

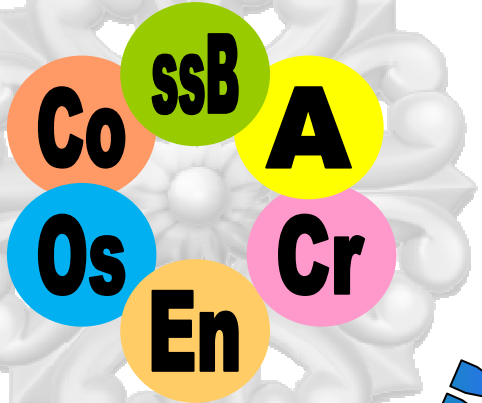


Collaborer

se sentir Bien

La "rosace

Créer



Oser

Apprendre

des sens!



Entraîner

# "LE MANÈGE DES ANIMAUX"



4

# Se mouvoir en rythme

Musique: Siebensprung (Tanzen in der Grundschule CD 4424)

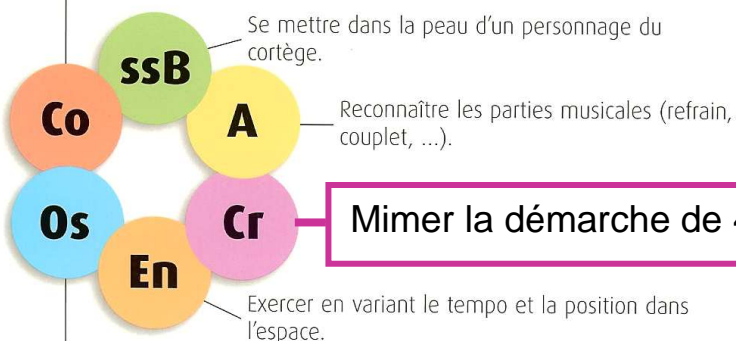
4-6 ans



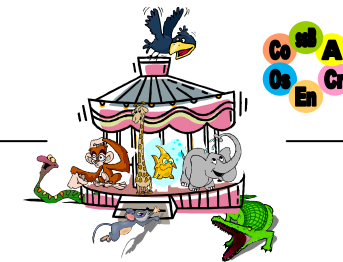
**En suivant la musique, déplacez-vous comme des animaux!**

Les élèves miment-ils les attitudes typiques des animaux?

Par 2: mimer en respectant le scénario de l'histoire.

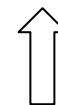


Inviter les élèves d'une autre classe pour une démonstration. Leur apprendre la danse.



**Cr**éer

Mimer la démarche de 4 animaux différents



La classe cherche la caractéristique de chaque animal représenté sur les fiches et mime cette caractéristique.

**ssB**  
se sentir Bien



Se mettre dans la peau d'un personnage du cortège

**En**traîner

Exercer en variant le tempo et la position dans l'espace

Avec l'aide des images, toute la classe aligne tous les mouvements proposés (la maîtresse indique les changements de mouvements en montrant les images correspondantes).  
Répéter, corriger, améliorer, etc.



