique ou en extérieur

Matériel : 4 cerceaux – cartes hivernales à imprimer

https://www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2016/11/4_Ecole_enfantine_Syllabes.pdf



Un élève tire une image, tape dans ses mains le nombre de syllabes (bonnet = 2 claps) puis effectue le même nombre de sauts dans les cerceaux à pieds joints (2 sauts)

Variante : Un élastique (plus difficile)

Une équipe se compose de 4 joueurs. 2 tiennent l'élastique, 1 saute, 1 a une carte pour vérifier les sauts. Trois niveaux: hauteur chevilles, mollets et genoux. Changer régulièrement les rôles

Ajouter comptine : Pip, Pap, Pop, Saute, Hip, Hop, Flip Flop Stop !



Organisation :



Lieu :



en classe entière (en cercle)

en salle de gymnastique ou en extérieur

Matériel : assiettes de démarcation ou gobelets



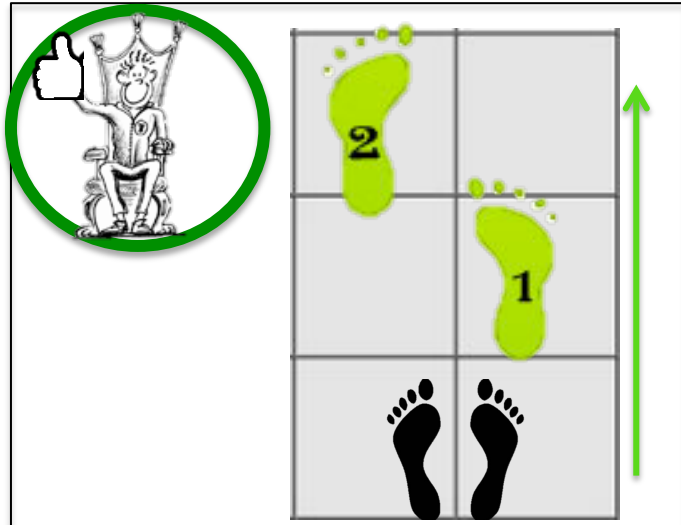
Les élèves sont assis en cercle avec un gobelet devant eux. Au signal de l'enseignant, ils mettent la machine en marche au son de «Hé! Tic!»

•Hé!: soulever le gobelet de la main droite.

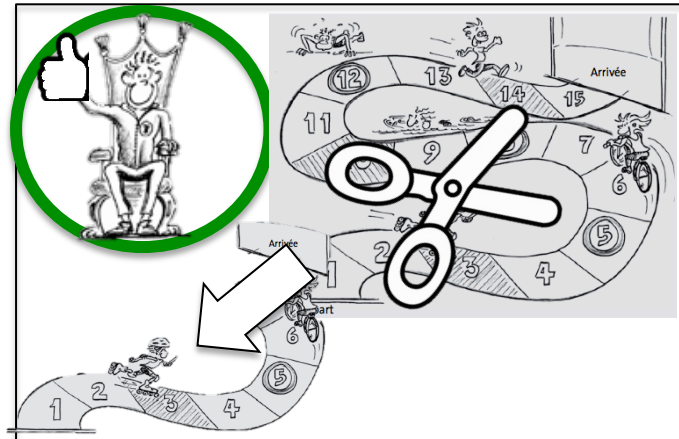
•Tic!: poser le gobelet devant son camarade de droite.

La machine continue ainsi et accélère jusqu'à ce qu'elle se dérègle! On peut ensuite recommencer de la main gauche et dans l'autre sens: «Hé! Tac!».

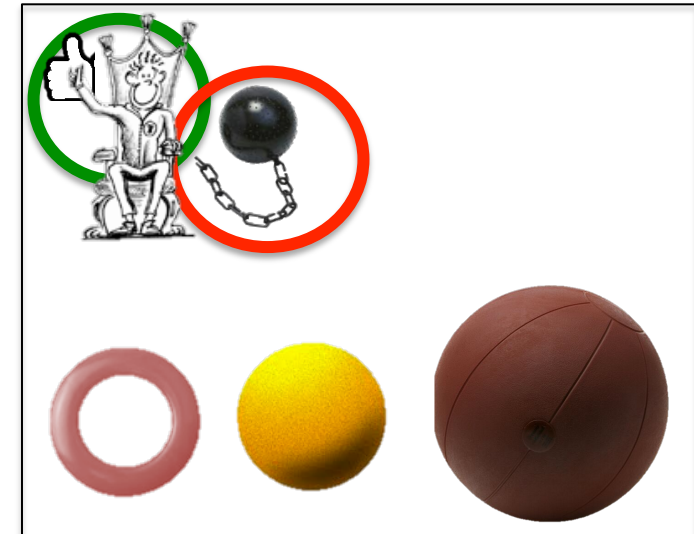
Le lièvre et la tortue – Cartes défis (Coup de pouce / Coup de frein)



