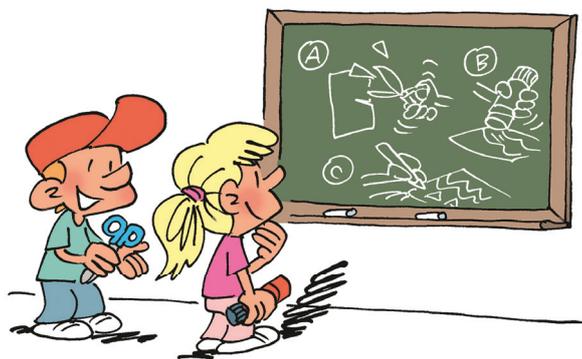


## Fiches « malles pédagogiques sensorimotrices »



Les fiches que vous retrouvez dans cette partie sont liées à la grande et petite malle pédagogique « sensorimotrice » où sont proposées, à partir d'objets divers, des activités sensorimotrices. Certains jeux ou des activités proposées incitent aussi les enfants à réfléchir à leur-s relation-s avec les autres membres du groupe. Ils invitent les enfants à vivre des expériences variées au travers de leur corps, dans des contextes qui les amènent à percevoir des sensations de différents types : par la découverte des jeux d'ombre, de réflexion, de motricité fine...

Enfin, d'autres fiches sont aussi disponibles : il s'agit de fiches liées aux activités coopératives qui nécessitent de la discussion, de la planification, de la réflexion et un travail d'équipe et de coordination. Les tâches suggérées sur ces fiches ne peuvent pas être complétées sans l'implication de tous les membres participant à l'activité.

## OBJECTIFS

L'ensemble des fiches vise un ou plusieurs des objectifs spécifiques suivants :

- Créer des conditions permettant aux enfants de
  - » vivre des activités sensorielles diversifiées,
  - » vivre des expériences de proximité et d'éloignement et de partager leurs ressentis,
  - » coopérer et s'entraider pour réaliser une création commune,
  - » s'ajuster en fonction de l'autre. Observer et verbaliser afin de parvenir à coopérer et mettre en place des stratégies pour atteindre un objectif commun,
  - » coordonner les mouvements de son corps avec d'autres personnes,
  - » utiliser un matériel qui permet de s'apaiser et de prendre conscience de son corps ou de parties de celui-ci,
  - » développer des compétences de coordination et de coopération tout en étant guidés par les perceptions sonores / visuelles,
  - » s'exercer à différencier des sons, des objets au toucher,
  - » apprendre à se diriger dans le noir / l'obscurité et vivre une expérience sensorielle,
  - » développer des compétences d'agilité et de force collective, à travers des jeux de coopération ou de collaboration avec un matériel adapté à tous les enfants.

## INFOS PRATIQUES

- **Tranche d'âges** : dès 3 ans et jusqu'à 12 ans. Des pistes sont proposées pour adapter le matériel quand cela est possible / nécessaire ou quand l'activité semble trop facile pour les enfants plus âgés ou trop compliquée pour les enfants plus jeunes.
- **Nombre d'enfant-s qui y participe-nt** : ce nombre varie selon l'encadrement et l'activité choisie parmi les propositions.
- **Participation des enfants à la création du matériel** : les enfants sont la plupart du temps invités à participer activement, sauf à certaines étapes lorsqu'il y a manipulation d'éléments à risque (cutter...). Cette éventualité est spécifiée dans le tutoriel.
- **Durée de préparation** : aucune indication de temps n'est donnée. En effet, le temps de réalisation dépend des habilités des participant-e-s, du matériel disponible, du nombre d'enfants, d'autres éléments à prendre en considération. Il importe de veiller à lire l'ensemble du tutoriel avant de se lancer dans la réalisation.



## MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR LA RÉALISATION

- Il varie selon les réalisations envisagées. Toutefois, il convient de tenir compte du signe  qui indique qu'il s'agit de matériel à récupérer en amont (voir, à ce sujet, la fiche « Guide de récolte du matériel de récupération »).



## TUTORIEL POUR LA CONSTRUCTION DU MATÉRIEL

- Le-la lecteur-trice est guidé-e pas à pas dans la réalisation de chaque objet / matériel.
- Pour chaque fiche, une manière de réaliser le matériel est proposée. Souvent, des variantes de réalisation sont suggérées afin de veiller à diminuer le budget matériel. Chacun peut faire appel à sa créativité et son expérience pour imaginer bien d'autres alternatives. N'hésitez d'ailleurs pas à faire connaître vos trouvailles en les envoyant à l'adresse suivante : [accessibilite-inclusion@one.be](mailto:accessibilite-inclusion@one.be). Nous pourrions mettre vos idées à disposition du plus grand nombre via les pages « Accessibilité et inclusion » de notre site internet. Partager enrichit tout le monde.



## SENS DES ACTIVITÉS PROPOSÉES SUR CHAQUE FICHE

Sur chaque fiche, l'utilisateur-trice trouvera des propositions d'activités possibles en lien direct avec les fiches des deux malles sensorimotrices (petite et grande malles). Les commentaires suivants concernent toutes les fiches.

- Toutes les exploitations du matériel proposées le sont en restant centrées sur l'objectif principal : envisager, à destination des enfants, des activités **inclusives** autour des expériences sensorimotrices. Il s'agit de leur donner envie de participer aux activités, voire d'en proposer eux-mêmes. C'est la raison pour laquelle le matériel gagne à être attrayant et adapté aux intérêts et aux projets, non pas des enfants « en général », mais spécifiquement aux enfants qui sont accueillis dans le groupe. C'est par l'échange, la communication et également l'observation que les accueillant-e-s peuvent mieux cerner les intérêts des enfants.
- Aucun enfant n'est obligé de participer à une activité, mais il est important d'être à l'écoute et de comprendre ce qui l'amène à être réticent à s'impliquer dans les activités proposées.
- Quand une activité de compétition est proposée, l'accueillant-e veille à donner des consignes pour poser un cadre bienveillant et s'assure que ce cadre est respecté : vouloir se dépasser et coopérer avec son équipe (être complémentaires) et non pas « écraser » ensemble l'autre.
- Au-delà de l'activité en elle-même visant à vivre des expériences inclusives, à s'amuser, à rigoler ensemble, les accueillant-e-s sont invité-e-s à saisir les opportunités d'échanger sur le vécu des enfants : ce qu'ils aiment, n'aiment pas, leurs intérêts, leurs ressentis, leurs émotions, ce qui les tracassent... Ces échanges peuvent se dérouler selon des modalités différentes selon les besoins : de manière individuelle ou avec le groupe, de manière systématique à un moment précis de la journée (au démarrage, à la fin de la journée) ou à des moments « spontanés » où l'on sent qu'un enfant essaie d'exprimer quelque chose, qu'il éprouve des difficultés à verbaliser ce qu'il a sur le cœur ou ce qu'il exprime au travers de comportements inappropriés.

## LÉGENDE

Tout au long des fiches, vous allez rencontrer différents pictogrammes afin de vous permettre de vous situer.



> Matériels pour la conception de l'objet de l'activité ou pour l'activité elle-même.



> Matériel de recyclage.



> Tutoriel de création du ou des objet-s pour l'activité.



> Astuce-s.



> Développement de l'activité proposée.



> Action devant être réalisée par/ou avec un adulte.



> Proposition de variante-s.

# Le circuit de voitures



- Du carton 
- Des matières : brindilles, pailles, bouchons de liège, bouchons en plastique,...
- Des petites voitures
- De la colle forte
- De la peinture et des pinceaux (facultatif)



- Récupérez le plus grand carton possible en fonction de l'usage.
- Collectez des objets insolites afin de construire un parcours de voitures sur le carton (brindilles, pailles, bouchons de liège, bouchons en plastique, laine, ...).
- Collez les différents éléments récupérés afin de créer un circuit assez épais pour que les voitures ne puissent pas passer par-dessus les obstacles.
- Les enfants peuvent aussi décorer le circuit en le peignant. Le but est de donner la possibilité au plus grand nombre d'enfants d'accéder au circuit.



**Pour récolter les objets :** toutes les occasions sont intéressantes que ce soit dans le cadre de récupération d'objets non utilisés à la maison, lors de balades dans les bois... Cela peut être l'occasion de sortir avec les enfants et de leur encourager à ramasser ce qu'ils considèrent comme utile pour la réalisation du circuit.

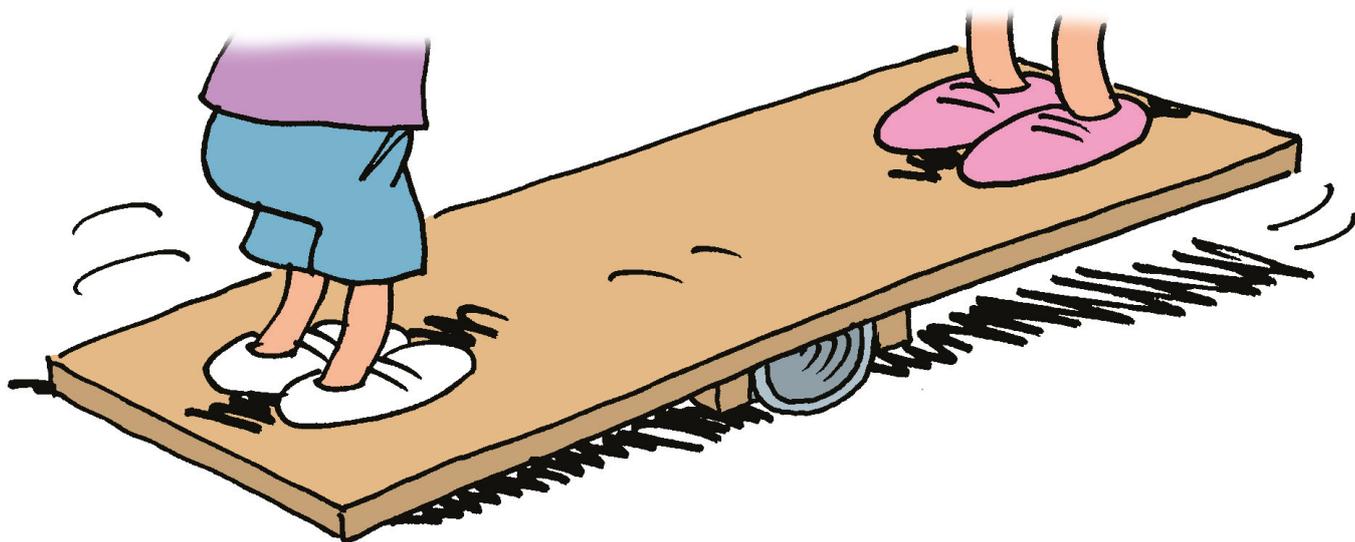


- L'accueillant-e propose aux enfants de pencher le carton pour que la voiture qui a rejoint la course se déplace du début à la fin du circuit, en évitant les obstacles.



Le circuit peut être un support pour construire un environnement imaginaire où les étapes du circuit correspondent à des activités différentes, des lieux différents. Il peut ainsi être un support pour le rituel du matin / du soir et représenter le fait qu'on passe chercher/déposer chaque enfant présent.

# Le plateau d'équilibre



- Une grande plaque en bois ou un équivalent (ex : 120 cm x 80 cm x 1 cm)
-  Récupérer une plaque toute faite : cela peut être fait en utilisant le dessus d'une tablette d'étagère 
- Un rouleau rigide de minimum 10 cm de diamètre
- Deux réglettes en bois dont la longueur est équivalente à la largeur de la plaque
- Du matériel : scie, clous, vis, visseuse, marteau, colle, crayon gras



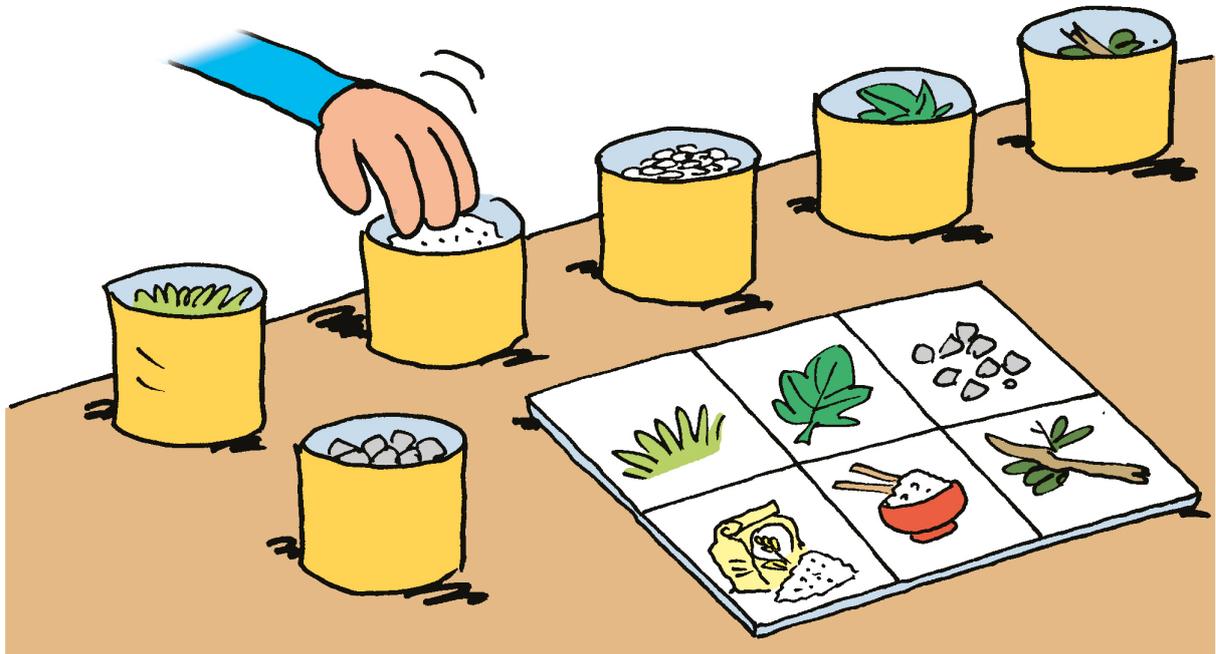
- Découpez le tuyau en deux parties, dans le sens de la longueur.
- Posez ensuite le demi-tuyau au centre de la plaque et tracez un trait pour indiquer où devront se placer les réglettes.
- Fixez ensuite une première réglette dans la plaque. Puis collez le demi-tuyau et terminez en fixant la deuxième réglette. Les réglettes entourent le demi-tuyau et l'empêchent de bouger.
- Poncez les extrémités de la planche afin de sécuriser l'ensemble.

*Voici à quoi devrait ressembler votre montage*



- L'accueillant-e peut proposer aux enfants, par paire, de monter sur la planche et de chercher un équilibre pour que la plaque ne touche pas le sol.
- L'accueillant-e peut proposer des difficultés supplémentaires si la réalisation de l'activité est trop facile (ex : un enfant debout et l'autre assis, etc.).

# Le loto tactile



- Des pots de différentes grandeurs
  - » Du matériel en vue de remplir les pots : des chutes de tissu (feutrine, nylon, tissu à l'aspect de bouclettes, ...), du riz, du sucre, de la farine... Tout objet ou ingrédient ayant une texture particulière
- Un plateau
- De la colle plus ou moins forte selon les éléments, objets, ingrédients, textures choisies

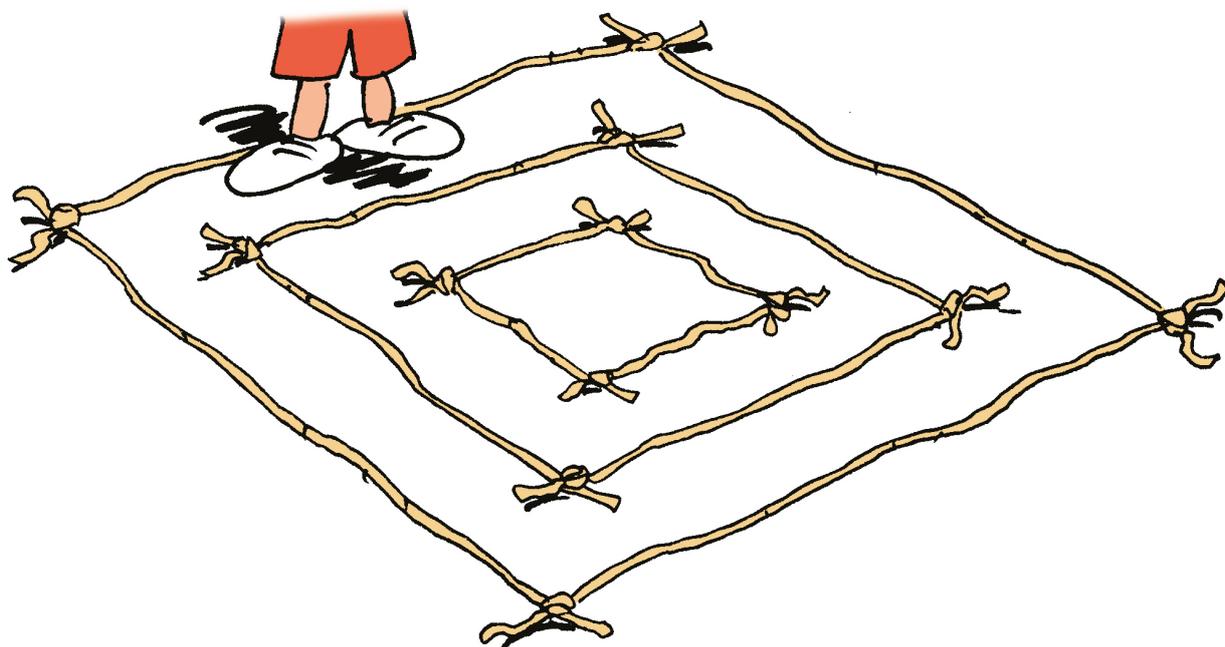


- Placez les ingrédients ou autres objets dans les pots (un élément par pot).
- Délimitez le plateau en différentes zones bien séparées les unes des autres : par exemple, une pour le riz, une pour le sucre, une pour le nylon...
- Écrivez le nom de chaque ingrédient ou objet (riz, sucre, nylon, ...) dans la zone correspondante
- Collez une petite quantité d'un des ingrédients dans la zone correspondante.



