


15

jeux autour
du corps

body learning games
Spiele rund um den Körper
juegos relacionados con el
cuerpo humano
giochi basati sui movimenti
del corpo
spelletjes m.b.t. het lichaam
jogos ao redor do corpo



 Nathan

15 Jeux autour du corps

Ce matériel collectif permet la mise en place d'activités motrices centrées sur la connaissance et la maîtrise de son corps.

Sa particularité réside dans la diversité des situations proposées, et la possibilité de les pratiquer en autonomie, pour un groupe de 6 à 7 enfants, après une phase d'apprentissage avec l'adulte, dont la durée dépendra de l'âge des joueurs.

Objectifs et progression

La prise de conscience des différentes parties de son corps et la perception de l'espace sont des préalables importants au développement du langage du corps, un premier pas vers l'expression corporelle et la danse. À travers les quinze jeux et leurs variantes, les enfants se construisent peu à peu un nouveau vocabulaire gestuel, tout en étant attentifs aux actions des autres participants.

La progression des jeux permet aux enfants tour à tour de :

- **Reconnaître** les différentes parties du corps, les nommer, les ressentir.
- **Dissocier** chaque partie du corps.
- **Coordonner et maîtriser** ses gestes.
- **Mémoriser** de brèves séquences gestuelles.
- **Exprimer** des images simples par le mime.

La lecture de la consigne illustrée, donnée par chaque carte, demande au préalable un travail de lecture d'image. Parallèlement, un prolongement intéressant consistera à représenter par le dessin les situations vécues par l'enfant au cours des différents jeux et à les verbaliser. Ceci sera particulièrement approprié pour les jeux 1 et 2, 7, 12, 13 et 14.

Niveau d'utilisation

À partir de 4 ans.

Principe du jeu

C'est un jeu d'équipe dans lequel tous les enfants progressent et gagnent ensemble. L'objectif est de compléter la frise du tapis avec les figurines qui représentent les points. Les joueurs gagnent le nombre de points indiqués sur la carte en exécutant correctement les consignes des cartes tirées.

La bonne exécution des consignes sera dans un premier temps estimée par l'adulte, puis par l'équipe ou par exemple le lanceur du dé. L'ensemble de l'équipe recommence la consigne si tous ne réussissent pas.

Collection Les Ateliers de Motricité

Matériel

1 tapis de jeu en plastique souple, format 1 m 40 x 2 m 10.

1 dé à pochettes transparentes permettant d'insérer 6 cartes

54 cartes, dont 48 illustrées et 6 blanches

18 figurines « bonhommes aux haltères »

1 sac lesté

1 guide pédagogique

1 sac de rangement

Consignes des cartes illustrées

Reconnaissance des parties du corps (statique)

1. Tête
2. Bras (bras et avant bras)
3. Jambe (cuisse et jambe)
4. Pied
5. Main
6. Tronc (buste et bassin)
7. Épaule
8. Cou
9. Coude
10. Genou
11. Poignet
12. Cheville

Dissociation par le geste (dynamique)

13. Tête fait oui
14. Tête fait non
15. Épaule tourne
16. Épaules levées et abaissées *bras le long du corps ... comme pour faire du houlahop*
17. Bassin tourne *buste bien horizontal
bras bien tendus*
18. Bassin levé
19. Bras font le moulin
20. Bras fait le moulin
21. Avant-bras fait le moulin *autre main au creux du coude ne doit pas bouger
mains ouvertes
main ouverte monte et descend
seuls genou et tibia bougent*
22. Poignets tournent
23. Main salue *poids du corps basculé sur jambe avant
pied tourne en cercles*
24. Jambe donne coup de pied
25. Jambe en fente
26. Cheville tourne

Déplacements en groupe. Les enfants se tiennent par :

27. Les épaules
28. La taille
29. Les mains, bras tendus au dessus de la tête.
30. Les mains pour marcher de côté
31. Les mains en passant sous le bassin.
32. Les pieds, pointe de pied touche talon de l'autre enfant.