# Co llaborer

**Par 2: mimer en respectant le scénario de l'histoire**

Par exemple, A mime un animal ; B devine duquel il s'agit

# A pprendre

**Reconnaître les parties musicales (refrain, couplets, ...)**

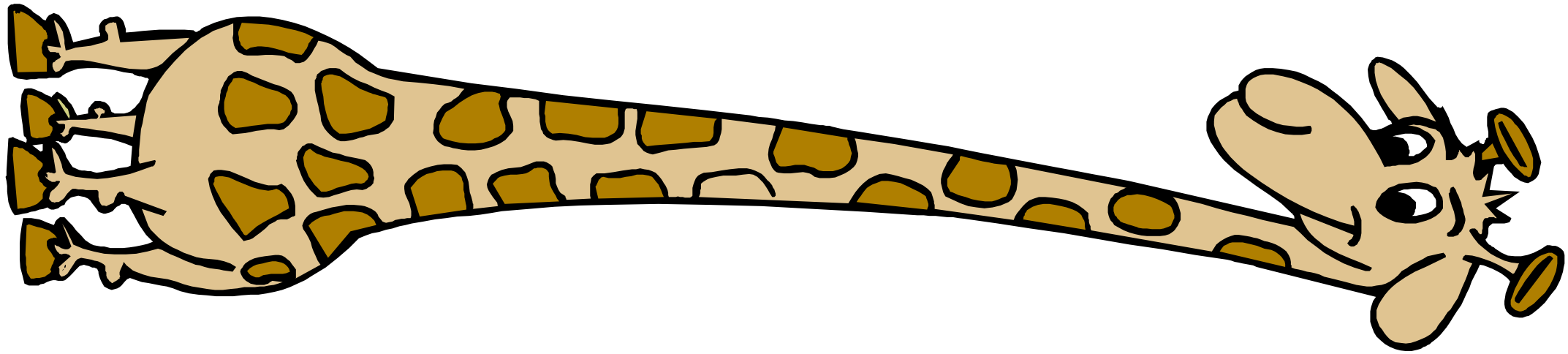
Par exemple, un animal par couplet ; un tout autre mouvement au refrain (tour sur soi-même, couché-debout, tour à 2/2 accrochés par le bras, etc.)

# O ser

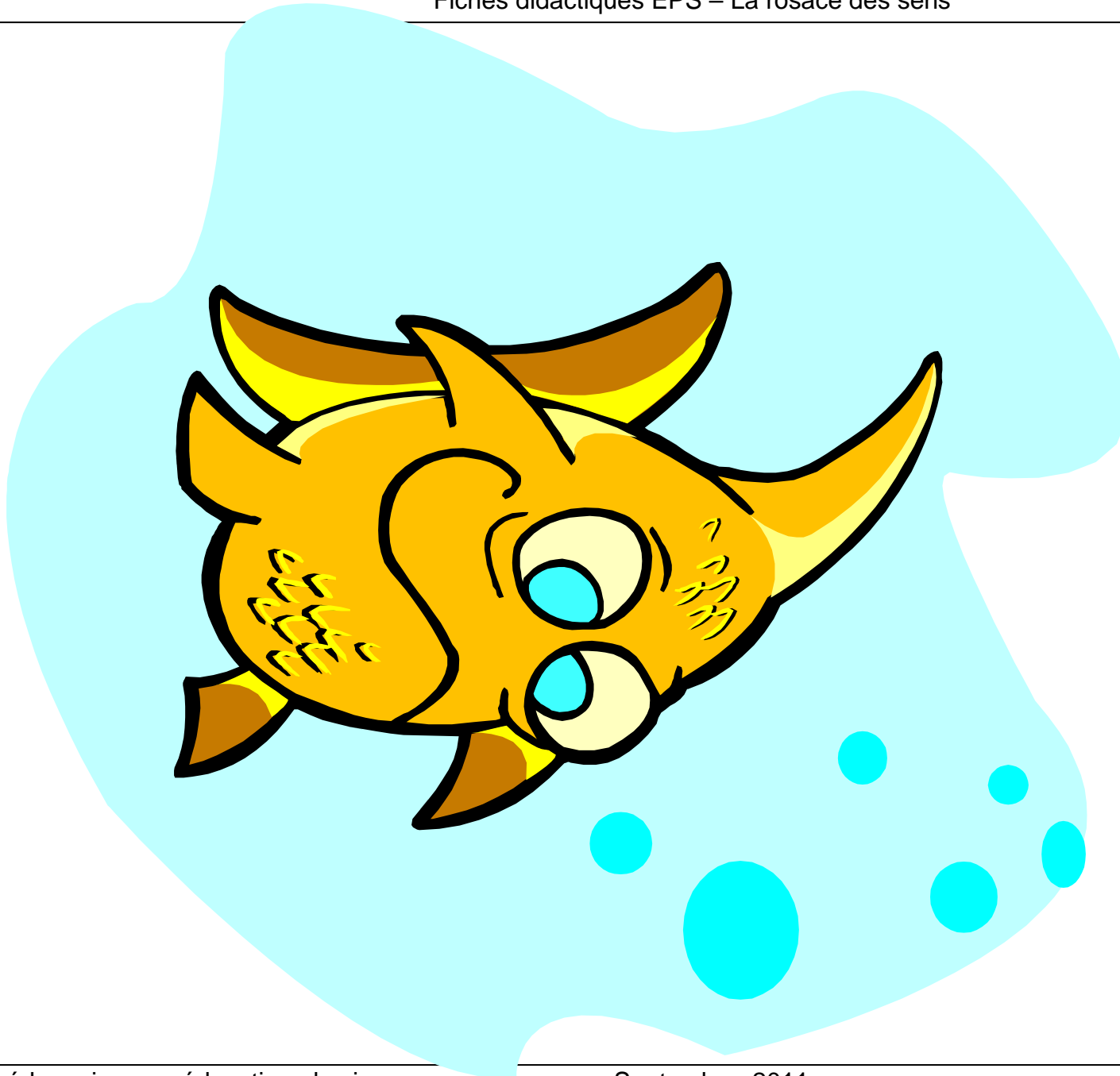
**Inviter les élèves d'une autre classe pour une démonstration.**