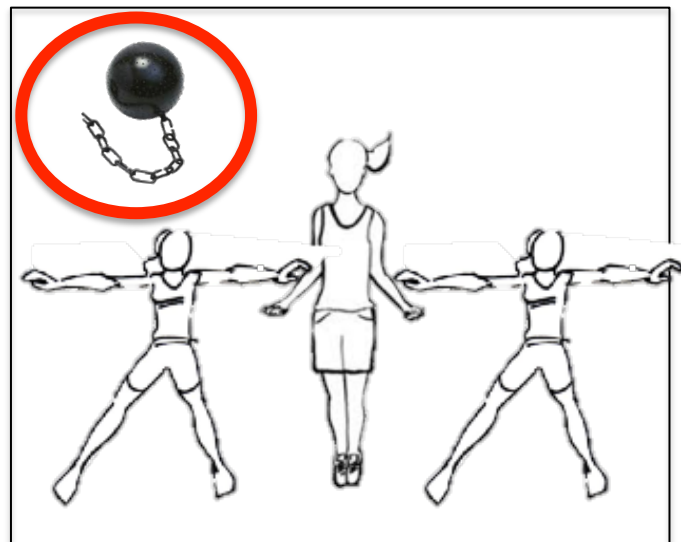
Avancer de 2 pas



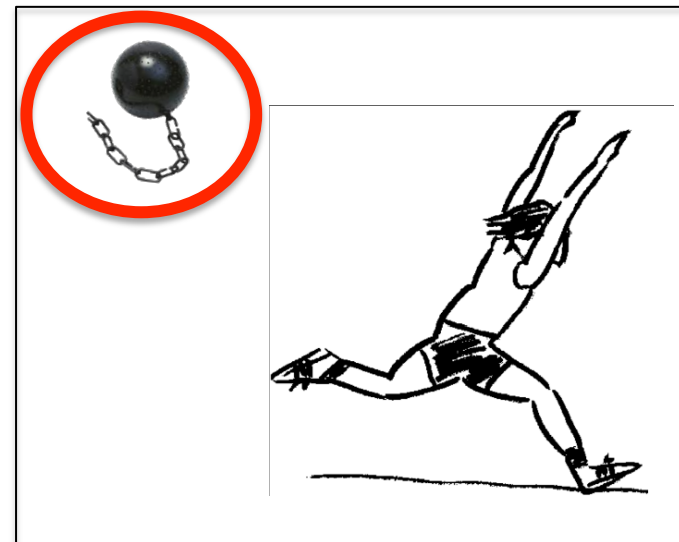
Le parcours de course est raccourci



Objet témoin plus ou moins facile



Se déplacer en pas chassés

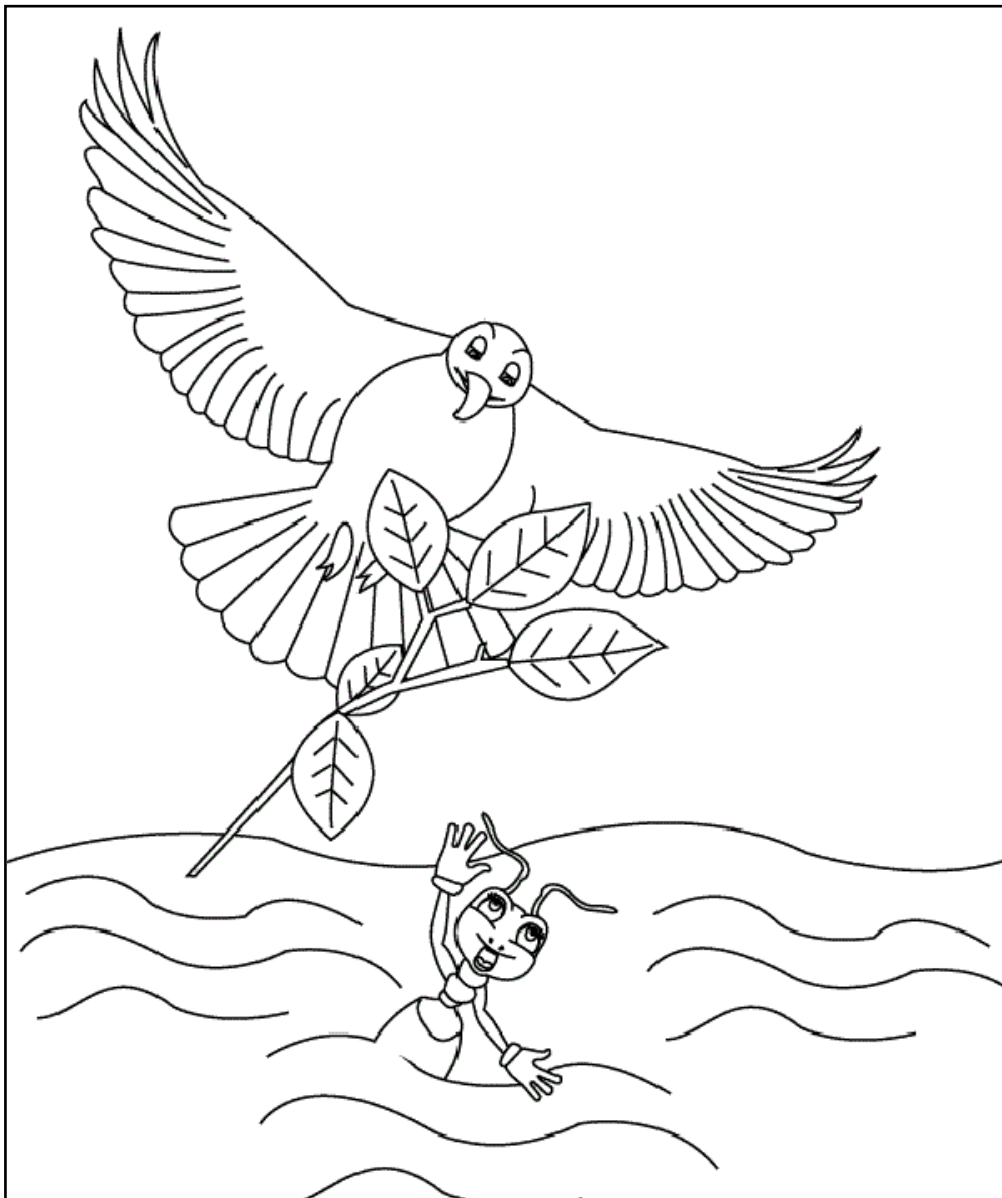


Courir bras en l'air



Tirer le dé pour savoir le nombre d'aller retour

La colombe et la fourmi



« Un Tien vaut, ce dit-on, mieux que deux
Tu l'auras ;
L'un est sûr, l'autre ne l'est pas »


Le petit poisson et le pêcheur





« on a toujours besoin d'un plus petit
que soi »



Activités : la colombe et la fourmi

Organisation : Un poste 

Lieu :  

Matériel : moquettes ou draps, cordes ou cerceaux




Par groupes de 3. La fourmi s'assoit ou se couche sur la moquette et tient la corde (ou le cerceau) avec les mains, les colombes la tirent en dehors du ruisseau (6-8m). Changer les rôles à chaque traversée.





Par groupes de 2. La fourmi tient la corde avec les mains et se laisse conduire. La colombe tient la corde à sa taille et marche en accompagnant la fourmi. Elle peut inventer un chemin et doit veiller à ce que la fourmi la suive et à ce que la corde soit toujours en tension.

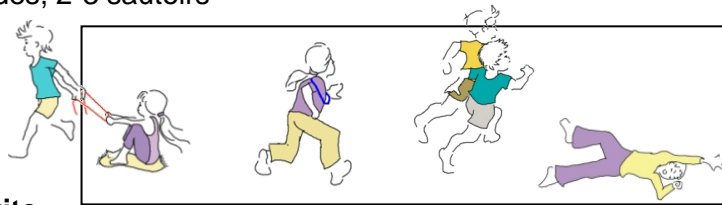


Variante : la fourmi se laisse guider les yeux fermés.

Organisation : En classe entière 

Lieu :  

Matériel : 2 cordes, 2-3 sautoirs



Jeu de poursuite.

