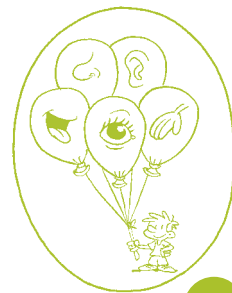


Les balles en coton



1

FICHE SENSORI-MOTEUR



ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Autant que de balles disponibles

ACTIVITÉS POTENTIELLES

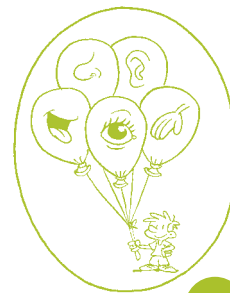
- Les balles de coton peuvent être utilisées comme des simples balles. Elles favorisent ainsi la pratique du jeu de balles pour les enfants ayant moins de force physique. Il est possible de les utiliser avec des raquettes ou simplement de se les lancer, d'une personne à l'autre.
- Lorsqu'un enfant éprouve le besoin de s'apaiser, de se reposer, l'accueillant-e peut lui proposer, si l'enfant le souhaite, de passer les balles en coton sur son corps. La douceur lui procurera de l'apaisement.

VARIANTE

- L'accueillant-e peut aussi avoir recours à ces balles, en combinaison avec le livre « Le conte chaud et doux des chaudoudoux » (voir la malle « émotions »). Inviter les enfants à prendre ces balles créera un rapport physique avec l'histoire qui permet à certains enfants d'être plus facilement attentifs ou de mieux comprendre celle-ci.
- Les enfants sont assis en cercle. Ils reçoivent chacun une balle. Ils donnent chacun à leur tour la balle à leur voisin de gauche en lui disant un mot gentil, la balle symbolisant les mots « doux ». Cet échange peut se faire durant des moments plus calmes et constitue un moment de partage. Ce type de moments contribue à faire en sorte que tous les enfants se sentent accueillis.



Le mölkkky



NB

Ces règles sont les règles officielles mais l'accueillant-e peut décider d'adapter les règles. Tout dépend ici des capacités de chaque enfant.

2

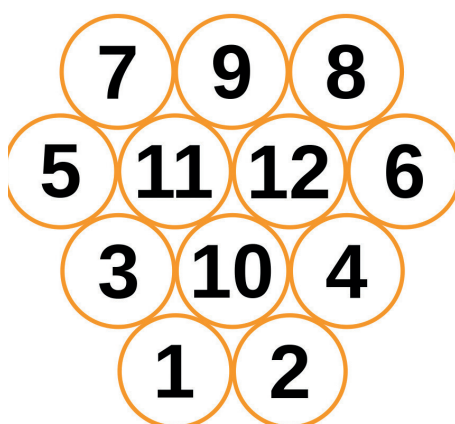
FICHE SENSORI-MOTEUR

ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 8 enfants



Voici comment installer les quilles.

ACTIVITÉS POTENTIELLES

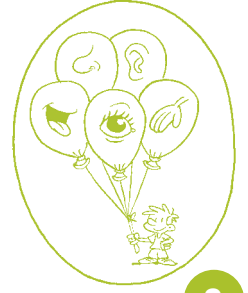
Le casier comprend 12 quilles numérotées ainsi qu'un lanceur (la pièce sans numéro).

- Ce jeu peut se dérouler de manière individuelle ou se jouer en groupe. Il n'y a pas de règles spécifiques en matière d'équipe bien qu'il soit souvent préférable de faire des duos plutôt que des équipes de 3 personnes et plus, en fonction du nombre de joueurs.
- La première chose à faire, une fois les quilles sorties de leur casier, est de les positionner serrées les unes contre les autres afin d'obtenir une forme homogène (voir figure ci-contre) à 4 mètres des joueurs.
- Un par un, les joueurs jettent le lanceur pour faire tomber les quilles tout en faisant attention de ne pas dépasser 50 points, le but étant d'arriver à 50 points tout rond. Dans le cas où les 50 points sont dépassés, les points de l'équipe concernée seront automatiquement descendus à 25.
- Si plusieurs quilles tombent, on compte le nombre de quilles. Si une seule quille tombe, on compte le nombre de points indiqués sur la quille.
- Les quilles sont relevées à l'endroit où elles sont tombées le tour d'avant. On peut jeter le lanceur comme on veut.