**Leur apprendre la danse**

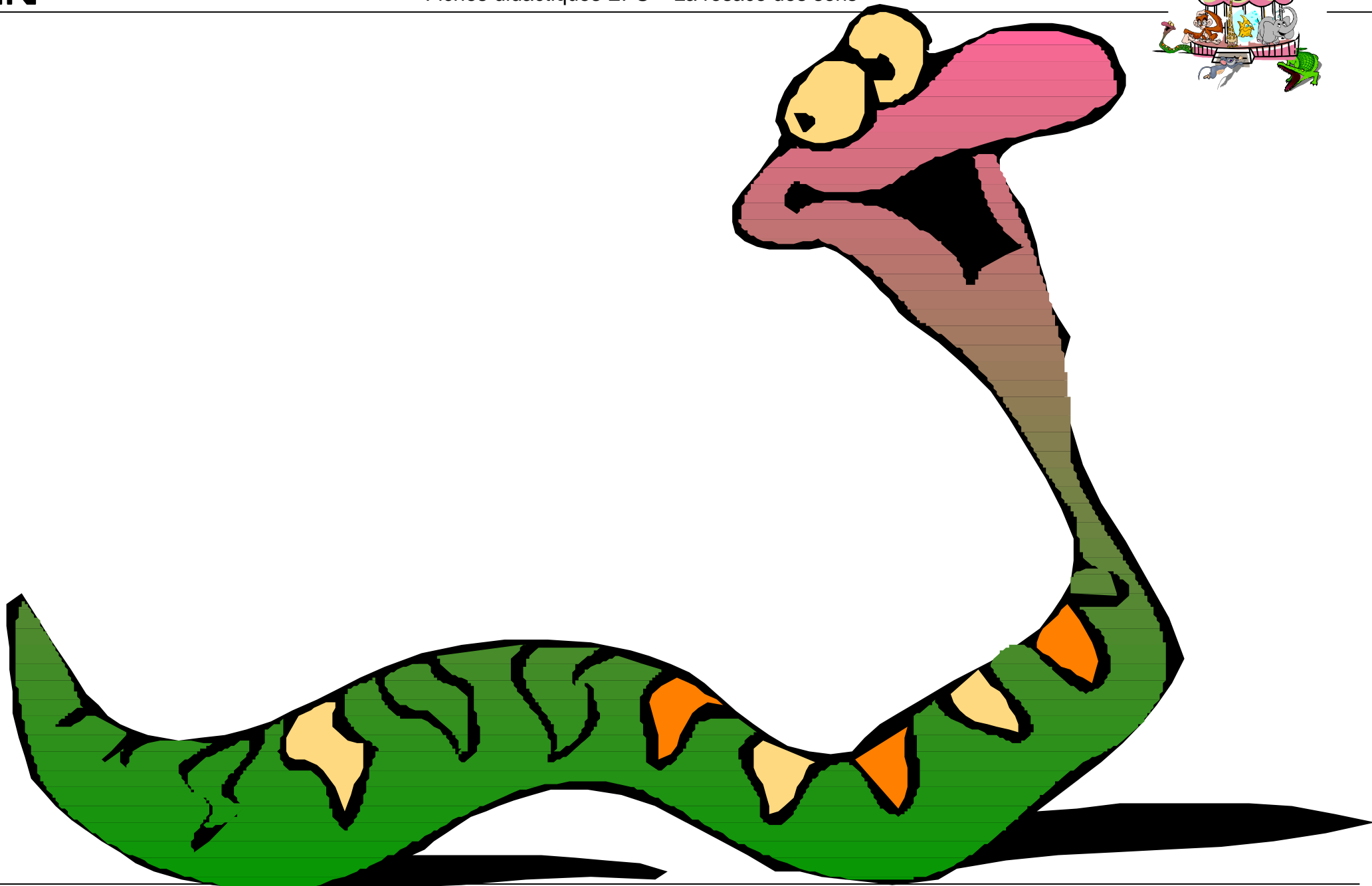


