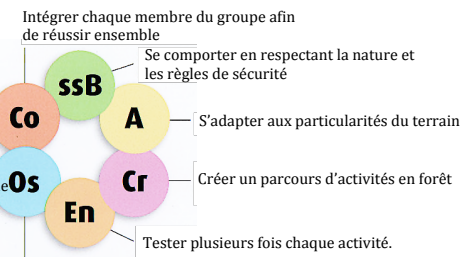


Plein air



Oser se déplacer dans un environnement différent de l'école



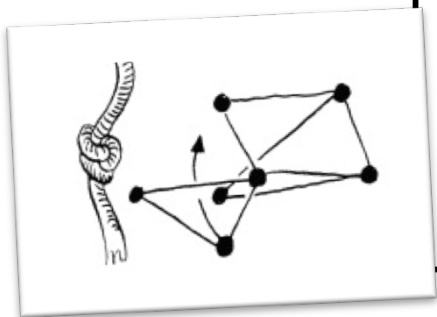
La responsabilité est grande, mais l'expérience digne d'être vécue.

- ✓ Connaître les lieux, la météo, les dangers locaux
- ✓ Avoir une petite trousse de secours
- ✓ Même sans matériel, bien définir les limites du terrain de jeu aux élèves en spécifiant les zones interdites
- ✓ Habits et contrôle anti-tique après passage en forêt. Site pouvant servir de référence : <http://www.latique.ch>

Dans le terrain, les élèves veulent avant tout jouer, sauter, lancer, etc, et non apprendre des techniques.

Sur le chemin et sur la place

Sans matériel



Le noeud gordien

Les enfants forment un cercle en tenant chacun des mains appartenant à deux camarades différents. Ils franchissent ou passent sous les différentes mains sans les lâcher; on obtient un noeud. Seront-ils capables de le défaire sans lâcher les mains et sans parler.

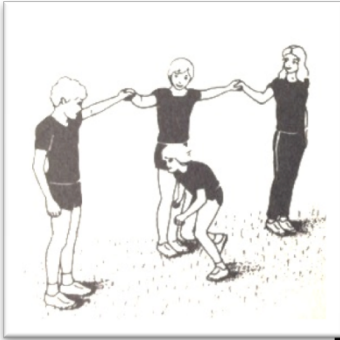
Possibilité de créer le nœud en prenant une main sur le côté et une en face : ne pas prendre les deux mains d'un des camarades.

Le robot

A dirige le "robot" B. Si A touche l'épaule droite de son robot, celui-ci fait un quart de tour à droite. Un toucher sur la tête signifie: stop; une petite tape dans le dos signifie: marche arrière ... A dirige son robot de manière à éviter les collisions avec les murs et avec les autres robots.

- Par trois: un enfant dirige deux "robots" posés à une distance réduite et court d'un robot à l'autre pour essayer de les guider l'un vers l'autre et pour en fin de compte les faire se rencontrer.

!!!! Adapter la vitesse et la démarche des "robots" aux conditions locales. !!!! Laisser les enfants définir le mode de déplacement du "robot".



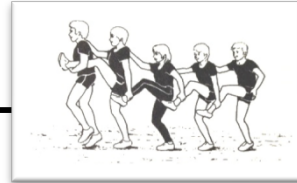
Courir sur le chemin

En colonne par 2 à 1 mètre d'écart, les 2 derniers remontent la colonne en :

- Passant sous le pont central (prise les mains intérieures)
- Slalomant entre ses camarades humains (sous forme de défi), départ donné par le MEP
- Sprintant en ligne droite (idem)
- Passant par-dessus les barrières (à croupi, sans se tenir les mains !). Modéré la vitesse

Sautiller

Sauter par dessus le banc : un élève accroupi l'autre saute par dessus
Sautiller à cloche-pied et en colonne
sautiller à cloche-pied par deux



Emmurer

Dans une zone déterminée, courir librement, à l'énoncer du prénom d'un élève, les autres tentent de le cerner en se groupant autour de lui.

