

Accueil des Tout-Petits

GUIDE PRATIQUE



Comité Territorial de Rugby



de Côte d'Argent



Guide réalisé par Matthieu CODRON (Cadre technique) suite aux travaux de la Commission des moins de 7 ans du Comité Départemental de Rugby de la Gironde
Septembre 2004

PREAMBULE

Ce guide « moins de 7 ans » avec ses 18 fiches a été réalisé pour vous assister dans l'encadrement de cette catégorie si particulière.

Il s'agit d'un éventail de jeux qui peuvent être réalisés avec des jeunes enfants.

Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive. Il vous revient maintenant de la compléter, de la modifier pour rendre leur rugby le plus attractif possible.

Exemple : une multitude de parcours sont à inventer. Eviter de donner trop de consignes, 3 actions différentes semblent être un bon compromis.

Ce guide veut répondre aux objectifs pédagogiques de cette catégorie qui sont **d'assurer le développement de l'enfant sur les plans moteur, psychologique (affectifs) et cognitif.**

Le rugby est un outil pour aider l'enfant à grandir. Le jeu doit être privilégié en sollicitant l'imaginaire des enfants.

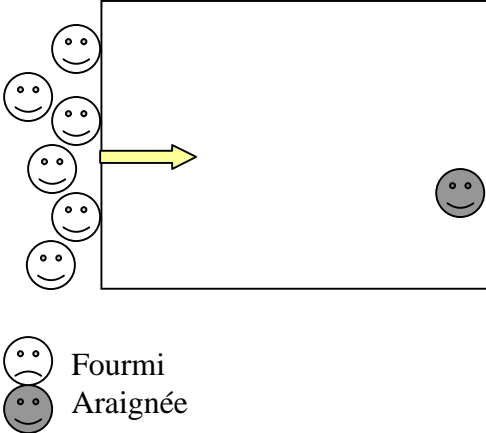
Voilà comment lire ces fiches :

- **Objectif général et spécifique :** ce que l'on cherche à développer prioritairement avec cette situation.
- **Logistique :** avec peu de matériel (des plots), toutes les situations sont réalisables.
- **Placement de départ :** c'est le dessin qui permet de visualiser l'exercice avec les tailles des terrains.
- **Consignes :** ce que je dis aux enfants pour leur expliquer ce qu'ils peuvent et ce qu'ils doivent faire.
- **Lancement de jeu :** comment le jeu commence, c'est très important pour atteindre son objectif. Si j'envoie le ballon en l'air, à ras de terre ou de la main à la main la suite de l'action va forcément être différente.
- **Comportements attendus :** c'est ce que je veux voir réaliser par les enfants ; si je ne le vois pas j'apporte des corrections aux joueurs ou je fais évoluer ma situation qui n'est pas adapté à cet instant.
- **But du jeu :** pour gagner, je dois faire ça ou ça. Le prévoir pour les utilisateurs et pour les opposants.
- **Animation de l'éducateur :** c'est l'histoire que va raconter l'éducateur. Il faut faire travailler l'imaginaire de l'enfant en le sollicitant et en l'intégrant dans l'aventure. Ce sont des exemples d'histoires qu'il faut bien sûr aménager en fonction de votre expérience et des particularités locales.
- **Variantes :** simplifier ou complexifier la situation en fonction des réactions.

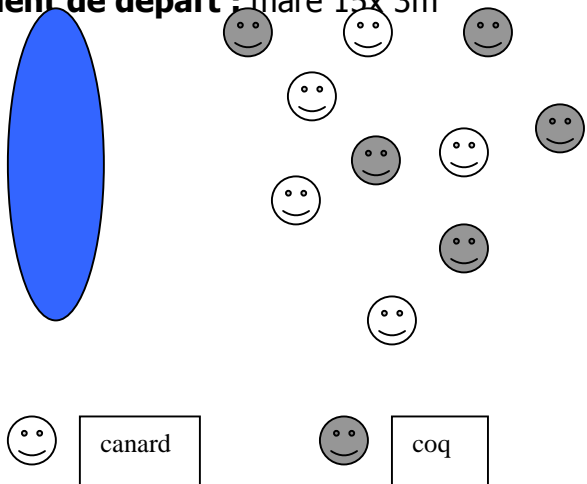
Pour terminer, le plaisir de l'enfant doit être notre priorité absolue. Cela passe par des jeux en petits groupes (exemple : pas plus de quatre ou cinq enfants dans une équipe de relais) ou chacun doit pouvoir s'exprimer.

Bon courage à toutes et tous.

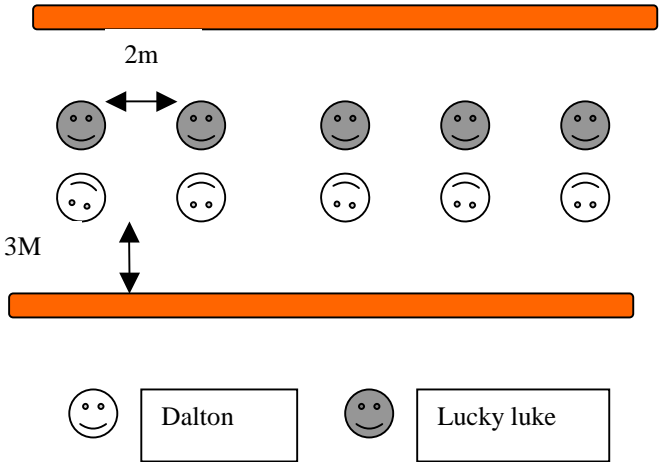
FICHE 1

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contacts avec le sol</p>
<p>Logistique : des plots</p>	<p>Nom : L'araignée et les fourmis</p>
<p>Placement de départ =terrain 10x5m</p>  <p>Fourmi Araignée</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : Quand je suis attrapé par l'araignée je me transforme en araignée Je dois rester à 4 pattes. Je ne dois pas sortir des limites opposants : Je dois attraper avec une main les fourmis Je dois rester à 4 pattes <p>Lancement de jeu : L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis sont à une extrémité et elles rentrent en jeu au signal de l'éducateur (par exemple le nom d'un animal).</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : Réaction à un signal (reconnaître le nom d'un animal ou autre...) Se déplace à 4 pattes donc en contact avec le sol Mets en place une stratégie pour éviter de se faire attraper par l'araignée opposants : Mets en place une stratégie (individuelle puis collective) pour attraper le plus de fourmis possible
<p>But du jeu : Rentrer le plus vite possible à la fourmilière sans se faire attraper par l'araignée</p>	
<p>Animation de l'éducateur : L'éducateur raconte une histoire d'un enfant qui se promène dans la forêt et il rencontre un loup (signal pour l'entrée des fourmis), qui a de grandes dents et qui a très faim parce que cela fait longtemps qu'il n'a pas manger de brebis (2^{ème} signal)... Inventer l'histoire que l'on veut</p>	
<p>Variantes : Varier le signal auditif, visuel, le nombre de fourmilières, une couleur pour chaque fourmilière (dans l'histoire ajouter la couleur) Partir d'une zone et ensuite la fourmilière est représentée par un plot, un enfant par plot</p>	