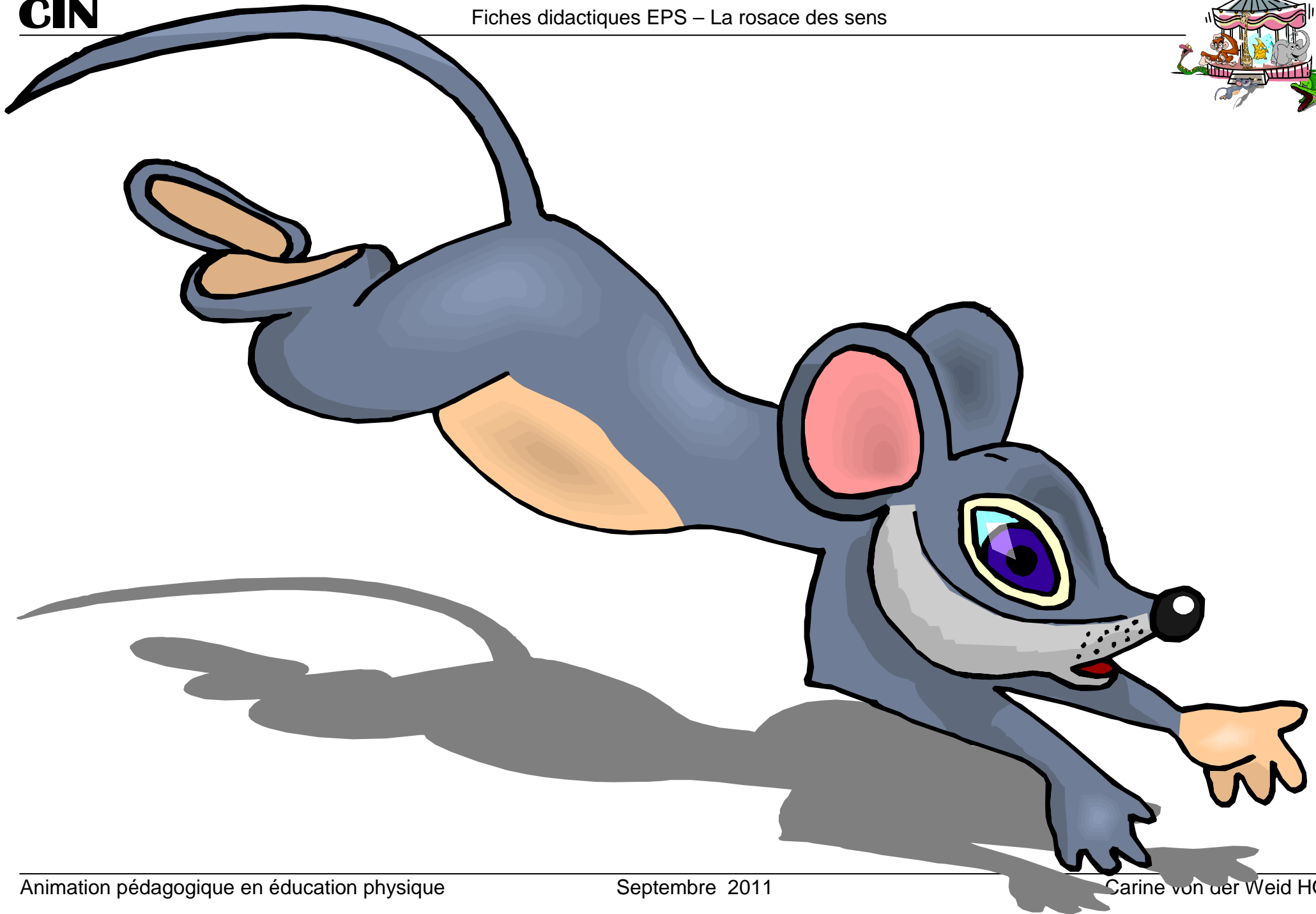


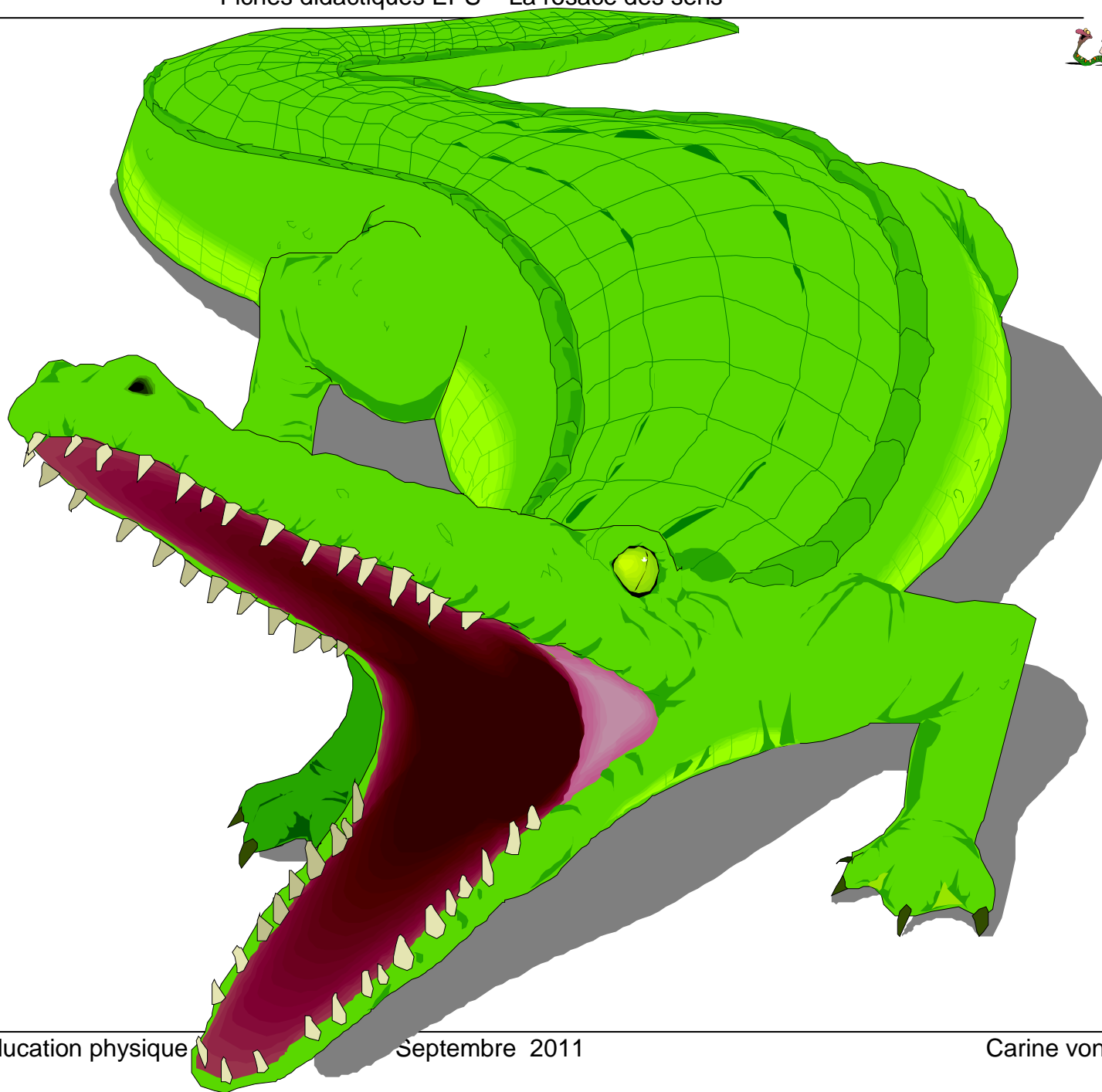




