

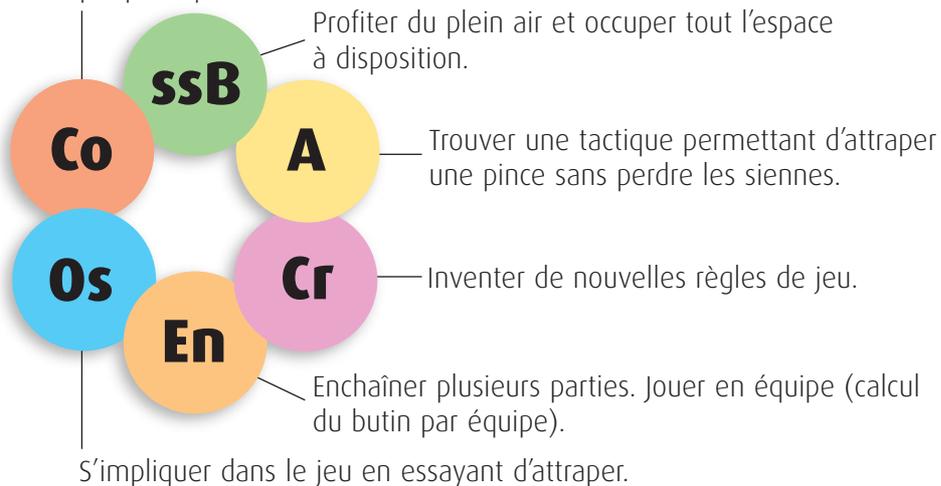
# Avec des pinces à linge

Se poursuivre et jouer dans les prés

## 4-6 ans

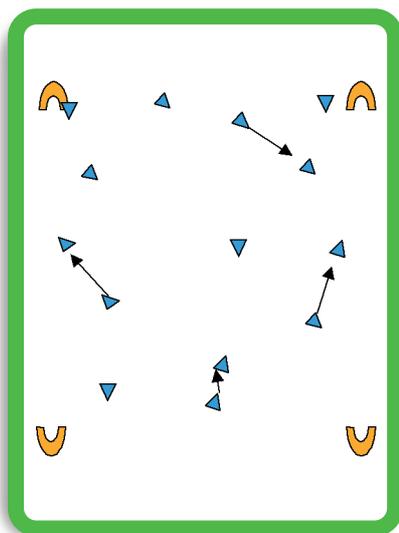


Jouer en duo (se tenir la main) et exercer une surveillance périphérique.



# Avec des pinces à linge

PLEIN AIR (p. 3)



## LE PINCEUR PINCÉ

### Matériel:

Pinces à linge, cônes (limites).

### Descriptif:

Chaque élève accroche 5 pinces sur ses habits.

Puis tous cherchent à s'emparer des pinces des autres.

Dès qu'il saisit une pince, le gagnant doit la fixer sur ses habits avant de continuer à jouer.

Qui possèdera plus de 5 pinces à la fin du jeu ?

### Règle:

N'attraper **que** la pince.

Accrocher ses pinces afin qu'elles soient visibles.

Respecter les limites du terrain.



## Essaie d'augmenter ton stock de pinces à linge!

Pour y parvenir, l'élève surveille-t-il tous les joueurs situés à proximité ?