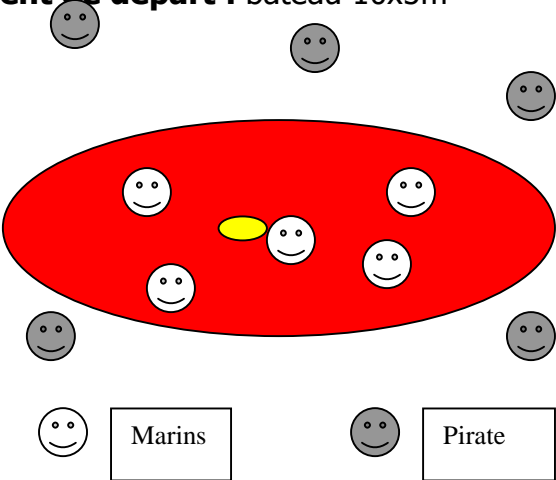
FICHE 2

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le sol</p>
<p>Logistique : des plots La mare est matérialisée par des plots bleu (la faire assez grande pour éviter les combats trop rapprochés)</p>	<p>Nom : La basse-cour</p>
<p>Placement de départ : mare 15x 3m</p> 	<p>Consignes : faire respecter les distances de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : les coqs Se déplacer en étant accroupis Ne pas se relever Pendant le combat attraper les mains du vis-à-vis Quand un canard est à côté de moi et qu'il m'appelle par mon prénom, je fais un combat opposants : les canards Ils défendent leur mare Ne pas se relever Je dois m'approcher d'un coq et l'appeler par son prénom pour que le combat commence <p>Lancement de jeu : tous les animaux se promènent dans la basse-cour et au signal de l'éducateur (par exemple « l'eau »), le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : S'arrête quand un canard les appelle (respect de la règle) Mets une stratégie en place pour atteindre la mare sans combattre Quand il y a combat, presser, éviter, feinter son opposant opposants : Appelle le coq que lorsque je suis tout près de lui (respect de la règle) Mets une stratégie en place pour protéger sa mare Quand il y a combat, presser, éviter, feinter son opposant
<p>But du jeu =empêcher les coqs d'aller dans la mare, pour cela il faut les défier. Quand un coq ou un canard se retrouve avec les fesses à terre (après un combat), il est éliminé On compte combien de coqs ont atteints la mare et on inverse les rôles ou on trouve une autre histoire.</p>	
<p>Animation de l'éducateur =Les canards et les coqs se promènent dans la ferme et il fait très chaud et les coqs aimeraient aller boire un peu d'eau de la mare au canard mais ces derniers ont peur que les coqs en profitent pour piquer leur graine et ils veulent donc protéger leur territoire : combien de coqs arriveront à boire l'eau de la mare ? Trouver d'autres histoires pour les canards. ;</p>	
<p>Variantes =pour éliminer un opposant le mettre sur le dos ou l'immobiliser ; pour le jeu je suis en contact avec le sol et avec l'adversaire</p>	

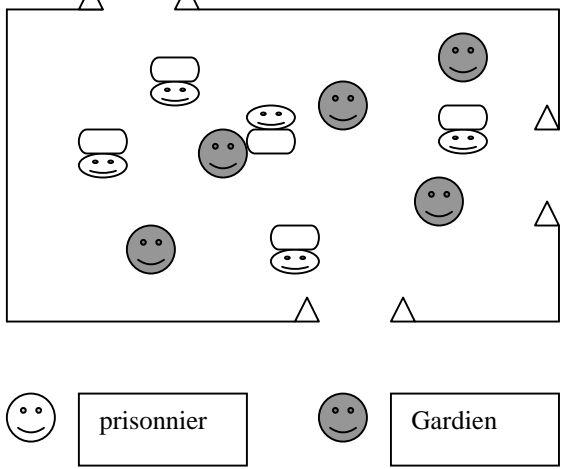
FICHE 3

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Logistique : des plots</p>	<p>Nom : Les duels de cow-boys</p>
<p>Placement de départ : les enfants sont par paire de même gabarit.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « utilisateurs » : Rester debout (si je tombe, j'ai perdu) Pendant le combat pousser avec les mains, • « opposants » : Rester debout (si je tombe, j'ai perdu) Pendant le combat pousser avec les mains, <p>Lancements de jeu : Les enfants sont face à face et au signal choisi et annoncé par l'éducateur les cow-boys commencent le duel. Ex : quand l'éducateur dit un nom de pistolet, le duel commence.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Que les enfants engagent les mains d'abord puis les bras, les épaules et tout le corps dans le combat avec l'autre enfant. Faire respecter les règles de sécurité, un espace d'au moins deux mètres entre chaque couple.</p>
<p>But du jeu : gagner mon duel et pousser mon adversaire derrière la ligne qui sont les limites de la ville. Quand un cow-boy met les pieds derrière la ligne il a perdu son duel et doit quitter la ville. On compte combien de Dalton et de Lucky-luke restent dans la ville.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Au Farwest, celui qui commande la ville est le plus fort physiquement mais il doit aussi être malin. Les Daltons aimeraient être les chefs de la ville mais lucky luke et ses amis surveillent avec leur carabine » -le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : le placement de départ, un de dos qui résiste et l'autre le pousse sous les fesses (insister sur la position de sécurité : le dos plat) Après avoir travaillé la poussée je joue à tirer mon adversaire en se liant chacun aux bras de l'autre : « il faut sortir les Daltons du Saloon parce qu'ils font trop de bruit et qui gêne les habitants du village en cassant les bouteilles avec leur pistolet » -le jeu commence- Choisir de valoriser chaque enfant individuellement ou alors le groupe de cow-boy (il est bien d'alterner)</p>	

