

21

Jack-be-nimble games
Geschicklichkeitsspiele
juegos de habilidad
giochi di abilità
behendigheidspeellen

jeux d'adresse

jogos de destreza



Peggy Lolson

NATHAN

21 jeux d'adresse

Ce matériel, très complet, permet d'animer à lui seul un grand nombre d'ateliers d'adresse pour de petits groupes de 4 à 6 jeunes enfants.

Il comprend un tapis de jeu, des palets souples, des sacs lestés, un dé et un jeu de 50 cartes.

Le guide pédagogique présente les 21 activités adaptées à chaque niveau et qui se déclinent en jeux de marelle, de lancers, d'adresse, d'équilibre, d'imitation...

Objectifs

Dans la plupart des jeux proposés, c'est l'autonomie du groupe qui est visée : les enfants lancent à tour de rôle le dé qui indique, par ses 6 cartes illustrées, la consigne à suivre.

Ludiques et véritablement adaptées à la motricité de jeunes enfants, ces consignes reposent sur des actions élémentaires : sauter, lancer, viser, tourner, marcher... Elles permettent à chacun d'eux d'accéder progressivement à la structuration de ces conduites.

Niveau d'utilisation

À partir de 3 ans.

Matériel

1 sac de rangement

1 tapis de jeu en plastique souple, format 160 x 140 cm, comportant 3 types de marques colorées (carré rouge, triangle bleu, rond vert)

6 palets en plastique souple, 2 par couleur (rouge, bleu, vert), diamètre 9,5 cm, épaisseur 1,5 cm

6 sacs lestés, 2 par couleur (rouge, bleu, vert), format 17 x 10,5 cm, poids 200 g

1 dé de 15 cm d'arête, avec une pochette transparente sur chacune de ses faces pour y insérer une carte

50 cartes, format 8 x 12 cm

1 guide pédagogique

Consignes des cartes illustrées

1. Je saute sur le pied droit
2. Je saute sur le pied gauche
3. Je saute sur deux pieds
4. Je saute loin en avant
5. Je saute en arrière
6. Je saute à droite
7. Je saute à gauche
8. Je saute sur place
9. Je fais un demi-tour
10. Je mets une main sur un triangle
11. Je mets un pied sur un triangle
12. Je mets une main sur un rond
13. Je mets un pied sur un rond
14. Je mets deux mains sur un triangle
15. Je mets deux pieds sur un rond
16. Dedans
17. Dehors
18. Entre
19. Je marche avec le sac sur la tête
20. Je marche avec le sac sur le nez
21. Je marche avec le sac sur une oreille
22. Je marche avec un sac dans chaque main
23. Je marche avec le sac sur une épaule
24. Je fais tourner le sac autour de moi
25. Je fais tourner le sac autour des genoux
26. Je fais passer le sac d'une main à l'autre devant moi
27. Je fais passer le sac d'une main à l'autre par le haut
28. Je fais passer le sac d'une main à l'autre par derrière
29. Je fais passer le sac d'une main à l'autre entre les jambes
30. Je lance le sac en l'air des deux mains et je le rattrape à deux mains
31. Je lance le sac en l'air des deux mains et je le rattrape avec une main
32. Je lance le sac en l'air d'une main et je le rattrape avec la même main
33. Je lance le sac en l'air d'une main et je le rattrape avec l'autre main
34. Je lance très haut
35. Je fais l'équilibre sur le sac
36. Je fais la statue
37. Je saute par-dessus le sac
38. Je fais l'araignée
39. Je fais la girafe
40. Je fais le canard
41. Je fais la grenouille
42. Je fais le pingouin
43. Je fais le flamant rose
44. Je fais le chat
45. Je fais le chien
46. Je fais le pont
47. Je fais un équilibre fessier
48. Je fais un équilibre avec un camarade en lui donnant la main
49. Je fais un équilibre avec un camarade « épaule contre épaule »
50. J'ai le joker, je fais le mouvement qui me plaît le plus

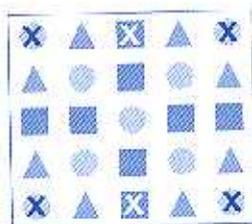
Règles du jeu

L'emplacement des joueurs en début de partie à côté ou sur le tapis de jeu est indiqué par une croix.

