



RECUEIL

de jeux collectifs et d'activités de motricité pour les enfants d'âge préscolaire

Recueil préparé par :

LUCE PLOURDE

ENSEIGNANTE EN ÉDUCATION PHYSIQUE
ET À LA SANTÉ / ACCOMPAGNATRICE
EN MOTRICITÉ CHEZ SANTÉ JEUNESSE



ACCOMPAGNER LES MILIEUX • ENSEIGNANTES
ENSEIGNANTES • ÉDUCATEURS • ÉDUCATRICES
DÉVELOPPEMENT MOTEUR DES ENFANTS
MOTRICITÉ • 3-5 ANS • PRÉSCOLAIRE



TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| QU'EST-CE QUE LA PSYCHOMOTRICITÉ ? | 5 |
| MOTRICITÉ GLOBALE | 6 |
| MOTRICITÉ FINE..... | 7 |
| Enfilage..... | 7 |
| Assemblage / Association | 8 |
| Traçage / découpage..... | 9 |
| Dextérité / manipulation..... | 10 |
| Textures / développement sensori-moteur..... | 11 |
| Des expériences tactiles pour prendre conscience de son environnement... .. | 12 |
| JEUX COLLECTIFS..... | 14 |
| Jeux de Tague..... | 14 |
| Jeux de poursuite..... | 18 |
| Jeux d'opposition..... | 21 |
| Jeux de course..... | 23 |
| Jeux sur musique | 26 |
| Autres jeux | 27 |
| JEUX DE PARACHUTE | 30 |
| ACTIVITÉS DE DÉTENTE..... | 32 |
| Un environnement calme pour votre enfant..... | 33 |
| RÉFÉRENCES ET RESSOURCES UTILES | 34 |

Ce recueil est conçu pour accompagner les milieux, les enseignants et enseignantes, les éducateurs et éducatrices pour tout ce qui concerne le développement moteur des enfants. Il contient une multitude d'idées d'activités de motricité fine et motricité globale, de jeux collectifs, d'activités de détente et de relaxation à exécuter avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans. Il renferme également plusieurs ressources et liens utiles afin de développer des activités reliées à la motricité chez les enfants d'âge préscolaire.

Qu'est-ce que la PSYCHOMOTRICITÉ ?

La psychomotricité est un terme utilisé pour désigner le développement global et moteur de la personne. « Elle considère que les fonctions motrices, sensorielles et l'état psychique, affectif et relationnel sont liés et indissociables¹ ».

Toutefois, dans le contexte où nous voulons aider à développer les habiletés motrices des enfants en bas âge, le terme motricité globale sera utilisé.

- **Motricité globale** : fonction qui permet l'action dissociée, associée ou coordonnée de plusieurs parties du corps ou de tout le corps.
- **Le schéma corporel, l'organisation perceptive², la structuration spatiale et temporelle** sont les quatre composantes principales du développement moteur chez l'enfant.

SHÉMA CORPOREL

C'est la connaissance qu'on a de son corps et de la place de celui-ci dans l'espace.

STRUCTURATION TEMPORELLE

C'est la capacité de se situer, de s'orienter, de s'organiser à travers la succession des événements de la vie. C'est aussi la faculté à percevoir, d'utiliser et d'ajuster son action au temps. C'est une notion abstraite.

STRUCTURATION SPATIALE

C'est la capacité de se situer, de s'orienter, de se déplacer par rapport aux distances, aux positions et aux relations des éléments de son environnement.

L'ORGANISATION PERCEPTIVE

Elle est reliée aux sens et à la proprioception, la concentration, la discrimination (formes et couleurs), la symbolisation et la mémoire.



1. SOS psychomotricité. 2015 <http://www.sospsychomotricite.com/definition-psychomotricite/>

2. Beaulieu, Joël. *Apluaction. Document de formation: Soutenir et encadrer des intervenants en éducation motrice*, 2014.