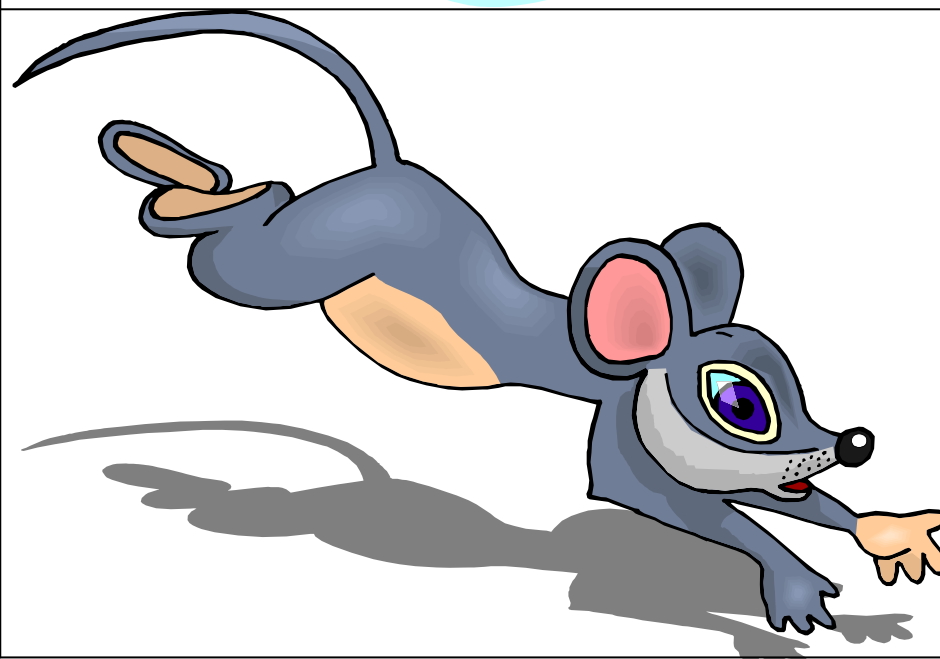