Rôles : 2 « coups de vent » (enfants avec sautoir bleu) - 4 colombes (2x2 enfants avec 1 corde verte) - Fourmis

Les enfants « coup de vent » (chasseurs) essaient de toucher les fourmis. Les fourmis touchées se couchent sur le ventre (comme si elles étaient tombées dans l'eau). Pour se sauver, une colombe doit la tirer hors du terrain à l'aide d'une corde. Les fourmis sauvées recommencent à jouer.





La colombe entoure la fourmi avec la corde et la conduit en dehors du terrain pour la sauver (la fourmi suit en marchant).

Variante : les coups de vent touchent les fourmis en lançant une balle.

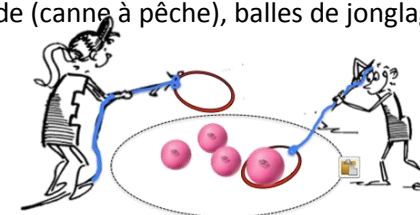


Activités : Le petit poisson et le pêcheur

Organisation : Un poste 


Lieu :  



Matériel : cerceaux + corde (canne à pêche), balles de jonglage ou anneaux



Les pêcheurs attrapent les poissons qui se trouvent dans la mer (délimiter la zone avec des cônes). Pour ce faire les enfants disposent d'une canne à pêche.

Variantes : inventer d'autres cannes à pêche (ou poissons) : bâton, frite, ...

Organisation : En classe entière 

Lieu :  

Matériel : ev. petits objets (cordes, balles, ...)

Former deux groupes : le filet et les poissons. Les enfants « filet » décident en secret un chiffre qui servira de signal. Ils se donnent ensuite les mains (bras levées) pour former le filet du pêcheur.



Les poissons doivent passer et repasser entre les mailles du filet tandis que le filet compte. Lorsque le chiffre choisi auparavant est prononcé, les mailles du filet se referment (les enfants baissent les bras) et les poissons qui se trouvent à l'intérieur sont prisonniers. Ils viennent alors rejoindre le groupe du filet qui choisit un nouveau signal.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul poisson libre.

Variantes : les poissons récupèrent des objets à l'intérieur du filet.

Jeux de collaboration

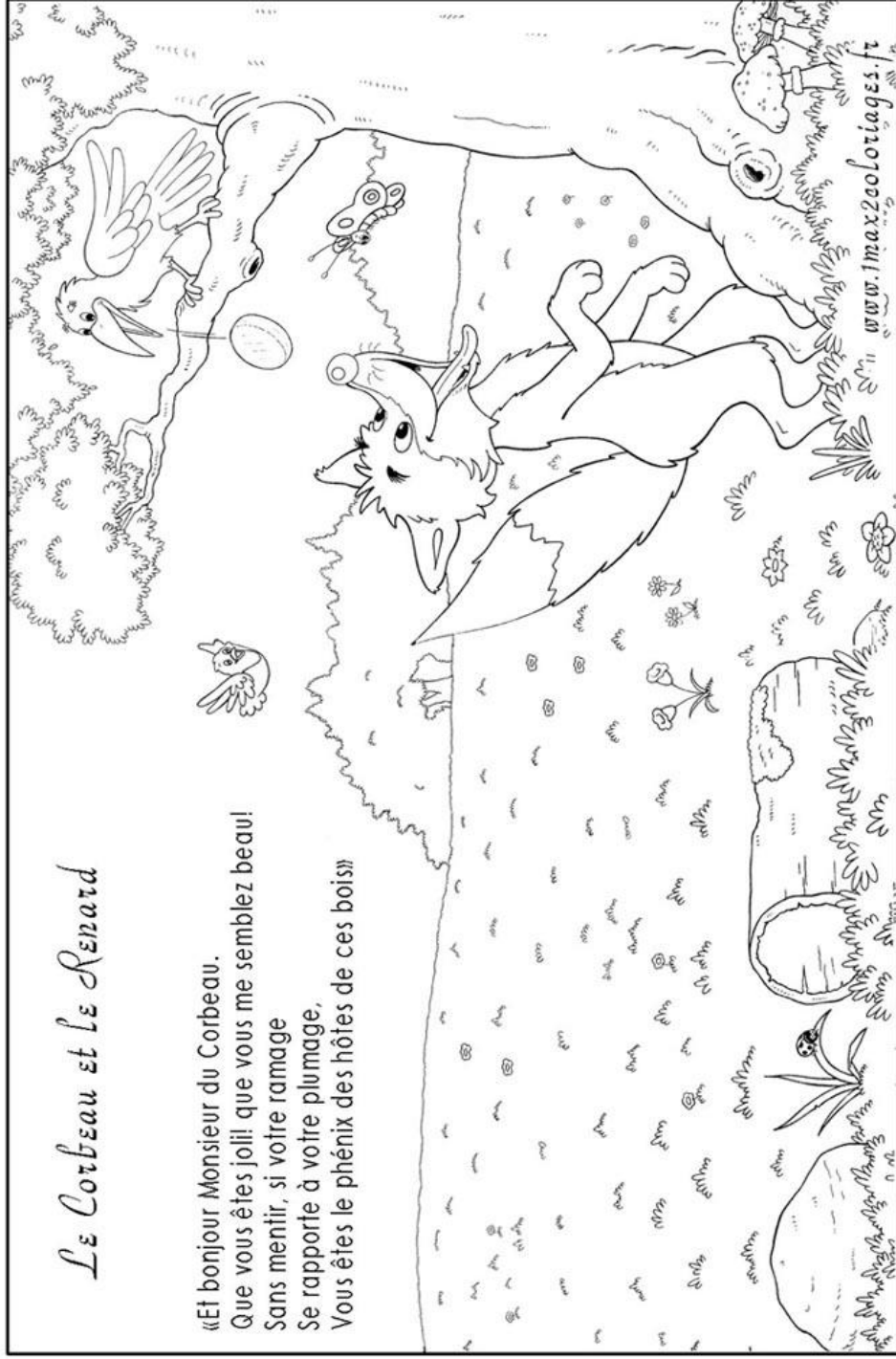
Les enfants se donnent la main en cercle. Ils se déplacent librement sans lâcher les mains jusqu'à former un grand nœud humain. Ils essaient ensuite de démêler le filet, l'enseignant peut les guider.



