

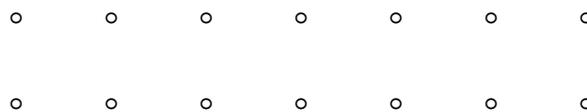
PLEIN AIR

ACTIVITES SUR LE CHEMIN DE LA FORET

Slalom humain

Marcher en deux colonnes avec un espace d'un mètre entre chaque élève. Le M. donne le départ au dernier couple qui remonte la colonne en faisant un slalom en courant.

Ceux qui ont couru vont ensuite se placer devant la colonne. A faire sous forme de défi part 2.



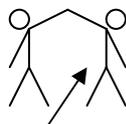
Sprint en ligne

Même organisation que ci-dessus mais les élèves remontent la colonne par le milieu en sprint.



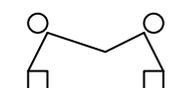
Passage sous les ponts

Toujours deux colonnes mais cette fois ci les enfants se tiennent les mains en formant une arche. Les élèves qui remontent la colonne le font en courant sous les arches l'un derrière l'autre.



Passage par-dessus les barrières

Les élèves répartis deux par deux accroupi l'un en face de l'autre. Environ 4 mètres entre chaque paire. Les enfants accroupis se tiennent les mains de manière à former une barrière. Les élèves remontent la colonne en sautant par-dessus les obstacles et vont installer la barrière suivante.



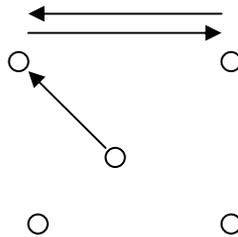
Le carré magique

Quatre élève sur les coins d'un carré représenté sur le sol par un dessin ou tout autre marquer repérable.

Un autre élève se trouve au centre.

Ceux qui sont sur les coins doivent échanger leurs positions sans que celui du milieu puisse occuper le coin avant eux.

Celui qui n'arrive pas à se replacer sur un coin passe au centre.



Le chasseur d'ombre

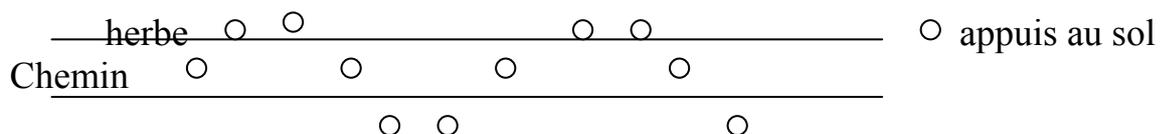
A faire dans une allée d'arbre ou dans une forêt peu dense. En marchant sur un chemin, tout à coup le maître compte jusqu'à trois et tous les élèves doivent être invisibles.

Les 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.

Les pieds magiques

Sur un chemin bordé d'herbe. Demander aux élèves de faire un circuit en déterminant le nombre de pas qu'ils peuvent faire sur le chemin et dans l'herbe.



Jeu avec des vieux pneus de vélo

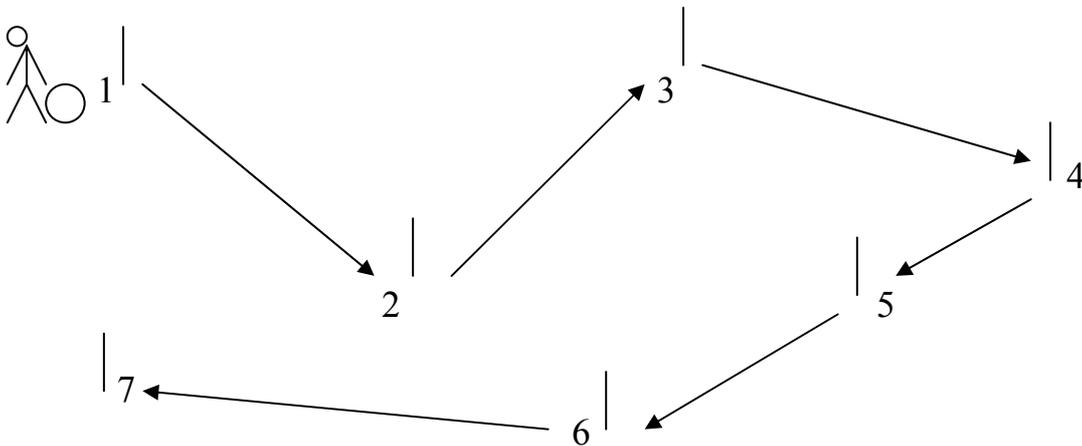
- Passé à 2 ; qui arrivera à se passer les pneus sans qu'ils ne tombent au sol ?

La soucoupe volante ; qui lancera son pneu le plus loin ?



- Course au risque ; sur un chemin bordé de talus ; 3 coureurs sur le chemin. Ils doivent courir d'un point à un autre sur le chemin sans toucher les pneus que leurs camarades font rouler depuis les talus.