MOTRICITÉ GLOBALE

La motricité globale comprend tout ce qui concerne le contrôle de l'ensemble du corps tant en mouvement qu'à l'état de repos. Spécifiquement, elle touche à l'acquisition et à la maîtrise de positions et de déplacements. La proportion d'activités à accorder à ce domaine est de 80%.

Mouvements fondamentaux

Un mouvement fondamental est une action naturelle universelle, propre à l'ensemble des êtres humains. Les mouvements fondamentaux sont précocement acquis, car ils découlent en partie des mouvements réflexes. Ce ne sont donc pas des mouvements spécialisés résultant principalement de l'apprentissage. Par contre, ces mouvements fondamentaux pourront, ultérieurement, être utilisés et adaptés pour devenir des habiletés spécialisées (ex. lancer au basketball, touche au volleyball, clouer, etc.)

Course

La course nécessite la coordination des bras et des jambes ainsi qu'une force suffisante pour recevoir le poids du corps sur une jambe après la poussée de l'autre. Elle inclut également une phase d'envol au cours de laquelle il n'y a pas de contact avec le sol.

Galoper

Le galop est un mouvement où le pied avant effectue un pas, suivi d'un pas du pied arrière qui rejoint, sans dépasser, le pied avant. Il inclut également une phase d'envol durant laquelle les deux pieds ne touchent pas le sol.

Saut à cloche-pied

Le saut à cloche-pied est le saut où la jambe de poussée demeure aussi la jambe de réception. Le pied de la jambe libre doit demeurer derrière le corps.

Pas-de-géant (bond avant)

Le bond en avant est le saut où le corps quitte le sol sur un pied et atterrit sur l'autre. Il inclut également une phase d'envol durant laquelle les deux pieds ne touchent pas le sol.

Sauts en longueur

Phase préparatoire qui inclut une flexion des genoux et une extension des bras derrière le corps. Les bras sont projetés vers l'avant. Les deux pieds quittent le sol et atterrissent en même temps.

Pas glissé

Le pied meneur effectue un pas glissé latéralement dans la direction du déplacement, puis le pied suiveur rejoint le premier, sans le dépasser.

Frapper une balle

Il s'agit d'un mouvement nécessitant de la coordination oculo-manuelle (œil-main). La main du bras arrière agrippe le bâton au-dessus de l'autre. Les pieds sont parallèles et il y a transfert du poids sur le pied avant. La hanche et les épaules effectuent une rotation durant l'élan.

Dribble stationnaire

La main doit entrer en contact avec le ballon pendant la montée à la hauteur de la ceinture. La poussée doit se faire avec le bout des doigts et non pas en frappant sur le ballon. Le ballon est en avant ou à côté du pied situé sur le côté de la main qui dribble.

Attraper

L'attraper est un mouvement très difficile à maîtriser, car en plus de la coordination, s'ajoutent des facteurs spatio-temporels. La préparation s'effectue avec les mains en avant et les coudes fléchis. Les bras s'étendent de manière à ce que seules les mains participent à la saisie.

Botter un ballon au sol

La course d'approche est rapide et continue. La jambe prend du recul immédiatement avant le contact avec le ballon. Le pied d'appui est situé à la même égalité ou légèrement derrière le ballon. Le contact s'effectue avec le dessus du pied ou les orteils.

Lancer par-dessus l'épaule

Demande une coordination élevée des bras, du tronc et des jambes. La préparation est amorcée par un élan arrière, coude fléchi, du bras lanceur. Il s'effectue ensuite une rotation de la hanche et des épaules. Un transfert du poids du corps s'effectue par un pas en avant du pied opposé au bras lanceur.