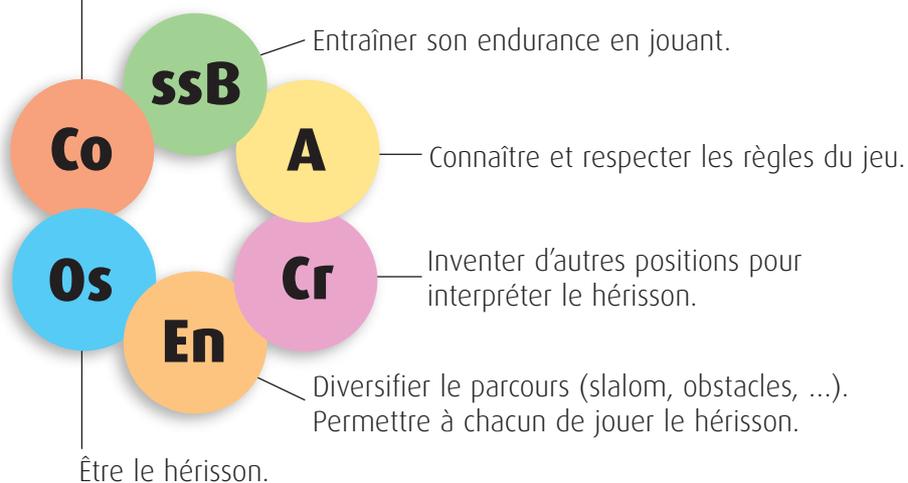
# Jouer en plein air

Allier vitesse et précision en utilisant du matériel attractif

## 4-6 ans

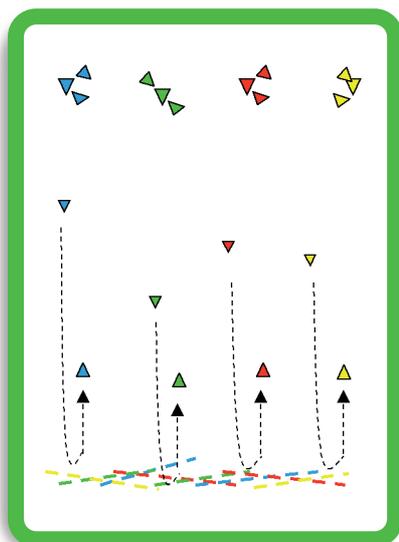


Attendre son tour pour prendre ou poser une pince.



# Jouer en plein air

PLEIN AIR (p. 3, 5)



## LE HÉRISSON

### Matériel:

Pinces à linge en suffisance.

### Descriptif:

Former des équipes de 4-5 joueurs dont 1(=le hérisson) reste à la maison; les autres doivent partir chercher des piquants (pinces) au magasin situé à environ 20m.

Prévoir des parcours parallèles et répartir les pinces afin d'éviter des collisions.

Quel est le hérisson le mieux (le plus) garni quand le magasin est vide?

Inverser le jeu: dégarnir le hérisson et ramener une à une les pinces au magasin.

Idem en choisissant une seule couleur de pince par hérisson.

### Règle:

A chaque passage vers le magasin : ne prendre qu'une seule pince.



**Va chercher une pince et reviens la poser sur ton hérisson!**

L'élève respecte-t-il le parcours convenu?  
Prend-il bien une seule pince à la fois?

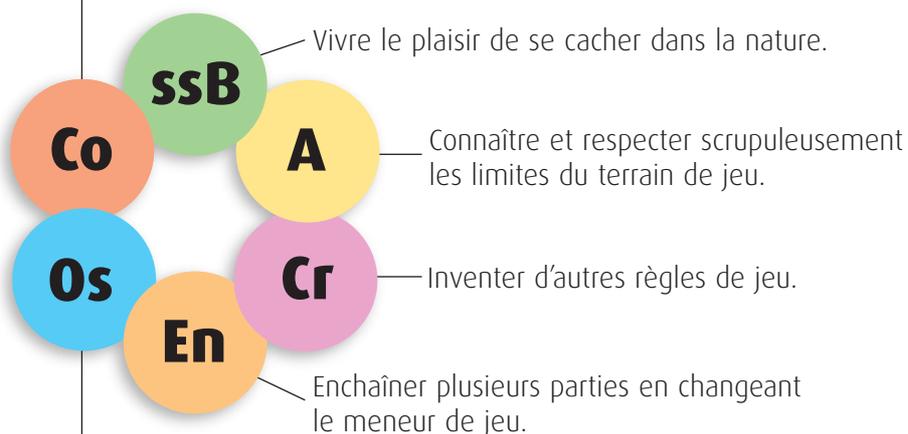
# Jeu de cache-cache

Expérimenter un jeu connu dans un milieu naturel

## 4-6 ans



Trouver une stratégie permettant la libération des prisonniers.

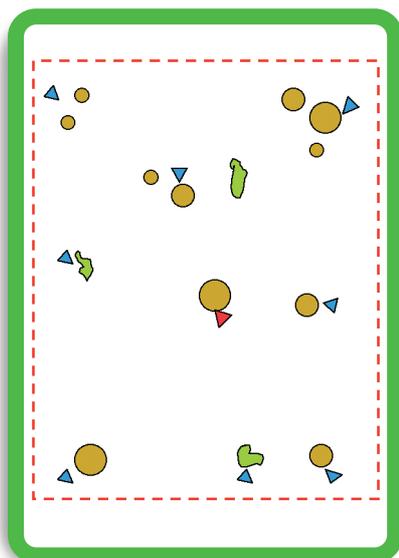


S'approcher du tronc central pour libérer les prisonniers.