- L'accueillant-e demande aux enfants « Qui veut participer à un loto tactile ? » Le jeu consiste à bander les yeux d'un enfant / de plusieurs enfants et de diriger sa main vers les pots les uns après les autres pour en deviner le contenu.
  - » Si le jeu est utilisé par un seul enfant, ce dernier prend un pot sensoriel et cherche la texture correspondante sur le plateau, puis indique de quel élément il s'agit.
  - » S'il est utilisé par plusieurs enfants, l'un (A) tient le plateau et l'autre (B) a les yeux bandés. Six textures, par exemple, devront être découvertes. (A) présente les 6 pots, les uns après les autres, à (B) qui doit deviner. Si, pour chaque élément, (B) n'a pas trouvé de quelle texture il s'agit au bout de 3 tentatives, (A) lui indique de quoi il s'agit en le lisant à partir de la zone correspondante. Le tour suivant, les pots sont mélangés et c'est (B) qui doit faire deviner 6 textures au hasard à (A).
  - » Les enfants ont tous les yeux bandés. L'accueillant-e choisit un pot, puis le fait toucher à une partie des enfants (ou tous les enfants) qui ne peuvent, dans un premier temps, rien dire. L'accueillant-e demande ensuite à chacun de retrouver la même texture sur le plateau de jeu et de dire de quoi il s'agit.

# Les cordes de construction



- 12 mètres de corde
- Une paire de ciseaux

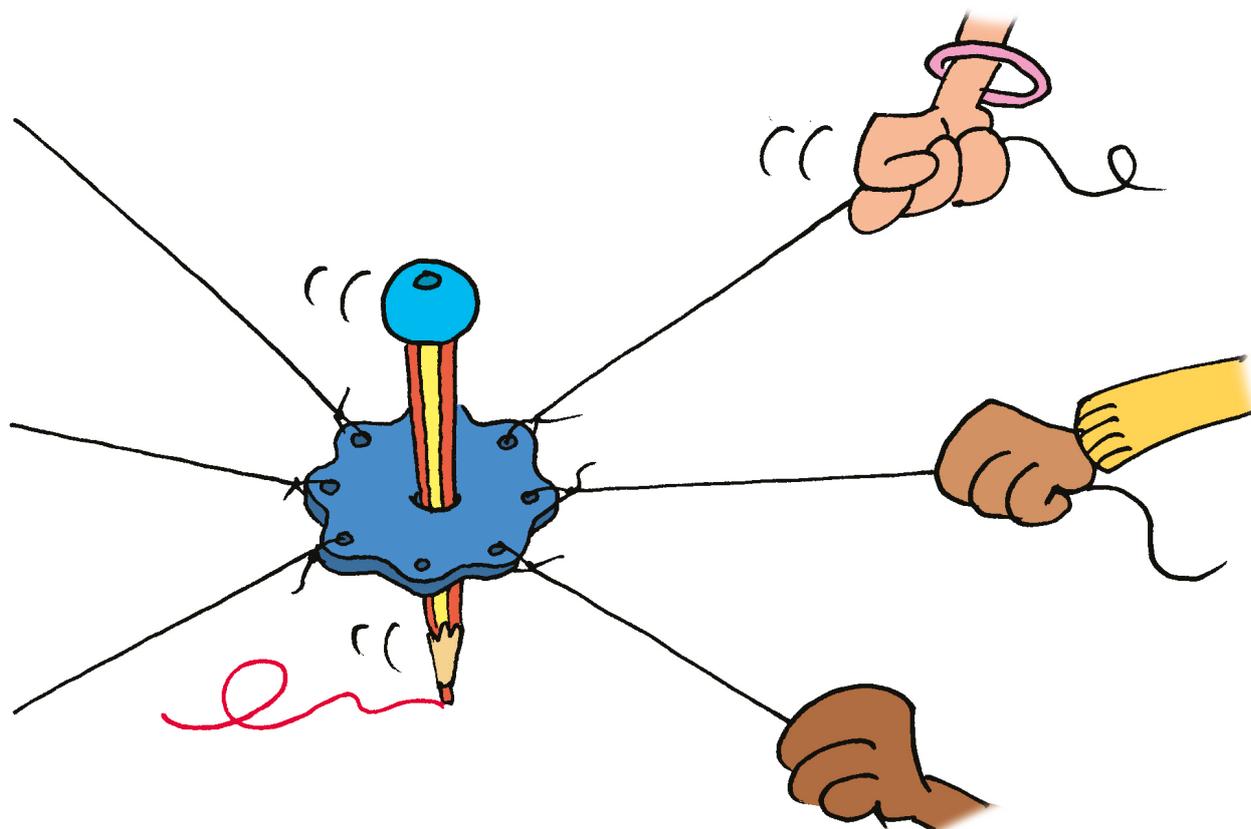


- Coupez 4 morceaux de corde de 50 cm, 4 morceaux de 1m et 4 morceaux de 1,5 m
- Liez chaque morceau de même taille bout à bout de manière à obtenir 3 ensembles.



- L'accueillant-e prend un lot de cordes de même taille et « dessine » un grand carré au sol en s'aidant de ces cordes. Puis, il-elle dessine des carrés de plus petite taille à l'intérieur de celui-ci avec les deux ensembles plus petits. Les enfants sont invités à circuler d'abord dans le plus grand carré.
- Au signal de l'accueillant-e, ils se placeront sur le plus petit carré intérieur. Ils découvrent ainsi la notion d'espace et les sensations ressenties lorsqu'on est plus ou moins proche les uns des autres. Les enfants circulent à nouveau librement. Il leur est demandé alors de se positionner sur le carré intermédiaire et ainsi de suite.
- Pendant ou juste après cette activité, une discussion peut être animée par l'accueillant-e avec les enfants pour échanger sur ce qu'ils ont ressenti : « *Qu'avez-vous ressenti lorsque vous étiez* »
  - » *éloignés les uns des autres ?* [autour du grand carré]
  - » *proches ?* [dans le carré médian]
  - » *serrés les uns contre les autres ?* » [dans le plus petit carré]
- Les enfants peuvent effectuer des constructions avec les morceaux de corde. L'accueillant-e montre un modèle ou dessine un modèle avec les enfants, puis les accompagne éventuellement pour le reproduire. L'accueillant-e montre aux enfants comment attacher les cordes les unes aux autres. Puis il-elle les laisse construire des formes à leur guise. Ces activités de construction en équipe favorisent des comportements d'entraide, de respect du travail de l'autre.
- L'accueillant-e peut aussi accompagner les échanges entre enfants en mettant des mots sur ce qu'ils font.

# Le crayon coopératif



- Un gros crayon ou un crayon gras
- 8 morceaux de ficelle de 40 cm chacun
- De la colle forte 
- Une paire de ciseaux
- Un morceau de carton 
- Du papier scotch
- Une grosse perle en bois



- Découpez, dans le carton, une grande forme et faites-en le gabarit afin de pouvoir en découper une autre identique comme illustré sur le dessin de la fiche.
- Collez les deux formes l'une sur l'autre pour renforcer la structure.
- Faites un trou au centre de la forme ainsi obtenue de manière à pouvoir y placer, par la suite, le gros crayon / crayon gras. Attention de ne pas faire le trou trop grand si vous voulez que le crayon tienne en place.
- Faites un maximum de huit trous, disposés régulièrement, sur l'ensemble du pourtour de la forme.
- Insérez autant de bout de ficelles que d'enfants participant, de 4 à 8 enfants max. Il faut veiller à placer les ficelles, dans les trous, de manière à ce que la structure puisse rester équilibrée.
- Afin d'empêcher le crayon de sortir de la structure en carton, collez une perle en bois plus grande que le trou central. De cette manière, si le crayon glisse dans le trou, il sera retenu par la grosse perle en bois et ne tombera pas.
- Placez le gros crayon / crayon gras au centre de la forme cartonnée, dans le trou réalisé.

## Le crayon coopératif



- L'accueillant-e propose aux enfants de prendre chacun un des morceaux de ficelle attaché à la forme en carton et de s'exercer à maîtriser ensemble le crayon en position verticale (sur sa pointe). Il-elle les invite à dessiner une maison, un soleil, leur prénom ou n'importe quel objet qu'ils auraient décidé de réaliser collectivement.
- Une fois que les enfants ont découvert et maîtrisent l'utilisation collective du crayon, l'accueillant-e leur propose des activités diverses. Il-elle accompagne les enfants dans la communication et le choix des mots/directions donné(e)s (« ta droite ou la mienne ? », « Là-bas, c'est où ? »... )
  - » L'accueillant-e montre un carton sur lequel il-elle a écrit le nom d'objet simple à réaliser. Il-elle demande aux enfants de constituer deux équipes : chacune doit faire deviner, à l'autre, son dessin sans prononcer le mot.
  - » L'accueillant peut aussi proposer un thème à partir duquel les enfants devront dessiner plusieurs objets et faire deviner le thème à l'équipe adverse.
  - » L'accueillant-e met à disposition des enfants une feuille sur laquelle un labyrinthe est dessiné. Les enfants doivent essayer de diriger le crayon jusqu'à la sortie du labyrinthe sans passer à travers « les murs ».



- L'accueillant-e peut proposer aux enfants de faire une compétition entre les deux équipes tout en donnant des consignes de cadre bienveillant et en s'assurant que ce cadre soit respecté (voir fiche « Description générale – Fiches DIY – malle pédagogique « sensorimotrice »).
- Il est intéressant, à la fin de l'activité, de réfléchir ensemble à ce qui a fonctionné ou non, identifier les ressources et les pistes d'amélioration.

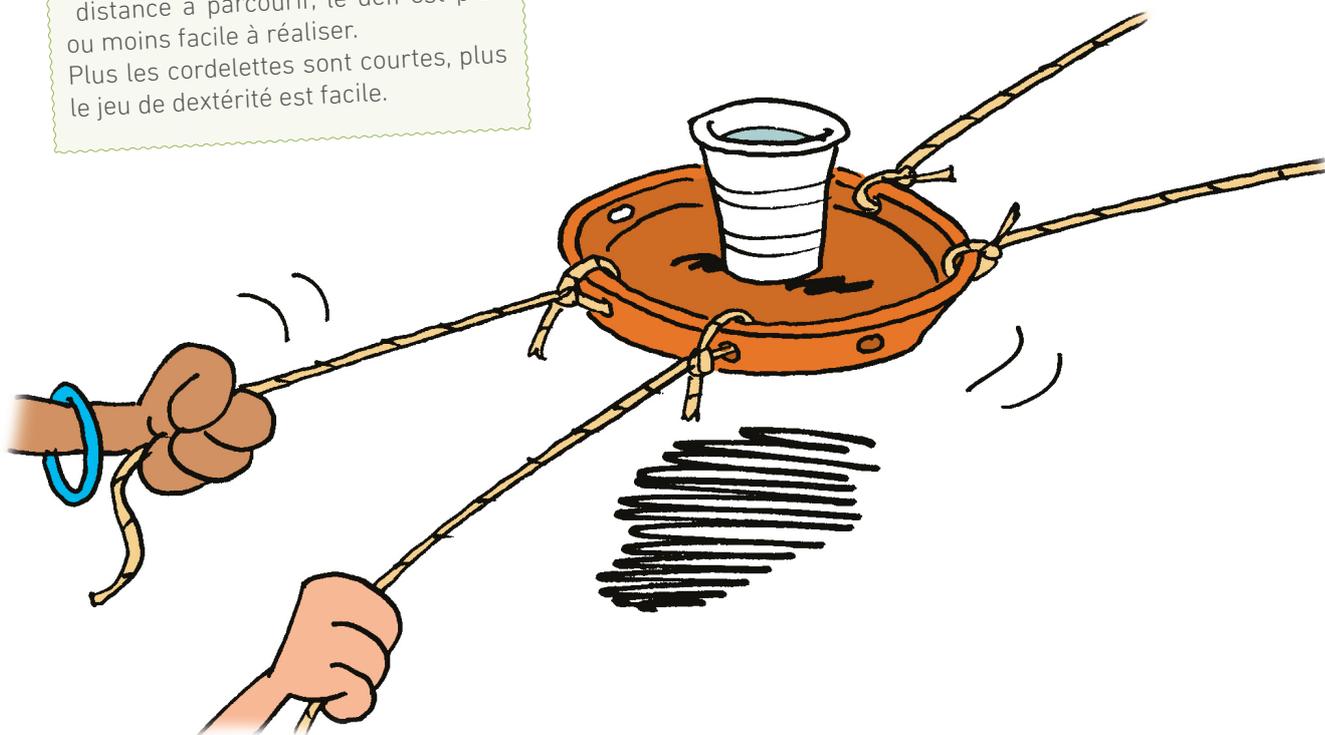


Soyez vigilant(e) à la dynamique : si deux enfants se mettent à l'opposé l'un de l'autre, ils peuvent diriger le crayon sans la participation des autres enfants



# Le jeu de coopération « Le soleil »

En fonction du nombre et de la taille des objets sur le plateau, de la longueur des cordelettes ainsi que de la distance à parcourir, le défi est plus ou moins facile à réaliser. Plus les cordelettes sont courtes, plus le jeu de dextérité est facile.



- Un plateau /un fond de pot de fleurs en plastique / un seau que vous aurez percé au préalable 
- Une pelote de corde
- Une paire de ciseaux
- Un verre d'eau ou une quille ou une bouteille d'eau à moitié remplie 



-  Effectuez des trous dans le pourtour du support. Notez que si vous utilisez un fond de pot de fleurs, ce dernier sera déjà percé.
- Découpez des cordelettes d'égale longueur en fonction du nombre de trous présents/réalisés.
- Nouez chaque cordelette après l'avoir passée dans un des trous.
- Renouvelez l'opération autant de fois que nécessaire.

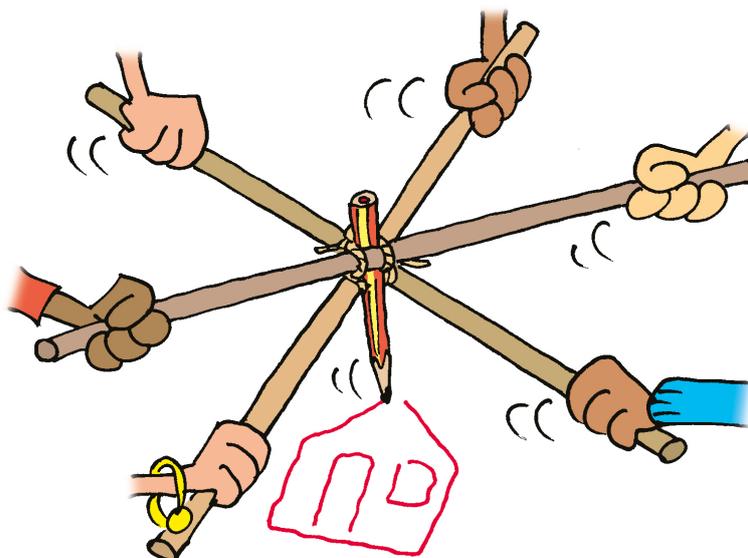


- Les enfants participant au jeu se saisissent d'une cordelette chacun afin de porter le plateau en équilibre. L'accueillant-e place un verre d'eau ou une quille sur le plateau.
- Les enfants doivent avancer d'un point (A) à un point (B) sans faire tomber l'objet par terre. Ils dialoguent et se coordonnent pour réussir le challenge.



- L'accueillant-e dépose un verre d'eau ou une quille sur le plateau alors que celui-ci est encore posé sur le sol.
- Les enfants se saisissent chacun d'une cordelette et sans laisser tomber le verre d'eau / la quille par terre, placent le plateau en hauteur, puis parcourent une distance d'un point (A) à un point (B).

# Le porte crayon coopératif



- Un grand crayon
- 3 grands bâtons de bois
- Des petits morceaux de cordelette
- Du papier scotch



- Percez l'extrémité de chaque bâton de bois et passez-y un des morceaux de cordelette. 
- Prenez le crayon et placez un des bâtons perpendiculairement contre le crayon. Attachez le morceau de bois en vous aidant d'un morceau de cordelette ou de scotch.
- Ajoutez un autre bâton contre le crayon, à nouveau perpendiculairement, toujours en vous servant d'un morceau de cordelette ou de scotch.
- Pour terminer, placez le dernier bâton comme vous l'avez fait pour les deux premiers. Au final, les trois bâtons doivent être placés de part et d'autre du crayon afin de former une sorte d'étoile.
- Lors de l'utilisation, chaque participant doit tenir un des bâtons.