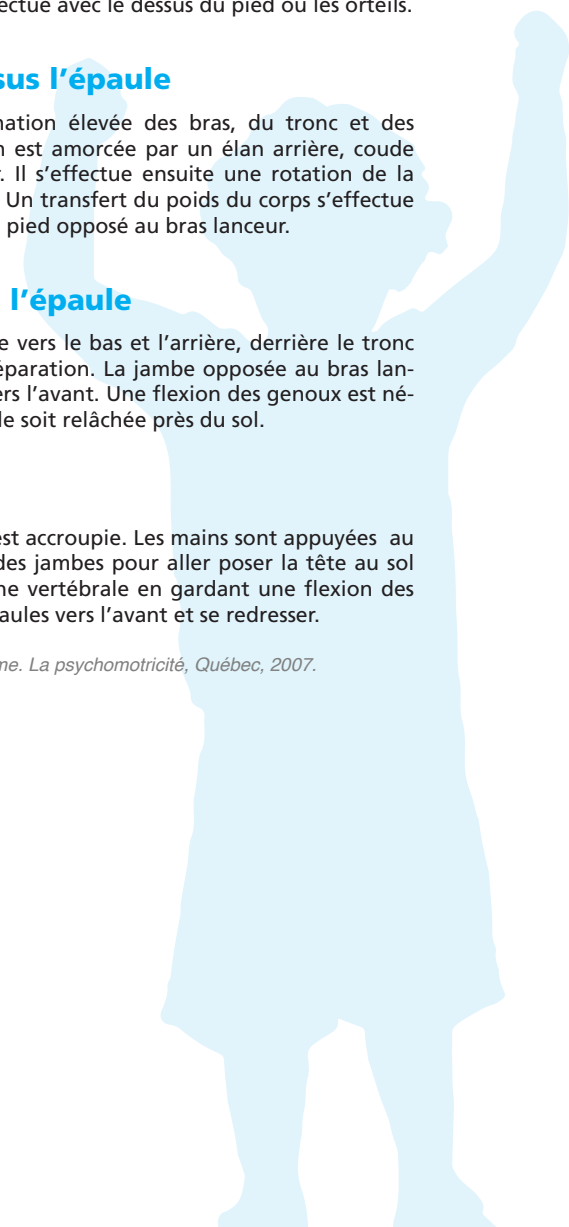
Lancer dessous l'épaule

Le bras lanceur balance vers le bas et l'arrière, derrière le tronc lors de la phase de préparation. La jambe opposée au bras lanceur effectue un pas vers l'avant. Une flexion des genoux est nécessaire afin que la balle soit relâchée près du sol.

Roulade avant

La position de départ est accroupie. Les mains sont appuyées au sol. Légère impulsion des jambes pour aller poser la tête au sol puis enrayer la colonne vertébrale en gardant une flexion des jambes. Basculer les épaules vers l'avant et se redresser.

Référence : Québec en forme. La psychomotricité, Québec, 2007.



MOTRICITÉ FINE

Enfilage



**Enfiler les lacets
aux bons endroits**

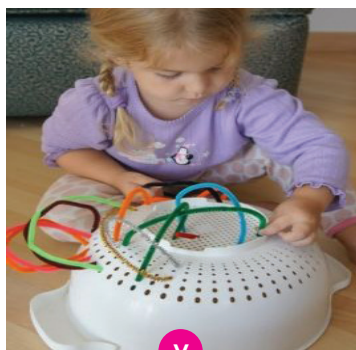


**Enfiler les billes sur
un bâton debout.**

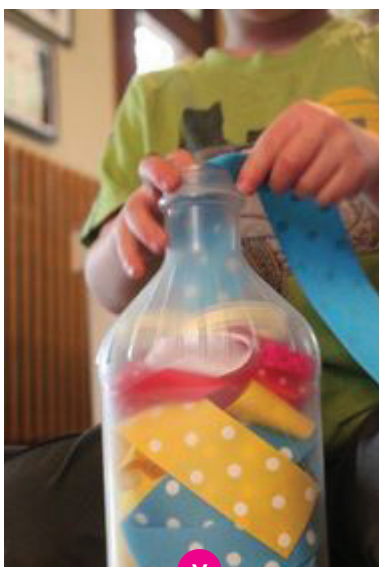


**Enfiler les billes dans
une corde pour faire
un collier.**

**Utiliser des billes de différentes
formes et grosseurs.*



**Enfiler les tiges dans
les trous.**



**Enfiler les rubans dans
la bouteille.**

**varier l'embouchure et
la grosseur du ruban.*



**Enfiler des morceaux de
feutrine ou de carton
sur une corde.**

Assemblage / Association



> Associer la bonne forme.