Astuce : apprendre l'activité en petit groupe (8-10 enfants).

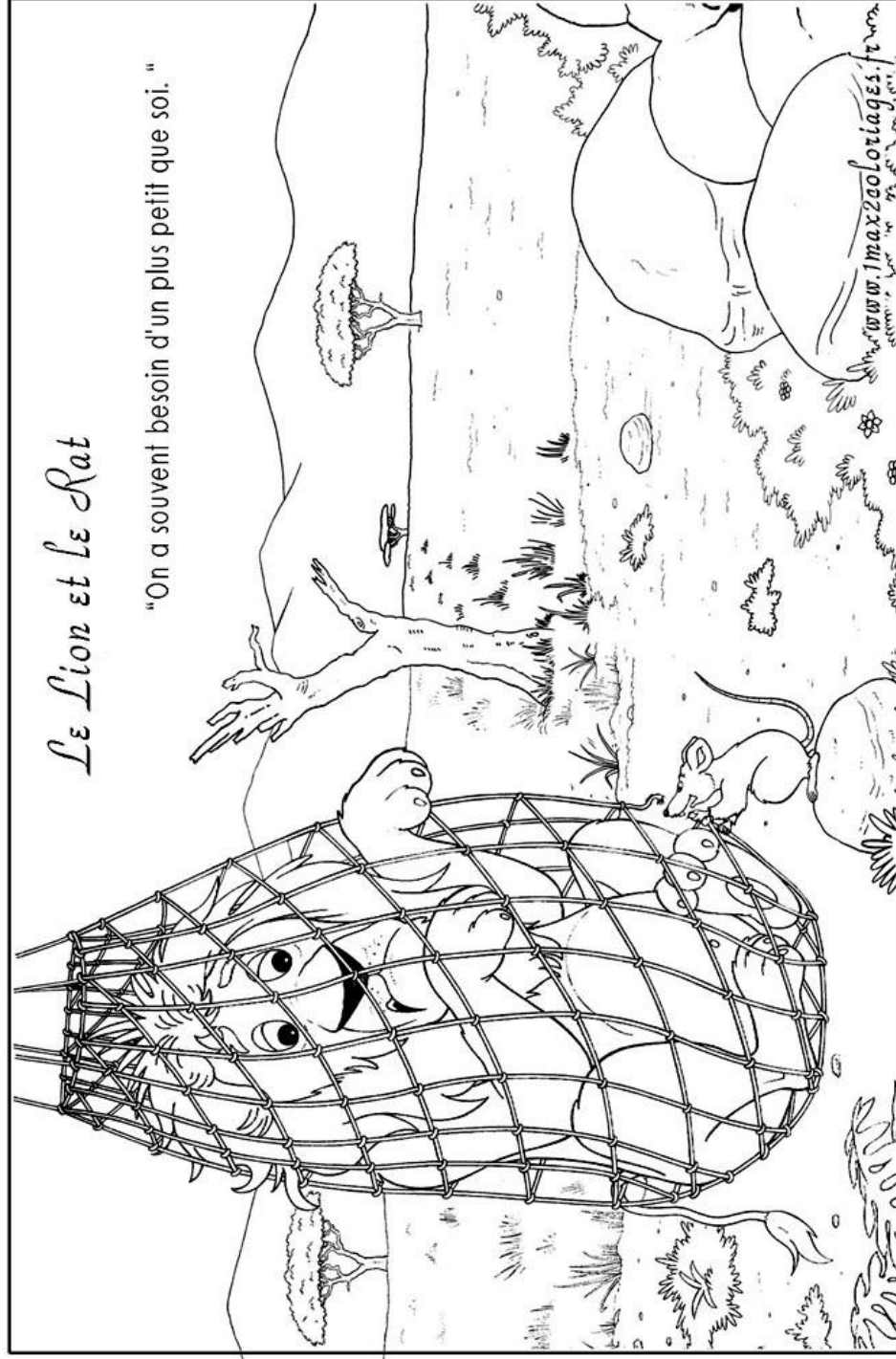
Le Corbeau et Le Renard

«Et bonjour Monsieur du Corbeau.
Que vous êtes joli! que vous me semblez beau!
Sans mentir, si votre ramage,
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le phénix des hôtes de ces bois!»




Le Lion et Le Rat

"On a souvent besoin d'un plus petit que soi."





Activités : Le Corbeau et le Renard

Organisation : Un poste 

Lieu :  



Matériel : des barres parallèles, un gros tapis, deux tapis de 16, une corde, des cordes à sauter ou des sangles d'arrimage.


Grimper aux arbres : Les élèves escaladent l'arbre (gros tapis), avec ou sans l'aide des branches (cordes), ils glissent ensuite de l'autre côté.

On peut mettre un couvercle de caisson devant le gros tapis pour faciliter l'escalade.



Matériel : des billes (ou petits objets à cacher).

Chasse aux camemberts. Les corbeaux vont cacher des billes. Les renards doivent les retrouver avec l'aide des corbeaux si nécessaire-

Organisation : En classe entière 

Lieu :  

Matériel : des espaliers, un banc, un tapis de 16.



La chasse aux corbeaux : Deux renards doivent effrayer les corbeaux en les touchant. Une fois touché, les corbeaux se réfugient dans l'arbre (espaliers) et redescendent par le toboggan (banc) avant de rejoindre le jeu.




Matériel : 6 cordes à sauter (2 rouges, 2 bleues et 2 vertes) ou des cônes de trois couleurs, des sautoirs rouges, bleus et verts.