VARIANTE

L'accueillant-e compte seulement le nombre de points et l'équipe qui obtient le plus de points après un certain nombre de lancers gagne la partie.

Les gants géants



3

FICHE SENSORI-MOTEUR



ÂGE DES PARTICIPANTS

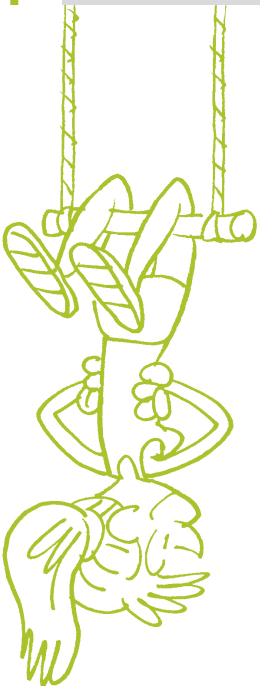
À partir de 5/6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

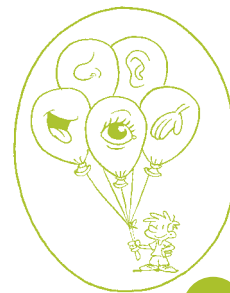
Jusqu'à 2 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les gants peuvent être utilisés par des enfants ayant certaines difficultés motrices pour qu'ils puissent se faire des passes.
- L'accueillant-e ou un des enfants lance la balle et le-le-s enfant-s portant les gants essaient de rattraper la balle sur le gant. Ce jeu peut se faire de manière compétitive ou alors simplement coopérative.
- Les enfants peuvent aussi essayer de viser un endroit précis sur la cible qui se trouve sur le gant. Cela lui permettra de développer la coordination main-œil.



Le verger géant



4

FICHE SENSORI-MOTEUR



NB

Ce jeu comporte beaucoup de petites pièces. Il demande une vérification minutieuse avant rangement afin de s'assurer que tous les fruits et autres éléments du jeu sont bien présents.

ÂGE DES PARTICIPANTS

De 3 à 6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Entre 2 et 8 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

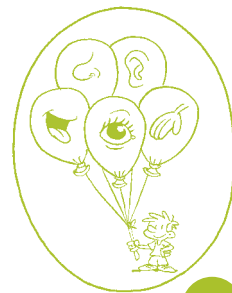
- Ce jeu a pour but la coopération et fait découvrir aux enfants le contexte d'un jeu de société.
- On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Tour à tour, les enfants lancent un dé et en fonction de la case sur laquelle ils arrivent, cueillent un fruit pour eux ou l'offrent à un autre joueur s'ils l'ont déjà. Il arrive que le dé tombe sur le corbeau. Dans ce cas, le joueur concerné doit se déplacer sur la case du corbeau et ajouter une pièce au puzzle qui représente le corbeau affamé. Si les joueurs ramassent, du plateau de jeu, tous les fruits avant que le corbeau ne soit complètement constitué, alors ils gagnent la partie tous ensemble.
- Si le joueur tombe sur la face « panier » du dé, il a le droit de cueillir deux fruits au choix et les mettre dans son panier.

VARIANTE

- Ce jeu peut être joué à même le sol ce qui permettra aux enfants d'avoir facilement accès à tout le plateau de jeu.