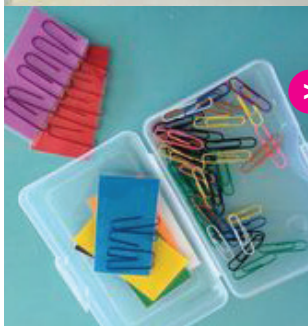
> Assembler les verres de sorte à créer des pyramides.



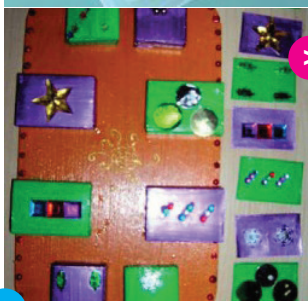
> Mettre le petit bâton de la même couleur dans le pot.



> Assembler les pièces pour créer des tours et des ponts.



> Assembler des trombones sur un carton de la même couleur.



> À l'aide de vieilles boîtes d'allumette, associer les bons objets à la bonne boîte.



> Associer la bonne clé à son cadenas pour obtenir la photo.



> Associer l'objet à la couleur

(mini pince, objet en mousse, bac de glaçons)



> Associer les boutons à la bonne couleur de pots les insérer dans les pots.



> Placer les crayons dans les trous.



> Assembler un casse-tête.

Traçage / découpage

Fiche d'activité motricité fine - La Jungle



Tracer et ensuite découper différents modèles



Découper et coller des bouts de cartons se sorte à créer différentes formes.



Découper de la pâte à modeler.
(avec différents types de ciseaux)

Dextérité / manipulation



- > Placer les petits moules sur un plateau et les remplir avec différents objets (peut commencer avec des gros objets ou aller vers des objets en plus en plus petits).

**marcher avec le plateau*



- > Pincer les billes pour en placer une dans chaque compartiment.



- > Pincer les épingles à linge et les placer sur la bonne couleur de carré.



- > Avec un compte-goutte, verser une goutte sur chaque petit trou.

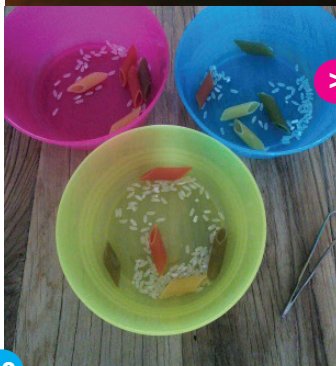
**possibilité de le faire sur une feuille avec un tracer.*



- > Découper des formes de vêtements dans du carton. Accrocher ces cartons sur une corde à linge avec des pinces.



- > Remplir le bac de billes à l'aide d'un balai et d'un porte-poussière.



- > À l'aide d'une pince à épiler, mettre les nouilles ou les grains de riz dans le même bol.



- > Représenter le motif de couleur sur le CD à l'aide de pinces à linge.



- > Mettre les billes à l'aide d'une cuillère dans une bouteille.



- > Placer les élastiques autour des bouchons de sorte à créer des formes.



- > Entrer et sortir les foulards de la balle par un seul trou.



- > Sortir des objets d'un bol rempli d'eau.

Textures / développement sensori-moteur



Bulles en gelée

Pâte à modeler

Diverses nouilles colorées



Glaçons

Riz coloré

Différents types de tissus

Sable et nouilles

Balles texturées



EXPÉRIENCES TACTILES pour prendre conscience de son environnement³...