Les renards, les corbeaux et les vipères. Partager la classe en trois groupes. Chaque groupe a une maison représentée par les cordes à sauter posées au sol. Les renards doivent attraper les corbeaux qui doivent attraper les vipères qui doivent attraper les renards. Une fois touché, l'animal est emmené dans la maison de son poursuivant. Pour être libéré, un copain de la même équipe doit taper dans sa main.

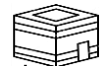


Activités : Le Lion et le Rat

Organisation : Un poste 

Lieu :  


Matériel : 2 bancs pour l'intérieur, des cônes pour l'extérieur des legos, des modèles.



Les élèves doivent construire un animal en lego selon le modèle. Ils doivent traverser le pont pour aller chercher les pièces et les transportent une à une, car elles sont trop lourdes.



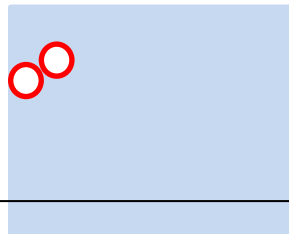
Même jeu en marchant sur un muret ou en remplaçant le banc par un slalom.

Organisation : En classe entière 

Lieu :  

Matériel : des cordes à sauter, 2 cerceaux par équipe.

Traverser la rivière sous forme de relais collaboratif. Toute l'équipe se trouve du même côté. Le premier part, il tient la corde dans sa main et traverse la rivière grâce à ses pierres (cerceaux) qu'il pose devant lui pour avancer. Il ne peut pas mettre les pieds dans la rivière. Une fois de l'autre côté, il renvoie les pierres (cerceaux) à ses camarades, en les faisant glisser sur la corde. Le second part.



Le Lion et le Rat : Lego (idées de modèles)

