

### **La maison des sorcières (p. 10)**

Deux à trois enfants essaient d'attraper tous les autres. Les prisonniers sont enfermés dans la maison des sorcières (4 tapis, bancs, quatre arbres, etc.). Les autres enfants peuvent les libérer en leur touchant la main. Les sorcières sont-elles capables d'enfermer tous les enfants dans leur maison?

- Définir divers modes de déplacement.

### **Chasse aux insectes (p. 10)**

Deux à trois enfants (selon la grandeur de la classe) sont poursuivants. Les enfants attrapés doivent se coucher sur le dos et gigoter avec les mains et les pieds comme des insectes. Les autres insectes peuvent libérer leurs camarades en leur touchant le ventre.

Les insectes libres se couchent momentanément à côté de leurs camarades, après quoi ces derniers peuvent réintégrer le jeu.

Un insecte est libéré au moment où il est "coincé" entre deux de ses camarades (se coucher de chaque côté).

### **Popcorns qui collent (p. 23)**

Les enfants sautent et "rebondissent" à travers la salle comme s'ils étaient des "popcorns" à la recherche d'autres "popcorns" collants. Si deux popcorns se rencontrent, ils se collent l'un à l'autre et poursuivent leur route en sautillant ensemble. Ils essaient de se coller à d'autres popcorns jusqu'à la formation d'une énorme balle de popcorns.

### **Les abeilles s'envolent (p. 23)**

Les enfants forment des paires et choisissent une reine des abeilles. Cette dernière donne diverses consignes, p.ex.: "Tenez-vous par la main!" "Accrochez-vous par le bras!", etc. Au moment où elle s'exclame "Envolez-vous!", les paires se séparent et chaque abeille cherche une nouvelle partenaire. La reine essaie de toucher une abeille isolée. Si elle y parvient, toutes deux forment une nouvelle paire. La nouvelle reine est l'abeille qui se retrouve seule.

### **Popcorn (p. 24)**

Un grand drap (couverture, parachute) est étendu et rempli de 10-20 ballons ou de balles en mousse. Une partie des enfants se tiennent à l'écart. Tous les autres enfants tiennent le drap et commencent à le secouer. Le but est à la fois de faire voler tous les objets et surtout de ne pas en perdre. Les enfants se trouvant à l'extérieur ramassent tout ce qui tombe et relancent les objets dans le drap.

La moitié des enfants se tient à l'extérieur et l'autre moitié tient le drap. Les enfants tenant le drap essaient de le vider le plus vite possible, les autres les empêchent en relançant les objets dans le drap. Changer les rôles.

### **Lancer des œufs (p. 24)**

Des groupes de quatre enfants tiennent des couvertures par les coins. Les différents groupes sont sur une ligne, séparés les uns des autres de quelques mètres. Par un mouvement de catapulte, ils essaient de transmettre une balle de tennis au groupe suivant.

Jouer en cercle si le nombre de groupes est suffisant.

Aussi avec un ballon rempli d'eau.

### **Le verre en équilibre (p. 24)**

6 à 12 enfants sont autour d'un grand drap ou d'une couverture en laine. Au milieu du drap, on place un verre rempli de petits cailloux (billes, noix). Tous ensemble, les enfants soulèvent doucement le drap, de manière à éviter que le verre ne se renverse.

Plus tard, soulever jusqu'à la hauteur de la tête.

Même tentative avec un verre vide.

L'exercice est-il possible avec un verre rempli d'eau?

### **Le bâton-réflexe (p. 7)**

Un groupe d'enfants forme un cercle. Un enfant est au milieu et tient un bâton. Il appelle un autre enfant par son prénom et lâche son bâton simultanément. L'enfant appelé essaie d'attraper le bâton avant que celui-ci ne touche le sol.

### **Changer de place (p. 7)**

Les enfants sont en cercle. L'un d'eux se trouve à l'intérieur du cercle. La maîtresse désigne deux enfants qui échangent leurs places le plus silencieusement possible et sans se faire toucher par l'enfant du milieu. Ce dernier essaie soit d'occuper une place libre, soit de toucher l'un des deux enfants en fuite. Dès qu'on a quitté sa place, on ne peut plus y retourner.

La maîtresse appelle deux prénoms. Les enfants concernés doivent s'échanger leurs places sans se faire toucher par l'enfant du milieu. Si l'un des deux enfants est touché, on échange les rôles.

Variation des modes de déplacement.