- L'accueillant-e propose à trois enfants de s'exercer à maîtriser ensemble le porte-crayon en dessinant une maison, un soleil, en formant les lettres de leur prénom...
- Une fois que les enfants ont découvert ce porte-crayon, l'accueillant-e leur demande de réaliser un dessin tous ensemble. Il-elle accompagne les enfants dans la communication et le choix des mots/directions donnés (« ta droite ou la mienne ? », « Là-bas, c'est où ? »,...). L'accueillant-e met à disposition des enfants une feuille sur laquelle un labyrinthe est dessiné. Les enfants doivent essayer de trouver la porte de sortie du labyrinthe sans passer à travers « les murs ».

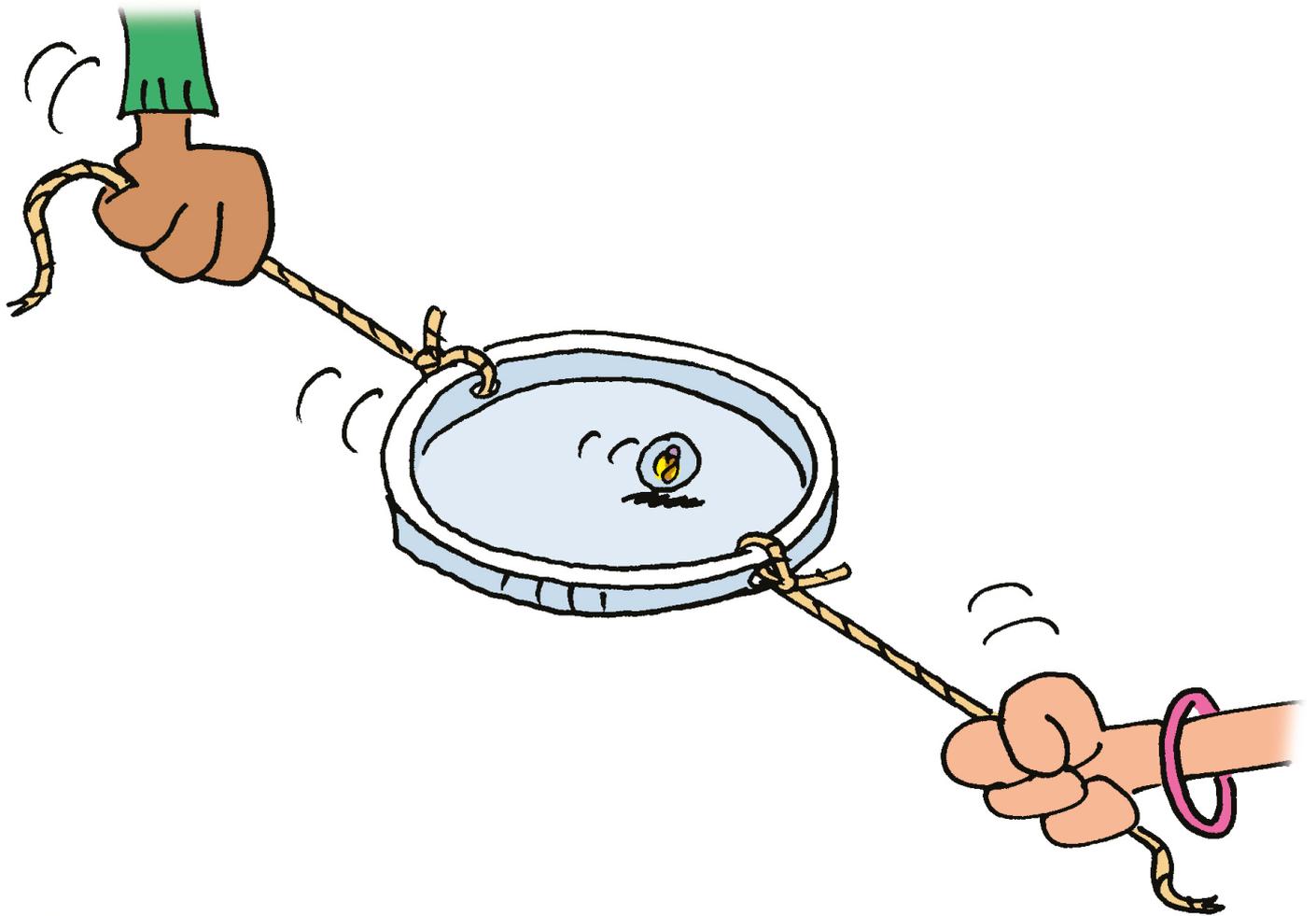


- Un petit groupe d'enfants se propose d'être « observateurs ». Le reste du groupe d'enfants reçoit une feuille comportant des points : ils doivent synchroniser leurs mouvements pour relier les différents points et faire apparaître une énigme que les observateurs tentent de deviner.
- L'accueillant-e- peut proposer aux enfants de faire une compétition entre deux équipes tout en donnant des consignes de cadre bienveillant et en s'assurant que ce cadre soit respecté. Il est intéressant, à la fin de l'activité, de réfléchir ensemble à ce qui a fonctionné ou non, d'identifier les ressources et les pistes d'amélioration.



**NB** Soyez vigilant-e à la dynamique : si deux enfants se placent face-à-face, ils peuvent diriger, ils peuvent diriger le crayon sans la participation des autres enfants.

# Le plateau coopératif



- Un couvercle en plastique avec un petit rebord assez haut pour que les billes ne tombent pas trop facilement, mais cependant assez bas pour que, si les participants réalisent un mouvement brusque, elles soient précipitées par terre.
- Le couvercle d'une boîte en carton
- Des ciseaux / un cutter
- De la corde / de la ficelle / du ruban
- Des billes ou des perles en bois ou encore, si les activités peuvent se dérouler en extérieur, un gobelet d'eau.

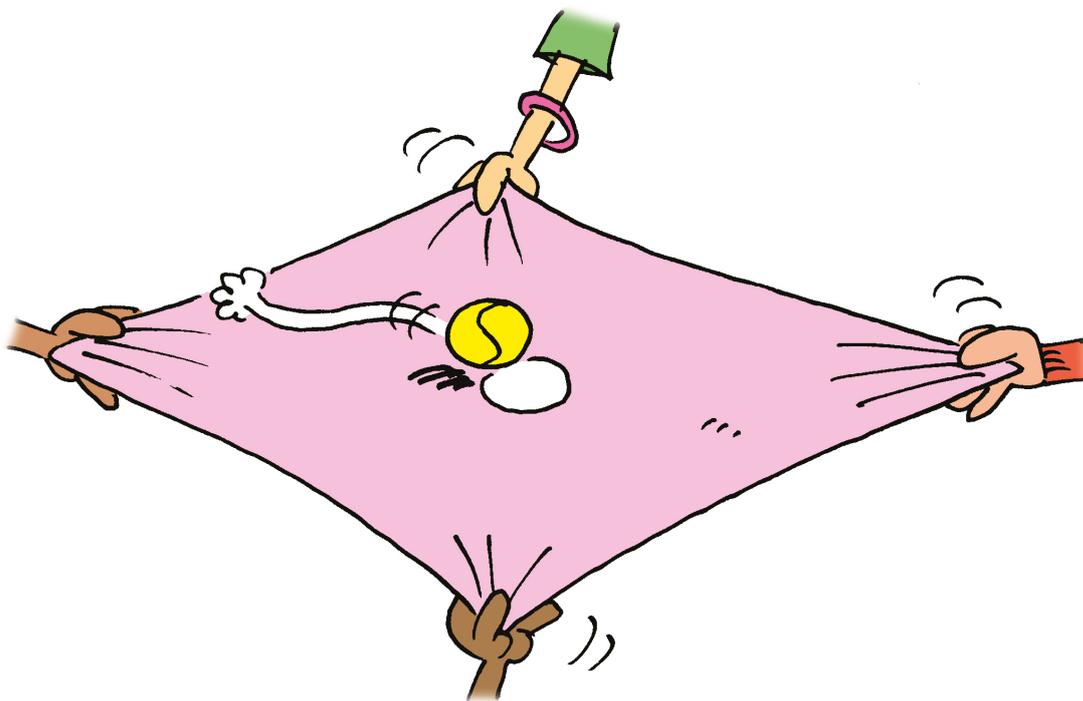


- Effectuez deux trous aux extrémités gauche et droite du couvercle.
- Faites-y passer un morceau de ficelle et faites un nœud, en ayant en tête que la ficelle servira ici de poignée.
- Placez, sur le contenant, soit les billes lorsque le jeu se passe à l'intérieur ou le gobelet d'eau en cas de jeu extérieur.



- L'accueillant-e propose à deux enfants de tenir chacun un morceau de ficelle et d'aller d'un point (A) à un point (B) en évitant de faire tomber les billes ou le gobelet d'eau.
- L'accueillant-e rend le parcours plus difficile en fonction des capacités de chacun-e et ajoute des cônes entre lesquels les enfants devront zigzaguer ou une caisse en bois ou en carton au-dessus de laquelle ils devront sauter.
- L'accueillant-e peut aussi fixer un temps à ne pas dépasser pour la réalisation du parcours.

# Le parachute

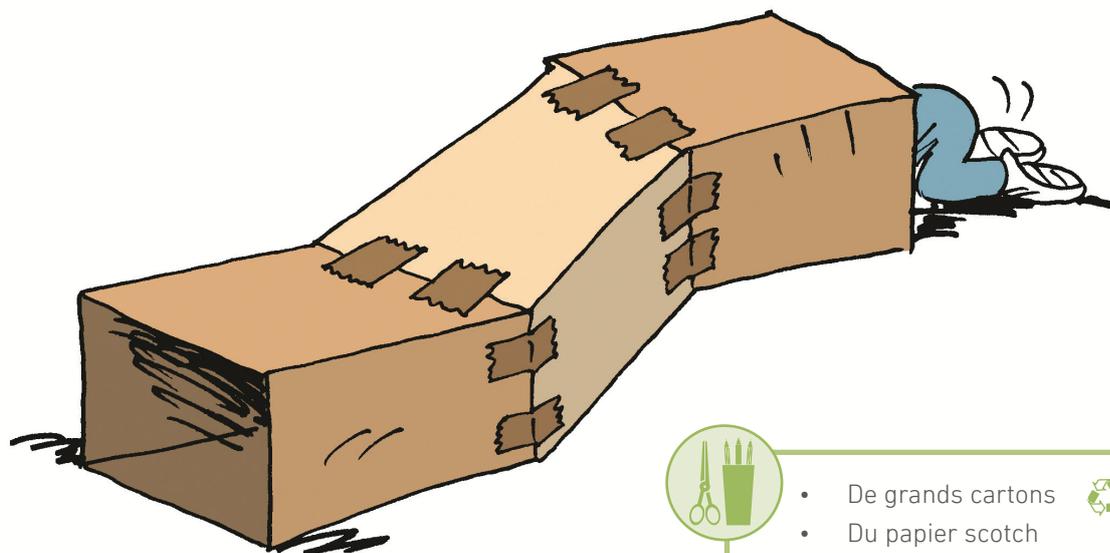


-  Un drap de lit ou une bâche au centre duquel/laquelle un trou d'environ 20 cm de diamètre est découpé
- Une balle de tennis / de ping-pong ou toute autre balle de petite forme.



- L'accueillant-e invite chaque enfant à se positionner autour du drap et propose différents jeux :
  - » « Hop ! Nous faisons du popcorn » : les enfants sont invités à produire de petites vagues. Au fur et à mesure, l'accueillant-e ajoute, sur la toile, des petites balles que les enfants font rebondir.
  - » « Rouli roula ... Rouler les balles » : il est demandé aux enfants de faire rouler des balles jusqu'au trou situé au centre de la toile et de les faire tomber.
  - » « La mer s'endort ou se réveille : en avant, les vagues » : tout en tenant fermement la toile, tous les enfants bougent les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues.
  - » « Attention... Et plouf » : toutes les balles sont déposées sur le parachute pendant que les enfants tiennent la toile. Ils sont invités à faire des vagues de tous les côtés comme s'il s'agissait d'une mer déchaînée mais ils doivent essayer de ne pas faire tomber les balles de leur côté de la toile. Ou, à l'inverse, le groupe unit ses efforts pour faire tomber toutes les balles du drap / d'un côté du drap (en évitant qu'elles ne tombent d'un autre côté, par exemple). L'accueillant-e peut ajouter du suspense en racontant, aux enfants, une histoire qui se passe sur la mer : « soudain, il y a de très très hautes vagues ... et les petits bateaux se mettent à rouler ... »
  - » « On saute en parachute » : l'accueillant-e demande aux enfants de lever le drap bien haut par-dessus leur tête, puis de le ramener vers le bas selon différentes modalités : lentement, rapidement, en faisant des petites vaguelettes.... Il-elle évoque des bruits doux et la brise que l'on entend. Il-elle suggère aux enfants d'être attentifs aux différents effets produits par le mouvement des vagues.
  - » « Cachons-nous sous le champignon » : en se tenant debout, les enfants sont amenés à soulever la toile d'abord jusqu'à la taille en comptant un, puis jusqu'aux épaules à deux et, arrivés à trois, ils soulèvent le parachute au-dessus de leur tête, puis aussitôt s'accroupissent en tirant le parachute fermement derrière eux. Les enfants créent ainsi l'effet d'un champignon au moment où le parachute retombe.
  - » « Petite souris ne veut pas être croquée par le chat » : tous les enfants soulèvent la toile drap bien haut, par-dessus la tête. Un enfant volontaire se met à bouger en dessous de la toile en suivant des consignes : courir, sauter, sautiller, tourner, marcher à cloche-pied ou ramper jusqu'à l'autre côté de la toile... avant que celle-ci ne descende et le touche.

# Le tunnel de motricité



- De grands cartons
- Du papier scotch



- Assemblez les cartons de manière à créer un parallélépipède rectangle et en veillant à laisser deux ouvertures qui permettront aux enfants d'entrer et sortir de la boîte.
- Reportez-vous au schéma 2 ci-contre : coupez, en suivant les côtés 1 et 3 et collez les bords des côtés 2 et 6 ensemble.

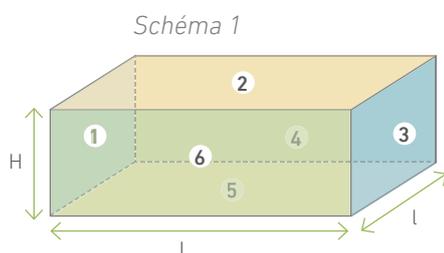
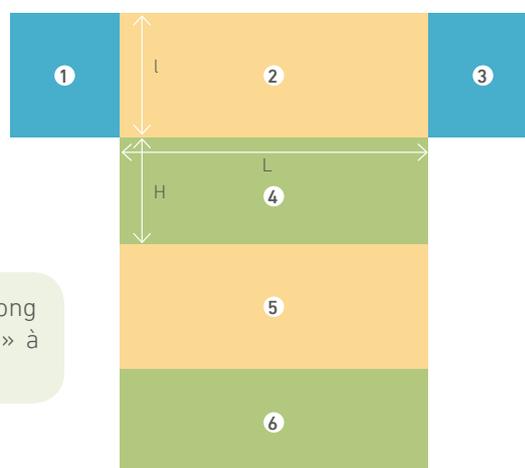


Schéma 2  
Parallélépipède rectangle, une fois déplié



Faites en sorte que le tunnel soit assez long pour que l'enfant ait un vrai « parcours » à explorer.



- L'accueillant-e propose aux enfants de traverser le tunnel de motricité le plus vite possible. S'ils le souhaitent, les enfants peuvent aussi porter des gants lumineux ou se munir d'une lampe de poche pour avancer dans le tunnel.
- Pour varier l'expérience :
  - » L'accueillant-e peut placer une couverture à l'entrée et à la sortie du tunnel afin de l'obscurcir davantage.
  - » Il-elle peut également faire varier la taille des parallélépipèdes pour augmenter ou diminuer la difficulté ainsi que pour susciter différents ressentis, par exemple, s'il-elle crée un espace plus étroit.
  - » L'accueillant-e colle des matières (douces, rugueuses, etc.) à l'intérieur des différents parallélépipèdes afin que les enfants vivent, en même temps qu'ils traversent le tunnel, une activité sensorielle.

# Les bouteilles musicales



- Des bouteilles d'eau vides 
- Des éléments pour remplir les bouteilles : riz, billes, cailloux, graines diverses, eau, pâtes, feuilles...
- Un entonnoir
- De la colle forte 



- Prenez une bouteille, dévissez le bouchon et placez l'entonnoir dans l'ouverture.
- Choisissez un élément pour remplir la bouteille et versez le contenu souhaité.
- Variez le niveau de remplissage de la bouteille afin d'obtenir différents sons : si vous insérez beaucoup d'éléments, le son sera plus grave. Il sera plus aigu dans le cas contraire.
- Fermez la bouteille et fixez le bouchon à l'aide de la colle forte. 



- L'accueillant-e peut utiliser les bouteilles sensorielles pour marquer les moments clés de la journée : début d'une activité, retour au calme avant une explication, moment pour le repas...
- L'accueillant-e peut utiliser les bouteilles pour créer une ambiance relaxante. Les sons émis peuvent apaiser les enfants et leur permettre de se relâcher.
- L'accueillant-e peut laisser celles-ci à la disposition des enfants, à un endroit précis, pour qu'ils les utilisent lorsqu'ils veulent attirer l'attention de l'accueillant-e pour parler avec lui/elle. Une telle manière de faire peut favoriser la prise de parole d'enfants qui n'osent pas aller directement à la rencontre de l'adulte.
- Les bouteilles musicales peuvent également être utilisées à différents moments, par exemple, lors d'une activité musicale, comme instrument de musique.