X : foncée pour le nombre de joueurs minimum.
X : claire pour les joueurs supplémentaires.

1. Les animaux

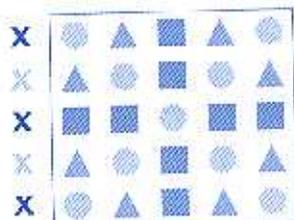
Thème : imitation
Nombre de joueurs : 1 à 6
Matériel : dé
Cartes : 38, 39, 40, 41, 42, 43



Je lance le dé et je dois imiter le mouvement de l'animal indiqué par la carte. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
 Cet exercice peut constituer un échauffement.

2. L'ascenseur

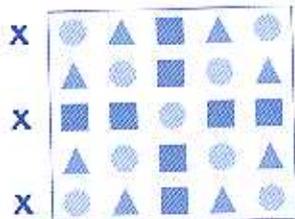
Thème : lancer
Nombre de joueurs : 3 à 5
Matériel : palets ou sacs



Je lance le palet sur la marque la plus proche de moi, je le ramasse, reviens à ma place puis le lance sur la marque suivante, et ainsi de suite. Arrivé au bout, je fais la même chose en sens inverse.
 Quand je n'atteins pas la marque visée, je relance le palet sur la marque jusqu'à ce que je réussisse.

3. La marelle

Thèmes : lancer, saut
Nombre de joueurs : 3
Matériel : 3 palets ou sacs

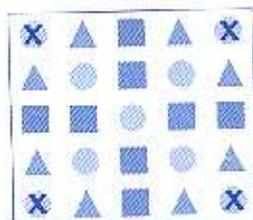


Je lance le palet sur la première marque, je saute par-dessus puis sur chacune des marques suivantes. Quand je suis arrivé au bout du tapis de jeu, je fais demi-tour, toujours en sautant, et je ramasse le palet.

Je relance le palet sur la deuxième marque, puis sur la troisième, et ainsi de suite.

4. Le carré magique

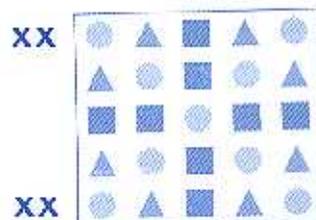
Thème : adresse
Nombre de joueurs : 4
Matériel : dé, 4 sacs
Cartes : 3, 19, 30, 35, 36, 37



Je lance le dé et tous les autres enfants font ce que la carte indique. Puis c'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

5. En ligne

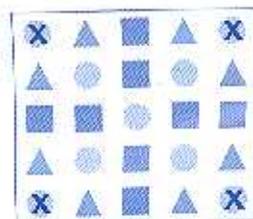
Thèmes : lancer, stratégie
Nombre de joueurs : 2 équipes de 2
Matériel : 4 palets, 4 sacs



Chaque équipe dispose de 2 palets et de 2 sacs de même couleur. Les joueurs lancent un palet ou un sac à tour de rôle sur une marque.
 L'équipe gagnante est celle qui réussit à faire une ligne de 4 palets et sacs de sa couleur.

6. Jacadi

Thèmes : imitation, latéralisation
Nombre de joueurs : 4
Matériel : dé
Cartes : 4, 5, 6, 7, 8, 9



Je lance le dé et je fais ce qui est indiqué par la carte. Les autres enfants doivent m'imiter. Puis c'est à l'enfant suivant de lancer le dé.