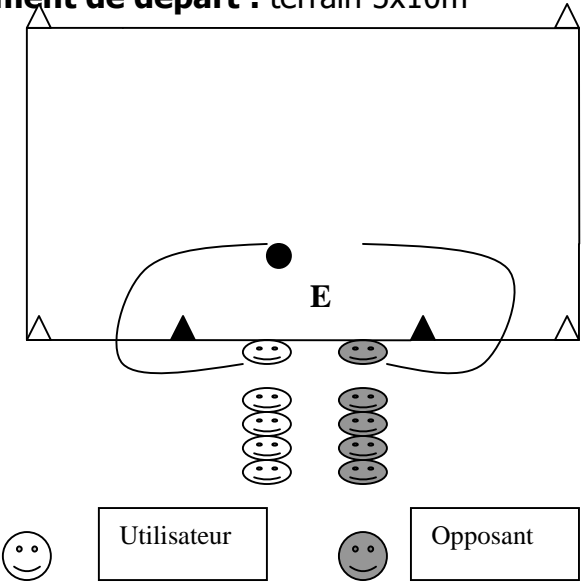
FICHE 4

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Logistique nécessaire : des plots, 1 ou plusieurs ballons Le bateau est matérialisé par des plots rouges (la faire assez grande pour éviter les combats trop rapprochés)</p>	<p>Nom : Les pirates</p>
<p>Placement de départ : bateau 10x5m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les pirates Attaquer le bateau. Rester debout. Pendant le combat, pousser, tirer mais pas de mauvais gestes. Quand un marin me sort du bateau, je suis éliminé. • opposants : les marins Ils défendent leur trésor en sortant les pirates du bateau Rester debout Pendant le combat, pousser, tirer mais pas de mauvais gestes <p>Lancement de jeu : Les marins sont dans le bateau et les pirates en dehors. Au signal de l'éducateur par exemple « à l'abordage » le jeu démarre et les pirates rentrent dans le bateau</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Les enfants luttent avec tout leur corps pour attaquer ou défendre le trésor. Ils mettent en place des stratégies pour gagner. Respect des droits et devoirs du joueur.</p>
<p>But du jeu : les pirates veulent récupérer le trésor (le ballon) et les marins essaient de les en empêcher.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « C'est une belle journée d'été et la mer est calme. On entend juste les chants des marins qui sont heureux d'avoir trouvé un trésor mais leur joie ne dure pas très longtemps parce qu'un bateau pirate s'approche d'eux à grande vitesse et attention à l'abordage !! » –le jeu commence- etc...</p> <p>Les thèmes varient : attaque du château...</p>	
<p>Variantes : varier le nombre de trésors et l'espace à défendre avec plus ou moins de marins pour défendre une pièce...</p>	

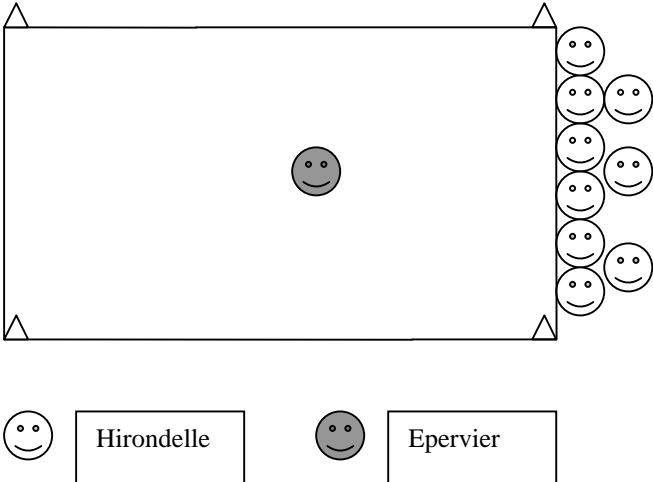
FICHE 5

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Logistique nécessaire : 5 boucliers, plots</p>	<p>Nom : Les gardiens de prison</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs: les prisonniers Je dois rester debout Je sors par les portes qui sont matérialisées par les plots opposants : les gardiens Je pousse avec un bouclier un prisonnier qui me regarde (je ne pousse pas sur le dos). <p>Lancement de jeu : Tous les enfants marchent dans l'espace délimité (agrandir en fonction du nombre) et au signal de l'éducateur (par exemple : le mot chambre) le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations opposants : cibler et anticiper la course d'un prisonnier; presser dans l'impact, prise d'informations
<p>But du jeu : Les prisonniers veulent s'échapper de la prison et les gardiens doivent les en empêcher. Combien de prisonniers sortiront dans le temps imparti.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les prisonniers font leur balade dans la cour et en profite pour s'amuser entre eux mais il se fait tard et les gardiens sifflent pour qu'ils retournent dans leur chambre » –le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : le nombre, l'emplacement et la couleur des portes peuvent changer pour complexifier (les prisonniers bleus doivent sortir à la porte bleue) ou simplifier (4 portes) Possibilité de le faire sans bouclier et pour arrêter un prisonnier il faut le bloquer en l'entourant avec les bras Mettre des ballons à sortir de la prison (même genre que les pirates)...</p>	