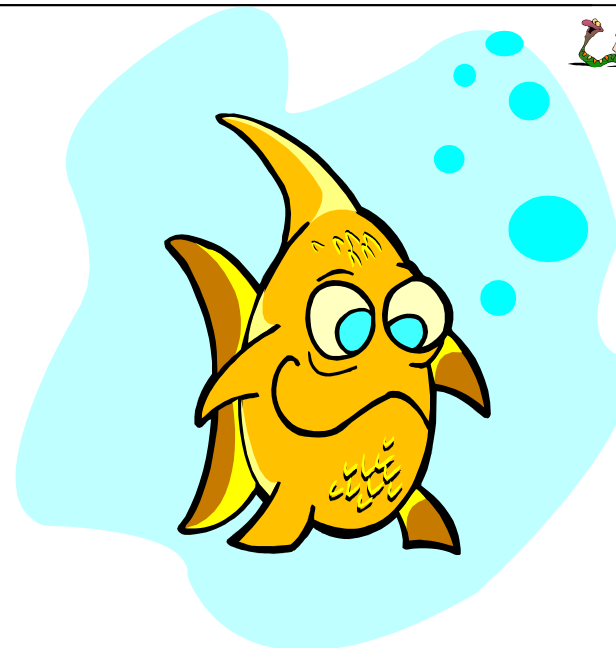
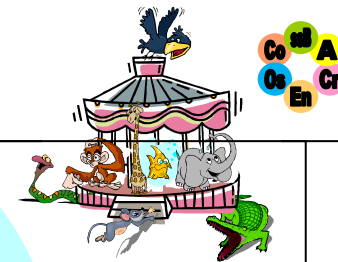