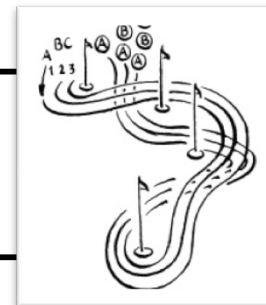
Les espions

Envoyer une moitié de la classe se cacher sur un tronçon de chemin à parcourir avec la consigne que leur tête doit être visible.

Ensuite, envoyer le reste de la classe un par un toutes les 10 secondes du point A au point B (tronçon sur lequel le reste de la classe s'est caché).

Les enfants qui parcourent le tronçon doivent essayer de remarquer leur camarade et leur faire un petit signe. A la fin du parcours, on compte les points, qui a vu le plus d'espion ?





Course boule de neige

par groupe de 4. A réalise un tour du circuit prévu, au 2e tour il emmène B, puis C et D. A la fin du 4e tour A s'arrête, au tour suivant B s'arrête, puis C, et enfin D. Les groupes peuvent courir en se donnant la main ou en tenant une corde à sauter.

Avec matériel

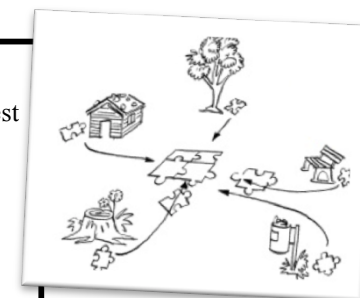
Course au puzzle

Deux puzzles comportant le même nombre de pièces sont nécessaires: les enfants du groupe A répartissent les pièces du puzzle dont le dos est marqué d'un A, ceux du groupe B celles marquées d'un B dans un secteur qui leur est attribué.

Le groupe A va chercher les pièces B et vice-versa. Lequel des deux groupes aura-t-il terminé son puzzle en premier?

- Une seule pièce à la fois par enfant.

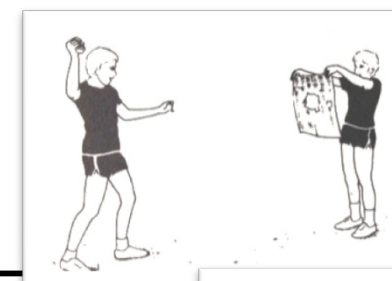
!!!! Les secteurs de recherche doivent être libres de tout danger. Ceci est valable pour tous les jeux de course et de recherche.



Torero – Olé!

B tend un *journal* à A comme s'il était un toréro. A fonce sur le "drap rouge" et "l'encorne" sans le déchirer.

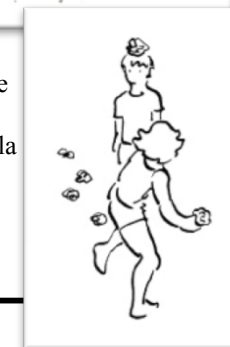
- Les enfants posent le journal sur la poitrine, sur les avant-bras ou sur les paumes des mains. Ils essaient de courir sans tenir le journal avec les mains et sans que celui-ci ne tombe.
- Réduire la surface du journal en le pliant.



Guillaume Tell

Des boules de *papier de journal* sont des projectiles faciles à lancer et inoffensifs. A essaie d'attraper dans une double page de journal la boule lancée par B.

- La page se froisse peu à peu, les enfants la transforment en une "pomme" qu'ils essaient de maintenir en équilibre sur leur tête. A essaie d'atteindre la pomme posée sur la tête de B. Mérite-t-il son nom de Tell?
- A tient une feuille de journal dans laquelle il a découpé un trou (cible), B essaie de lancer sa boule de papier à travers.
- Simuler une bataille de "boules de neige".





