

ACTIVITÉS SUR LE TAPIS

A VOS MARQUES, PRÊTS, LANCEZ!

Apprenez aux enfants à reconnaître les couleurs, les chiffres, les tailles et les formes en leur faisant lancer un sac à lancer sur une cible spécifique. Par exemple:

- Lance le sac vert sur le numéro 4.
- Lance un sac sur le cercle jaune le plus grand.
- Lance un sac sur un chiffre plus élevé que 3.

EN HAUT, EN BAS, TOUT AUTOUR!

Aidez les enfants à explorer la notion d'espace en leur demandant de se déplacer dans plusieurs directions sur le tapis. Par exemple:

- Saute par dessus la case numéro 2.
- Marche le long de la ligne verte la plus longue.
- Mets-toi sur une petite ligne jaune. Quel chiffre est devant toi? Lequel est derrière toi?
- Saute autour du grand cercle jaune.

Maintenant, vous pouvez rajouter des instructions avec les sacs à lancer. Par exemple:

- Lance un sac par dessus l'empreinte rouge.
- Place un sac en bas du grand triangle bleu.
- Mets un sac bleu sur ta tête et marche sur la ligne verte.
- Mets ton pied droit sur la bonne empreinte. Lance un sac en l'air et attrape-le tout en restant sur un seul pied.

Demandez aux enfants d'exercer leurs capacités motrices:

- Sautille le long de la ligne verte.
- Rampe autour du grand carré rouge.
- Cours de la case 6 à la case 10.
- Marche sur la pointe des pieds sur la ligne jaune.

Fabriqué à Taiwan



JOUER, C'EST LANCER

Toss·n·Play™

Guide d'activités

Le jeu d'activités Toss·n·Play™ favorise, par le jeu actif, l'apprentissage des formes, chiffres et couleurs. Les jeux et activités inclus ont été conçus pour améliorer la psychomotricité et pour encourager les enfants à aimer le jeu actif et physique.

CONTENUS:

Tapis vinyle 120 cm x 150 cm
4 sacs à lancer

JEUX

LE JEU DES CIBLES

Pour 2-4 joueurs

Chaque joueur choisit un sac à lancer et se tient à 60 cm de la ligne verte sur le tapis (les plus petits peuvent se tenir plus près, les plus grands plus loin). Les enfants lancent à leur tour leurs sacs de sur le tapis en visant sur le grand triangle bleu au centre. Les joueurs gagnent 3 points si leur sac atterrit sur le triangle, 2 points s'il atterrit sur le grand cercle jaune, et 1 point s'il atterrit sur le grand carré rouge. Si le sac atterrit entre deux formes, aidez les enfants à décider où la plus grande partie du sac a atterri. Le premier joueur qui a 10 points sera gagnant! (Les plus petits peuvent jouer jusqu'à 5 points.)

Variation

Les joueurs tournent leur dos au tapis et lancent le sac à lancer par dessus leur épaule.



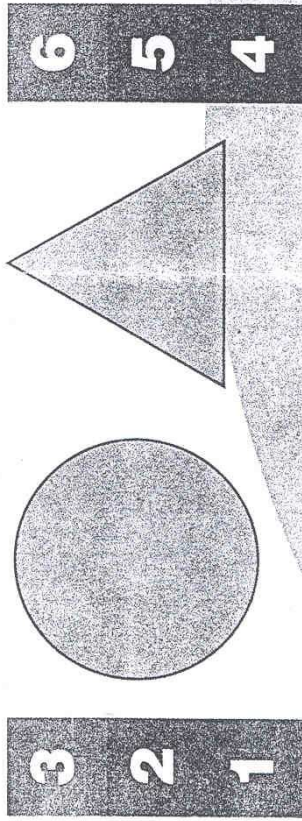
LE JEU DES SOMMES

Pour 2-4 joueurs

Un joueur choisit 2 sacs à lancer et se tient de 60 cm d'un carré avec le chiffre 1. Il lance le sac en visant les carrés avec les chiffres 1-5. Puis il va se mettre de 60 cm du carré avec le chiffre 6 et lance son deuxième sac en visant les carrés avec les chiffres 6-10. Aidez les enfants à additionner les chiffres des deux carrés où leurs sacs ont atterri. C'est au tour du prochain joueur. Le joueur avec le plus de points gagne!

Variation

Chaque joueur lance 4 sacs (2 sacs par série de carrés). Additionnez les 4 chiffres pour déterminer le score.



LANCEZ ET ATTRAPEZ

Pour 4 joueurs

Formez deux équipes, de 2 enfants chacune. La première équipe commence avec un joueur dans la case numéro 1 et son partenaire dans la case numéro 6. Le joueur dans la case numéro 1 lance, un à un, les quatre sacs vers son partenaire. Si son partenaire peut attraper les quatre sacs ils peuvent avancer jusqu'aux prochaines cases (2 et 7). Les joueurs continuent à lancer et à attraper les sacs et à avancer jusqu'à ce qu'un des joueurs rate son coup. C'est alors au tour de l'autre équipe de jouer. L'équipe qui aura avancé jusqu'aux cases avec les plus hauts chiffres gagne!

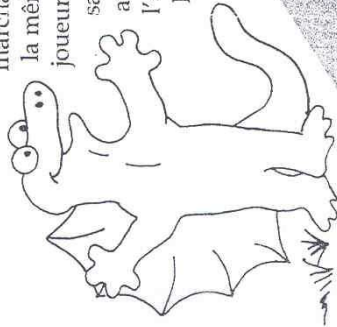


TRAVERSE LA RIVIÈRE

Pour 2-4 joueurs

Chaque joueur choisit un sac à lancer. Le plus jeune joueur peut commencer en se tenant sur la ligne rouge et en lançant son sac n'importe où sur le tapis. Ensuite, il traverse "la rivière" en

Marchant sur les parties du tapis qui ont la même couleur que son sac. Les joueurs doivent "sauver" leur sac en le ramassant avant d'atteindre l'autre côté de la rivière!



LES OPÉRATIONS

(6 ans et plus)

Pour 2 joueurs

Un joueur se tient à 60 cm du carré avec le chiffre 6 et lance un sac vers les carrés 6-10. L'autre joueur se tient à 60 cm du carré avec le chiffre 1 et lance 2 sacs, en essayant d'obtenir des chiffres qui ensemble forment le chiffre du premier joueur. (Par exemple: le sac du premier joueur atterrit sur le chiffre 8, le second joueur essaie de lancer un 3 et un 5, ou de placer deux sacs sur le chiffre 4.) Ensuite, les joueurs changent de rôle.

COLLÉ SUR PLACE

Pour 2 joueurs ou plus

Placez un sac à lancer dans la case numéro 1. Le premier joueur met ses pieds sur les empreintes. Il doit prendre le sac sans bouger ses pieds. Placez ensuite le sac sur la deuxième case et le joueur doit à nouveau essayer de le ramasser sans bouger ses pieds. Continuez ainsi et vouez jusqu' où il peut aller!