60

# Jeu de cache-cache

PLEIN AIR (p. 4)



## CACHE-CACHE

### Matériel:

Terrain délimité, cachettes en suffisance (buissons, troncs, ...).

### Descriptif:

Au début de la partie, tous les joueurs vont se cacher pendant que le meneur, face cachée contre le tronc central, compte jusqu'à 20 puis signale qu'il commence ses recherches.

Dès qu'il aperçoit un joueur, il le nomme en touchant le tronc central. Les joueurs nommés (prisonniers) viennent se tenir au tronc.

Un joueur libre peut sauver sa vie (ou celles des prisonniers) s'il parvient à toucher le tronc central avant le meneur.

Quel est le meneur qui réussira à faire le plus de prisonniers en 5 minutes?

### Règle:

Respecter les limites du terrain.



**Compte à haute voix jusqu'à 20 puis pars à la recherche de tes camarades!**

Les joueurs se sont-ils tous cachés à temps?

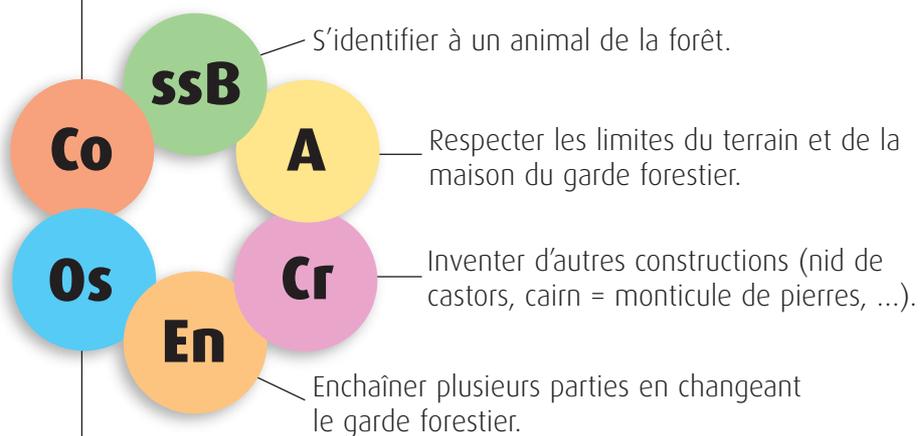
# Avec des pives

Construire et jouer avec des éléments naturels

## 4-6 ans



S'associer pour détourner l'attention du garde.

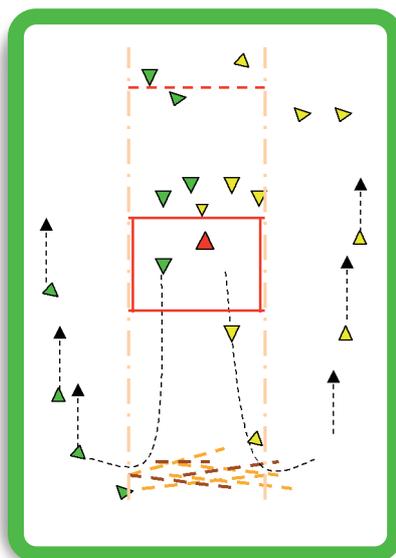


Traverser la maison du garde.

61

# Avec des pives

PLEIN AIR (p. 4)



## LES ÉCUREUILS

### Matériel:

5 pives par élève (écureuil).

### Descriptif:

Sur un chemin forestier: marquer une ligne de départ et 10 m plus loin une zone de 5 m représentant la maison du garde forestier. Les pives sont placées 10-20m après la maison.

À l'aller, chaque écureuil tente de traverser la maison sans se faire toucher par le garde, il peut alors aller prendre une pive. Le retour se fait par le pré ou la forêt (hors du chemin) pour éviter les collisions.

Inciter les écureuils à construire une belle pyramide de pives ou proposer un concours entre deux familles d'écureuils?

### Règle:

À chaque passage: ne prendre qu'une seule pive.

Revenir au départ si l'on est touché.



## Traverse la maison, ramasse une pive et reviens par le pré!

L'élève observe-t-il la position du garde avant de s'élancer?

Pose-t-il sa pive avec soin afin de construire une pyramide?