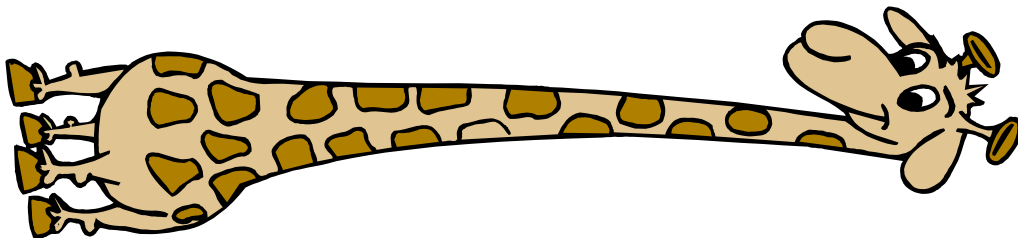
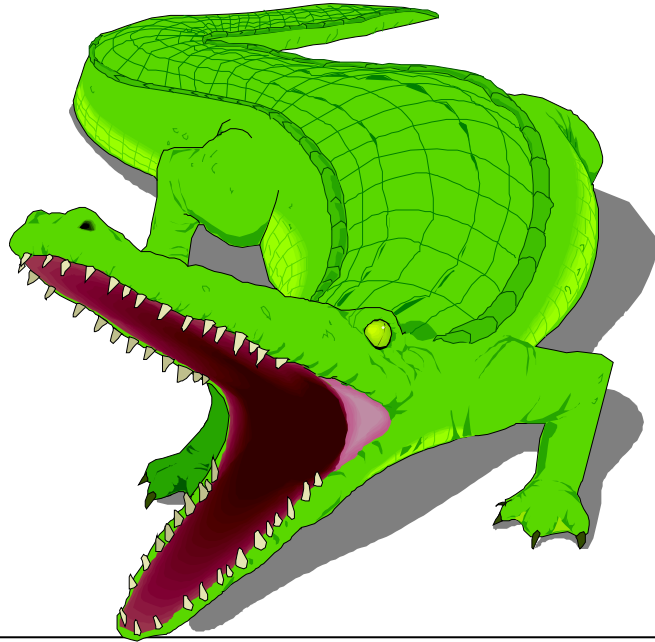














1-2 enfants sont désignés comme étant les magiciens et un autre comme la fée. Pour les distinguer, les magiciens reçoivent une baguette (journal roulé) ou une balle magique (ballon mou) tandis que la fée porte un sautoir. Les magiciens transforment les joueurs en animaux en les touchant à l'aide de leur baguette magique. Lorsqu'un enfant est attrapé, le magicien lui souffle à l'oreille l'animal qu'il doit représenter. Seule la fée ne peut être transformée. Elle peut délivrer les enfants en devinant l'animal qu'ils sont devenus.

Variante : jeu sans fée : tous les joueurs libres doivent deviner quels animaux les joueurs attrapés représentent.

Jeu de préparation :

Le terrain est subdivisé en trois camps. Tout le monde commence dans la partie inférieure, et 1-2 joueurs portant un sautoir commencent à poursuivre les autres. Les joueurs capturés vont dans le camp du milieu où un magicien les transforme en animaux ; ils passent alors dans la partie supérieure du terrain. C'est là que se trouve la fée qui peut les délivrer de leur infortune si elle arrive à deviner en quel animal ils ont été métamorphosés. Les enfants délivrés continuent de jouer dans la partie inférieure du terrain.

Matériel : 1, voire 2 sautoir(s), 1 journal ou 2 ballons mous

Buts : améliorer la coordination  
se servir de son corps comme moyen de représentation

Source : *Le top 100 des jeux*, Urs Müller, Jürg Baumberger, bm-sportverlag.ch



# Païres d'animaux

Les enfants tirent une carte d'un paquet contenant exactement le même nombre de paires d'animaux qu'il y a d'enfants. Ils doivent se déplacer à la manière de l'animal figurant sur la carte. Arriveront-ils à reformer la paire ? Quels sont les mouvements propres à chaque animal ? Tous les enfants exercent la manière de représenter les différents animaux en y mettant de l'expressivité.