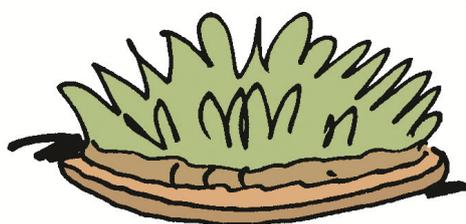
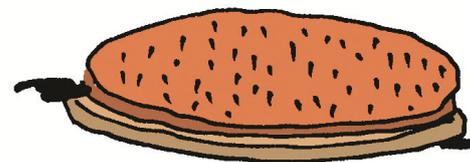


- L'accueillant-e peut laisser les bouteilles musicales à la disposition des enfants, à un endroit précis, pour qu'ils les utilisent lorsqu'ils veulent attirer l'attention de l'accueillant-e pour parler avec lui-elle, par exemple. Une telle manière de faire peut favoriser la prise de parole d'enfants qui n'osent pas aller directement à la rencontre de l'adulte.

# Les disques tactiles



- Des tapis et carpettes de différentes textures : tapis de bain, paillason, tapis à picots, tapis rêche, moquette...
- Des éléments naturels de différentes textures, récoltés durant une promenade 
- Du carton 
- Des boîtes à chaussures 
- Une paire de ciseaux
- De la colle forte 



- Coupez des cercles d'environ 25 cm de diamètre dans un carton ou directement dans les tapis si vous en avez récupéré. Dans ce cas, collez, sur la surface du dessous, un carton afin de renforcer la structure du morceau de tapis.
- Si vous utilisez des cartons, collez, sur le côté supérieur, les matières et tissus que vous avez collectés : matières douces, collantes, rêches, piquantes...
- Si vous optez pour l'utilisation d'éléments de la nature que vous avez ramassés avec les enfants lors de promenades, déposez-les dans une boîte à chaussures.

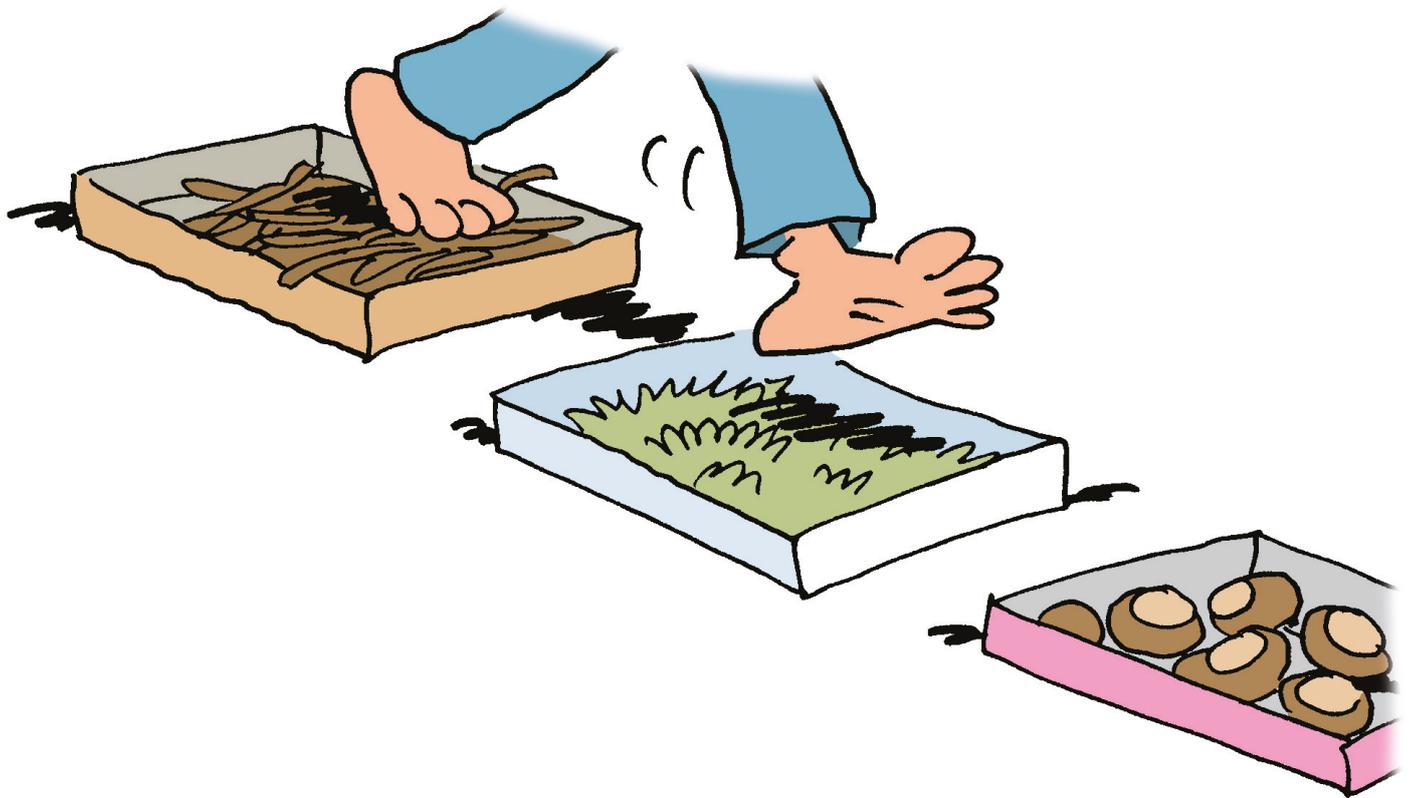


- L'accueillant-e peut mettre les disques tactiles / la boîte à chaussures remplie à disposition des enfants pour qu'ils en fassent une exploration libre.
- L'accueillant-e dispose, sur le sol, les disques sur lesquels les enfants passeront à pieds nus lors d'un parcours sensoriel. Pour optimiser les sensations, l'accueillant-e propose aux enfants de se bander les yeux et de découvrir le parcours, toujours à pieds nus ; ce qui change la perception de l'expérience.
  - » Après cette expérience sensorielle, sans regarder les disques, les enfants enlèvent les bandeaux et dessinent/peignent librement :
    - > ce qu'ils ont senti (quelles formes ont-ils senti ?)
    - > et/ou ce qu'ils ont ressenti (quelles émotions ont-ils ressenties ?)
    - > et/ou les images qui leur viennent en tête, ce que le parcours leur a inspiré.
  - » A la fin de l'activité créative, l'accueillant-e peut demander aux enfants, s'ils le souhaitent, de présenter aux uns et aux autres, leur-s production-s et la-les commenter (sans obligation).
- L'accueillant-e propose un jeu de paires. Il-elle place dans une boîte à chaussures les mêmes éléments que ceux qui se trouvent collés sur les disques. Un des enfants (A) choisit un élément de la boîte (ou placé sous une couverture) et le présente à l'enfant (B) qui a les yeux bandés. Ce dernier doit essayer de retrouver la paire identique sur les disques placés devant lui.
 

Quand l'enfant (B) a trouvé 3 éléments, ils échangent les rôles. Cette activité peut également se faire « seul » – l'enfant, les yeux bandés, touche un élément à la fois dans la boîte, puis essaie à tâtons de le retrouver sur les disques placés devant lui. L'activité peut également s'organiser sous la forme d'un jeu d'équipe.

  - » Après l'expérience sensorielle, l'accueillant-e propose aux enfants d'exprimer leurs ressentis selon les différents disques découverts et/ou ce que le contact avec les matières touchées a procuré comme émotions.

# Le parcours sensoriel



- Des couvercles de boîte à chaussures ou de bacs de rangement à bords bas 
- Des feuilles, de la mousse, des galets, du sable, de la terre, des marrons...
- Des bandeaux ou des tissus 



- Récoltez des éléments de la nature lors d'une balade à l'extérieur, avec ou sans les enfants.
- Prenez les couvercles à bords bas.
- Placez un des éléments récoltés dans chaque couvercle.



- L'accueillant-e dispose les couvercles ainsi remplis selon un parcours défini et propose de découvrir le parcours à pieds nus. Ils devront, pour ce faire, passer de couvercle en couvercle.
- L'accueillant-e peut proposer un parcours sensoriel les yeux bandés et amener les enfants à reconnaître les objets sur lesquels ils marchent. Si un enfant ne veut pas marcher pieds nus de couvercle en couvercle, il est possible de lui proposer de découvrir le contenu de chacun des couvercles avec ses mains. Il devra alors être guidé d'un couvercle à l'autre par un adulte ou un enfant.
- A la fin de l'activité, l'accueillant-e veille à ce que les enfants expriment leurs ressentis au contact des différentes matières qu'ils ont touchés.
- Avec des enfants plus âgés : l'accueillant-e peut déposer un objet dans le couvercle, le placer sous une table et proposer à un enfant / aux enfants de s'installer à la table afin de découvrir, avec les pieds, de quel objet il s'agit. Ensuite il-elle l'-les invite à dessiner ce qu'il-s ressent-ent. Il est aussi possible d'entamer avec lui-eux une discussion quant au souvenir que cette sensation lui-leur procure.

# La boîte à objets



- Une boîte à chaussures 
- Un cutter 
- Divers objets
- 3 chaussettes et de la colle (facultatif) 



- Prenez la boîte et coupez-y, sur trois côtés, une ouverture ronde assez grande pour qu'un enfant puisse y passer la main.
- Mettez un objet dans la boîte et remettez le couvercle.
-  Pour optimiser la découverte sans apercevoir l'objet, prenez les 3 chaussettes et découpez l'avant de sorte que chaque chaussette soit ouverte à l'avant. Collez ensuite l'un des côtés de la chaussette à l'une des ouvertures effectuées dans la boîte, vous créez ainsi un petit « tunnel » pour accéder à l'objet. Répétez l'action pour les deux autres couvertures et placez les chaussettes découpées que vous collerez également.



- L'accueillant-e met dans la boîte plusieurs objets qui peuvent être reconnus par les enfants. Les enfants mettent, chacun à leur tour, une main dans la boîte et essaient de reconnaître un des objets.
- L'accueillant-e peut donner des consignes par rapport au nombre de propositions - 1, 2, 3... ou jusqu'à ce que l'enfant reconnaisse un objet - selon le groupe d'enfants. Après qu'un enfant a donné le nombre maximum de propositions ou après avoir trouvé un objet, un autre enfant cherche à son tour.



- L'enfant qui met sa main dans la boîte essaie de faire deviner à ses camarades ce qu'il a senti grâce à un moyen d'expression que l'accueillant-e et/ou les enfants choisissent ensemble (par un mime, par un dessin, à voix haute en décrivant l'objet...). Le moyen d'expression peut être choisi selon les compétences des enfants pour mettre celles-ci en valeur. Ce moyen peut varier d'un enfant à l'autre.
- L'accueillant-e peut également favoriser la créativité des enfants, en les laissant imaginer ce que l'objet pourrait être, en lien avec une histoire par exemple (ex : une pomme de pin devient la queue d'un dragon qui hante la région).

# La couverture lestée



Cette couverture doit être impérativement utilisée sous la surveillance d'un adulte. Elle n'est pas laissée librement à la disposition des enfants.



- Un plaid **A**
- Un tissu **B** de la même taille que le plaid
- Des sachets de riz : la quantité dépend du poids souhaité, lui-même calculé en fonction du poids de l'enfant. Vous pouvez également utiliser des petits sachets que vous remplirez de pellets.
- Du fil et une aiguille
- Un marqueur / un feutre
- Une housse de couette **C**. Cette housse doit pouvoir contenir le plaid une fois celui-ci préparé (voir instructions plus bas)
- Un mètre-ruban

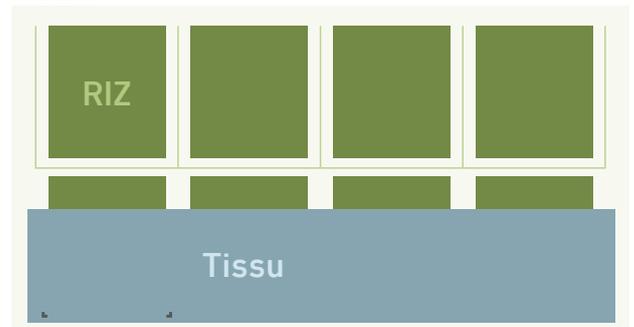
**NB**

Selon le groupe d'enfants, calculez le poids et la taille en moyenne afin de créer une couverture lestée adaptée à chacun d'entre eux. Vous pouvez réaliser une seconde couverture adaptée aux enfants plus grands et différencier ces deux couvertures par le choix du tissu.



- Déterminez la taille et le poids de la couverture.
  - » Poids : un dixième du poids de l'enfant ; si l'enfant fait 20 kg, la couverture ne doit pas peser plus de 2 kg.
  - » Taille : la couverture fera 15 cm de moins que la taille d'un enfant.
- Préparez le plaid en cousant les sachets de riz/pellets.
  - » Disposez les sachets de riz sans qu'ils se touchent, en quadrillant tout le plaid **A** ou seulement quelques zones.
  - » Référez-vous au schéma 1 ci-contre
  - » Avec le marqueur / le feutre, tracez sur le plaid **A** les délimitations entre chaque sachet de manière régulière. Prenez le tissu **B** de la même taille que le plaid et découpez des bandes d'environ 20 cm de largeur.
  - » Cousez, une à une, ces bandes sur trois côtés en suivant les marques de délimitation effectuées sur le plaid afin de créer des « pochettes » dont l'un des côtés reste ouvert. En effet, c'est par cette ouverture que vous glisserez des sachets de riz. Découpez le surplus de tissu de chaque côté si nécessaire.
  - » Remplissez les pochettes ainsi créées sur le plaid avec des sachets de riz.
  - » Une fois les pochettes du plaid remplies de sacs de riz, glissez-le dans la housse de couette **C**.

Schéma 1



## La couverture lestée



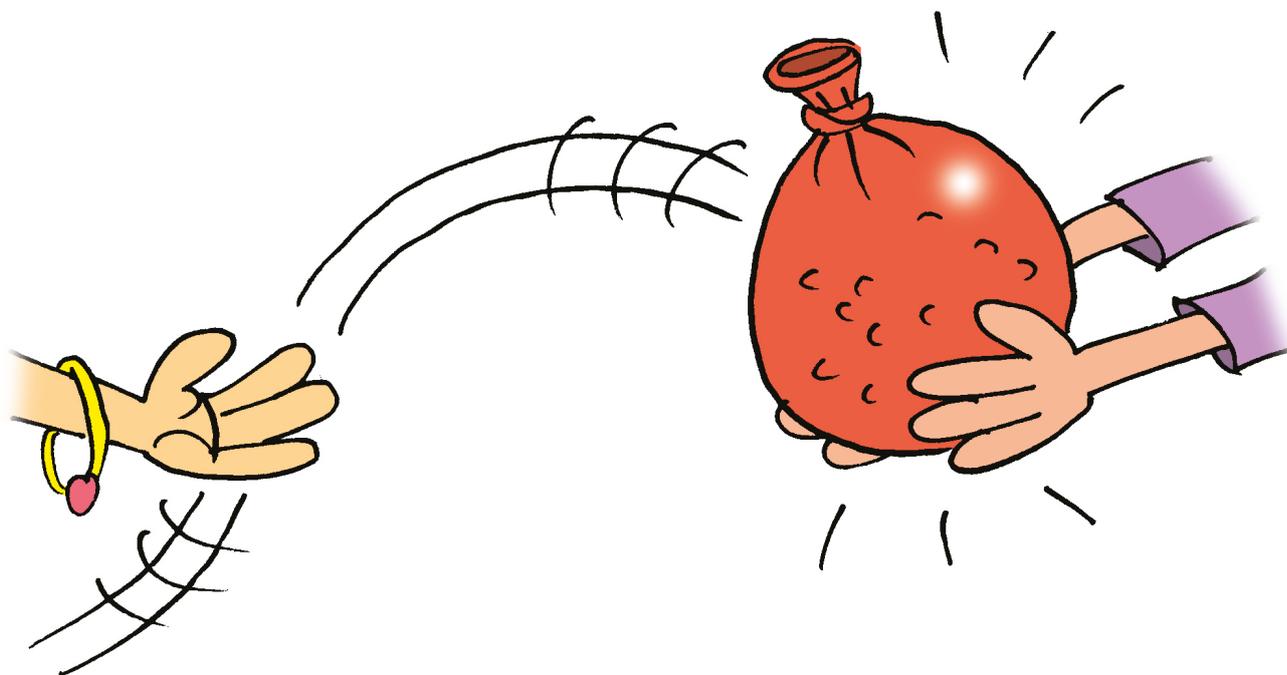
- L'accueillant-e peut proposer la couverture à l'enfant qui exprime ou montre le besoin de s'apaiser, de se recentrer ou qui demande simplement à se reposer à l'écart du groupe.
- Il est possible de lester, de la même manière, un gilet (ou tout autre vêtement) en y cousant des pochettes à remplir de sacs de riz selon les mêmes modalités, c'est-à-dire en créant des pochettes, en cousant avec des bandes de tissu que vous remplirez avec des sachets de riz.