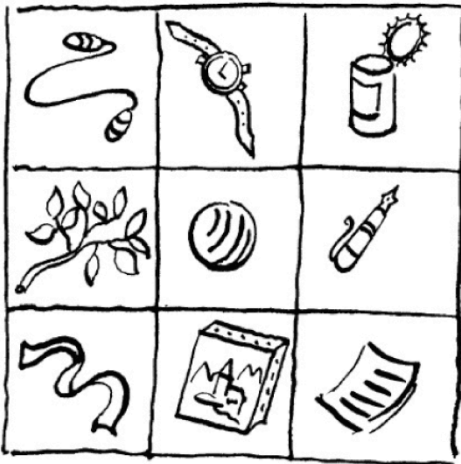
Le cercle de feu

En cercle, se tenir par les épaules autour d'une zone interdite (cercle de cailloux, feuilles...). Puis tenter d'obliger un des camarades à poser un pied dans la zone.

Course-mémoire

Par groupes de trois, les enfants essaient de mémoriser un certain **nombre d'objets et leur emplacement sur une grille** située à une distance d'env. 25 m. A tour de rôle, ils courent en direction d'une case, retournent vers leur équipe et indiquent l'emplacement des différents objets sur une **grille vierge**. S'il en manque un ou s'ils ont un doute, les enfants font demi tour pour vérifier. Quel groupe pourra-t-il reproduire fidèlement chaque case?

- Utiliser des dessins à la place des objets. Les enfants les reproduisent sur une feuille de papier de manière à pouvoir les reconnaître.
- Poser un calcul dans chaque case. Les enfants écrivent la réponse dans la case correspondante sur leur grille de contrôle.
- Des mots remplacent les calculs. Il s'agit, dans un premier temps, de les reproduire dans les bonnes cases, puis de les aligner de manière à obtenir une phrase répondant à une question ou la solution à une énigme.
- Courir et lancer: Le groupe A réalise un tour de circuit composé de trois postes: 1. Renverser toutes les quilles 2. Lancer toutes les balles dans un caisson suédois 3. Atteindre des numéros fixés à une paroi avec des balles de tennis. Rejoindre l'arrivée aussitôt que la somme des numéros atteints dépasse 45. Pendant ce temps, l'équipe B essaie de marquer des points en sautant à la corde (1 point par saut) ou en se passant une balle (1 point par passe). Changer les rôles.



Trow golf

Nous construisons un "green de golf" pour lancer. Dans un grand pré, une clairière, en forêt, installer 9 cibles à atteindre et fabriquées à l'aide de **bidons, de boîtes de conserve, etc**. Les enfants essaient d'atteindre ces cibles en partant d'une ligne de départ et en utilisant le moins de lancers possible. Déterminer év. Le nombre de lancers idéals pour chaque "trou". Les enfants utilisent **des balles (tennis, lancer...)**. Tenter d'améliorer son record lors d'une 2ème, voire d'une 3ème journée. Installer des pancartes aux endroits de croisements avec d'autres pistes.

- Utiliser des objets volants: frisbee, balle voltigeuse, boules de papier de journal ...



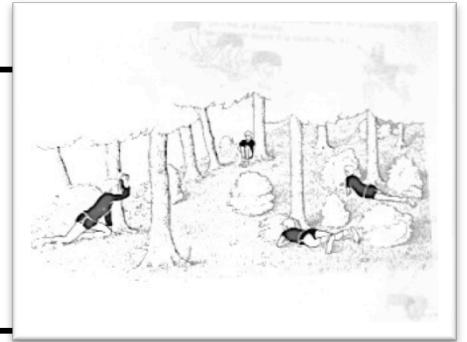
Dans la forêt

Sans matériel

Cache-cache 3 pas

Le compteur se met au milieu de l'aire de jeu. Ils ferment les yeux et décompte de 15 à 0 à haute voix. Pendant ce temps, les autres vont se cacher. Quand il a terminé, il fait 3 grands pas et regarde s'il aperçoit quelqu'un. S'il trouve quelqu'un il l'annonce.