### **Echapper aux pirates (p. 9)**

2-3 enfants sont pirates et sont reconnaissables à leur sautoir. Ils essaient de s'en débarrasser le plus vite possible en touchant un autre enfant. Pour échapper aux poursuivants, les enfants peuvent se réfugier sur une île (tapis, cerceaux etc.) et doivent à nouveau la quitter dès qu'un autre enfant s'y réfugie.

### **L'étang des grenouilles (p. 8)**

Le petit cercle ainsi que l'extérieur du grand cercle sont remplis d'eau. Des grenouilles y barbotent allègrement. 2-4 cigognes se déplacent sur la "terre ferme" séparant les deux plans d'eau. Les grenouilles essaient de regagner l'autre étang en traversant la bande de terre. Si elles s'y font attraper, elles remplacent une cigogne.

- La grenouille attrapée désigne une nouvelle cigogne.

### **Les bergers (p. 8)**

1-2 enfants sont "bergers" et se tiennent à l'extérieur du cercle. Les autres enfants (moutons) sont dans le cercle, ils sautillent, sautent et essaient de s'échapper du cercle. Les bergers essaient de les attraper. Le mouton attrapé devient berger et vice-versa (organisation spatiale identique à celle du jeu de "l'étang de grenouilles").

Le jeu est répété à plusieurs reprises jusqu'à ce que tous les moutons aient joué le rôle de berger.

Développer d'autres règles de jeu avec les enfants.

### **Petite souris dans son coin (p. 9)**

On délimite les quatre coins de l'espace de jeu avec des cônes et l'on divise la classe en quatre groupes. Trois groupes se placent chacun dans un coin. Un groupe d'enfants, les chats, est au milieu. On les reconnaît grâce à leur sautoir.

Aussitôt que les chats prononcent la phrase "Petite souris, montre-toi!", les groupes de souris quittent leur coin et se dirigent vers un autre. Les souris touchées sont transformées en chats et reçoivent un sautoir.

Vert - bleu - rouge - jaune: les coins de l'espace de jeu sont marqués de différentes couleurs. La maîtresse ou un enfant se trouve au centre et montre successivement des couleurs. A ce signal, les enfants concernés changent de coin en courant, en marchant à quatre pattes, en sautillant.

### **Les statues (p. 9)**

Tous les enfants courent librement dans la salle ou à l'intérieur d'un terrain délimité. Aussitôt qu'un enfant est appelé par la maîtresse, il essaie de toucher tous ses camarades. Les enfants touchés sont transformés en statues. Dès que la maîtresse appelle un autre prénom, tous les enfants sont à nouveau libres.

Appeler plusieurs enfants à la fois.

Ceux qui désirent être chasseurs peuvent le signaler.

## **Le jeu des brigands rouges et bleus (p. 6)**

*Introduction:* Raconter une petite histoire pour créer le contexte. Insister sur le fait que les brigands doivent être rapides et astucieux. Ils s'exercent dans une clairière, à un endroit où personne ne peut les voir. Un brigand âgé, expérimenté et rapide raconte l'histoire à ses plus jeunes amis:

*Première étape:* Les uns ont un sautoir rouge, les autres un bleu. Tous les enfants se déplacent librement dans l'espace donné. S'ils entendent le nom de leur couleur, ils doivent immédiatement s'asseoir, se relever, toucher un mur ... et poursuivre leur chemin.

*Deuxième étape:* Les rouges sont assis sur une ligne dans la longueur de la salle; les bleus sont en face. S'ils entendent leur couleur, ils changent très vite de côté, touchent la ligne opposée et regagnent leur place. Les enfants peuvent inventer et modifier les positions de départ (assis, couché, etc.).

*Troisième étape:* L'espace se trouvant devant les murs des petits côtés de la salle est le refuge des brigands. A cet endroit, personne ne peut les attraper. Les rouges sont debout devant un mur, les bleus sont en face. Ils découvrent leur espace de refuge.

*Quatrième étape:* Les enfants attrapent leur camarade d'en face ou tous les enfants de l'autre équipe. Les brigands attrapés changent d'équipe.

*Forme finale:* Les rouges sont couchés avec la tête dirigée vers la ligne centrale, les bleus sont en face, à env. 2m. Celui qui entend sa couleur essaie d'atteindre sa ligne de refuge le plus vite possible. L'autre essaie de l'attraper avant qu'il n'ait franchi la ligne.

La position de départ couchée peut être modifiée à volonté.

Laisser les enfants déterminer la position de départ et le mode déplacement