NB

Chaque enfant ayant des besoins différents, cette couverture ne convient pas à tous les enfants. Il faut donc bien prendre en compte les spécificités de chacun. Veillez également à ce que cette couverture ne soit pas utilisée lors des moments de sommeil.



# Le ballon sonore



- Des ballons de baudruche (selon le nombre d'enfants, adaptez la quantité)
- Un entonnoir
- Un contenu qui peut créer des effets sonores : riz, farine, billes de lestage, tout type de céréales ou graines...



- Prenez un ballon et placez l'entonnoir dans l'ouverture du ballon.
- Versez le contenu choisi jusqu'à ce que le ballon soit rempli au  $\frac{3}{4}$  de sa capacité.
- Gonflez le ballon et fermez-le soigneusement.



- L'accueillant-e demande aux enfants de constituer des paires. Chaque paire est constituée d'un joueur (A) qui enfle un bandeau cache-yeux et qui a le droit de toucher le ballon et d'un joueur (B) qui ne peut pas toucher le ballon. Les enfants peuvent, par paire, s'exercer à divers jeux de ballon (football, passage d'obstacles, tirs pour faire tomber des cibles...). Ils développent ainsi leurs compétences de coordination et de coopération.
  - » L'accueillant-e veille à varier les rôles : après quelques minutes, (A) prend le rôle de (B) et inversement.
- L'accueillant-e peut demander à tous les enfants de mettre un bandeau cache-yeux et c'est lui-elle qui les guide en leur indiquant où est le ballon, en disant dans quelle direction l'envoyer, etc.
- L'accueillant-e prépare un parcours d'obstacles. Il-elle demande aux enfants de se répartir en deux équipes. Dans chaque équipe, l'accueillant-e désigne des paires. Les épreuves se déroulent selon le principe de la « course relais ». Chaque équipe doit réaliser un nombre déterminé d'épreuves le plus rapidement possible.

# Le loto des odeurs



- Des petites boîtes avec couvercle type boîte à fromage / ou des bols 
- Différents ingrédients qui exhalent des odeurs caractéristiques : café, orange, lavande, cannelle, citron, romarin, menthe, vanille...
- Des sachets de thé en papier / des petits sachets réalisés avec le tissu d'une étamine



- Remplissez chaque petite boîte ou le bol d'une petite quantité d'un ingrédient différent que vous aurez placé dans un sachet de thé en papier ou un sachet réalisé en étamine.
- Si la boîte n'est pas opaque, peignez-la avec une couleur sombre de manière à ce que l'on ne puisse pas en deviner le contenu à la vue.
- Si vous utilisez des bols, veillez à les recouvrir d'un tissu fin comme un tissu d'étamine par exemple. Il faut que le tissu laisse passer les odeurs, mais ne permette pas de voir au travers.

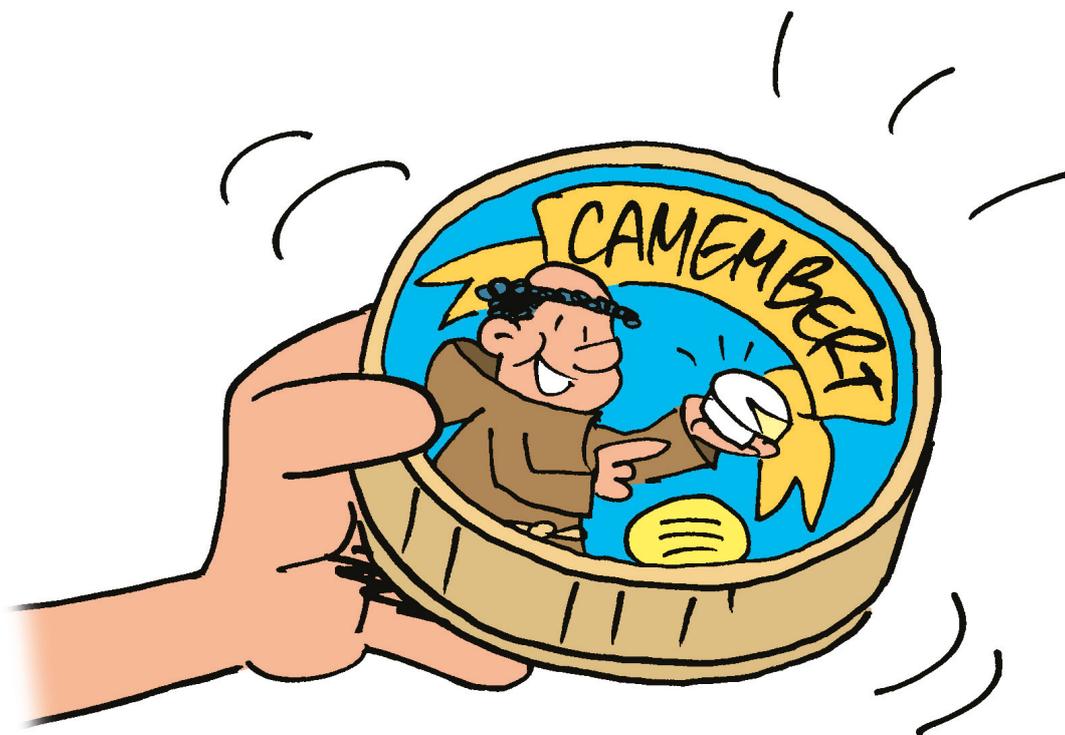


- L'accueillant-e rassemble les enfants et propose à ceux qui le souhaitent d'ouvrir, chacun à son tour, les boîtes une par une et de reconnaître par l'odeur, les ingrédients qui se trouvent dans les sachets placés dans les boîtes.
- L'accueillant-e peut aussi remplir deux boîtes d'un même ingrédient afin de faire un memory odorant.
- Si les boîtes ne sont pas les mêmes ou que vous utilisez des bols, l'accueillant-e bande les yeux des enfants.



- L'accueillant-e peut proposer aux enfants de créer des parfums de la nature. Ces parfums peuvent être réalisés avec des épices ou plantes collectées dans la nature lors d'une promenade. Il peut être utile de les diluer avec de l'eau dans un filtre à café pour en faire ressortir l'essence.
- L'accueillant-e peut demander aux enfants d'amener des épices qui sont utilisées à la maison. Cela permet de découvrir des épices qui viennent d'ailleurs et qui ne sont pas toujours connues de tous les enfants, d'échanger sur ce que l'on aime manger à la maison...

# Le memory des sons



- Des petites boîtes en carton vides : boîte à fromage ou n'importe quelle petite boîte avec couvercle 
- Divers éléments qui peuvent contribuer à produire du bruit (riz, farine, cailloux, pièces de monnaie, agrafes)
- Colle forte 



- Prenez des boîtes en carton et remplissez-en deux avec les mêmes éléments (même objet et même quantité) de manière à constituer des boîtes « paires ».
- Refermez-les en les scellant à l'aide de la colle forte et faites-en sorte qu'elles ne soient pas différenciables à la simple vue.



- L'accueillant-e place les différentes boîtes sur une table afin de démarrer un jeu de memory. Chaque enfant, à son tour, secoue deux boîtes et essaie de constituer une paire avec deux boîtes produisant le même son. Lorsqu'il-elle a sous sa responsabilité des enfants plus âgés, l'accueillant-e n'hésite pas à augmenter la difficulté pour constituer des paires. Il est par exemple possible d'utiliser plusieurs sortes de céréales (quinoa, riz, blé). Il est également possible de varier la quantité d'un même élément entre deux paires (par exemple : deux boîtes avec 25 grammes de riz et deux boîtes avec 50 grammes de riz).

# Les objets de massage



- Des petites voitures à grosses roues (ex : tracteurs, véhicules utilitaires...)
- Des plumes de différentes tailles
- Des petites bouteilles
- Un petit rouleau à pâtisserie
- Une fourchette
- ...



- L'accueillant-e crée d'abord une ambiance calme et apaisante en diffusant de la musique en fond sonore. Il-elle peut, par exemple, proposer aux enfants une activité de relaxation après les avoir invités à s'asseoir ou à se coucher sur un support confortable. Une fois que les enfants sont bien installés, l'accueillant-e peut leur proposer différentes activités :
  - » Les enfants se massent eux-mêmes en faisant glisser les objets sur différentes parties de leur corps : les bras, les cuisses, les mollets...
  - » Les enfants qui le souhaitent peuvent se masser l'un l'autre en se mettant d'accord sur la zone à masser.
  - » L'accueillant-e peut laisser cette activité se dérouler librement ou il-elle peut donner des indications aux enfants : se masser d'abord le bas des bras, puis le haut des bras, puis les cuisses, puis les mollets...
- Après (ou pendant) ce moment de détente, l'accueillant-e invite les enfants à exprimer ce qu'ils ressentent/ ont ressenti. Ce moment d'échanges peut aussi se faire par d'autres moyens d'expression : le dessin, la peinture, l'écriture, le mime...

# Les bandeaux cache-yeux



**Attention :** L'utilisation des bandeaux doit toujours se faire sous la surveillance d'un-e professionnel-le pour s'assurer de l'utilisation sécurisée de ceux-ci.



- Un foulard
- Une chute de tissu

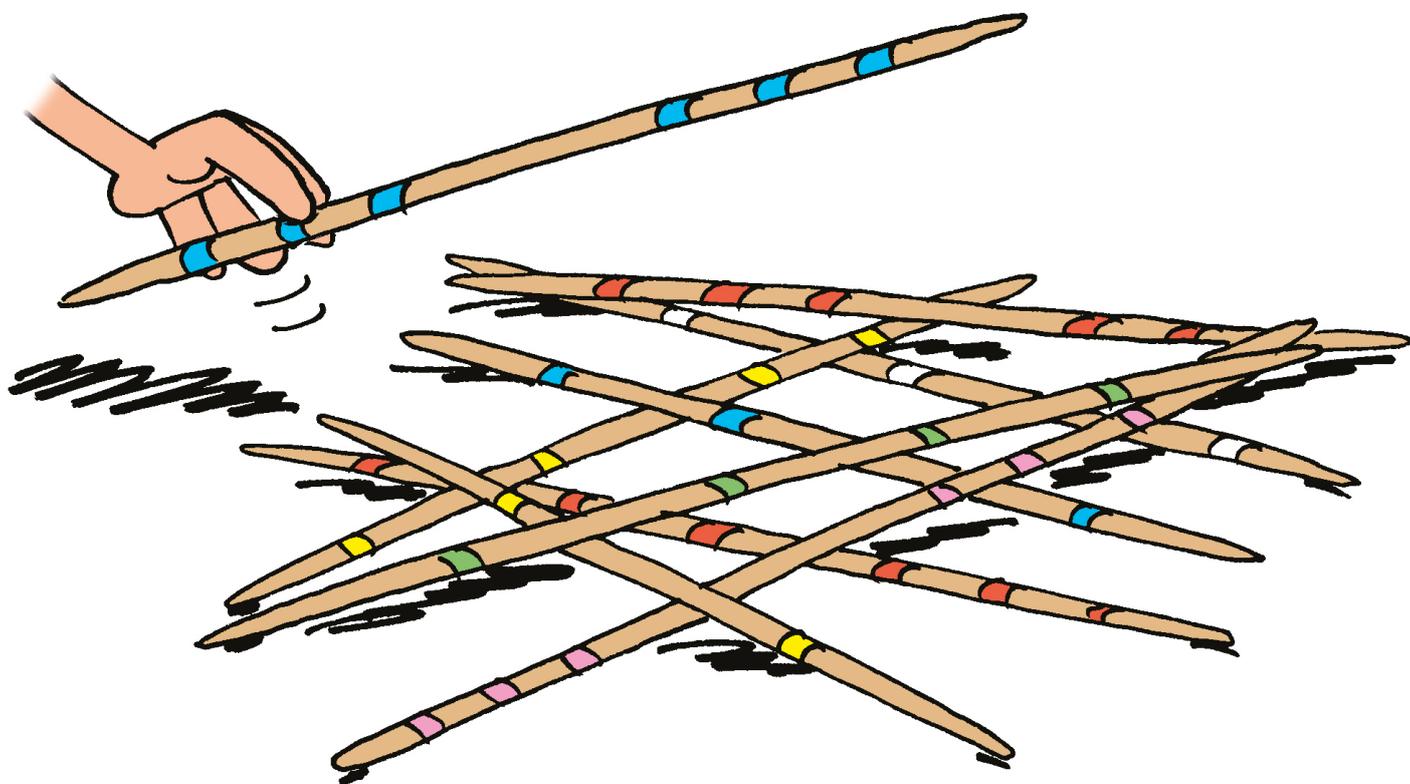


- Les bandeaux cache-yeux peuvent être tout simplement créés en découpant de larges bandes pouvant être nouées derrière la tête de chaque enfant. Les bandeaux peuvent servir à une variété importante d'activités. Afin de les garder le plus longtemps possible en bon état, il peut être utile de les surfiler ou de coudre un petit ourlet afin qu'ils ne s'effilochent pas.



- Les bandeaux cache-yeux s'intègrent dans la plupart des jeux. Ils mettent les enfants dans une situation où ils sont privés de la vue. Cela implique que ces derniers sont amenés à chercher de nouvelles stratégies pour parvenir à se situer dans l'espace, à communiquer, etc.
  - » De nombreux jeux peuvent être imaginés pour renforcer la coopération en créant des duos avec un enfant qui porte un bandeau et un enfant qui le guide de différentes manières (par le toucher, par la voix...)
    - > Jeux de parcours guidés
    - > Découverte d'objets
    - > ...
  - » Le bandeau accompagne les expériences sensorielles pour favoriser d'autres sens que celui dominant, généralement la vue.
- À travers ces expériences, l'accueillant-e peut saisir l'opportunité pour inviter les enfants à partager : leurs stratégies pour surmonter l'absence d'un sens (ici, la vue) ; des ressemblances et des différences entre ces stratégies...

# Le mikado géant



- 30 fins bâtons que vous pouvez trouver lors d'une promenade dans les bois ou des baguettes alimentaires 
- De la peinture bleue, rouge et jaune
- Un pinceau
- Un canif ou un instrument permettant d'affûter 

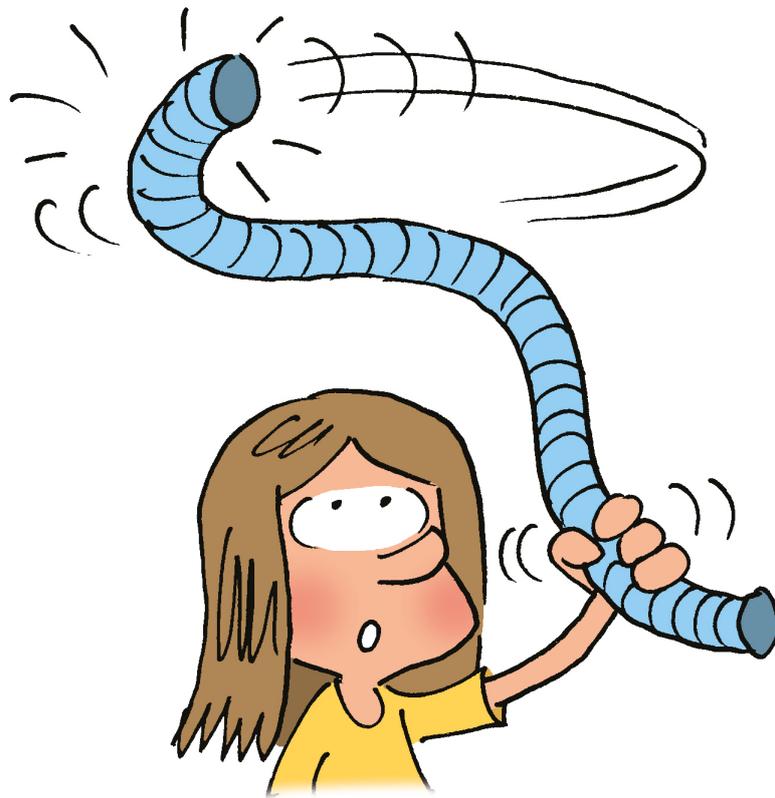


- Taillez les bâtons de manière à rendre les deux extrémités légèrement pointues. Si vous réalisez ces objets à partir de baguettes collectées dans les bois, faites-en sorte que l'écorce soit parfaitement enlevée.
- Peignez trois bandes de couleur pour différencier les bâtons en alternant les couleurs.



- L'accueillant-e ou un enfant tient les baguettes verticalement puis les laisse tomber au sol ou sur une table à la hauteur des enfants. Chaque enfant du groupe, l'un après l'autre, tente de saisir une baguette sans faire bouger les autres. Si un enfant fait bouger une autre baguette que celle qu'il tente d'attraper, il perd son tour et c'est au suivant d'essayer. Le jeu se termine quand toutes les baguettes ont été retirées. L'accueillant-e peut proposer aux enfants de jouer chacun pour soi ou de former des équipes.
- L'accueillant-e peut aussi proposer aux enfants de jouer aux mikados seuls ou à plusieurs. Si un enfant a une déficience motrice, le jeu en équipe avec un ou plusieurs camarades peut lui permettre de participer à l'activité en se sentant inclus. L'adulte peut déterminer des règles de victoire avec les enfants mais ce n'est pas indispensable.