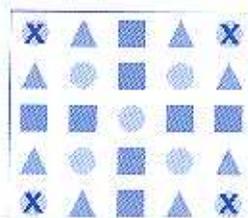
Variante :

Sans le dé, je donne un modèle de mouvement que les autres enfants doivent imiter. Si un enfant se trompe, il est éliminé.

7. Le chewing-gum



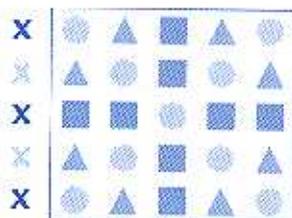
Thème : torsion
Nombre de joueurs : 4
Matériel : dé
Cartes : 10, 11, 12, 13, 14, 15



Je lance le dé et je place le pied ou la main sur la marque indiquée par la carte.

8. La palette

Thèmes : lancer,
réaction à la consigne
Nombre de joueurs : 3 à 5
Matériel : dé, palets



Je lance le dé et je dois dire le nom de la couleur avant les autres joueurs. Ensuite, je lance le palet sur la couleur indiquée.

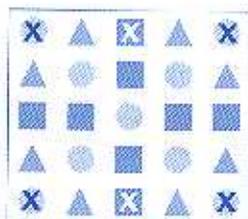
9. Les petits sacs

Thème : équilibre
Nombre de joueurs : 3
Matériel : dé, 6 sacs
Cartes : 19, 20, 21, 22, 23, 24

Je choisis un chemin sur le tapis. Je lance le dé et j'effectue ce trajet en marchant avec le sac sur la partie du corps indiquée par le dé.

10. Le joker

Thèmes : lancer, adresse
Nombre de joueurs : 4 à 6
Matériel : dé, sacs
Cartes : 30, 31, 32, 33, 34, 50



Je lance le dé et je fais ce que la carte indique.

Variante :
Tous les exercices sont exécutés en marchant.

11. Le lièvre et la tortue

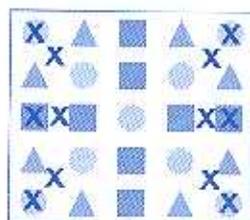
Thèmes : adresse, vitesse
Nombre de joueurs : 8
Matériel : dé, sac

Les enfants forment une ronde sur le tapis de jeu. Ils font circuler le sac de main en main en le faisant passer dans le dos. Quelques instants plus tard, un meneur de jeu introduit le dé qui doit circuler de main en main en passant par-devant. Le jeu est terminé quand le dé rattrape le sac.

Variante :
Le jeu démarre avec les 2 objets qui circulent en sens contraire simultanément.

12. Les poissons de la rivière

Thème : réaction à la consigne
Nombre de joueurs :
6 équipes de 2
Matériel : 6 palets ou sacs

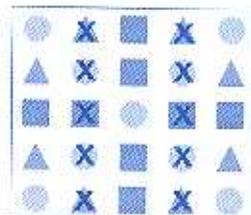


L'enseignant raconte une histoire de pêche ou passe une musique. Au signal « plouf » ou à l'arrêt de la musique, les 6 enfants poissons passent sous les jambes des 6 enfants rochers qui sont devant eux pour aller chercher un palet placé au centre du tapis, puis reviennent à leur place en repassant sous les rochers. Les rôles sont ensuite inversés.

Variante :
À chaque tour, le nombre d'objets est diminué pour éliminer l'équipe qui n'a pas réussi à en attraper un.

13. Le relais

Thèmes : adresse, vitesse
Nombre de joueurs :
2 équipes de 5
Matériel : 2 sacs



Les enfants sont répartis en deux colonnes et se tiennent les jambes écartées. Ils doivent faire passer le sac de main en main entre les jambes. Quelle est la colonne qui ira le plus vite ?

Variante :

Les enfants passent le sac une fois entre les jambes et une fois par-dessus la tête.