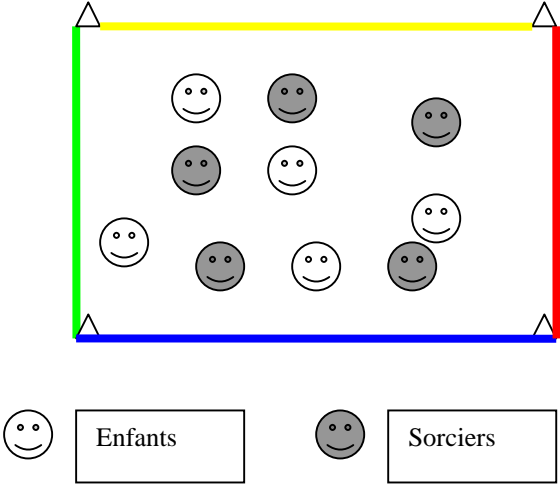
FICHE 6

<p>Objectif dominant : Situation référence du niveau 1</p>	<p>Objectif spécifique : Contact, avancer, marquer</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : Le 1 contre 1</p>
<p>Placement de départ : terrain 5x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: Faire le tour du plot Recevoir le ballon de l'éducateur • opposants : Faire le tour du plot Respect des droits et devoirs du joueur <p>Lancement de jeu : Les enfants sont placés en colonne sur le côté. « PRET-JEU » : les premiers de chaque ligne font le tour de leur plot respectif. L'éducateur passe le ballon à l'utilisateur de différentes manières pour favoriser l'attaquant ou l'opposant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à terre ou en l'air pour mettre en difficulté l'utilisateur - main- main pour le faciliter <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : avance pour marquer • opposants : bloquer son adversaire le faire tomber et engager tout son corps dans la lutte
<p>But du jeu : Marquer et empêcher de marquer.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Rien de particulier pour cette situation, mais il est très important de valoriser les réussites en attaque ou en défense. Il faut inciter les enfants à avancer pour marquer ou empêcher de marquer grâce au lancement de jeu. Cette situation est la meilleure pour évaluer si les problèmes affectifs liés aux contacts sont résolus.</p>	
<p>Variantes : la distance entre les plots pour favoriser l'avancée d'un des 2 joueurs. Faire évoluer la situation en 1+1 contre 1 (le +1 est un deuxième utilisateur) puis en 1+1 contre 1+1 pour atteindre le début de la coopération.</p>	

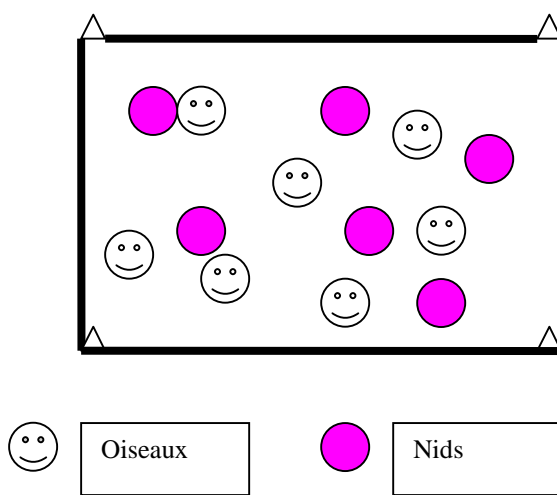


FICHE 7

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : L'épervier</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les hirondelles <p>Rester dans le terrain Au signal je dois sortir du nid Quand je suis attrapé je deviens épervier</p> <ul style="list-style-type: none"> • opposants : l'épervier <p>Attraper le plus possible d'hirondelles Ne jamais aller dans le nid des hirondelles</p> <p>Lancement de jeu : Tous les hirondelles attendent dans le nid et demande l'autorisation de sortir à l'épervier : « épervier peut-on passer ? »</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations pour éviter l'épervier et mettre une stratégie en place pour traverser le terrain • opposants : cibler et anticiper la course d'une hirondelle pour l'intercepter. Mise en place d'une stratégie individuelle puis collective pour coincer le maximum d'adversaire
<p>But du jeu : Traverser le terrain dans la longueur sans être attrapé par l'épervier.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les hirondelles attendent dans le nid avec leurs petits avant d'aller chercher à manger mais l'épervier doit donner son accord pour les laisser sortir ; épervier peut-on passer ? oui mais il faut compter jusqu'à 5 » –à 5 le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : les manières de capturer les hirondelles ceinturer, plaquer (le jeu dans ce cas se rapproche des araignées et des fourmis).</p> <p>Le lancement de jeu, pour travailler la réflexion des enfants, l'épervier autorise les enfants qui ont des chaussettes rouges, des cheveux blonds, des manches longues...</p>	

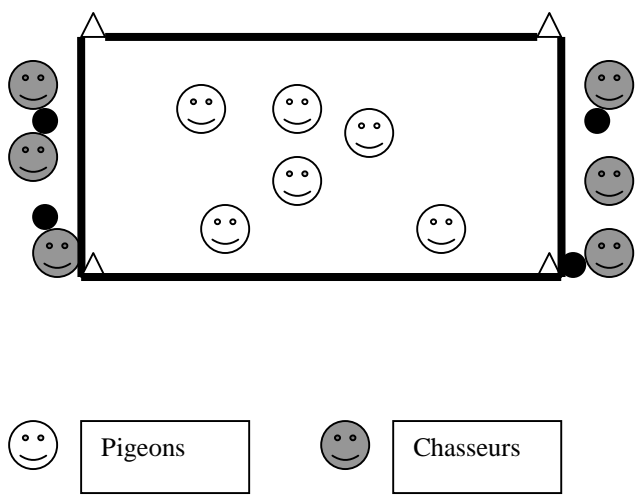
FICHE 8

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : se déplacer dans les espaces libres</p>
<p>Logistique nécessaire : plots de 4 couleurs</p>	<p>Nom : L'arc en ciel</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x15m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les enfants Rester dans le terrain Quand je suis attrapé je reste sur place et je ne bouge plus (je deviens une statue) • opposants : les sorciers Attraper le plus possible d'enfants <p>Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en trottinant dans l'espace et quand ils entendent la couleur d'une des lignes, le jeu commence</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace par rapport à la cible et aux adversaires • opposants : empêcher l'adversaire de se démarquer en étant toujours en mouvement
<p>But du jeu : Arriver derrière la ligne annoncée sans se faire attraper par les sorciers. Si les sorciers m'attrapent je suis transformé en statue</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les enfants de l'école de rugby se promènent en forêt où l'on trouve des chênes avec des troncs marrons et des feuilles vertes » - le jeu commence- Etc...</p>	
<p>Variantes : le nombre de lignes de couleur (le terrain ne doit pas être forcément être un carré) pour augmenter les possibilités de se démarquer.</p> <p>Possibilité de se diriger dans deux couleurs différentes pour obliger les enfants à réagir aux signaux et à repérer les espaces les plus délaissés par les sorciers.</p> <p>Faire évoluer la situation en chat glacé avec la possibilité de libérer les statues en les touchant, dans ce cas le jeu dure 1' et on compte combien d'enfants sont derrière la zone à la fin du temps imparti.</p> <p>Introduire un ballon qu'il faut amener derrière la ligne de couleur avec des passes dans tous les sens ; le faire évoluer en intégrant la règle du hors jeu pour obliger le porteur à avancer vers la cible et ses partenaires à se placer derrière lui.</p>	