# Les tuyaux harmoniques



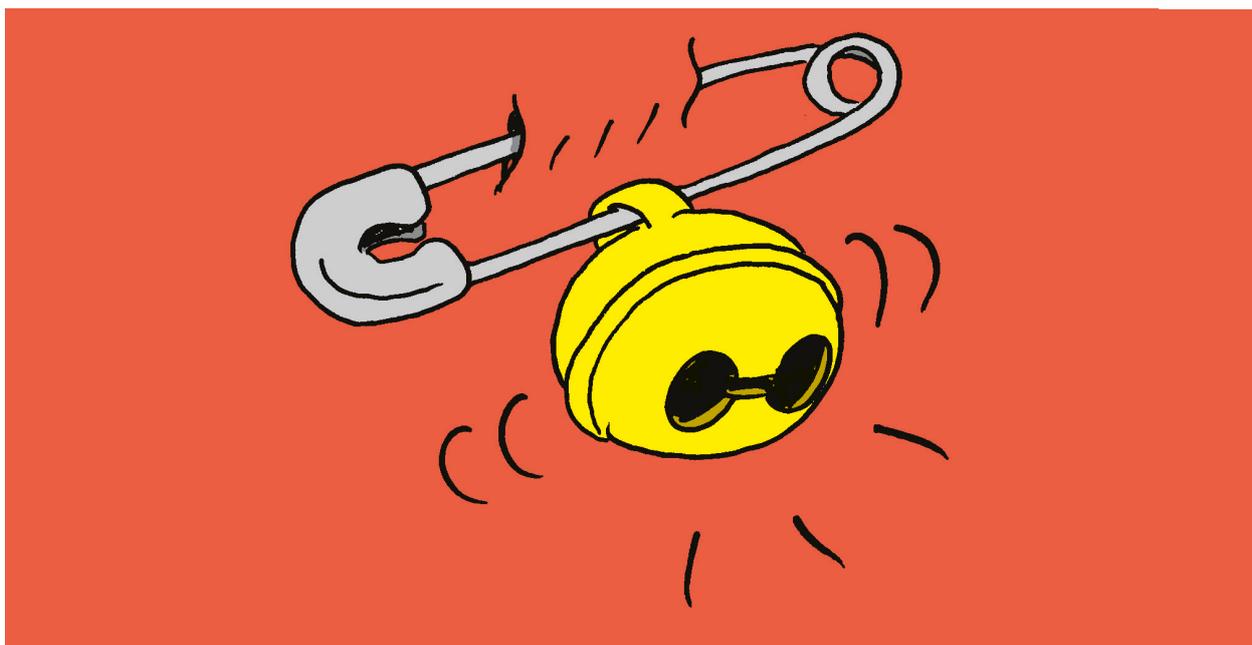
- Des tuyaux flexibles neufs ou parfaitement nettoyés



- L'accueillant-e peut mettre à disposition des enfants les tuyaux harmoniques avec d'autres objets produisant des sons originaux afin qu'ils puissent créer ensemble un morceau musical voire même un spectacle impliquant ces objets. L'accueillant-e peut accompagner les enfants dans l'élaboration de ce morceau / ce spectacle en choisissant avec eux une thématique où tous les enfants participent. Il s'agit de veiller à ce que les compétences de tous les enfants soient mises en valeur.
- Les tuyaux harmoniques et autres instruments peuvent être utilisés par les enfants dans le cadre d'activités musicales libres. Ils peuvent les faire tourner, les tordre, etc. pour produire différents sons.
- Ces instruments de musique peuvent également servir à accompagner une histoire en produisant des sons à certains moments clés, notamment pour donner encore plus de rythme à l'histoire.



# Les grelots clip



- Des grelots ou des petites clochettes en métal
- Des épingles de nourrice



- Ouvrez l'épingle et glissez la boucle du grelot / de la clochette sur celle-ci.
- Refermez-la.



- Le jeu du roi - de la reine : L'accueillant-e propose à un enfant de s'asseoir au milieu de la pièce et de porter un bandeau cache-yeux : c'est le roi / la reine. Les autres enfants mettent des grelots-clip sur leurs vêtements. Les enfants doivent se déplacer pour s'asseoir à côté du roi - de la reine sans être repérés par celui-ci/celle-ci.
- L'accueillant-e donne un objet à chaque enfant. Sans se faire entendre par le roi - la reine, chaque enfant est invité tour à tour à s'approcher et à lui offrir son objet en le posant devant lui-elle. Les objets à offrir peuvent être choisis parmi ceux qui auront été réalisés par les enfants. Si le roi - la reine entend un « sujet » et qu'il-elle le touche, l'enfant touché devient le roi - la reine.



Les grelots-clip peuvent aussi être utilisés lors de nombreuses autres activités. Voici quelques propositions :

- Un moment d'éveil musical. Lors de ce type d'activités, les grelots-clip peuvent être attachés par les enfants sur leurs vêtements. Une fois qu'ils se mettent à bouger, danser, sauter, ils peuvent produire de la musique selon un rythme choisi par eux ou suggéré par l'accueillant-e.
- Jeu de capture : l'accueillant-e prépare un espace de jeu suffisamment dégagé. Il-elle demande à un-e volontaire de porter un bandeau cache-yeux. Celui-ci / celle-ci se place au centre de la pièce. Les autres enfants portent sur leurs vêtements des grelots-clips et déambulent dans la pièce en marchant uniquement.
- L'enfant qui a le bandeau cache-yeux doit attraper ses camarades en repérant leur position grâce aux bruits qu'ils font avec leur-s grelot-s. L'accueillant-e veille à varier les rôles : ainsi, une fois que l'enfant ayant les yeux bandés a attrapé plusieurs de ses condisciples, il change de rôle avec l'un d'eux.

A noter que pour cette dernière activité, des consignes doivent être respectées par les enfants pour assurer leur sécurité : ne pas courir, une fois touché, ne pas essayer de s'échapper.

# Les balles sensorielles



## Pour réaliser une balle

- Un ballon de baudruche
- Du riz ou de la farine ou tout autre matériel ayant une texture fine
- Un entonnoir



- Placez l'entonnoir dans le ballon de baudruche.
- Versez le riz / le matériau choisi jusqu'à ce que le ballon soit complètement rempli.
- Attachez fermement le ballon de manière à ce que le matériau ne puisse en sortir.



Il n'est pas nécessaire de gonfler le ballon au maximum. Procéder de telle manière limiterait les sensations.



- Les balles sensorielles ont une texture spéciale qui les distingue des balles ordinaires. L'accueillant-e peut mettre ces balles à disposition des enfants comme il-elle le ferait avec des balles ordinaires pendant des moments de jeux libres. Elles offriront des sensations différentes.
- L'accueillant-e peut aussi proposer ces balles en combinaison avec d'autres objets.
  - » La boîte à objets : la balle sensorielle est placée à l'intérieur et doit être identifiée de la même manière que les autres objets. Afin d'augmenter la difficulté, l'accueillant-e peut suggérer aux enfants de découvrir les objets, les yeux couverts d'un bandeau cache-yeux.
  - » Le tunnel de motricité : le fait de placer des balles sensorielles dans le tunnel offre une expérience originale aux enfants.

# La balle RIB-IT



- Un ballon : de foot, de basket, en plastique...
- Une pipette



- Dégonflez chaque ballon à l'aide de la pipette.



- Le ballon dégonflé est plus léger et peut-être plus facilement saisi manuellement. L'accueillant-e propose ce type de balle, en complémentarité des balles ordinaires, aux enfants plus jeunes et ceux qui ont une tonicité musculaire plus faible ou qui ont des difficultés de préhension. Comme elle ne roule pas aisément, elle permet aux enfants ayant des difficultés motrices de pouvoir eux aussi saisir la balle.
- L'accueillant-e peut intégrer la balle RIB-IT dans la plupart des jeux de balle. Il-elle peut aussi la laisser à la disposition des enfants dans le cadre de jeux libres.



# Les balles de coton



- Des pelotes de laine de différentes couleurs
- Du carton 
- Une paire de ciseaux
- Un crayon
- Un compas ou deux objets à contourner de diamètres différents (ex : un bol et un verre)



## Réalisation d'une boule de coton

- Rassemblez le coton en boule

## Réalisation de pompons

- Mettez des morceaux de carton à disposition des enfants.
- Invitez-les à dessiner deux cercles, à l'aide soit d'un compas,  soit de deux objets ronds de dimensions différentes qu'ils contourneront. Cette action est répétée une deuxième fois de manière à obtenir deux anneaux en carton.
- Les enfants découpent les deux cercles en suivant d'abord le bord extérieur du grand cercle, puis en se référant au contour du cercle intérieur de manière à former deux anneaux identiques.
- Aidez-les ou demandez-leur de couper 4 grands fils de laine de la couleur qu'ils ont choisie, de les assembler et d'attacher l'extrémité des brins de laine autour des 2 anneaux de carton tenus l'un sur l'autre.
- Montrez-leur comment enrouler la laine autour des anneaux jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus passer la laine au travers du trou central. Plus ils passeront le fil de laine autour de l'anneau, plus le pompon sera serré et épais.
- Une fois l'anneau complètement couvert de laine, écartez les brins de laine de façon à dégager légèrement les deux anneaux de carton.  Glissez les ciseaux entre les deux anneaux et coupez la laine en suivant les anneaux.
- En veillant à bien garder les fils serrés, passez un brin de laine entre les deux anneaux et nouez-le en resserrant les fils fermement. Ne tirez pas les anneaux en carton trop prématurément, cela ruinerait vos efforts et vous obtiendriez un pompon asymétrique. Prévenez les enfants de rester patients !
- Une fois les brins de laine bien attachés, demandez à l'enfant de déchirer et de retirer les anneaux de carton.
- Égalisez les brins de laine du pompon à l'aide d'une paire de ciseaux.



Pour créer des pompons multicolores, utilisez plusieurs couleurs de fil de laine. Il s'agira alors d'attacher les fils l'un à l'autre par une extrémité.

## Les balles de coton



- Lorsqu'un enfant éprouve le besoin de s'apaiser, l'accueillant-e peut lui proposer de passer les balles en coton sur son visage et ses bras. La douceur lui procurera de la chaleur et pourrait l'apaiser.
- Les balles peuvent être utilisées durant des moments de lecture de contes. Elles se rattachent alors à des éléments concrets de l'histoire ou servent simplement à interagir, ce qui peut s'avérer être un moyen de capter plus facilement l'attention de certains enfants.
- L'accueillant-e peut proposer un moment de partage et de valorisation de ce qu'apporte chaque enfant à la vie du groupe. Les enfants ont alors chacun une balle en main et forment un grand cercle. Chacun à leur tour, ils donnent la balle à leur voisin de gauche en lui disant un mot gentil. Les balles concrétiseront, en quelque sorte, ces mots gentils. Cette manière de faire vise à renforcer le sentiment de chacun-e d'être accueilli-e et de faire partie du groupe. Voir également la fiche DIY émotions intitulée « Le conte chaud et doux des chaudoudoux ».



# Le mölkky



- 12 bouteilles en plastique de la même taille 
- De l'eau
- Un marqueur indélébile
- Une balle de tennis



- Enlevez les étiquettes des bouteilles.
- Numérotez les bouteilles de 1 à 12 en écrivant de grands chiffres lisibles de loin.
- Remplissez les bouteilles avec plus ou moins d'eau / de sable pour ajouter de la stabilité.
- Varier la quantité d'eau / de sable a un impact sur la difficulté du jeu. Plus il y a d'eau / de sable dans la bouteille, plus la cible est difficile à renverser.



## Préparation du jeu

- L'accueillant-e et les enfants tracent une ligne au sol et disposent les bouteilles Mölkky à 4 mètres des joueurs en suivant le schéma représenté sur la figure 1. La distance à laquelle les bouteilles sont placées peut être ajustée en fonction de l'âge des enfants.

## But du jeu

- Arriver à totaliser 50 points. Ni plus, ni moins.

## Déroulement du jeu

- L'accueillant-e propose aux enfants de constituer des duos ou des trios, selon le nombre d'enfants qui participent au jeu.
- À tour de rôle, les joueurs lancent la balle de tennis en tentant de faire tomber les bouteilles. Après chaque lancé, l'enfant, à l'aide de l'adulte, comptabilise la somme obtenue en se référant au numéro inscrit sur chaque bouteille.
- Les bouteilles sont ensuite redressées en veillant bien à les replacer exactement là où elles sont tombées. Au fur et à mesure du jeu, les bouteilles sont de plus en plus éloignées les unes des autres.
- Dans le cas où l'équipe dépasse les 50 points, son total retombe automatiquement à 25 points. C'est l'équipe qui a obtenu, la première, le nombre exact de 50 points qui emporte la manche.

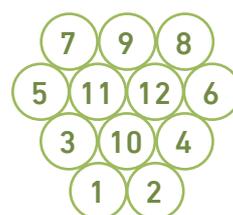
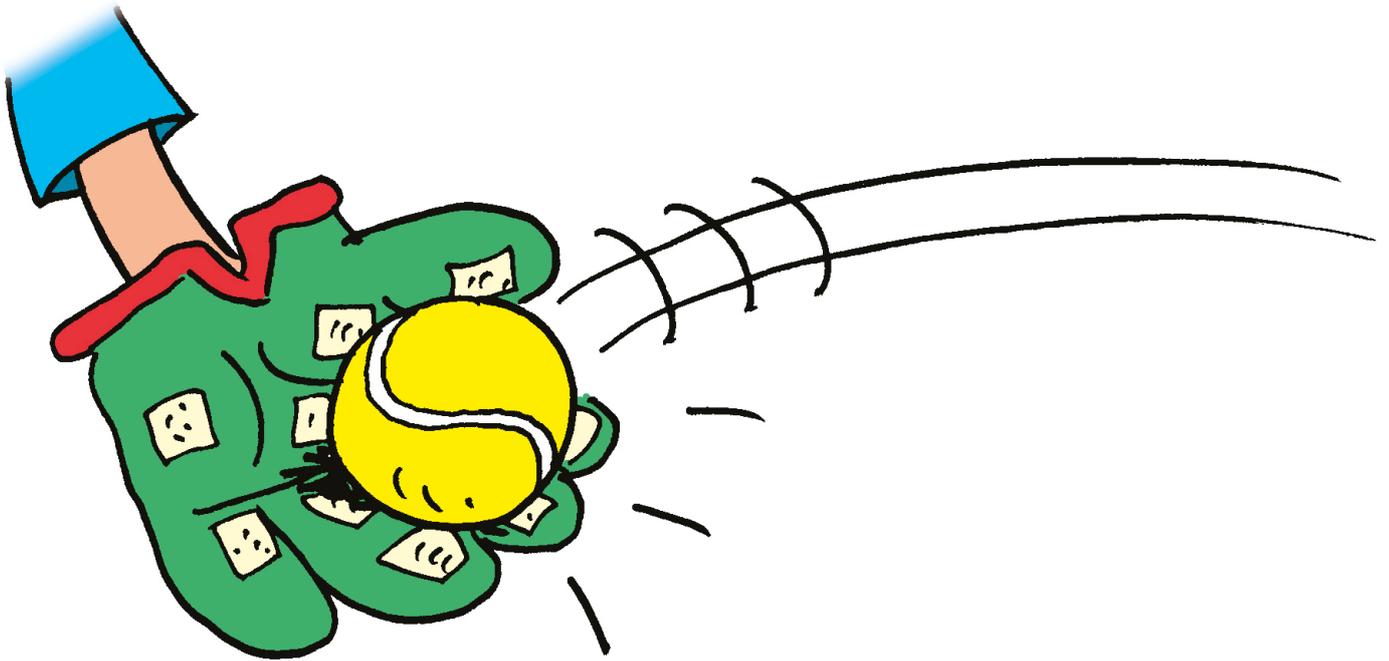


Figure 1



Ces règles sont les règles officielles du jeu Mölkky mais l'accueillant-e peut décider de compter le nombre de points d'une manière différente, annoncée au début du jeu aux enfants. Par exemple, il-elle indique que l'équipe qui obtient le plus de points après un nombre fixé de lancés gagne la partie. Tout dépend ici des capacités de chaque enfant et du temps imparti.

# Les gants géants



- Des gants de chantier ou des maniques de cuisine qui ne sont plus utilisées 
- Des bandes velcro double-face ou du papier collant double-face
- Une à deux balles légères (ex : de tennis, en mousse...)



- Collez les bandes velcro ou le papier collant double-face à plusieurs endroits sur les gants ou les maniques.