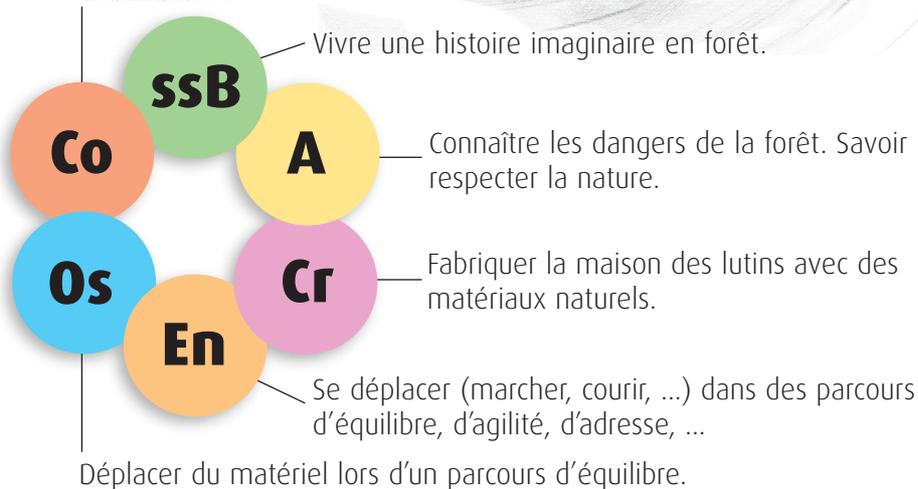
# Les lutins de la forêt

Explorer un environnement naturel

## 4-6 ans



Par groupe (2-4): s'organiser pour transporter le roi, pour construire une maison.



# Les lutins de la forêt

PLEIN AIR (p. 4-6)



## Déplace-toi sans perdre ta lanterne!

L'élève transporte-t-il sa pive sur une distance de 5-6 m?

Peut-il la poser délicatement et la reprendre sans se faire aider?



## Traverse le pont en gardant ta couronne!

Y parvient-il aussi en marchant en arrière ou de côté?



## Amenez le roi dans le château des lutins!

Les porteurs croisent-ils les mains et plient-ils les genoux pour soulever le roi?

Y a-t-il une bonne collaboration lors du changement de rôles?

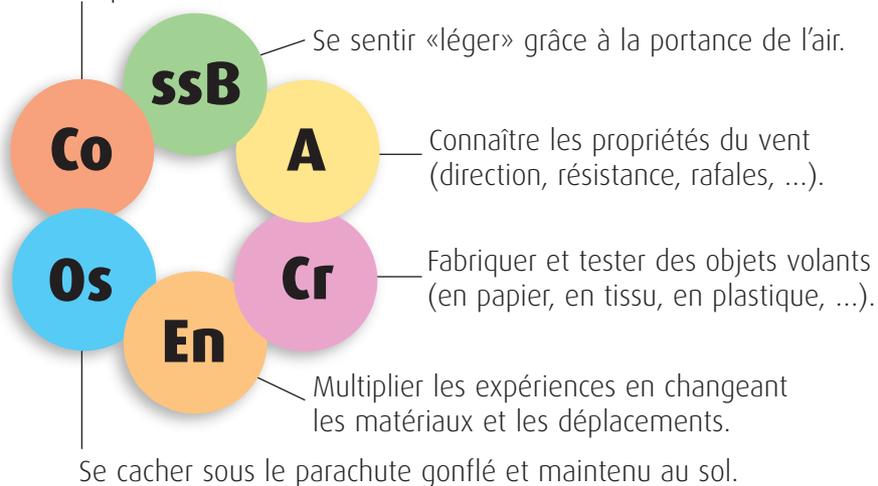
# Jouer avec le vent

Éprouver la résistance de l'air

## 4-6 ans



Par groupe de 6-10: se coordonner pour réussir à «gonfler» le parachute.



63

# Jouer avec le vent

PLEIN AIR (p. 6)



**Plie une feuille de papier et fais-la voler comme un avion!**

L'élève modifie-t-il le lancer et/ou le pliage de sa feuille afin qu'elle vole pendant au moins pendant 3 secondes?



**Cours pour remplir d'air les sachets en plastique!**

Les sachets restent-ils gonflés: si l'élève fait des vagues avec les bras, s'il court en arrière, s'il tourne sur place, ...?



**Faites monter et descendre le parachute!**

Le parachute forme-t-il une coupole remplie d'air à l'atterrissage?