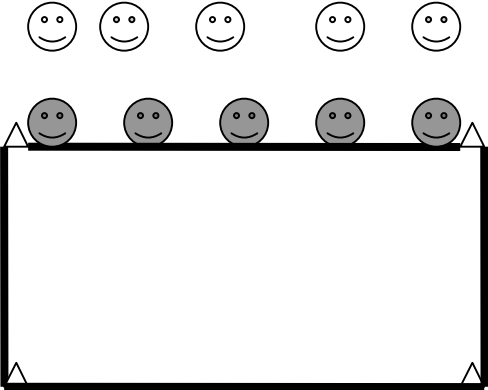
FICHE 9

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre</p>
<p>Logistique nécessaire : cerceaux ou des plots</p>	<p>Nom : Les nids d'oiseaux</p>
<p>Placement de départ : terrain 20x20m</p>  <p>  Oiseaux  Nids </p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs: les oiseaux <p>Etre en mouvement avant le signal de départ Ne pas aller dans un nid qui est occupé par un autre oiseau Si je n'ai pas de nid je suis éliminé et je deviens juge avec mon éducateur</p> <p>Lancement de jeu : Tous les joueurs se déplacent en trotinant dans l'espace et quand ils entendent le signal (par exemple un aliment) le jeu commence</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace par rapport aux cibles et réagir plus vite que les autres
<p>But du jeu : trouver un nid pour se reposer</p> <p>Sur le principe des chaises musicales, à chaque passage un cerceau (nid) est enlevé.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les oiseaux volent au dessus du terrain de rugby et regardent les enfants jouer au ballon mais c'est l'heure du goûter, il faut rentrer pour déguster un gâteau » - le jeu commence- etc...</p> <p>Intéresser les enfants éliminés en les responsabilisant (ramasser les cerceaux, juger, inventer une histoire.</p>	
<p>Variantes : la distance entre les cerceaux, les signaux de départ</p>	

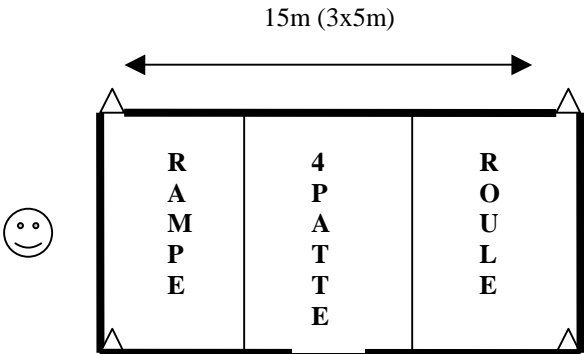
FICHE 10

<p>Objectif dominant : Se repérer dans l'espace</p>	<p>Objectif spécifique : s'adapter à l'adversaire pour éviter le ballon</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 1 ou 2 petits ballons ou ballon en mousse</p>	<p>Nom : le tir aux pigeons</p>
<p>Placement de départ : terrain 5x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les pigeons <p>Je suis éliminé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - si je sors du terrain - si je suis touché par le ballon et que le ballon touche le sol après <p>Si j'attrape le ballon de volée, j'élimine le ballon</p> <p>Je peux sauter, plonger, tomber, courir...</p> <ul style="list-style-type: none"> • opposants : les chasseurs <p>Toucher directement (sans rebond) les pigeons avec le ballon</p> <p>Ne pas toucher la tête</p> <p>Lancement de jeu :</p> <p>Les pigeons sont dans le terrain et au signal « feu », le jeu commence</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace pour éviter les ballons en utilisant tous les mouvements possible Prise d'info sur les deux côtés L'adresse pour attraper les ballons (initiative et prise de risque) • opposants : ruser et feinter pour pouvoir toucher les pigeons
<p>But du jeu : Eliminer le maximum de pigeons en un temps donné. (1' au départ à réguler)</p> <p>Ne pas être touché par le ballon et attrapé les ballons de volée pour laisser moins de chance aux chasseurs</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Au signal « feu » ou « la chasse est ouverte » le jeu commence, valoriser les évitements et les arrêts de volée.</p>	
<p>Variantes : augmenter ou diminuer le nombre de ballons pour complexifier ou simplifier la tâche des pigeons</p> <p>Variation de la taille du terrain en fonction des capacités des chasseurs à toucher les pigeons</p>	

