

ACTIVITÉS MOTRICES
DE DÉCOUVERTE



Jeux de plein air : les déménageurs



SPORT

Auteurs

La Ligue de l'enseignement, fédération du Val-de-Marne USEP, comité départemental du Val-de-Marne

Public

De 3 à 6 ans

Nombre de participants

Entre 6 et 8 enfants par animateur

Nombre de séances

4

Durée

Moyenne de 1 h 20 par séance

Temps de préparation

🕒🕒

Présentation générale

Ce cycle d'activités encourage les enfants à jouer en plein air avec leurs camarades. Ces jeux présentent de nombreuses qualités pédagogiques telles que le développement de la motricité, de la concentration et de la sociabilité des enfants. Ils favorisent également la mixité et la cohésion du groupe.

Idées de sorties en rapport avec le cycle

Participation aux activités proposées par l'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP), qui est la Fédération de sport scolaire de l'école primaire française.

Programme des séances

- Séance 1 : les déménageurs, les sorciers et les lutins
- Séance 2 : les déménageurs (2), chat perché
- Séance 3 : les éperviers déménageurs, chat perché (2)
- Séance 4 : les éperviers déménageurs (2), les balles brûlantes

Prolongements / approfondissements

De nombreuses ressources pédagogiques complémentaires sont disponibles sur le [site de l'USEP](#).

SÉANCE 1

Les déménageurs, les sorciers et les lutins

👤 1 à 3 animateurs niveau BAFA, suivant le nombre d'enfants | ⌚ 1 h 20



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

2 jeux de foulards ou chasubles, un chronomètre, de la craie, 40 plots assiettes, 50 petits objets, 2 caisses.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'univers des jeux d'antan.
- Transporter un objet vers sa cible.
- Reconnaître son camp.
- S'engager dans un but à plusieurs.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Présenter le contenu de la séance.

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Donner les règles de sécurité spécifiques à la séance (annexe 1) et les lire ensemble (5 min).
Pour les plus petits, se contenter de leur présenter les consignes.
S'assurer par des questions que tout le monde les a bien comprises.

LES SORCIERS

⌚ 30 min

Lire aux enfants une histoire de sorciers. Voir par exemple, *Baguette magique et chapeau pointu*, d'Eva Montanari, aux Éditions Milan.
Proposer le jeu « Les sorciers » (annexe 2).
L'animateur donne les consignes aux enfants et désigne les sorciers et les lutins.
L'animateur veille au respect des consignes (départ au signal pour les sorciers, respect de la règle par les lutins touchés, etc.).

Conseils pédagogiques

- Préparer les lignes avant l'arrivée des enfants.
- Laisser les enfants boire et se reposer après l'activité.

LES DÉMÉNAGEURS

🕒 20 min

Proposer le jeu « Les déménageurs » (annexe 3).

L'animateur matérialise une zone centrale (craie ou plots assiettes) remplie de petits objets et place 2 caisses à 8 mètres de cette zone.

L'animateur veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, etc.).

Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

Conseil pédagogique

Préparer le terrain de jeu avec les enfants.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? »

Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

Annoncer le contenu de la séance suivante :

- Les déménageurs (2),
- Chat perché.

CONSEIL

Matérialiser le terrain de jeu avant l'arrivée des enfants.

SÉANCE 2

Les déménageurs [2], Chat perché

👤 1 à 3 animateurs niveau BAFA, suivant le nombre d'enfants | ⌚ 1 h 20



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasubles, un chronomètre, de la craie, 40 plots assiettes, 50 petits objets, 3 caisses.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.
- Transporter un objet vers sa cible.
- Reconnaître son camp.
- S'engager dans un but à plusieurs.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Donner les règles de sécurité (annexe 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, se contenter de leur présenter les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les a bien comprises.

CHAT PERCHÉ

⌚ 30 min

Lire aux enfants une petite histoire de chats (10 min). Voir, par exemple, *Le Chat Trouillis Premier*, de Stéphanie Dunand-Pallaz et Sophie Turel, aux Éditions Balivernes.

L'animateur explique les règles du jeu et s'assure de leur respect.

Il joue le rôle du chat.

Il propose aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.

Penser à faire boire les enfants.

REEMPLIR LA MAISON [2]

⌚ 20 min

Proposer le jeu « Les déménageurs » (annexe 5), jeu que les enfants connaissent déjà, en y introduisant des variantes (annexe 5).

L'animateur matérialise une zone centrale (craie ou plots assiettes) remplie de petits objets et place 2 caisses à 8 mètres de cette zone.