Acrobatino



5

FICHE SENSORI-MOTEUR



ÂGE DES PARTICIPANTS

De 3 à 10 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

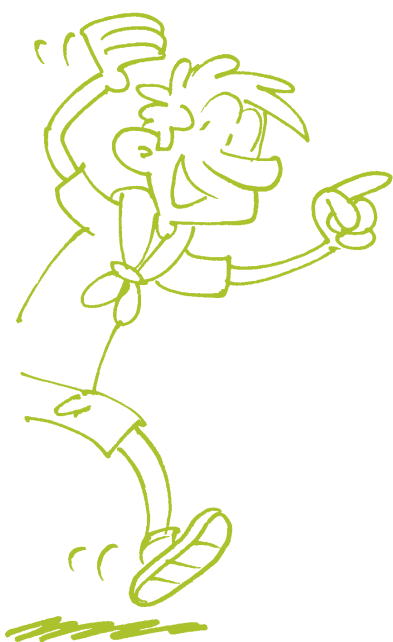
Entre 2 et 5 participants

ACTIVITÉS POTENTIELLES

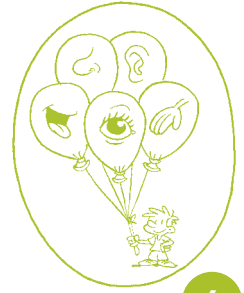
- L'accueillant-e et les enfants disposent les 5 cartes de chemin, le singe d'un côté et la banane de l'autre. Les joueurs, tour à tour, piochent 2 cartes sur lesquelles un mouvement est représenté et essaient de le reproduire. Les cartes montrent deux parties du corps (par ex : genoux et main). Le but est de toucher ces deux parties du corps. Si le joueur ne parvient pas à exécuter le mouvement demandé, le singe avance d'une case sur le chemin. Un maximum d'enfants doit parvenir à réaliser les mouvements demandés avant que le singe arrive à la banane. Les enfants sont donc tous alliés contre le singe.

VARIANTE

- L'accueillant-e constitue deux paquets de cartes et place le singe au milieu. Les enfants piochent deux cartes, une dans chaque paquet. S'ils estiment que ce qui est demandé est réalisable, ils le reproduisent. Dans le cas contraire, ils doivent se saisir du singe la plus vite possible.
- Les enfants piochent deux cartes et essaient de reproduire ce qui est demandé.

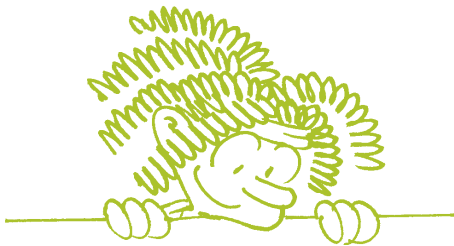


Cacophony



6

FICHE SENSORI-MOTEUR



ÂGE DES PARTICIPANTS

De 4 à 8 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

NB

Attention, en cours de route, pas question de renverser des feuillages, des nids ou même d'autres troncs d'arbres : il faut donc se déplacer prudemment.

ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e désigne un joueur ou sollicite les enfants pour savoir qui souhaiterait s'orienter à l'aveugle sur le plateau de jeu.
- En début de partie, une carte représentant un animal est déposée aux 4 points cardinaux du plateau. Le joueur désigné / qui s'est proposé mémorise les différents emplacements.
- Le joueur a les yeux bandés et s'empare du bâton : en démarrant du centre du plateau et en le tenant à la verticale, il doit le faire glisser entre les arbres. Il s'oriente en écoutant les cris d'animaux poussés par les autres joueurs. S'il entend un bêlement, le joueur se dirige vers la droite (l'est). S'il reconnaît un canard caqueter, il doit alors se réorienter vers la gauche (l'ouest). Et ainsi de suite.
- Progressivement, les autres enfants vont l'orienter vers le chat, qu'il devra sauver en renversant l'arbre sur lequel il est perché.
- Lorsqu'il entend un miaulement, le joueur sait qu'il a réussi la première partie de sa mission. Il doit alors poursuivre sa route, toujours guidé par les cris d'animaux, pour sortir de la forêt et rentrer à la maison.
- S'il y parvient, le défi est réussi et les joueurs ont gagné tous ensemble. On relance alors une manche après avoir changé les cartes « animaux » et désigné un autre joueur.