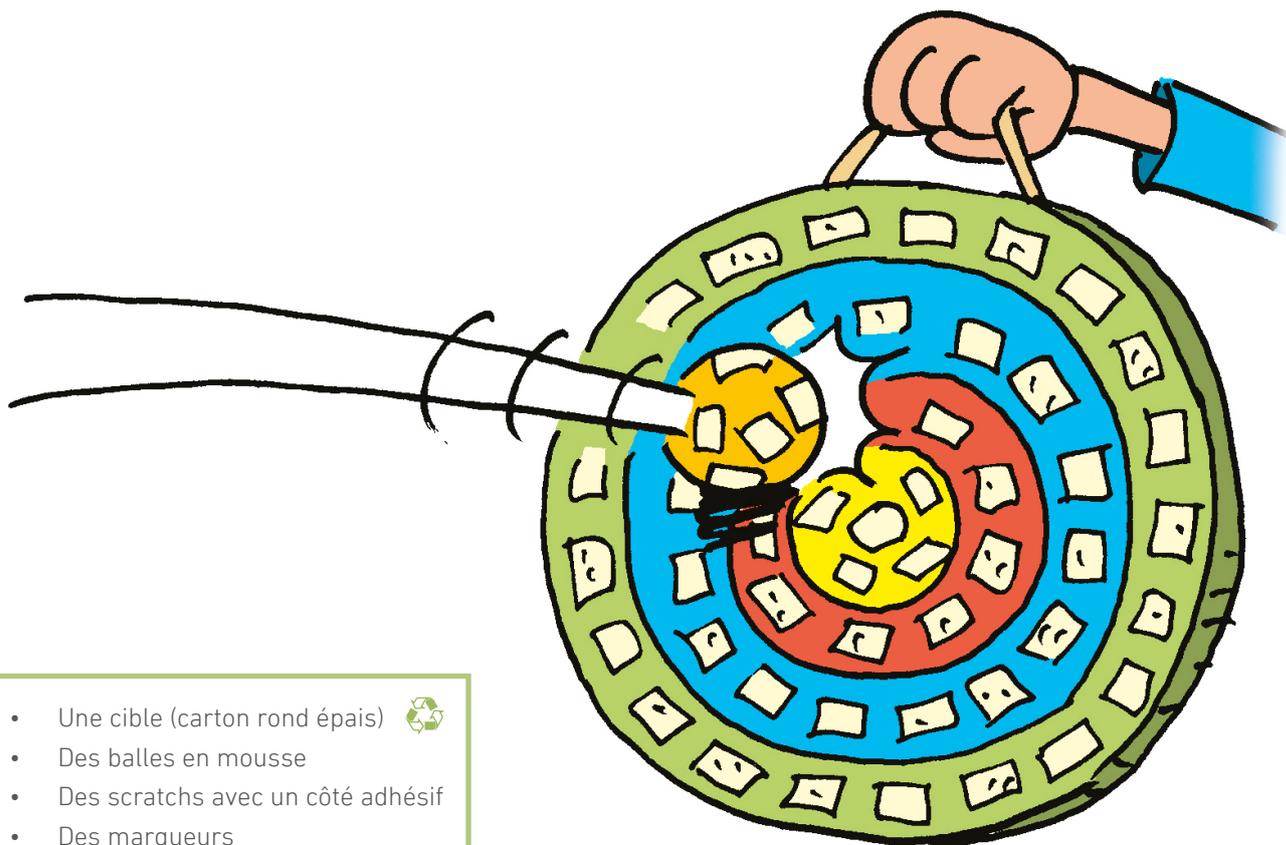


- L'accueillant-e propose un jeu de passe à l'aide de ce matériel. Celui-ci convient particulièrement aux enfants ayant des difficultés de préhension. Il convient également pour les enfants plus jeunes qui développent progressivement cette capacité.
- L'accueillant-e ou un des enfants lance la balle et le-s enfant-s portant les gants essaie-nt d'attraper 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 du gant.



- L'accueillant-e et les enfants créent une cible en carton. Ils collent des bandes velcro ou du papier collant double-face sur cette cible. Les enfants forment une file indienne et sont invités à viser la cible. Il est également possible pour un enfant de jouer seul à ce jeu.
- Cette activité peut être intégrée dans un parcours à postes où chaque enfant doit relever un défi.

# La cible mouvante



- Une cible (carton rond épais) 
- Des balles en mousse
- Des scratchs avec un côté adhésif
- Des marqueurs
- Un compas



- Tracez et découpez un cercle de 30 cm de diamètre dans le carton.
- Dessinez les lignes intérieures de la cible.
- Collez des morceaux de bande velcro un peu partout sur la balle et sur la cible.
- A l'aide des marqueurs, coloriez les balles d'une couleur correspondant aux diverses couleurs de la cible.



- Si la création se fait avec les enfants, tracez les limites des différents cercles et laissez-les colorier les différentes zones en X couleurs différentes ou, selon leur âge, aidez-les à créer les cercles à l'aide du compas. 



- L'accueillant-e propose aux enfants de se placer en file indienne et chacun-e à son tour d'essayer de lancer la balle de tennis pour la coller sur la cible mouvante. Pour ce faire, un enfant tient la cible et a pour consigne de faire quelques pas en avant et quelques pas en arrière pour que la cible soit constamment en mouvement.
- Ce jeu peut se faire individuellement (chacun joue pour lui), en équipe (chaque équipe essaie d'atteindre le plus de fois la cible) ou tous ensemble (le but ici serait de jouer de manière coopérative afin d'atteindre le plus de fois possible la cible en se soutenant les uns les autres).
- L'accueillant-e peut également varier la consigne et demander aux enfants d'atteindre la zone de la cible de telle couleur avec la balle.

### Ce jeu peut se dérouler :

- **individuellement** : chacun joue pour lui,
- **en équipe** : chaque équipe essaie d'atteindre le plus de fois la cible,
- **tous ensemble** : le but sera alors de jouer de manière coopérative afin d'atteindre le plus de fois possible la cible en se soutenant les uns les autres.

# Le verger géant



- Un panier en osier ou tout autre contenant du même type
- Des objets de taille différente mais qui peuvent tous être placés dans le panier



## Préparation du jeu

- L'accueillant-e dépose le panier au sol. Tout autour du pourtour du panier, il-elle dépose des objets qu'il-elle a amenés.
- L'accueillant-e demande aux enfants de former un cercle suffisamment éloigné du panier.
- L'accueillant-e se place à une petite distance du panier. S'il y a plusieurs adultes, ceux-ci se placent tout autour du panier en se tournant vers les enfants tout en laissant environ un mètre de distance par rapport au panier.

## But du jeu

- Les enfants doivent coopérer pour attraper le maximum d'objets tous ensemble sans se faire toucher par l'accueillant-e / les accueillant-es qui devra/devront protéger le contenu du panier. Pour ce faire, ils discutent ensemble de stratégies et ruses pour récupérer des objets qu'ils mettront à un endroit décidé par eux : leur camp.
- Si un enfant est touché par l'accueillant-e, il ne peut plus attraper d'objets, mais peut donner des conseils aux autres enfants pour essayer de déjouer l'attention de l'accueillant-e.
- Si un enfant a touché un objet mais qu'il n'a pas pu l'emporter avec lui - il a dû le laisser sur place pour échapper à l'accueillant-e, l'accueillant-e l'a touché...- l'adulte / les adultes place-nt l'objet dans le panier.

La partie s'arrête quand il n'y pas plus d'objets près du panier : une partie d'entre eux est dans le camp des enfants, l'autre dans le panier de l'accueillant-e / des accueillant-e-s. À la fin de la partie, les objets sont comptés : celui-ceux qui a-ont le plus d'objets gagne-nt.



Le jeu du verger est typiquement un jeu qui vise la coopération de tous. Nous vous proposons ici une autre activité qui poursuit les mêmes objectifs et qui ne nécessite aucun matériel particulier. Il s'agit d'un jeu de cache-cache dont les règles ont été inversées. Ce n'est plus un participant qui cherche tous les autres, mais le groupe qui recherche un enfant caché. Il y a mise en place d'une coopération pour finalement se retrouver tous... cachés.

## Le verger géant

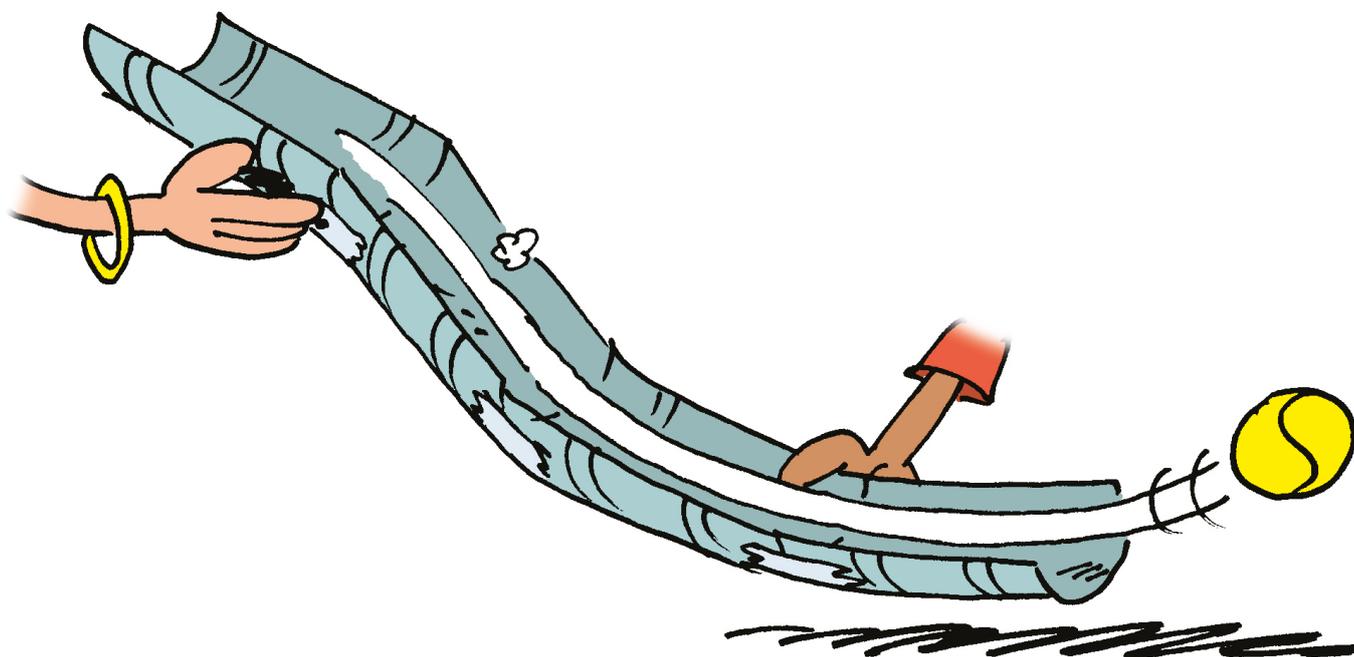


- Un-e enfant volontaire se propose pour aller se cacher le-la premier-ère.
- L'enfant volontaire part se cacher dans un périmètre déterminé par l'accueillant-e ou convenu avec les enfants. Tous les enfants, sauf bien entendu celui qui s'est caché, comptent en se couvrant les yeux. Une fois arrivé à « 50 », les enfants annoncent à voix haute et en chœur qu'ils démarrent la recherche. Ils s'éparpillent et inspectent l'environnement à la recherche de l'enfant caché. Quand une personne trouve l'enfant caché, elle ne l'annonce pas aux autres mais se cache avec lui. Au fur et à mesure le nombre d'enfants cachés augmente mais pas la place dans la cachette. Si un enfant est caché derrière un banc, tous les autres enfants qui vont le trouver au fur et à mesure se cachent derrière le banc avec lui : une bonne cachette devient au fur et à mesure de moins en moins discrète !

**NB** Les enfants apprécient beaucoup les jeux de cache-cache. Il convient cependant d'échanger avec eux au préalable sur le fait que certains lieux ne sont pas adaptés à la cachette. C'est le cas, par exemple, d'un frigo, d'un coffre dans lequel ils pourraient être coincés...



# Les gouttières



- Des bouteilles en plastique ou des cartons de rouleaux de papier essuie-tout 
- Un cutter 
- Du papier scotch
- Du matériel léger qui pourra glisser : eau, sable, voitures, balles...

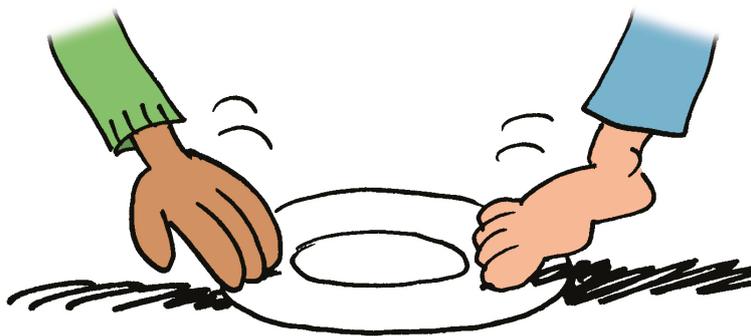


- Découpez le dessus de chaque bouteille à hauteur du goulot ainsi que le fond de la bouteille de manière à ne garder que des formes de « tube ».
- Coupez les parties de bouteilles prédécoupées en deux dans le sens de la longueur.
- En équipe, assemblez les demi-bouteilles en les faisant tenir l'une à l'autre avec du papier collant fort (type scotch). L'objectif est de créer des gouttières.
- On peut complexifier l'assemblage en fonction de l'âge des enfants. Par exemple, on peut laisser les enfants imaginer différentes sortes de circuit : assemblés et attachés ou assemblés et non attachés si chaque enfant en tient un morceau.



- Une fois la gouttière assemblée, l'accueillant-e propose aux enfants de la tenir et la diriger de sorte que l'élément choisi (une petite voiture, de l'eau, ...) arrive sur un point précis désigné par l'accueillant-e ou identifié avec les enfants.
- L'accueillant-e peut proposer à chaque enfant de tenir un bout de la gouttière en main. Elle-il encourage les enfants à se coordonner, à s'adapter aux autres pour que l'objet glisse vers un point précis désigné par l'accueillant-e ou identifié avec les enfants.
- À la fin de l'activité, l'accueillant-e propose de mettre des mots sur les stratégies qui ont ou non fonctionné.
- Les enfants peuvent également imaginer ensemble la manière de créer un circuit en fixant la gouttière à partir d'une hauteur et en créant ainsi un dénivelé.

# Acrobatino



- Un tube de colle à papier
- Une paire de ciseaux
- Un vieux jeu de cartes ou du carton découpé à la taille et la forme souhaitées 
- Des photos des parties du corps humain
- Des photos représentant des postures corporelles à reproduire individuellement ou en duo
- Une assiette en carton

**NB**

Les photos des parties du corps humain et celles représentant des postures corporelles à reproduire en duo peuvent être réalisées par vous-mêmes avec l'équipe et/ou avec les enfants. Cela permet de travailler la collaboration et la créativité avec les enfants qui imaginent des postures réalisables et rigolotes.



- Coupez les différentes images / photos représentant, d'une part, les parties du corps et, d'autre part, les postures corporelles à reproduire.
- Collez-les sur chaque carte du jeu ou sur un morceau de carton découpé à la taille souhaitée. Vous obtenez, de cette manière, un paquet de cartes « parties du corps » et un paquet de cartes « postures corporelles ».
- Si possible, plastifiez ces cartes pour assurer une durée de vie plus longue à votre jeu.



- Les enfants forment des duos.
- L'accueillant-e propose aux enfants de piocher chacun-e une carte « Partie du corps ».
- L'objectif est de coopérer pour relier ces deux parties du corps le plus vite possible en utilisant une assiette comme séparateur. Exemple : si un enfant pioche une carte pied et son partenaire, une carte main, ils devront se toucher la main et le pied en plaçant l'assiette entre eux deux.
- Le jeu peut également se dérouler en utilisant le paquet de cartes « postures corporelles ». Le duo d'enfants pioche alors une seule carte et tente de coopérer pour reproduire la posture illustrée sur la carte. Utiliser les cartes « postures corporelles » permet de jouer de manière individuelle. Le joueur reproduit alors seul la posture.



Vous pouvez aussi trouver des sources d'inspiration via Google en recherchant « Keith Haring ». Ce peintre américain a produit des peintures colorées représentant des silhouettes en mouvement. Ses productions peuvent être utilisées pour des activités de motricité ou autre.

## Acrobatino



## POUR LES ENFANTS DE 6 ANS ET PLUS

Les enfants sont invités à former des messages en s'aidant de leur corps.



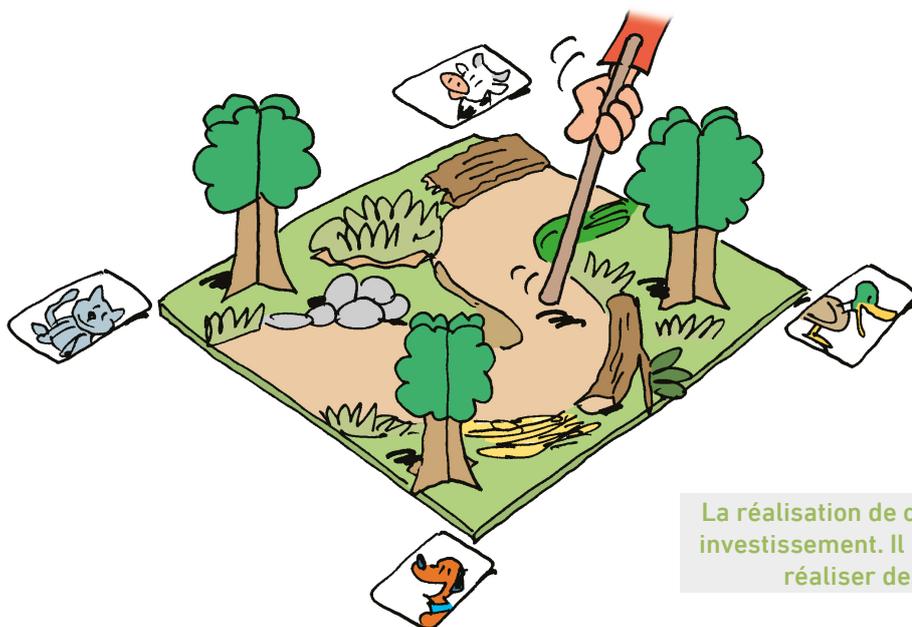
Un ensemble de cartes sur lesquelles l'accueillant-e écrit un mot à faire deviner : un sport, une couleur, un pays... Les possibilités sont infinies lorsqu'on laisse le pouvoir à la créativité. Les règles peuvent être adaptées en fonction des enfants : par exemple, possibilités d'avoir recours aux mimes collectifs pour faire deviner le mot.