Il veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, etc.). Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? »

Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Chat perché (2) » et « Les éperviers déménageurs ».

Ranger le matériel avec les enfants.

CONSEILS

- Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.
- Préparer le terrain avec les enfants.
- Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser les zones.

SÉANCE 3

Les éperviers déménageurs, Chat perché [2]

👤 1 à 3 animateurs niveau BAFA, suivant le nombre d'enfants | ⌚ 1 h 20



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

3 jeux de foulards ou chasubles, un chronomètre, de la craie, 40 plots assiettes, 50 petits objets, 3 caisses.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.
- Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Donner les règles de sécurité (annexe 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, se contenter de leur présenter les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les a bien comprises.

CHAT PERCHÉ (2)

⌚ 30 min

Lire aux enfants une petite histoire de chats (10 min).
Proposer le jeu « Chat perché (2) » (annexe 6), que les enfants connaissent déjà, en introduisant des variantes.
L'animateur explique les règles du jeu et s'assure de leur respect.
Il distribue le rôle du chat.
Il propose ensuite aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.
Il veille à faire boire les enfants tout au long de l'activité.

LES ÉPERVIERS DÉMÉNAGEURS

⌚ 20 min

Proposer le jeu « Les éperviers déménageurs » (annexe 7).
L'animateur dispose une caisse remplie de petits objets et place 2 autres caisses à 8 mètres de la première.
Il veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, etc.) et responsabilise les enfants en leur faisant vérifier que celles-ci sont bien respectées tout au long du jeu.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? »

Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

Annoncer le contenu de la séance suivante : « Les éperviers déménageurs (2) » et « Les balles brûlantes ».

Ranger le matériel avec les enfants.

CONSEILS

- Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.
- Préparer le dispositif avec les enfants.

SÉANCE 4**Les éperviers déménageurs (2), Les balles brûlantes**

👤 1 à 3 animateurs niveau BAFA, suivant le nombre d'enfants | ⌚ 1 h 20

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

3 jeux de foulards ou chasubles, 15 ballons, un sifflet, un chronomètre, de la craie, 40 plots assiettes, 50 petits objets, 3 caisses.

**AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Parcours d'activités qui nécessite de l'espace pour courir, se déplacer.
Espace extérieur : sous-bois, parc...
Espace intérieur : gymnase, préau d'école...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Lancer vers, reconnaître son camp.
- Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT**PRÉSENTATION DU PARCOURS**

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité générale.
Rappeler ce qui a été fait la fois précédente.
Présenter le contenu de la séance.

ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Donner les règles de sécurité (annexe 1) et les lire ensemble. Pour les plus petits, se contenter de leur présenter les consignes. S'assurer par des questions que tout le monde les a bien comprises.

LES BALLE BRÛLANTES

⌚ 30 min

Lire aux enfants une petite parlant de ballons (10 min).
Proposer le jeu « Les balles brûlantes » (annexe 8).
L'animateur explique les règles du jeu et s'assure de leur respect.
Il propose aux enfants plusieurs parties, avec des temps de pause entre chaque partie.
Penser à faire boire les enfants.

LES ÉPERVIERS DÉMÉNAGEURS (2)

⌚ 20 min

Proposer le jeu « Les éperviers déménageurs » (annexe 9), que les enfants connaissent déjà, en introduisant des variantes.
L'animateur dispose une caisse remplie de petits objets et place 2 autres caisses à 8 mètres de la première.
Il veille au respect des consignes (prendre un seul objet à la fois, ne pas lancer les objets, etc.).
Il peut désigner des enfants pour vérifier le respect des consignes (officiels).

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Faire le bilan de la séance avec les enfants : « Qu'avons-nous fait et retenu aujourd'hui ? »

Laisser les enfants exprimer leurs ressentis.

Ranger le matériel avec les enfants.

CONSEILS

- Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.
- Préparer le dispositif avec les enfants.

Annexes

ANNEXE 1

Les règles de sécurité et de fairplay

SÉCURITÉ

- Être attentif aux autres pour éviter les collisions dans le jeu.
- Ne pas pousser ni bousculer.
- Ne pas agripper les adversaires par les vêtements ou accessoires.
- Ne pas lancer d'objets ou de balle brutalement.

FAIRPLAY

- On accepte de remplir chacun son tour plusieurs rôles.
- On accepte la défaite.

ANNEXE 2

Les sorciers et les lutins

OBJECTIFS

- Reconnaître son camp.
- S'engager dans un but à plusieurs.