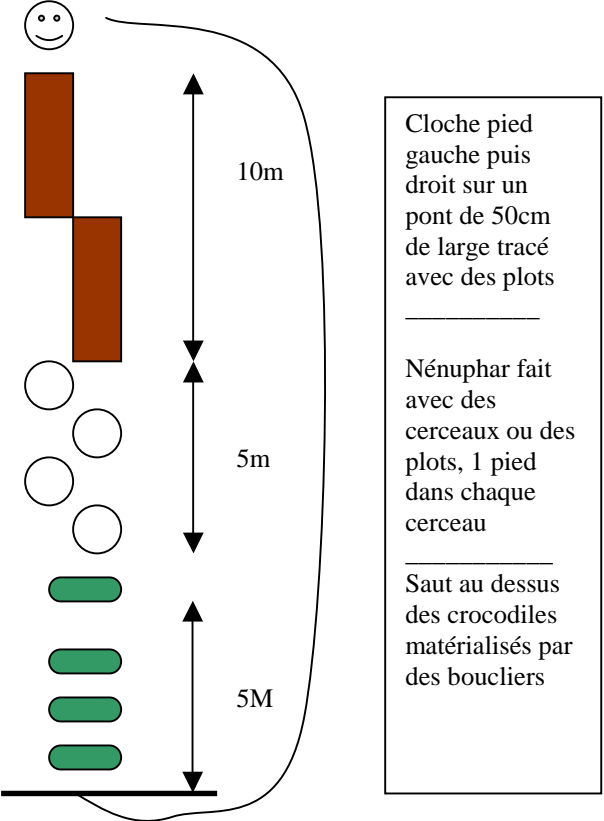
FICHE 11

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : échauffement</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : la course des animaux</p>
<p>Placement de départ : longueur 10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: Marcher en canard : avancer en étant accroupis Sauts de grenouille Course Quatre pattes Cloche pied Le kangourou : saut pied joint <p>Lancement de jeu : L'éducateur raconte une histoire et les enfants commencent la course au signal de l'éducateur</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Les enfants sollicitent toutes les parties de leur corps en réalisant tous les déplacements possibles Que les jeunes connaissent leur corps grâce aux explications de l'éducateur (canard : je pose mes fesses près des talons)
<p>But du jeu : C'est une course, il faut arriver le premier</p>	
<p>Animation de l'éducateur : L'éducateur donne un signal aux enfants et explique bien qu'il ne faut démarrer qu'à ce signal et pas avant. Varier les histoires pour leur apprendre à écouter et à réagir. Exemple on questionne les enfants sur le bruit que font les canards après leur réponse, le signal devient « coin-coin » et l'histoire commence : « hier je suis allé acheté des graines pour mes oiseaux et j'ai rencontré Jérémy qui attendait sa maman au coin (il devrait y avoir des enfants qui démarrent, rappeler le signal) de la caisse parce qu'il avait acheté un jeu pour son chien qui fait coin-coin »</p>	
<p>Variantes : le nombre de joueurs par ligne, organiser les courses sous forme de relais, donner un nombre de points à chaque course en fonction du classement, changer les lignes et voir à la fin de la situation qui a le plus gros score (s'aider d'un papier)</p>	

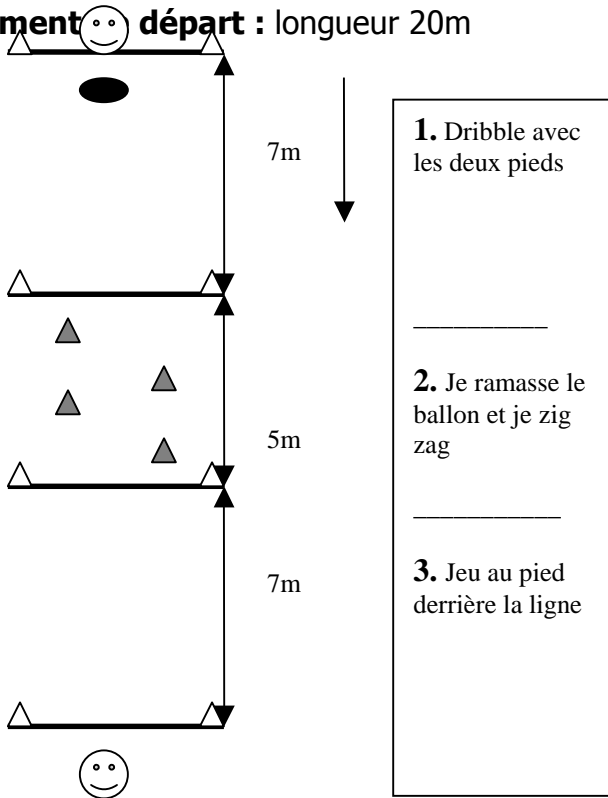
FICHE 12

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : contacts avec le sol</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, boucliers</p>	<p>Nom : le parcours du combattant</p>
<p>Placement de départ : longueur 15m</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Consignes : Dans les 5 premiers mètres, je rampe Ensuite, je marche à 4 pattes Et je termine en roulant sur moi-même</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « jeu »</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Par le jeu, je suis en contact avec le sol</p>
<p>But du jeu : C'est une course, il faut arriver le premier</p>	
<p>Animation de l'éducateur : L'éducateur incite les enfants à aller le plus vite possible pour gagner la course et tout le monde peut y arriver. Soit on prend le temps de chaque équipe, soit on prend les temps individuels.</p>	
<p>Variantes : Garder ce principe en le faisant sous forme de relais avec les partenaires face à face ou alors une fois que le jeune a fini la dernière partie (rouler) il se relève et court taper dans la main de son partenaire.</p>	