- Golf ; planter plusieurs piquets formant un parcours. Les élèves doivent faire ce parcours en lançant leur pneu. Les « trous » sont symbolisés par les piquets. L'enfant compte combien de coups il lui faut pour accomplir tout le parcours.



Après chaque lancé, l'enfant marche jusque vers son pneu et le lance à nouveau de manière à pouvoir se rapprocher suffisamment pour le lancer afin qu'il retombe autour du piquet => « trou » réussi.

Organisation : répartir les enfants sur tous les trous au départ. Leur parcours se termine lorsqu'ils arrivent à leur point de départ.

Jeux avec des piquets et des élastiques

La toile d'araignée

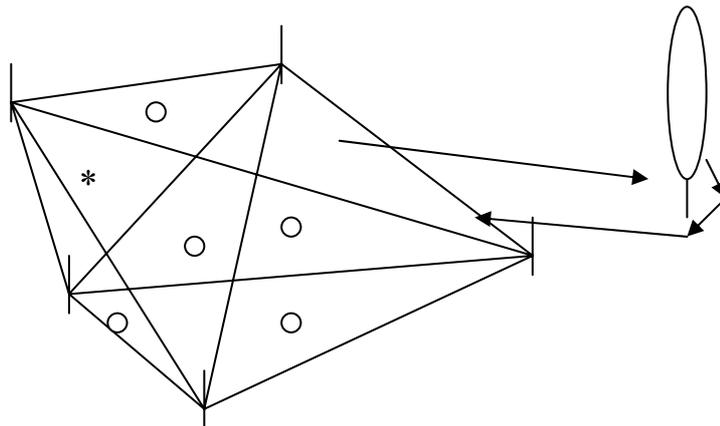
Planter des piquets et tendre des élastiques entre eux de manière à former une toile d'araignée.

Désigner une araignée et des mouches.

Les mouches doivent se trouver dans la toile et éviter de se faire toucher par l'araignée. Si elles se font toucher, elles doivent aller faire le tour d'un arbre symbolisant le nid des mouches avant de pouvoir revenir dans la toile d'araignée.

Est-ce que l'araignée pourra manger toutes les mouches présente sur sa toile avant que les nouvelles ne reviennent ?

Attention les élèves doivent pouvoir sauter par-dessus les élastiques.



- mouches
- * araignée

les voleurs et les gendarmes

Même matériel et même disposition que ci-dessus mais les élastiques plus hauts afin que les élèves puissent passer dessous.

Les élèves qui sont à l'extérieur sont les voleurs en prison qui essaient de s'évader en passant sous les élastiques. Ils sont sauvés s'ils arrivent à aller toucher l'arbre sans être attrapés par les gendarmes qui se trouvent à l'extérieur

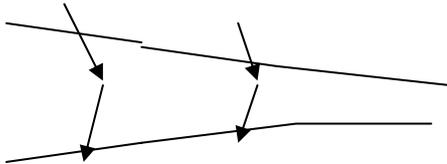
Celui qui y arrive devient gendarme.

Activités en lisière de forêt ou dans une clairière

Matériel : deux ballons, 3 cordes à tirer et 6 bâtons assez solides

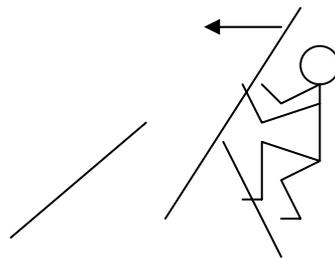
Sauter par-dessus la rivière

Utiliser les bâtons pour créer des rivières, les enfants sautent par-dessus. La rivière est de plus en plus large. Qui arrivera à sauter la rivière la plus large ?



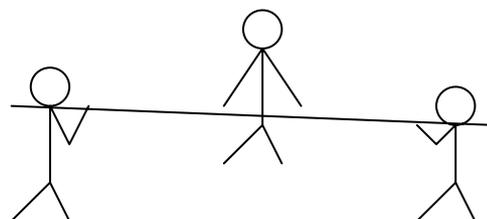
Saut à la perche

Comme ci-dessus mais en utilisant un bâton solide pour s'aider à traverser une rivière trop large.



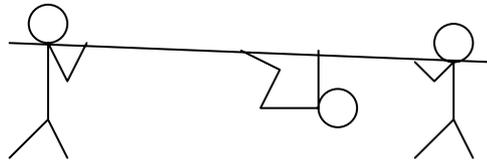
Qui arrivera à porter un camarade ?

Le bâton est utilisé comme barre de reck, 2 porteurs et un élève essaie de se mettre en appui sur le bâton.



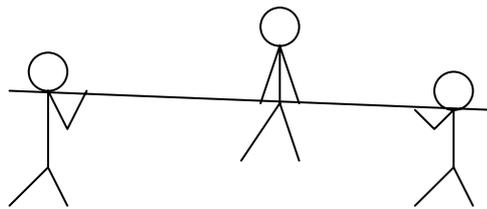
La course du sanglier

Deux porteurs avec un bâton, le troisième élève fait le « cochon pendu » sous le bâton. Faire trois longueurs déterminées par les cordes en changeant chaque fois « le cochon pendu ».