BUT DU JEU

Pour les sorciers : toucher le plus grand nombre de joueurs (lutins).
Pour les lutins : fuir pour ne pas se faire toucher par les sorciers.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Dans la cour, le stade, le gymnase...
L'animateur désigne 3 ou 4 sorciers, les autres enfants sont des lutins.

DÉROULEMENT

Les sorciers doivent toucher les lutins qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées...) qui restent là où on les a touchées.

Pas de limite de terrain.

Jeu en temps limité (2 à 3 min) en comptant le nombre de statues, ou jeu jusqu'à la prise totale de tous les lutins (avec mesure du temps par l'animateur).

L'équipe qui met le moins de temps pour toucher tous les lutins a gagné.

L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues en temps limité a gagné.

L'animateur propose plusieurs parties, avec un temps calme entre chaque partie.

CONSIGNES

Aux sorciers : il faut que vous attrapiez tous les lutins en les touchant.

Aux lutins : il faut que vous évitiez les sorciers et que vous ne vous fassiez pas toucher. Si un lutin est touché, il se transforme en statue et doit rester immobile dans une certaine position (l'animateur indique une position).

ANNEXE 3

Les déménageurs

OBJECTIFS

- Transporter un objet vers sa cible.
- Reconnaître son camp.
- S'engager dans un but à plusieurs.

BUT DU JEU

Remplir sa caisse le plus rapidement possible.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une zone centrale matérialisée par l'animateur (plots assiettes ou craie) remplie de petits objets ; 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre, à 8 mètres de la zone centrale.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

DÉROULEMENT

Au signal, les enfants vont un par un chercher un objet dans la zone centrale pour le déposer dans la caisse de leur équipe.

Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

Les enfants doivent reconnaître la cible de leur équipe, courir avec un objet dans les mains, comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.

L'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets au bout de 5 minutes a gagné.

L'animateur propose 3 parties, avec un temps de repos entre chaque partie.

CONSIGNES

Au signal, une personne de votre équipe va chercher un objet dans la réserve (zone centrale) pour le poser le plus vite possible dans la caisse de son équipe, puis on recommence avec une autre personne et ainsi de suite, jusqu'au dernier objet.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.

ANNEXE 4

Chat perché

OBJECTIF

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.

BUT DU JEU

Se percher avant d'être touché par le chat.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Se pratique dans un environnement avec obstacles, sur lesquels les enfants peuvent se percher (bancs, etc.), et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...).

DÉROULEMENT

L'animateur joue le rôle du chat, les enfants celui des souris.

Le chat peut toucher toutes les souris.

Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'animateur regroupe les enfants autour de lui et annonce : « Chat perché ! »

Les souris doivent être attentives en permanence, décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction de la position du chat et des autres souris.

Une partie dure 5 minutes.

L'animateur propose plusieurs parties, avec une pause entre chaque.

CONSIGNES

Courez et perchez-vous pour que le chat ne puisse pas vous toucher.

La souris qui gagnera sera celle qui aura été le moins de fois touchée.

ANNEXE 5

Les déménageurs [2]

OBJECTIFS

- Transporter un objet vers sa cible.
- Reconnaître son camp.
- S'engager dans un but à plusieurs.

BUT DU JEU

Remplir sa caisse le plus rapidement possible.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une zone centrale matérialisée par l'animateur (plots assiettes ou craie) remplie de petits objets ; 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre, à 8 mètres de la zone centrale.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

DÉROULEMENT

Au signal, les enfants vont un par un chercher un objet dans la zone centrale pour le déposer dans la caisse de leur équipe.

Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

Les enfants doivent reconnaître la cible de leur équipe, courir avec un objet dans les mains, comprendre et respecter les règles : un seul objet à la fois et signaux de début et fin de jeu.

L'équipe qui a transporté le plus grand nombre d'objets au bout de 5 minutes a gagné.

L'animateur propose 3 parties, avec un temps de repos entre chaque partie.

Il introduit les variantes suivantes :

- constituer 3 équipes (rajouter une caisse),
- mettre des objets de couleurs ou de formes différentes (autant pour chaque équipe). Chacun prend la couleur ou la forme de son équipe, l'équipe gagnante est celle qui a terminé la première (cela permet de mesurer les progrès).

CONSIGNES

Allez chercher un objet dans la réserve (zone centrale) pour le poser le plus vite possible dans la caisse de votre équipe, puis recommencez jusqu'au dernier objet.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.

ANNEXE 6

Chat perché [2]**OBJECTIF**

Courir pour fuir, courir vers, esquiver, poursuivre.