Que ce soit par le toucher ou tout autre des cinq sens, nous prélevons des informations dans le monde par les 5 sens qui nous permettent d'agir, de connaître, de se repérer. Le tout jeune enfant, au cours d'expériences tactiles ou autres, prend conscience de son environnement dans l'action ou dans des exercices où il peut mesurer sa réussite. Le toucher est un sens qui nous donne des informations précieuses. Pour mieux ressentir ce qui entre en contact avec ma peau, je peux fermer les yeux, mettre à l'écart provisoirement la vue.

Le toucher est le sens de la proximité : il faut être en contact avec l'objet, le tenir ou bien en palper la surface. En prenant un objet, ma main ou mon bras me permet de dire s'il est gros ou minuscule, lourd ou léger, râpeux ou lisse, rond ou anguleux.

Ma peau me renseigne sur tout ce que je touche avec mes pieds, ma main ou avec le bout de mes doigts. La peau est sensible sur toute la surface de mon corps qu'elle entoure et protège. Les 2 parties les plus sensibles sont les lèvres et le bout des doigts mais aussi l'intérieur des bras, le cou et le dessous des pieds.

3. Sitecoles. « Le Toucher ». 2011. <http://sitecoles.formiris.org/?WebZoneID=590&ArticleID=2055>



Le jeu sensoriel

Jeux tactiles :

- Faire toucher, les yeux bandés des morceaux de tissus pour les apparier. Le fait que les 2 morceaux proviennent de la même pièce de tissu assure l'autocorrection.
- Exemples de tissus : velours, voilage de rideau, drap, jersey de laine, coton, gabardine, nylon.
- Disposer des morceaux de tissus dans une boîte suffisamment grande, fermée, dans laquelle sont ménagés 2 trous laissant passer les mains des enfants. Trouver 2 morceaux identiques.
- Même type de jeu avec des plaques de carton recouvertes d'un matériau rugueux.
- On peut faire ordonner les paires de plaque de la plus rugueuse à la moins rugueuse ou l'inverse.

Arbre à toucher :

- petits sachets contenant des graines, des ingrédients, des matériaux et des objets divers et variés
- identifier sans voir
- associer 2 sachets contenant le même produit

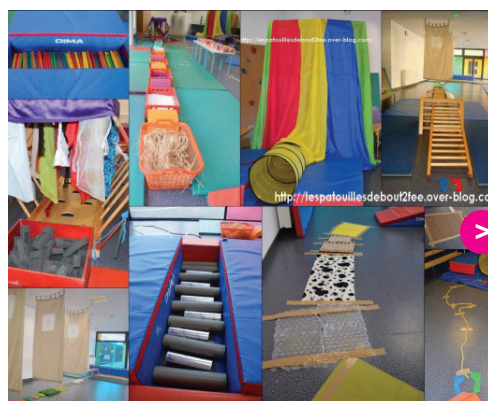


Livres à toucher :

- sur des feuilles de carton fort regroupées en album, sont collés différents matériaux : papier tapisserie lisses ou en relief, moquettes, tissus, papier de verre, toile émeri, laine, papiers lisses.
- objet à toucher, plaisir et familiarisation avec la matière.

Colin-maillard :

- les enfants sont disposés en cercle, au centre duquel un enfant a les yeux bandés. Au signal, ce dernier doit se déplacer, mains en avant, jusqu'à toucher un autre enfant pour l'identifier
- identifier sans voir
- mise en œuvre de la mémoire
- socialisation par la connaissance tactile de l'autre



Parcours sensoriels :

- sacs de tissus remplis de boîtes à œufs, sable, gravier, sciure fine, mousse en morceaux, paille, galets, tissus
- découvrir des sensations avec différentes parties du corps
- identifier les matériaux contenus dans les sacs, les reconnaître et les nommer
- se promener pieds nus, sur les talons, orteils
- laisser glisser sa joue
- reconnaître avec les mains.