L'élève trouvé réalise une tâche avant de pouvoir revenir dans le jeu au tour suivant : celui qui a été trouvé le moins souvent gagne la partie



La cache à rebours

Envoyer un élève se cacher. Ses camarades le cherchent et lorsqu'ils le trouvent, ils se cachent avec lui. Qui sera le premier à découvrir la cachette ? Le dernier à chercher ou pas trouvé après x minutes ? !!!!! Délémiter le terrain de jeu.

Variante : un seul chercheur qui siffle env. toutes les 30 secondes. A ce signal, les enfants doivent changer de cachette.

Arbres refuge

Dans un espace déterminé on nomme un ou plusieurs chasseurs qui doivent attraper leurs camarades. Ceux-ci sont en sécurité lorsqu'ils touchent **un arbre**. Celui qui est touché devient chasseur. Attention prévoir un espace bien délimité, n'autoriser qu'un élève par arbre (refuge) et adapter le nombre de chasseur et d'arbre en fonction du milieu.

Changer d'arbre

2 ou plusieurs chasseurs. Les autres élèves se répartissent au pied de **quelques arbres**. Au signal, ils essaient de changer d'arbre sans être touchés. Celui qui est touché change de rôle.



Le grand chef Indien "Sitting Bull"

Les chefs indiens et les squaws sont assis en tailleur, torse redressé et bras croisés, sur différentes souches de la forêt. Ils "méditent" les yeux fermés, en restant à l'écoute de tout ce qui se passe autour d'eux. Les autres enfants tentent de s'approcher silencieusement pour pouvoir toucher leur tête et ainsi devenir chef ou squaw à leur place. Cependant, si le chef ou la squaw désigne un Indien du doigt sans ouvrir les yeux, ce dernier doit reculer de trois pas.

Variante en posant *des pives* autour du chef et les autres doivent venir les subtiliser en silence.

Petit matériel, branches et...

Conduire un aveugle

A conduit B (yeux fermés) sur un chemin forestier en le tenant par la main. B compte ses pas ou essaie de mémoriser la durée du trajet jusqu'au point d'arrivée. A y dépose un signe, puis reconduit l'"aveugle" au point de départ. B enlève son *bandeau*, essaie de refaire le parcours et de s'arrêter au bon endroit. De combien de longueurs de pieds dévie-t-il? Changer les rôles.

- A la montée, à la descente, en arrière ...
 - A travers la forêt, en contournant des arbres ...
- !!!!!! Indiquer la distance maximale.



Le motocross

Créer un parcours de cross à parcourir en courant en posant au sol des *branches ramassées*, *les sacs* et en utilisant les formes du terrain.

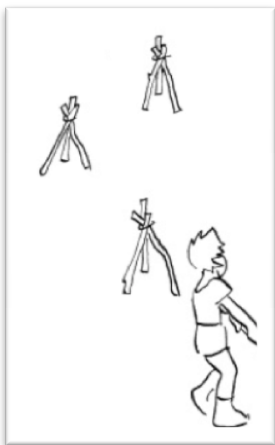
Feu-eau-tremblement de terre

Les enfants marchent, courent, sautillent librement et effectuent certaines tâches à un signal donné: "Au feu!" = s'emparer rapidement d'un "tuyau" (*branche*) ; "Inondation!" = se réfugier sur une "île" (troncs, souches...); "Tremblement de terre!" = se coucher immédiatement sur le sol (à plat ventre ou sur le dos).

- Réagir d'après des symboles.



Construction



Tipi

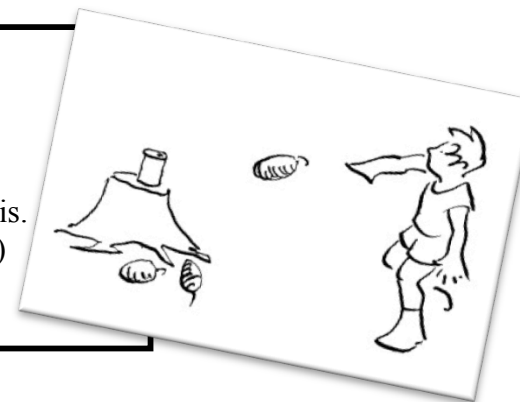
Pour construire leurs tentes, les Indiens ramassent de *longues branches*. Par trois, ils les appuient les unes contre les autres et les recouvrent de peaux (ne pas arracher les branches des arbres ou des buissons!).

