

ACTIVITÉS MOTRICES
DE DÉCOUVERTE



Jeux de plein air : minuit dans la bergerie, remplir la maison



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

2

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 : Minuit dans la bergerie, Remplir la maison (1)

Séance 2 : Minuit dans la bergerie, Remplir la maison (2)

Prolongements / approfondissements

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

SÉANCE 1

Minuit dans la bergerie et Remplir la maison (1)

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



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un tambourin, un dossard ou une chasuble, de la craie ou des plots assiettes pour délimiter, 50 petits objets souples, un chronomètre.



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 et mettre en place les principes de sécurité.
- Apprendre aux enfants à appliquer et faire appliquer les règles du jeu.
- Expérimenter un jeu d'opposition collective.
- S'engager dans un but à plusieurs.
- Découvrir l'univers des jeux d'antan.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 10 min

Se présenter et présenter les règles de vie collective et de sécurité : « On va être ensemble 2 séances pour découvrir des jeux d'antan » ; « Connaissez-vous des jeux où l'on peut jouer à plusieurs ? »

Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qu'ils connaissent.

Bien faire énumérer les idées des enfants et ne pas les brider dans leur expression.

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.

Proposer un jeu que les enfants connaissent déjà (chat par exemple) et laisser les enfants jouer librement quelques minutes.

Observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants.

MINUIT DANS LA BERGERIE (1)

⌚ 30 min

Rassembler les enfants et leur raconter une petite histoire avec des moutons et un loup. Voir, par exemple, *Mon Premier Recueil d'histoires de loups*, de Christelle Huet-Gomez, Éditions Auzou (10 min).

Après le récit de l'histoire, proposer le jeu « Minuit dans la bergerie » (annexe 2). L'animateur explique les règles du jeu : pour les moutons, il s'agit d'arriver sain et sauf dans la bergerie ; pour le loup, de toucher le plus grand nombre de moutons.

L'animateur joue le rôle du loup. Il peut également désigner un enfant pour remplir ce rôle.

Conseils pédagogiques

- Matérialiser le terrain de jeu avant l'arrivée des enfants.
- Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser le terrain de jeu.

REEMPLIR LA MAISON (1)

🕒 20 min

Après un temps de repos (5 min), proposer le jeu « Remplir la maison » (annexe 3).

Remarque : l'animateur explique les règles du jeu : il s'agit de remplir la « maison » avec le plus d'objets possible.

L'animateur vide la « maison » en sortant les objets pendant que les enfants la remplissent.

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 :

- Minuit dans la bergerie (avec évolutions des règles),
- Remplir la maison (avec évolutions des règles).

CONSEILS

- Matérialiser le terrain de jeu avant l'arrivée des enfants.
- Utiliser la craie ou des plots pour matérialiser le terrain de jeu.

SÉANCE 2

Minuit dans la bergerie et Remplir la maison [2]

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



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un tambourin, un dossard ou une chasuble, de la craie ou des plots assiettes pour délimiter, 2 cônes, 50 petits objets souples, un chronomètre.



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 et mettre en place les principes de sécurité.
- Apprendre aux enfants à appliquer et faire appliquer les règles du jeu.
- Expérimenter un jeu d'opposition collective.
- S'engager dans un but à plusieurs.
- Découvrir l'univers des jeux d'antan.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 10 min

Rappeler les règles de vie collective et de sécurité.
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.

MINUIT DANS LA BERGERIE (2)

⌚ 30 min

Commencer le jeu en racontant aux enfants une petite histoire de loup (la même qu'à la séance précédente ou une autre). Voir, par exemple, *Mon Premier Recueil d'histoires de loups*, de Christelle Huet-Gomez, Éditions Auzou (10 min).

Proposer le jeu « Minuit dans la bergerie » (annexe 2), en introduisant des variantes à la règle.

L'animateur veille au respect des consignes et désigne les loups.

L'animateur veille à interrompre le jeu pour ménager des temps de repos.

REEMPLIR LA MAISON (2)

⌚ 20 min

Proposer le jeu « Remplir la maison » (annexe 3) en introduisant des variantes dans la règle. L'animateur veille au respect des consignes, il constitue 4 équipes de couleurs et désigne des enfants qui vont vider la maison.

Préparer si possible le matériel avant l'arrivée des 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.
Ranger le matériel avec les enfants.

CONSEILS

- Regrouper toujours les enfants au même endroit en début de séance.
- Observer le comportement et la connaissance de l'activité des enfants.
- Rappeler les consignes de sécurité.

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

Minuit dans la bergerie**OBJECTIF**

Courir pour fuir, réagir à un signal.

BUT DU JEU

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans être touchés.
Pour le loup, toucher le plus de moutons possible.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Dans un espace vaste (préau, gymnase), l'animateur matérialise un refuge (« bergerie » : expliquer le terme aux enfants) avec des plots assiettes ou à la craie. Il fait le loup et les enfants sont les moutons, ou bien il désigne un loup parmi les enfants (signalé par un dossard ou une chasuble).

DÉROULEMENT

Les moutons se promènent et interrogent le loup : « Quelle heure est-il ? »
L'animateur répond en donnant n'importe quelle heure.
Quand il répond « Il est minuit » avec un coup de tambourin, c'est le signal de la fuite.
Le loup tente de toucher le plus de moutons possible avant qu'ils ne rejoignent la bergerie.
Faire plusieurs parties successives avec changement de loup.

CONSIGNE

Quand vous entendez « Il est minuit ! » et le coup de tambourin, vous devez courir vous réfugier dans la bergerie sans vous faire toucher par le loup.

VARIANTE

Supprimer l'utilisation du tambourin (reconnaissance par l'enfant uniquement du signal « minuit »).

ANNEXE 3

Remplir la maison

OBJECTIFS

- Transporter des objets.
- Différencier dedans/dehors.
- Comprendre une règle simple
- S'engager dans un but à plusieurs.

BUT DU JEU

Mettre le plus d'objets possible dans la maison.

ORGANISATION MATÉRIELLE

Une maison matérialisée par des plots assiettes ou marquée à la craie, 50 petits objets souples.

DÉROULEMENT

L'animateur sort rapidement les objets de la maison et les enfants les réintroduisent dedans.

Les enfants doivent :

- rester en activité (transporter, du signal de départ au signal de fin),
- accepter de se débarrasser de l'objet,
- chercher un nouvel objet quand un autre le prend avant eux.

Limiter le temps de chaque jeu à 5 minutes (l'animateur annonce : « Il reste 3... 2... 1 minute »).

Organiser plusieurs jeux avec un petit temps de repos entre chaque jeu.

CONSIGNE

Rapporter le plus d'objets possible dans la maison avant la fin du jeu.

VARIANTES

- Remplacer l'animateur par un (ou des) enfant(s) pour vider la maison.
- Autoriser chaque enfant à ne porter qu'un objet à la fois.