- L'accueillant-e / les accueillant-e-s peu-ven-t former 2 à 4 groupes de 5 enfants environ. L'accueillant-e donne un mot secret à chaque groupe ou laisse le groupe identifier le mot secret à faire découvrir aux autres groupes (ex : un sport, une activité vécue, une couleur...).
- Les groupes se séparent afin de préparer leur mot secret pendant 5-10 minutes. Chaque groupe doit représenter ce mot secret en formant des lettres ou des messages avec leur corps. Pour aider les plus jeunes, les plus grands peuvent écrire la lettre ou montrer comment la reproduire afin que chaque enfant soit inclus et participe à l'activité.
- À tour de rôle, les groupes présentent leur mot secret aux autres, sans parler et en représentant le mot collectivement, au travers de leur corps. Les autres équipes écrivent ce qu'ils pensent être les lettres du mot secret sur une feuille de papier commune après chaque présentation. Les plus grands qui ont déjà accès à l'écriture et la lecture et reconnaissent les lettres peuvent aider les plus jeunes à entrer dans la devinette en prononçant l'assemblage des lettres au fur et à mesure qu'ils devinent les lettres.
- L'équipe qui devine le mot secret recevra 1 point. Si les autres groupes ne trouvent pas le mot secret, l'équipe qui a présenté le mot aura un challenge à relever lors du prochain mot à présenter : un membre de l'équipe ne peut utiliser son bras droit, l'un ne pourra que mimer, etc. Après la présentation de chaque groupe, l'équipe qui aura le plus de points gagnera la partie.



# Cacophony



La réalisation de ce jeu nécessite un certain investissement. Il conviendra notamment de réaliser des arbres en carton.



- Un bandeau cache-yeux ou un foulard
- Du carton épais : petits et grands cartons
- De la peinture
- Un marqueur
- Une paire de ciseaux
- De la colle forte
- Des morceaux de bois
- Des feuilles
- De la mousse (pour confectionner des nids)
- Des cailloux
- De l'écorce d'arbre



Le jeu nécessite de préparer du matériel comme des arbres en carton, par exemple.

## Pour la réalisation d'arbres

- Dessinez des troncs d'arbre sur du carton épais selon la figure 1 en reproduisant deux fois la même figure.
- Peignez-les de la couleur que vous souhaitez.
- Découpez-les.
- Entaillez l'un des troncs jusqu'au centre en partant de la base.
- Entaillez l'autre tronc en partant du sommet.
- Encastrez les deux troncs l'un dans l'autre par les entailles réalisées. Les emboîter de la sorte permet aux arbres de tenir debout.
- Reproduisez les différentes étapes pour réaliser plusieurs arbres (au moins 3).
- Une fois les arbres préparés, une figurine de chat sera placée dans l'un d'eux.
- Pour terminer l'arbre, déposez le tronc et placez, sur son sommet, une grosse boule de coton vert / d'ouate teintée / de fils de laine verte / ... de manière à créer un feuillage.

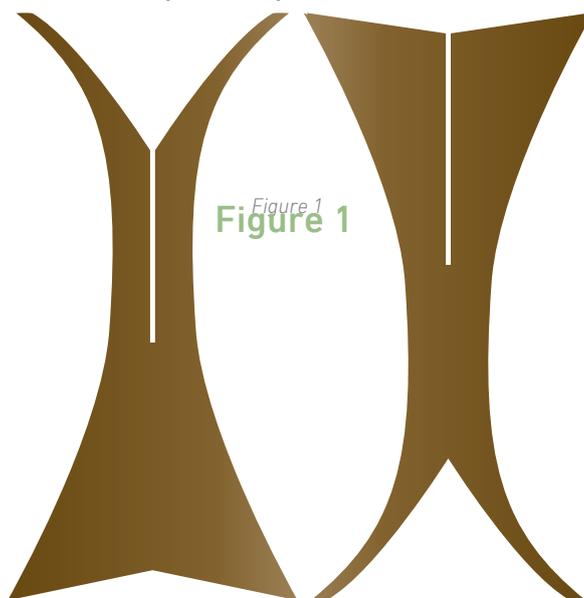


Figure 1

## Pour la création des cartes « animaux »

- Découpez, dans le carton, plusieurs morceaux de la taille de cartes à jouer.
- Demandez aux enfants de dessiner, sur du papier, des animaux et de les colorier. Ils peuvent représenter leur animal préféré ou vous pouvez leur donner des consignes : les animaux de la jungle, de la ferme, qui vivent en Belgique, qu'ils ont vu dans un parc animalier...
- Découpez les illustrations réalisées et collez-les sur les morceaux de carton.



### Pour la préparation de la surface de jeu grande nature

- Disposez, sur le sol, différents éléments collectés lors d'une promenade dans la nature. Vous allez réaliser un plateau de jeu représentant un endroit naturel.
- À un endroit, déposez des feuilles, un peu plus loin de la mousse (nids), plus loin encore des cailloux et les arbres réalisés en 3D de manière à créer une forme de plateau interactif couvert d'obstacles.

### Pour la réalisation du bâton

- Celui-ci doit mesurer environ 20 cm.
- Peignez-le et décorez-le.

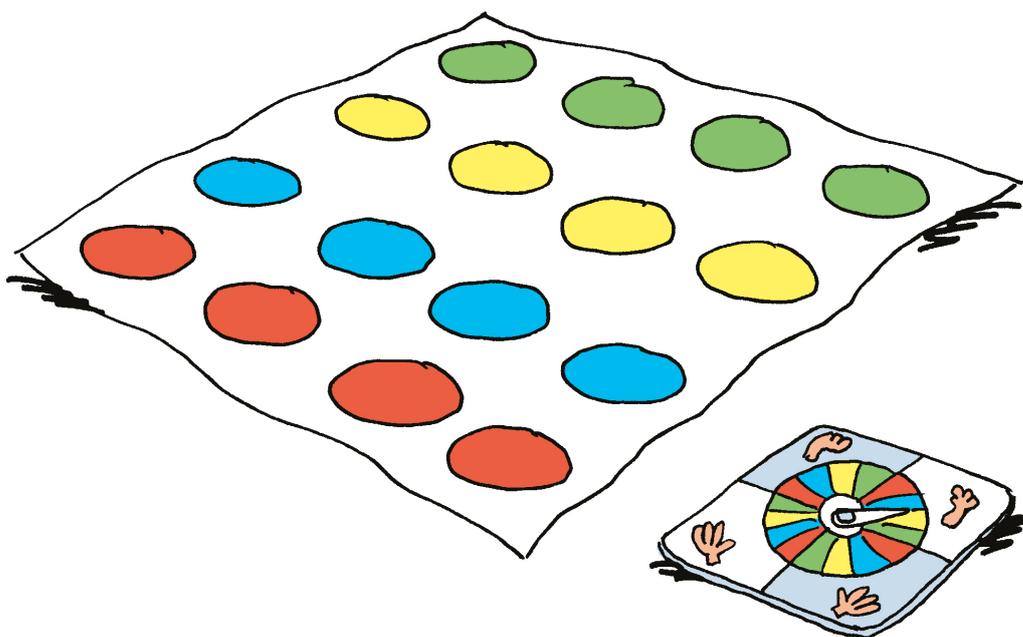


- Un enfant propose de prendre le premier tour. Sa mission : traverser la forêt pour aider le pauvre petit chat qui est perché sur un arbre et qui n'ose plus descendre. Une fois qu'il aura pris le petit chat, il devra revenir à la maison.
- L'accueillant-e lui montre un plan représentant les 4 points cardinaux ainsi que 4 cartes d'animaux qui seront déposées sur le sol selon les points cardinaux (la vache sera au Nord, le canard à l'ouest, l'âne à l'est,...). Ses yeux sont bandés avant la préparation du sol couvert de différents obstacles.
- Ensuite, l'enfant volontaire s'empare du bâton tandis que des enfants, en cachette afin que leur voix ne soit pas reconnue, sont désignés pour pousser des cris d'animaux. Il démarre son périple du centre de l'espace jeu et tient le bâton à la verticale, il doit le faire glisser entre les arbres et les obstacles. Il s'oriente dans l'espace jeu en écoutant les cris d'animaux poussés par les autres joueurs comme le bêlement d'un mouton ou le bourdonnement d'une abeille. Attention, en cours de route, pas question de marcher sur des feuillages, d'écraser des nids ou même de foncer sur d'autres troncs d'arbres : il faut donc se déplacer prudemment.
- L'enfant entend un âne braire ? La carte de l'âne étant placée à droite (à l'est), il se dirige vers la droite. Il a vu la carte « canard » à gauche (à l'ouest) et il entend le canard cancaner. Alors, il doit s'orienter vers la gauche (l'ouest). Et ainsi de suite...
- Progressivement, les autres enfants vont le diriger vers le chat, qu'il devra sauver en renversant l'arbre sur lequel l'animal est perché.
- Lorsqu'il entend un miaulement, le joueur sait qu'il a réussi la première partie de sa mission ; il prend le chat, mais doit 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 nouvel enfant qui aura à son tour les yeux bandés et ira libérer le chat.



- Quatre enfants se placent aux 4 points cardinaux (nord {devant}, sud {en arrière}, est {à droite}, ouest {à gauche}). L'accueillant-e leur attribue à chacun un cri d'animal (ex : ouest = canard, nord = vache, ...). L'accueillant-e bande les yeux d'un enfant volontaire et place des obstacles sur le parcours qu'il aura à effectuer.
- Les 4 enfants devront guider l'enfant avec les yeux bandés vers un point désigné discrètement par l'adulte en utilisant les cris d'animaux pour le diriger.

# Le jeu *Twister* en mode coopératif



- Un drap de lit uni
- Des marqueurs ou de la peinture de 4 couleurs différentes
- Un cercle en carton d'environ 15 cm de diamètre
- Une attache parisienne et une flèche en carton. La taille de la flèche ne doit pas être trop grande. Elle ne doit pas excéder 2/3 du diamètre du cercle en carton.



## Pour le tapis de jeu

- Sur le drap de lit, dessinez une colonne de 6 cercles que vous peignez avec la même couleur. Veillez bien à les répartir sur toute la longueur du drap. Vous aurez à reproduire les mêmes colonnes de cercles 3 fois. Donc, n'hésitez pas à bien répartir les cercles sur tout l'espace du drap.
- Parallèlement à ces cercles, dessinez une colonne de 6 cercles d'une autre couleur.
- Faites de même pour les 2 autres couleurs. Vous obtenez en tout 4 colonnes de 6 cercles de couleur placés côte à côte. Les 4 colonnes couvrent le drap de manière régulière. Le tapis de jeu est alors prêt.

## Pour la roue

- Prenez le cercle en carton et partagez-le en 16 parts égales.
- Coloriez les parts en utilisant les 4 couleurs choisies et en les alternant de manière aléatoire, mais tout en veillant à ce que chaque couleur apparaisse 4 fois sur la roue.
- Percez un petit trou au centre de la roue. Vous allez y placer l'attache parisienne.
- Réalisez un trou dans la flèche en carton.
- Placez la flèche sur la roue et assemblez les deux morceaux de carton à l'aide de l'attache parisienne.
- Partagez ensuite la roue en 4 et dessinez ou collez le dessin d'une main droite, d'une main gauche, d'un pied droit et d'un pied gauche, la roue est alors prête.



- Le plus jeune joueur fait tourner la flèche sur la roue. Celle-ci s'arrête sur une part de cercle qui indique un pied ou une main (gauche ou droite, au choix) et une couleur. L'enfant réalise l'action avec son pied / sa main sur la couleur désignée par la flèche.
- C'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. La difficulté augmente au fil du jeu. En effet, à chaque tour, les consignes données par la flèche de la roue s'ajoutent et les joueurs sont souvent dans une position qui met leur équilibre à rude épreuve ainsi que celle des autres joueurs. Le but est de communiquer, de s'entraider, de se conseiller pour essayer de garder l'équilibre ensemble.

Le jeu *Twister* en mode coopératif

## DÉNOUER LES NŒUDS



- L'accueillant-e invite les enfants à former un cercle assez serré de 6 à 10 personnes.
- Pour créer le nœud, chaque joueur tend sa main gauche vers le centre du cercle et attrape la main gauche d'une autre personne au choix sauf la main de ses voisins directs. Pour augmenter le nœud, chaque joueur tend sa main droite et attrape la main droite d'une deuxième personne au choix.
- L'accueillant-e invite les membres du groupe à faire quelques pas en arrière pour agrandir le cercle, sans se lâcher les mains. Les enfants vont remarquer qu'ils ne peuvent pas vraiment le faire à cause du grand nœud qu'ils ont créé.
- L'accueillant-e explique que le but du jeu est de démêler le nœud et de reformer un cercle normal sans jamais se lâcher les mains. Les enfants sont encouragés à communiquer pour essayer de démêler le nœud. Si quelqu'un lâche une main pendant le défi, le groupe doit recommencer depuis le début.
  - » Pour complexifier, l'accueillant-e invite les enfants à communiquer sans la parole.
- L'accueillant-e laisse les enfants démêler le nœud pendant quelque temps en suivant les règles du jeu. Quand le nœud est démêlé ou quand les enfants ne parviennent plus à trouver l'énergie de le démêler, l'accueillant-e arrête le jeu et crée un espace de discussion sur les ressentis éprouvés : « Qu'est-ce que vous avez trouvé facile à réaliser dans ce jeu ? », « Quelle était la chose la plus difficile à faire ? », « Quelles stratégies avez-vous mises en place ? », « Qu'est-ce qui aurait pu aider ? »...
  - » L'accueillant-e peut utiliser ce jeu pour parler de la manière dont les conflits s'installent au sein d'un groupe : lorsque l'on ne se parle pas, on crée des nœuds qui sont difficiles à démêler. Chaque personne est importante dans la résolution d'un conflit mais aussi dans un groupe.
  - » Si les enfants sont parvenus à démêler les nœuds, l'accueillant-e invite les enfants à parler de la stratégie mise en place pour comprendre la réussite. Ex : chacun a apporté une contribution, chacun a parlé à son tour... L'accueillant-e peut reprendre ce qui a été dit par les enfants : « *vous communiquez et testiez sans vous décourager... vous vous êtesentraidés...* »



# Les skis de synchronisation



- Du carton épais 
- De la colle forte 
- De gros élastiques



- Découpez, dans le carton, des rectangles d'environ 70 cm de long ou à adapter selon la taille des enfants. Si votre carton n'est pas assez épais, doublez-le en collant deux rectangles l'un sur l'autre.
- Placez deux à trois élastiques à travers chaque ski de carton pour permettre à plusieurs enfants d'y insérer la partie avant de leurs pieds.



L'accueillant-e peut profiter de cette activité coopérative pour proposer à des enfants de faire davantage connaissance.

- Un parcours est délimité par l'accueillant-e. Par équipe de deux, les enfants prennent une paire de skis pour traverser le parcours.
- L'accueillant-e observe les enfants pour adapter le parcours si celui-ci s'avère trop simple ou trop complexe.
  - » Il-elle peut diversifier les obstacles du parcours pour augmenter la difficulté : délimiter, à l'aide des cordes de construction, un chemin de plus en plus étroit ou qui impose des virages serrés.
  - » Il-elle peut introduire des consignes complémentaires (déplacement latéral...).
  - » Il-elle peut demander aux enfants de mettre des bandeaux cache-yeux. Dans ce cas, les autres enfants peuvent les guider et leur donner des conseils (en les tenant, en les guidant de la voix...) pour traverser le parcours.

Le jeu *Twister* en mode coopératif

## LA COURSE À 3-4-5-... PATTES



- Des foulards ou des morceaux de tissu pour relier les jambes (4 par équipe)



- L'accueillant-e invite les enfants regroupés en équipe de 5 à se mettre en ligne contre un mur de la pièce ou derrière une ligne tracée au sol.
  - » Au départ, une course « à 3 pattes » s'organise : l'accueillant-e relie les deux premiers joueurs de chaque équipe par la jambe avec un foulard ou un morceau de tissu.
  - » Au top chrono, le duo marchera « à 3 pattes » jusqu'au mur en face ou une autre ligne tracée au sol puis retournera à la case de départ.
  - » En arrivant, le 3e membre de l'équipe sera relié, par un foulard ou un tissu à l'un des deux enfants du duo et ils marcheront à trois jusqu'au mur, puis ils reviendront à la case de départ. Ils sont maintenant à « 4 pattes ».
  - » L'accueillant-e continue à relier les jambes de chaque enfant du groupe pour être « à 5 pattes » et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants soient impliqués dans la course.
- L'accueillant-e peut également proposer que 2 équipes soient en compétition, la première équipe qui termine la course avec tous ses membres gagne la partie.
- Après la course, l'accueillant-e crée un moment de partage pour identifier ce qui a été facile / difficile et comment ils ont surmonté la difficulté : en communiquant, en adaptant le rythme...

