

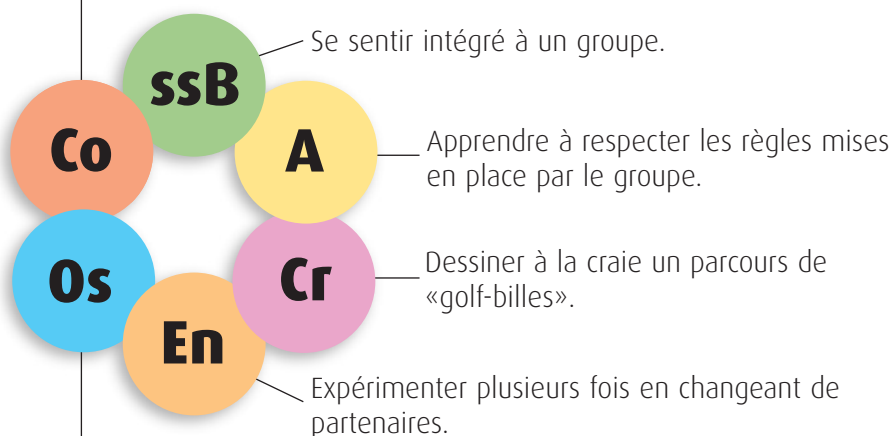
# Dans la cour de récréation

Développer sa sociabilité en jouant

## 4-6 ans



Au sein d'un groupe: élaborer ses propres règles de jeu.



Défier plus fort que soi.

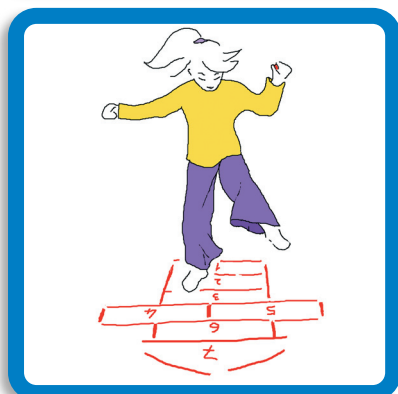
## Dans la cour de récréation

AUTRES ASPECTS (p. 4)



### Fais circuler ta bille dans un parcours!

L'élève s'intègre-t-il à un groupe de joueurs (respect des règles, de l'ordre de passage, ...)?



### Lance un caillou sur un numéro puis, en sautant de case en case, récupère-le lors de ta traversée!

Réussit-il à coordonner ses sauts (1 pied dans chaque case)?

Tolère-t-il le jugement de ses partenaires de jeu?



### Si le poursuivant s'approche, perche-toi pour sauver ta vie!

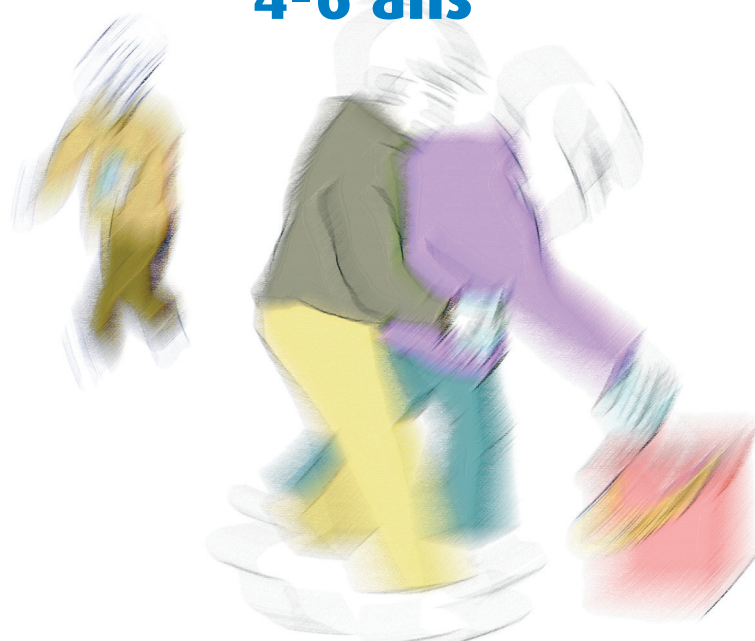
Anticipe-t-il le danger?

Accepte-t-il d'endosser le rôle de poursuivant?

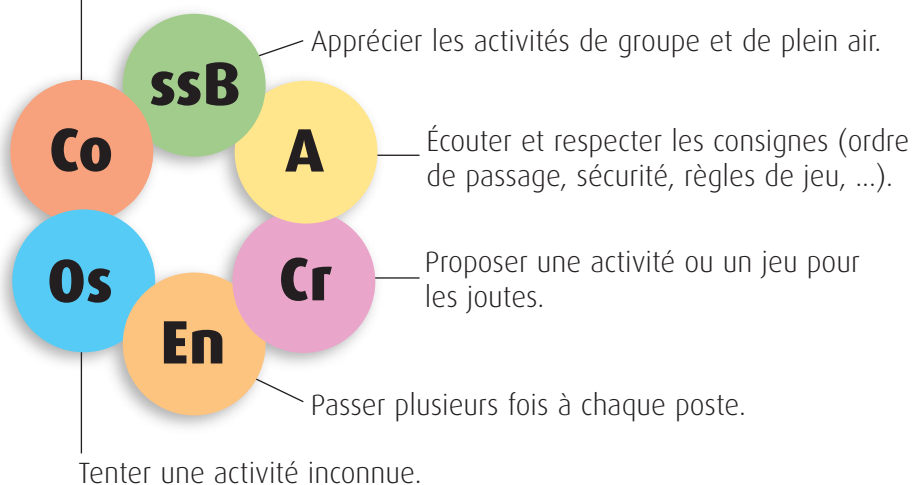
# Joutes sportives

Participer à une manifestation

## 4-6 ans

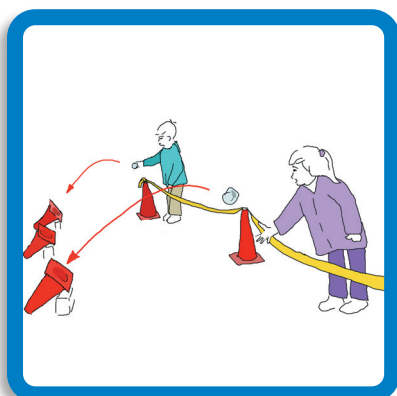


Avec sa classe (ou son groupe): installer un stand d'activités.



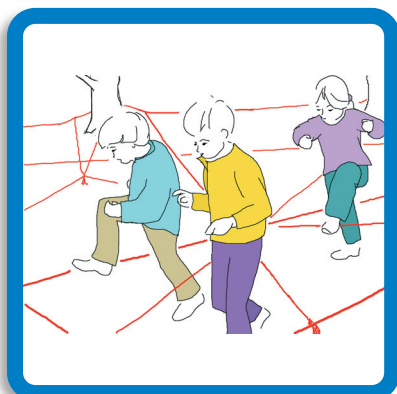
# Joutes sportives

AUTRES ASPECTS (p. 7)



**Lance 3 balles de papier dans un «chapeau»!**

L'élève choisit-il le chapeau placé à une distance adaptée à ses capacités?



**Traverse la toile d'araignée\* sans rien toucher!**

*\* réseau d'élastiques avec quelques clochettes*

Réussit-il au moins 8 franchissements?

Y arrive-t-il en passant dessous?

Et en alternant dessus-dessous?



**Unissez-vous pour remplir le bidon!**

Quel groupe de 4-5 «pompiers» a atteint en premier la marque des 5 litres?