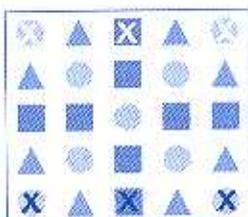
14. L'automate

Thèmes : adresse, mémorisation

Nombre de joueurs : 3 à 6

Matériel : dé

Cartes : 24, 25, 26, 27, 28, 29



Je lance le dé et j'effectue la consigne indiquée.

Variante :

Je lance le dé 2 fois de suite et j'effectue les consignes enchaînées, puis je le lance 3 fois, puis 4 fois.

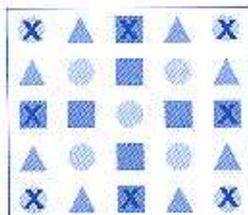
15. Le triangle magique

Thèmes : saut, vitesse

Nombre de joueurs : 8

Matériel : dé

Cartes : 4, 5, 16, 17, 18, 50



Un meneur de jeu lance le dé et énonce la consigne donnée par la carte. Les enfants l'effectuent le plus rapidement possible.

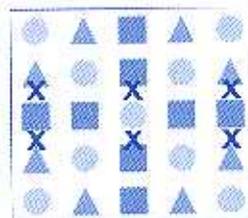
16. L'élastique

Thèmes : lancer, adresse, vitesse

Nombre de joueurs :

3 équipes de 2

Matériel : 3 sacs



Les enfants jouent deux par deux. Face à face, au milieu du tapis, ils doivent se lancer 8 fois le sac sans le laisser tomber. Les 8 lancers réussis, ils reculent tous les deux d'une marque. La première équipe arrivée au bout du tapis a gagné.

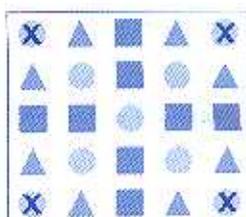
17. Le compte à rebours

Thèmes : lancer, vitesse

Nombre de joueurs :

équipes de 4

Matériel : dé



Les joueurs sont placés aux quatre coins du tapis. Ils doivent se lancer le dé pour lui faire parcourir 3 tours en un minimum de temps. Le temps est chronométré. Puis c'est au tour d'une autre équipe de jouer. L'équipe la plus rapide a gagné.

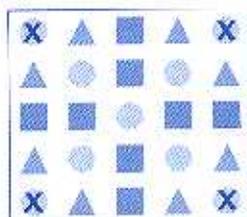
18. Le doudou

Thème : adresse

Nombre de joueurs : 4

Matériel : dé, 4 sacs

Cartes : 19, 24, 30, 35, 36, 37



À mon tour, je lance le dé et je fais ce que la carte indique.

Variante :

Tous ensemble, nous faisons ce que la carte indique.

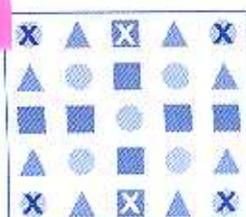
19. Gym tonic

Thèmes : imitation, équilibre

Nombre de joueurs : 4 à 6

Matériel : dé

Cartes : 44, 45, 46, 47, 48, 49



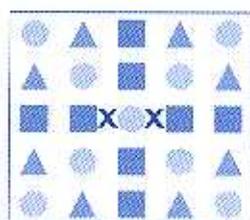
À mon tour, je lance le dé et je fais ce que la carte indique.

Variante :

Tous ensemble, nous faisons ce que la carte indique.

20. Le sumo

Thèmes : lutte, équilibre
Nombre de joueurs : 2



Épaule contre épaule, un enfant essaie de pousser un autre en dehors du tapis.

Variante :

Même jeu à quatre pattes, dos à dos.

21. Le perroquet

Thèmes : imitation, latéralisation
Nombre de joueurs : 8
Matériel : dé
Cartes : 1, 2, 21, 23, 27, 33

L'enseignant lance le dé, tourne le dos aux enfants et effectue l'exercice indiqué par la carte. Les enfants imitent son mouvement.

Variante :

Même jeu avec les enfants face à lui.