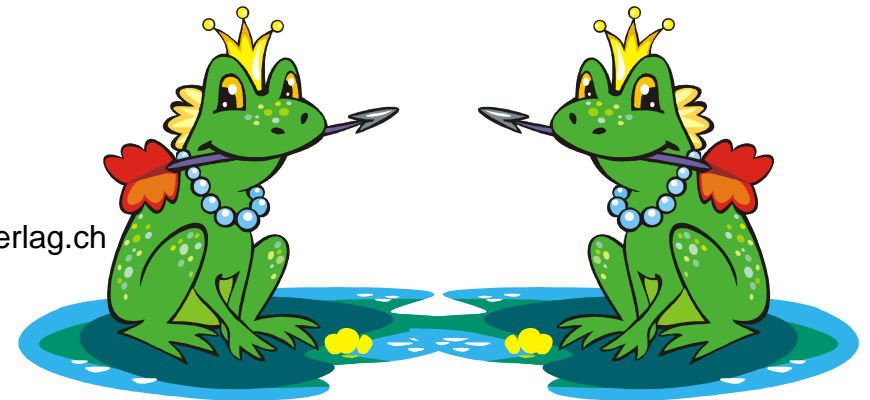
Variantes :

- mémoire d'animaux : les groupes de deux reçoivent une pile de cartes illustrant des animaux qu'ils posent par terre, côté illustré au sol. Ils tirent deux cartes. Si elles sont différentes, les deux partenaires se transforment et se déplacent vers la ligne médiane à la façon des deux animaux en question avant de revenir en arrière. Ensuite, ils reposent les deux cartes disparates, face au sol, et continuent la partie. Quel groupe parviendra le premier à reformer toutes les paires d'animaux ?
- Course de la chance : quatre groupes jouent les uns à côté des autres. Les joueurs vont tous chercher du côté opposé de la salle une des nombreuses cartes d'animaux posées au sol de telle façon qu'il n'est pas possible de reconnaître les animaux. Pour revenir, l'enfant se déplace comme l'animal illustré sur la carte et dépose cette dernière dans le dépôt du groupe (par ex. cerceau). Lorsqu'il ne reste plus de cartes, chaque groupe compte combien de paires d'animaux il peut former avec les cartes contenues dans son dépôt.

Matériel : cartes de mémoire d'animaux, evt. 4 cerceaux, evt. musique

Buts : imiter le mode de déplacement des animaux  
stimuler le système cardio-vasculaire

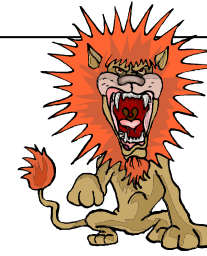
Source : *Le top 100 des jeux*, Urs Müller, Jürg Baumberger, bm-sportverlag.ch







# Course aux lions



Les enfants sont debout et répartis sur le cercle du milieu. Un enfant est désigné pour être le lion (=chasseur). Il reçoit une pile de cartes comportant plusieurs images d'animaux et vient s'asseoir au centre du cercle. Il découvre une carte, par exemple la grenouille, et il demande aux autres d'effectuer un mouvement précis : « Saute comme une grenouille ! ». Dès que le meneur de jeu siffle, tout le monde retourne se positionner sur le cercle du milieu et l'enfant qui est au centre découvre la carte suivante. A un moment donné, c'est le lion qui apparaît et l'enfant crie : « Le lion arrive ! ». Tous essaient alors de s'enfuir dans la zone de sécurité désignée d'avance afin que le lion ne puisse pas les attraper. Ceux qui se font attraper se métamorphosent également en lion. Pour distinguer ceux-ci, le moniteur leur remet un sautoir, mélange une nouvelle fois toutes les cartes d'animaux et les remet à un lion. Une nouvelle partie recommence qui finit au moment où tous les enfants se sont transformés en lions. Conseil : introduire plusieurs cartes de lion dans la pile.

## Préparation :

Les enfants apprennent à se déplacer comme des animaux : galoper comme un cheval, se tenir sur une jambe comme un flamand, onduler comme un serpent, battre des ailes comme un papillon, sauter comme un lièvre, se dandiner comme un canard...

Matériel : cartes avec illustrations d'animaux, dont 2-4 lions, sautoirs, sifflet

Buts : améliorer la rapidité  
se servir de son corps comme d'un moyen de représentation

Source : *Le top 100 des jeux*, Urs Müller, Jürg Baumberger, bm-sportverlag.ch