Images à mimer

33. Le flamant rose
34. La tortue, sur le dos
35. La grenouille
36. Le singe
37. L'araignée
38. Le serpent

Sculptures

39. Sculpture allongée
40. Sculpture assise
41. Sculpture debout 1
42. Sculpture debout 2

Formes

43. et 44. Rond
45. et 46. Carré
46. et 48. Triangle

Règles des jeux

Sauf autre indication dans certains jeux, chaque joueur prend place sur une forme géométrique du tapis. Le joueur qui lance le dé, le lanceur, est celui qui se trouve sur le triangle bleu au bas du tapis.

Pendant ou après l'exécution de la consigne, les enfants se déplacent d'un cran / d'une forme, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour changer à chaque fois de lanceur.

Jeu 1 – La silhouette

Objectif : connaissance des parties du corps et de leur nom

Nombre de joueurs : grand groupe

Matériel : tapis, dé, cartes 1 à 6

Un enfant s'allonge sur la silhouette au centre du tapis, les autres se placent autour. Un enfant lance le dé et montre la carte à l'enfant allongé, qui bouge la partie du corps indiquée. Les autres enfants la nomment. La consigne peut aussi être donnée oralement par le lanceur.

Jeu 2 – Les silhouettes

Objectif : dissociation des parties du corps, concentration, relaxation

Nombre de joueurs : grand groupe

Matériel : aucun, séance dirigée par l'adulte

Tous les enfants s'allongent sur le sol à la manière de la silhouette du tapis. L'adulte nomme une partie du corps à bouger lentement puis à replacer. On insistera sur l'importance de la respiration, à prendre profondément, entre chaque consigne.

Prolongement : dessiner son corps et les gestes dont on se souvient.

Jeu 3 – Le jeteur de sort

Objectif : concentration, dissociation

Nombre de joueurs : 6

Matériel : tapis, dé, cartes 1 à 6

Chaque enfant raidit la partie du corps désignée, durant le déplacement d'une forme à l'autre.

Jeu 4 – Le modèle

Objectif : reproduction d'un geste, dissociation

Nombre de joueurs : 7

Matériel : tapis, dé, cartes 13 à 26

Les 6 joueurs placés sur les formes regardent le lanceur, situé hors du tapis, au delà de la frise, et qui leur tourne le dos. Il exécute le geste du dé, puis les autres enfants imitent son geste 3 fois.

Jeu 5 – Le miroir (variante du modèle)

Objectif : reproduction d'un geste, dissociation, introduction de la latéralisation

Nombre de joueurs : 7

Matériel : tapis, dé, cartes 15, 21, 23, 24, 25, 26

Même placement que pour « Le modèle », mais le lanceur fait face aux autres joueurs. L'imitation des gestes se fait en inversant le côté droit et gauche, comme devant un miroir.

Question aux enfants : qu'est-ce qui change par rapport aux mêmes gestes dans le jeu 4 ?

Pour les jeux 4 et 5, on pourra nouer un foulard de couleur différente aux membres droits et gauche, pour matérialiser les deux côtés différents.

Jeu 6 – Les passeurs

Objectif : déplacement avec contrainte, équilibre

Nombre de joueurs : 6

Matériel : sac lesté, tapis, dé, cartes 1, 2, 5, 7, 9, 11.

Le lanceur pose le sac lesté sur la partie de son corps désignée par le dé, et se déplace jusqu'au joueur situé à sa droite sans le faire tomber. Le second joueur fait de même, le sac doit ainsi faire un tour de tapis sans tomber.

Jeu 7 – Le sculpteur

Objectif : dissociation, immobilisation, équilibre

Nombre de joueurs : 6

Matériel : dé, cartes 18, 31, 39 à 42

Un enfant placé au centre du tapis doit être « sculpté » par les autres enfants qui placent correctement chacun

à leur tour une partie du corps de l'enfant-sculpture. A la fin, celui-ci doit reproduire la position de la sculpture illustrée sur le dé, mais sans l'avoir vue.

Variante jeu de langage : les enfants expliquent oralement à l'enfant-sculpture comment positionner chaque partie de son corps.

Variante sculpture à imaginer : avec les cartes 1 à 6 ou 7 à 12. Se joue par couple de 2 enfants, en dehors du tapis. Chaque sculpteur lance le dé à tour de rôle et positionne librement la partie désignée de son enfant-sculpture. On commentera les différentes sculptures obtenues.