JEUX COLLECTIFS

Jeux de Tague

TAGUE GLAÇON

Matériel : dossards bleus, dossards rouges (le même nombre de chaque couleur)

Objectif(s) : courir, esquiver, observer, repérer, changer de direction

Rôles : Tagueur, délivreur, coureur

CONSIGNES

- le tagueur a un dossard bleu et doit glacer les autres élèves en les touchant avec sa main.
- Lorsqu'un enfant est touché, il doit figer comme une statue.
- Le délivreur a un dossard rouge et dégèle les enfants glacés en les touchant durant 3 secondes.
- Mettre 2 ou 3 tagueurs et 2 ou 3 délivreurs.

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE TORTUE

Matériel : ---

Objectif(s) : courir, se déplacer à quatre pattes, observer, esquiver

Rôles : Tagueur, coureur

CONSIGNES

- Les enfants se déplacent à quatre pattes exceptés les tagueurs.
- Les tagueurs se déplacent debout et doivent essayer de toucher les enfants.
- Pour éviter de se faire toucher, les coureurs doivent se tourner sur le dos et bouger les bras et les jambes dans les airs (comme une tortue sur sa carapace!). L'enfant peut rester sur le dos un maximum de 5 secondes.
- Le tagueur ne peut rester à côté de la même personne et attendre.
- Lorsqu'un enfant est touché, il doit se placer en pont (sur les mains et les pieds, les fesses dans les airs), et un autre enfant doit passer dans le pont pour le délivrer.

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE TOILETTE

Matériel : 2-3 dossards

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, repérer, feinter, changer de direction

Rôles : Tagueur, délivreur, coureur

CONSIGNES

- Les tagueurs doivent toucher les enfants.
- Lorsqu'un enfant est touché, il doit placer un genou par terre, l'autre genou à 90° et lever sa main pour imiter une clenche de toilette.
- Pour se faire délivrer, un autre enfant doit s'asseoir sur la toilette humaine et « flusher » la toilette, en pesant sur la main de l'enfant et en imitant le bruit ! L'enfant revient ensuite au jeu.
- Il est impossible de toucher quelqu'un qui est sur le trône!

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE ANNEAUX

Matériel : 3 anneaux d'une couleur (rouge), 2 anneaux d'une autre couleur (bleu)

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, repérer, feinter, changer de direction

Rôles : Tagueur, délivreur, coureur

CONSIGNES

- Les enfants qui ont les anneaux rouges sont des tagues.
- Les tagueurs doivent toucher les autres enfants avec l'anneau dans leur main.
- Lorsqu'un enfant est touché, il doit s'asseoir par terre et lever son bras droit dans les airs (comme s'il avait une question!).
- Les délivreurs doivent insérer l'anneau dans le bras d'un enfant touché.
- Celui-ci devient à son tour délivreur. (les délivreurs changent tout au long de la partie).



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE PONT

Matériel : 2-3 dossards de la même couleur

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, repérer, passer sous quelqu'un, changer de direction

Rôles : Tagueur, délivreur

CONSIGNES

- Les tagueurs doivent toucher les autres enfants.
- Lorsqu'un enfant est touché, il doit figer debout et écarté ses jambes de manière à créer un pont.
- Pour se faire délivrer, un autre enfant doit passer entre ses jambes. Il revient ensuite au jeu.

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE VIRUS

Matériel : 2 ballons rouges, 2 ballons bleus

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, repérer, changer de direction, sauter

Rôles : Tagueur, délivreur, coureur

CONSIGNES

- Les tagueurs ont un ballon rouge (ballon-virus) et doivent toucher les autres en bottant leur ballon sur leurs pieds.
- Lorsqu'un enfant est touché, il fige comme une statue et écarte ses jambes.
- Les ballons bleus sont donnés aux délivreurs, ce sont les ballons-vaccins.
- Pour délivrer quelqu'un, le délivreur doit botter le ballon à travers les jambes de quelqu'un touché.
- *seuls les enfants autorisés peuvent manipuler les ballons.