BUT DU JEU

Se percher avant d'être touché par le chat.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Se pratique dans un environnement avec obstacles, sur lesquels les enfants peuvent se percher (bancs, etc.), et assez étendu pour permettre la fuite (cour de récréation, gymnase...).

DÉROULEMENT

L'animateur joue le rôle du chat, les enfants celui des souris.

Le chat peut toucher toutes les souris.

Quand une souris est perchée, le chat ne peut pas la toucher.

Pour commencer la partie, l'animateur regroupe les enfants autour de lui et annonce : « Chat perché ! »

Les souris doivent être attentives en permanence, décider rapidement du « perchoir » et s'adapter en fonction de la position du chat et des autres souris.

Une partie dure 5 minutes.

L'animateur propose plusieurs parties, avec une pause entre chaque.

Il introduit la variante suivante : il désigne un enfant comme chat, fait faire une ronde avec tous les joueurs et met le chat au milieu.

La ronde compte jusqu'à 3 pour faire commencer le jeu.

Reprendre ce mode de départ chaque fois que le chat ne parvient pas à toucher une souris.

CONSIGNES

À la fin de la ronde, courez et perchez-vous pour que le chat ne puisse pas vous toucher.

La souris qui gagnera sera celle qui aura été le moins de fois touchée.

ANNEXE 7

Les éperviers déménageurs**OBJECTIFS**

Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

BUT DU JEU

Transporter des objets sans se faire toucher.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une caisse (réserve) remplie de petits objets et 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre, à 8 mètres de la première caisse.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Il joue le rôle de l'épervier.

DÉROULEMENT

Chaque équipe dispose d'une caisse.

Au signal, les joueurs doivent transporter un objet à la fois de la caisse réserve jusqu'à la caisse de leur équipe sans se faire toucher par l'épervier.

L'animateur-épervier ne peut toucher qu'un porteur d'objet et confisque l'objet qu'il place ensuite dans sa caisse réserve. L'enfant touché continue à jouer.

L'enfant doit repérer les zones libres et les limites du terrain, esquiver l'épervier, accepter de se débarrasser de l'objet.

CONSIGNES

Allez chercher un objet dans la caisse réserve pour le poser aussi vite que possible dans la caisse de votre équipe, et recommencez jusqu'au dernier objet, sans vous faire toucher par l'épervier.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.

ANNEXE 8

Les balles brûlantes**OBJECTIF**

Lancer vers, reconnaître son camp.

BUT DU JEU

Lancer le plus rapidement possible les ballons dans le camp adverse.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Sur une surface équivalente à un demi-terrain de hand (si possible en salle), séparée en 2 camps (avec des bancs ou des plots assiettes).

L'animateur divise le groupe en 2 équipes.

DÉROULEMENT

Les enfants doivent lancer tous les ballons qui sont dans leur camp dans le camp adverse pour s'en débarrasser.

Le jeu dure 3 minutes.

Les enfants doivent adapter leur lancer au ballon proposé (plusieurs tailles de ballon).

Au signal de fin de jeu (sifflet) par l'animateur, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

L'animateur propose plusieurs parties avec une pause entre les parties.

CONSIGNE

Vous devez lancer le plus vite possible tous les ballons qui sont dans votre camp dans le camp d'en face.

ANNEXE 9

Les éperviers déménageurs [2]**OBJECTIFS**

Transporter, esquiver, reconnaître son camp.

BUT DU JEU

Transporter des objets sans se faire toucher.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Un grand terrain (préau, cour, gymnase) avec une caisse (réserve) remplie de petits objets et 2 caisses placées à l'opposé l'une de l'autre, à 8 mètres de la première caisse.

L'animateur divise le groupe en 2 équipes (2 jeux de chasubles de couleurs différentes).

Il joue le rôle de l'épervier.

DÉROULEMENT

Chaque équipe dispose d'une caisse.

Au signal, les joueurs doivent transporter un objet à la fois de la caisse réserve jusqu'à la caisse de leur équipe sans se faire toucher par l'épervier.

L'animateur-épervier ne peut toucher qu'un porteur d'objet et confisque l'objet qu'il place ensuite dans sa caisse réserve.

L'animateur introduit la variante : le joueur touché devient lui aussi un épervier.

L'enfant doit repérer les zones libres et les limites du terrain, esquiver l'épervier, accepter de se débarasser de l'objet.

CONSIGNES

Allez chercher un objet dans la caisse réserve pour le poser aussi vite que possible dans la caisse de votre équipe, et recommencez jusqu'au dernier objet, sans vous faire toucher par l'épervier.

Si vous vous faites toucher par l'épervier, vous devenez un épervier à votre tour.

On ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.