- Viser son propre tipi avec des pierres, des pives.
- Jeu de poursuite: ceux qui se trouvent dans les tipis ne peuvent pas être attrapés. Si un enfant se réfugie dans un tipi déjà occupé, celui qui s'y trouvait auparavant doit s'enfuir.
- Course autour des tipis: tous les enfants courent de tous les côtés autour des tipis. Ceux qui sont fatigués peuvent se reposer un peu dans un tipi. Quel petit Indien se reposera le moins?
- Cris d'Indiens: tout en courant, les enfants poussent le cri qu'ils ont secrètement défini à l'intérieur des tipis.

Vise qui peut

Les enfants ramassent des *pives* ou des morceaux de bois pour lancer sur des arbres ou sur d'autres *cibles* (possibilité d'utiliser des tipis comme ci-dessus pour cible).

- Viser une souche ou lancer le morceau de bois le plus loin possible.
- Course d'obstacles: atteindre l'arrivée sans marcher sur une seule pive ou sur un seul morceau de bois.
- Ne marche pas dessus: par deux, en se tenant par les mains: qui peut tirer ou pousser l'autre et le (la) faire marcher sur une pive?
- Bowling: piquer neuf morceaux de bois dans le sol et essayer de les renverser en leur tirant dessus.



Mikado en forêt

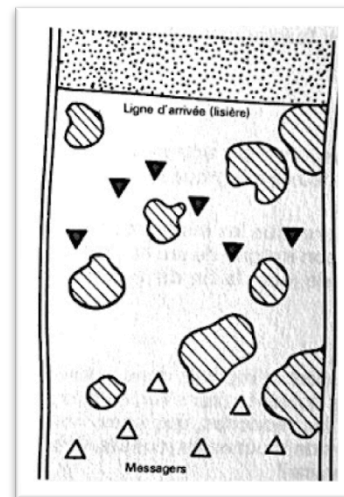
Les enfants choisissent et ramassent *les branches* les plus *droites* qu'ils puissent trouver. Puis forment des tas comme au mikado...

- Qui arrive à prendre le plus de branches?
- Si un enfant fait bouger le tas de baguettes au moment où il essaie d'en retirer une, il doit faire un tour de circuit avant de pouvoir rejouer.

Variante : Des points sont marqués sur chaque baguette à l'aide de ficelles, de papier collant ou en y gravant des anneaux avec une pierre.

Le messager

Donner **un message** à un groupe qui doit le transporter de l'autre côté de la zone de jeu sans se faire attraper par l'équipe qui défend. Aux élèves de trouver une stratégie. Chaque messager attrapé doit donner son bout de message. Si l'équipe qui défend arrive à reconstituer le message complet elle a gagné.



Le code de l'agent secret

Chaque enfant reçoit une **carte avec un code dessus** (1245A). Il la fixe **avec un élastique sur son front**. Pendant un temps défini, il va ensuite essayer de relever sur **un papier** le plus de code d'autres agents secrets sans se faire voir.

Pour compter les points, chaque code correct relevé rapporte 1 point mais chaque fois que son code a été vu, l'agent secret perd 1 point.

Exemple : *Alain a relevé 12 codes corrects.*

Son code a été relevé par 9 autres agents.

Qui suis-je?

Coller **un numéro, une lettre ou un symbole quelconque sur l'épaule** de chaque enfant. Distribuer ensuite à chacun une feuille de papier sur laquelle figurent *tous les symboles*. A chaque fois qu'un enfant en reconnaît un chez un autre enfant, il le biffe sur sa liste. Quel est le mien?

!!!! Peut aussi faire l'objet d'une variante d'un jeu de recherche.

Symboles: oiseaux, animaux, fruits, légumes ...; définir en commun les règles du jeu.