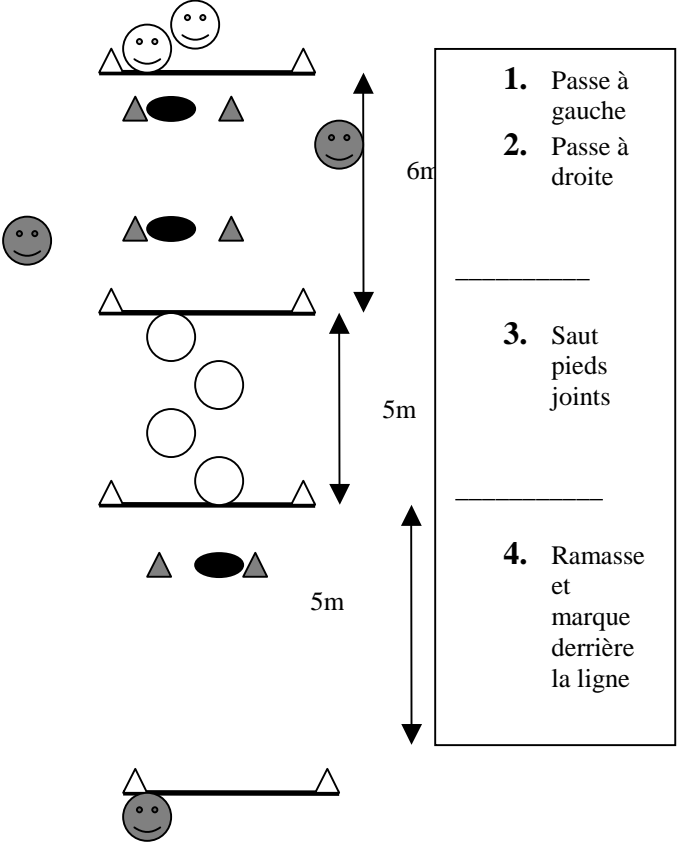
FICHE 13

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : équilibre avec des sauts</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, boucliers, cerceaux</p>	<p>Nom : le fleuve aux crocodiles</p>
<p>Placement de départ : longueur 20m</p> 	<p>Consignes : Dans les 5 premiers mètres, cloche pied jambe gauche parce que je suis sur un petit pont (matérialisé par des plots) 5m suivant cloche pied droit 5m suivant, je marche sur les nénuphars (un pied dans chaque cerceau en alternance gauche droite) Et je termine en sautant au dessus des crocodiles (les boucliers)</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « crocodile »</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Situation très sollicitante au niveau moteur donc elle permet de voir comment ils résistent et à quel niveau ils sont de leur développement moteur. En fonction des difficultés, isoler certains déplacements pour les travailler particulièrement.</p>
<p>But du jeu : C'est une course, il faut arriver le premier et avoir le meilleur temps</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « nous sommes dans la jungle, et pour se nourrir c'est parfois très dangereux il faut éviter les lions, les serpents et pour aller chercher des noix de coco, il faut traverser la mare aux crocodiles » le jeu commence.</p> <p>Si je touche l'eau (je sors des limites ou je touche le bouclier) j'ai une pénalité de 1" sur le chronomètre. Pour gagner, il ne suffit pas d'arriver le premier, il faut avoir le moins de pénalité possible.</p> <p>Pour les autres départs donner des noms d'animaux et quand on dit crocodile le jeu commence.</p>	
<p>Variantes : Possibilité de changer le signal de départ avec par exemple tous les animaux qui vivent dans l'eau (on énumère des animaux et dès qu'il y en a un qui vit dans l'eau, c'est le signal le jeu commence).</p> <p>Garder ce principe en le faisant sous forme de relais avec les partenaires et une fois que le jeune a fini la dernière partie (saut au dessus des boucliers) il se relève et court taper dans la main de son partenaire.</p> <p>Si on n'a pas de cerceaux ou de boucliers, on matérialise les obstacles avec des plots</p>	

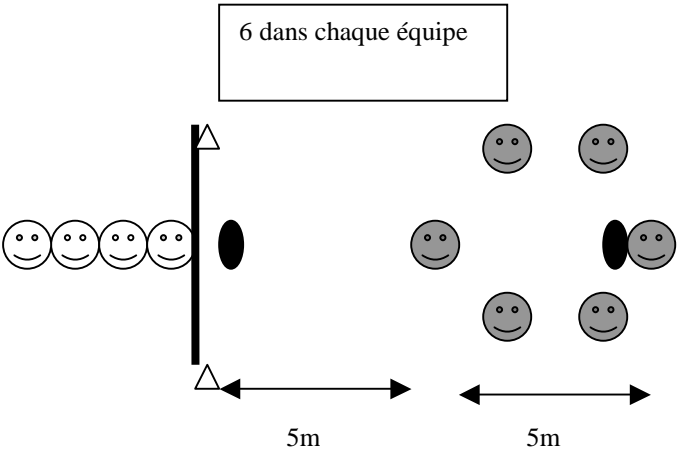
FICHE 14

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : jeu au pied</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 2 ballons</p>	<p>Nom : la boule de feu</p>
<p>Placement départ : longueur 20m</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>1. Dribble avec les deux pieds</p> <p>_____</p> <p>2. Je ramasse le ballon et je zig zag</p> <p>_____</p> <p>3. Jeu au pied derrière la ligne</p> </div>	<p>Consignes : La balle est une boule de feu et je ne peux pas la tenir longtemps dans les mains donc j'utilise les pieds. Dans les 7 premiers mètres, dribbles avec les 2 pieds 5m suivant, je ramasse le ballon et zig zag entre les plots Pour terminer je joue au pied derrière la ligne, mon partenaire récupère le ballon et part en dribble au pied (si le ballon ne franchit pas la ligne je ne peux pas récupérer le ballon et mon partenaire doit retaper dans le ballon)</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « pin pon » ; le second de chaque équipe récupère le ballon derrière la ligne et démarre.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Le jeu au pied doit être travaillé pour développer cette habileté. Utilisation des deux pieds.</p>
<p>But du jeu : C'est un relais, il faut que tous les participants de mon équipe soient passés et que l'on arrive les premiers.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Nous habitons en pleine forêt avec nos amis Shrek, l'âne et plein d'autres tout prêt du château défendu par le dragon qui nous envoie des boules de feu. Il faut vite les amener dans la rivière pour que la forêt reste belle. Vite pin pon pin pon » le jeu commence.</p> <p>Proposer aux enfants qu'ils se donnent un nom de personnage de dessins animés.</p>	
<p>Variantes : Obliger les enfants à utiliser un pied puis l'autre, varier également les distances. Il ne faut pas que le ballon touche le sol avant la ligne. Imposer un nombre de touche de balles dans les dribbles pour éviter un grand shoot non maîtrisé. Donner des bonus si mon partenaire attrape le ballon de volée.</p>	