Les barres parallèles

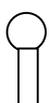
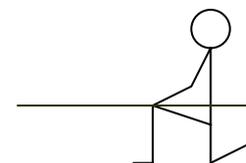
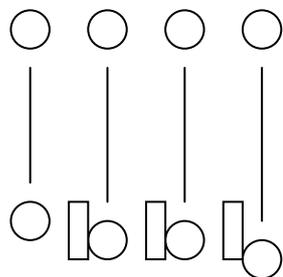
2 porteurs, un assureur et un acrobate, qui arrive à se tenir en appui sur les mains sur ces barres mobiles ?



Les marches mobiles

8 porteurs qui tiennent les bâtons. Plusieurs personnes qui assurent. Les autres élèves tentent de traverser ces marches mobiles sans tomber. Ceux qui assurent leur donnent la main afin que celui qui passe ne tombe pas.

Position des porteurs



Porteurs

Bâton posé sur le pli de la cuisse

assureurs

Avec les cordes à tirer

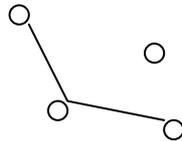
Le nœud magique

Poser des cordes au sol en les croisant. Demander aux élèves de passer d'un bout à l'autre de la corde qui se trouve devant eux.

Quelle corde peut-on tirer sans qu'elle ne fasse un nœud ?

La grande pêche

3 élèves par corde doivent attraper leurs camarades dans un espace bien défini. Lorsqu'il est capturé l'élève prend la place d'un des pêcheurs désignés au début de l'activité. Ensuite les pêcheurs restent avec leur filet.

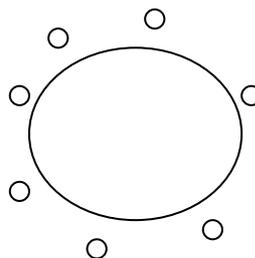


Qui sera le dernier poisson à être attrapé ?

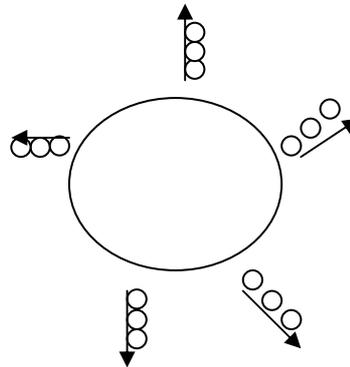
Tir à la corde normal

Variations : Avec départ éloigné de la corde, au coup de sifflet, les enfants doivent courir prendre la corde et tirer. (Ajoute un paramètre d'organisation.)

Corde avec un nœud, chercher l'équilibre de manière à être presque assis en se tenant à la corde.

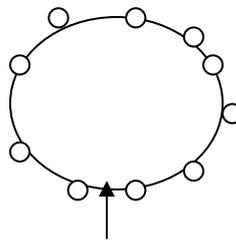


Idem en formant des équipes derrière ceux qui pensent avoir assez de force



Les Porteurs

La moitié des élèves se répartit sur la corde et la tient à environ 5cm de haut (hauteur des hanches, bras tendus). L'autre moitié de la classe tente de monter sur la corde en se tenant aux épaules des camarades.



Monter où se trouve la flèche.

Les sauteurs de muraille

Avec la même organisation, seulement passer par-dessus la corde de l'intérieur de la corde à l'extérieur. Ou en sens inverse.

Balle brûlée

Installer les postes avec les cordes et les bâtons, délimiter la surface de jeu et jouer à la balle brûlée comme en salle.

Variations : Imposer un nombre de passes avant de pouvoir brûler.
Brûlé lorsque la balle est passée entre les jambes de tous les membres de l'équipe.

Dans la forêt

Important : délimiter clairement la zone de jeu.

Le motocross

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

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 dernier à chercher ?

La course au puzzle

Prendre deux puzzles à grosses pièces. Chaque équipe doit poser les pièces de son puzzle dans l'espace défini sans les cacher.

Quelle équipe arrivera à recomposer son puzzle le plus vite ?

Attention : Chaque élève doit se souvenir d'où il a posé sa pièce. Il faut donc les numérotter.

Le messenger

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 messenger 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.

Il a un total de 3 points (12-9)

Organisation d'un après-midi de plein air

Donner à chaque groupe d'élève du matériel avec lequel ils doivent inventer un jeu. Ils doivent ensuite démontrer le jeu au reste de la classe.

Ces jeux doivent être où deux équipes s'affrontent ou des jeux où l'on peut compter les points.

Ensuite chaque équipe s'affronte à différents jeux sous forme de tournoi et à la fin on fait le décompte des points.

Exemple de matériel :

- *indiacca*
- *raquettes de badminton*
- *ballons baudruches*
- *cordes*
- *élastiques*
- *frisbee*
- *cordeaux (pour délimiter)*
- *cerceaux*
- *ballons divers*
- *pneus*