Jeu 8 – Les marionnettes

Objectifs : relâchement, dissociation

Nombre de joueurs : 6

Matériel : Dé, cartes 1, 2, 3, 5, 6

5 enfants-marionnettes se positionnent le corps droit, les bras tendus vers le ciel. Le lanceur énonce au fil des lancés la partie du corps que les marionnettes doivent laisser tomber vers le sol. On change de lanceur une fois les marionnettes entièrement étendues.

Variante pour une dissociation plus fine : cartes 7, 8, 9, 10, 11

Jeu 9 – Le téléphone arabe gestuel

Objectif : observation, reproduction d'un geste

Nombre de joueurs : 6

Matériel : dé, cartes 13 à 26

Les enfants sont placés en file indienne. L'avant dernier fait face au dernier qui lance le dé, masque la carte et réalise le geste. L'avant dernier se retourne et réalise à son tour le geste pour le joueur situé devant lui. Ainsi de suite jusqu'au premier de la file, qui devra retrouver la carte du geste concerné sur le dé.

Jeu 10 – Le code secret

Objectif : mémorisation et reproduction de séquences gestuelles

Nombre de joueurs : 7

Matériel : tapis, dé, cartes 13 à 26

Chacun des six joueurs lance à son tour le dé et effectue le geste indiqué. Le 7^e joueur, situé au centre du tapis, doit répéter au fur et à mesure le geste donné par chacun, en reprenant à chaque fois depuis le premier geste. Il crée ainsi une séquence de six gestes à mémoriser.

Jeu 11 – Les aveugles

Objectif : perception du geste, reproduction

Nombre de joueurs : 6

Matériel : 3 foulards ou écharpes, dé, cartes 13 à 26. Pour les plus petits, cartes 1 à 12.

On forme trois couples « meneur-mené », où le « mené » a les yeux bandés, les couples se faisant face. Un des

« meneurs » lance le dé, les trois font faire le geste indiqué au « mené » en guidant son corps. Le « mené » doit ensuite reproduire le geste tout seul.

Variante pour les plus petits : ils pourront relever le foulard pour voir le geste qu'ils font.

Avec les cartes de 1 à 12, le « meneur » touche la partie du corps indiquée, puis le « mené » la touche à son tour, c'est une première étape.

Jeu 12 – La chenille

Objectif : coordination, déplacement

Nombre de joueurs : 6

Matériel : tapis, dé, cartes 27 à 32.

Les enfants se positionnent en file, en se tenant comme indiqué sur la carte, et se déplacent ensemble sur le tapis. Itinéraire : un tour de tapis ou entre deux formes identiques.

Variante pour les plus grands : la file a les yeux bandés sauf le premier, qui positionne chaque joueur comme indiqué et conduit la chenille.

Jeu 13 – Les formes au sol

Objectif : représentation au sol

Nombre de joueurs : 6

Matériel : tapis, dé, cartes 43 à 48.

Chacun à son tour, un enfant se place sur le tapis autour de la forme que lui désigne le dé, en masquant son tracé avec ses bras, ses jambes, son buste, son bassin.... Entourer ainsi une forme avec son corps peut nécessiter un apprentissage avec l'adulte.

Jeu 14 – Les formes dans l'espace

Objectif : représentation dans l'espace, prise de conscience des volumes

Nombre de joueurs : 6

Matériel : tapis, dé, cartes 43 à 48.

Debout, chacun à son tour ou par deux, les enfants représentent avec leur corps la forme que leur désigne le dé. Une phase d'apprentissage pour ce jeu pourra consister à tendre verticalement une grande feuille représentant les formes, et à en cacher au maximum le tracé avec son corps.

Jeu 15 – Le mime des animaux

Objectif : représentation, expression par les premiers mimes

Nombre de joueurs : 6

Matériel : dé, cartes 33 à 38.

Chacun à son tour lance le dé et doit faire trouver aux autres l'animal imité, sans parler ! A noter : la tortue est représentée dans une position particulière, qui enrichit la gestuelle classique, à 4 pattes.