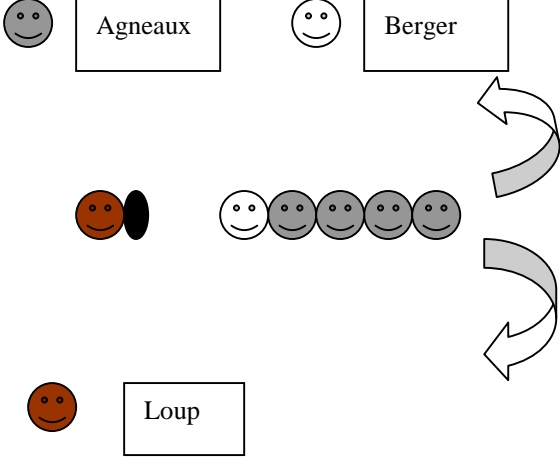
FICHE 15

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : jeu à la main</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 3 ou 6 ballons, cerceaux</p>	<p>Nom : les noix de coco</p>
<p>Placement de départ : longueur 16m</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Passe à gauche 2. Passe à droite <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 3. Saut pieds joints <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ramasse et marque derrière la ligne 	<p>Consignes : Equipe de 3 Je ramasse (plot 1) et passe la noix de coco au singe (le 1) qui est à gauche Je ramasse (plot 2) et passe la noix de coco au singe (le 2) qui est à droite Une fois le ballon attrapé les singes 1 et 2 repose le ballon sur les plots 1 et 2 Je saute d'arbre en arbre (pied joint dans les cerceaux) pour secouer les cocotiers Je ramasse la noix de coco et la pose dans ma réserve (j'aplatis derrière la ligne) Le 3^{ème} enfant récupère le ballon et le pose sur le plot 3</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « à table » ; le second de chaque équipe part quand le ballon est aplati derrière la ligne</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Etre capable de ramasser et passer Sauter pieds joints Courir avec le ballon</p>
<p>But du jeu : C'est un relais, il faut que tous les participants de mon équipe soient passés et que l'on arrive les premiers.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Dans la jungle, les singes sont les amateurs des noix de coco, et heureusement Tarzan s'occupe de faire la distribution, allez tous à table » le jeu commence.</p>	
<p>Variantes : Varier les distances de passe. Mettre une cible pour la passe, exemple dans un cerceau avec des bonus. Faire un plongeon pour marquer (contact avec le sol).</p>	

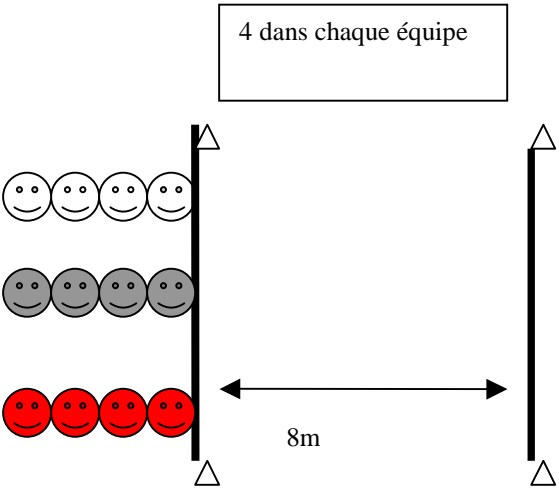
FICHE 16

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : manipulation de balle</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, 2 ballons</p>	<p>Nom : l'horloge</p>
<p>Placement de départ : longueur 10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: horlogers Placés en cercle Passer le ballon à son voisin Quand le ballon revient au premier porteur, cela fait une heure • opposants: coureurs courir, faire le tour du cercle et donner le ballon au suivant de la colonne Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés <p>Lancement de jeu : Le ballon est dans les mains d'un horloger et un autre est à terre devant le premier coureur Au signal « jeu » l'horloger commence les passes et le coureur ramasse et débute la course</p>
<p>But du jeu : Chaque équipe passe aux deux rôles, celle qui gagne est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'heures (tour de cercle)</p>	<p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Trouver le juste milieu entre des passes très rapides et peu précises et des passes précises mais très lentes • opposants : Courir le plus rapidement possible en courant le moins de distance (éviter les écarts)
<p>Animation de l'éducateur : Le signal « jeu » est le départ, ensuite il faut encourager les uns et les autres.</p>	
<p>Variantes : la circulation de la balle entre les horlogers : main à la main, passe à la taille, passe en l'air, à ras de terre... La transition entre les coureurs : main à la main, passe (plus ou moins longue), passe au pied...</p>	

FICHE 17

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : développer la coopération</p>
<p>Logistique nécessaire : 1 ballon par groupe</p>	<p>Nom : le loup et les agneaux</p>
<p>Placement de départ : longueur 10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: agneaux à 4 en file indienne en se tenant par la main Le berger (le premier) ne bouge pas Si les mains se lâchent le loup gagne • opposants: loup Je me déplace dans tous les sens <p>Lancement de jeu :</p> <p>Au signal « cri du loup » le loup se met en mouvement et le jeu commence</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : L'équipe doit mettre en place une stratégie en se déplaçant pour protéger le dernier de la bande. • opposants : Varier les déplacements, feinter puis accélérer pour toucher l'agneau.
<p>But du jeu : Le loup doit toucher avec le ballon (sans le lancer) le dernier agneau de la colonne. Pour les agneaux, rester le plus longtemps possible sans être attrapé (prendre le temps).</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Le berger après la promenade rentre à la bergerie pour que les agneaux passent une bonne nuit au chaud. Tout le monde est regroupé, il faut être prudent parce que les loups rôdent et ils sont affamés « ouhhhhh !!! », le jeu commence.</p> <p>On compte le temps pour que le loup ait touché l'agneau. Le loup devient le premier agneau et le dernier agneau devient le loup. Le meilleur temps de tous a gagné.</p>	
<p>Variantes : les déplacements de tous les participants (marche, course, saut...) et le nombre de groupe, le nombre de participants de chaque groupe, les possibilités pour toucher.</p> <p>L'agneau éliminé devient loup, ils sont deux et peuvent se faire des passes pour toucher l'agneau et ainsi de suite.</p>	

FICHE 18

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : coordination dans les déplacements</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : les déménageurs</p>
<p>Placement de départ : longueur 8m</p> 	<p>Consignes : Des équipes de 4. Je cours jusqu'à la ligne, je reviens au départ. Le second s'accroche à moi, on réalise le parcours à deux et ainsi de suite. Si je lâche mon partenaire pendant le trajet je reviens au départ de l'aller ou du retour. Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés</p> <p>Lancement de jeu : Au signal « go » les premiers de chaque colonne partent.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Les enfants doivent trouver le juste milieu entre une grande vitesse où je risque de lâcher mon partenaire et un déplacement lent où je ne vais pas gagner la course.</p>
<p>But du jeu : C'est une course la première équipe qui a réalisé le parcours en entier a gagné.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Lucas, Kevin, et Romain déménagent mais cet après-midi il y a un match au terrain de rugby et ils ne veulent pas arriver en retard pour avoir les meilleures places, qui va avoir le plus beau siège attention « GO », le jeu commence.</p>	
<p>Variantes : en gardant le principe de s'accrocher à chaque voyage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier les parcours à l'aller : faire des zigzags, des tours de cerceau, passer sous une barre... - varier les déplacements : en canard, à quatre pattes, course arrière... <p>varier les manières de s'accrocher : à la taille, avec une main, aux épaules, entre les jambes...</p>	