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

TAGUE KICK L'ANNEAU

Matériel : plusieurs anneaux

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, repérer, , changer de direction, botter

Rôles : Tagueur, coureur

CONSIGNES

- 2 ou 3 tagueurs sont nommés en début de partie.
- Chaque tague a un anneau qu'il doit botter sur les pieds des autres.
- Lorsqu'un enfant est touché, il devient une tague et doit venir se chercher un anneau.
- La partie prend fin lorsqu'il reste 2 ou 3 personnes sans anneau. Ils seront les prochaines tagues pour la partie suivante!
- Il n'existe aucune façon de se délivrer!

SCHÉMA DE JEU



Pêle-mêle dans un territoire donné

Jeux de poursuite

QUELLE HEURE EST-IL MONSIEUR LE LOUP?

Matériel : ---

Objectif(s) : courir, observer, sauter

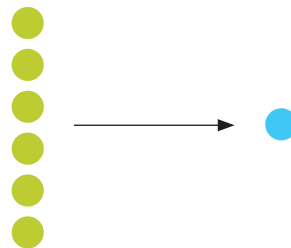
Rôles : loup, les coureurs

CONSIGNES

- Les enfants demandent « quelle heure est-il M. le loup? » à la personne responsable qui est le loup.
- Le loup est dos aux enfants et répond un nombre d'heure quelconque, les enfants avancent du même nombre de pas. (ex : il est 6 heures, donc 6 grand pas). *Il est possible de modifier la façon de se déplacer : en sautant, en rampant, de reculons, etc.
- Les deux premières étapes se répètent jusqu'à ce que le loup réponde « midi ».
- Lorsque le loup répond midi, les enfants doivent retourner au point de départ sans se faire toucher par le loup.
- Les enfants touchés deviennent les nouveaux loups (3 maximum).

SCHÉMA DE JEU

Éducatrice/enseignant(e) ●
Enfant ●



UN, DEUX, TROIS, SOLEIL !

Matériel : ---

Objectif(s) : observer, courir, sauter, être attentif, être immobile

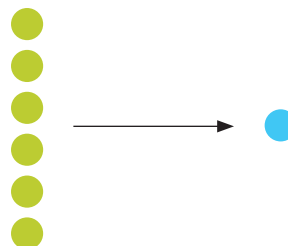
Rôles : soleil, coureur

CONSIGNES

- La personne responsable, le soleil, est dos aux enfants et compte 1, 2, 3, soleil.
- Lorsqu'il prononce soleil, il se retourne et les enfants doivent figer comme des statues.
- Le responsable nomme les enfants qu'il voit bouger et les renvoie à la ligne de départ.
- Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un enfant touche le soleil. Il devient le soleil.

SCHÉMA DE JEU

Éducatrice/enseignant(e) ●
Enfant ●



ACCROCHE-DÉCROCHE (LE CHAT ET LA SOURIS)

Matériel : ----

Objectif(s) : courir, observer, esquiver, feinter

Rôles : chat, souris, personne en attente

| CONSIGNES | SCHÉMA DE JEU |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants sont placés deux par deux bras dessus-dessous. • Un chat et une souris sont nommés. • La souris doit se sauver du chat en s'accrochant à une autre équipe. • Lorsque la souris s'accroche à une équipe, la personne à l'opposé de la souris devient la nouvelle souris. • Lorsque le chat touche la souris, les rôles inversent. • *Possibilité d'ajouter deux chats et deux souris. | <ul style="list-style-type: none"> ● souris ● enfants en attente ● nouvelle souris ● chat |

LE BULL-DOG / LA FORÊT ENCHANTÉE / LES POISSONS ET LES REQUINS)

Matériel : ----

Objectif(s) : courir, esquiver, observer, communiquer, feinter

Rôles : Tagueur (bull dog, sorcier ou requin), coureur

| CONSIGNES | SCHÉMA DE JEU |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Deux bull-dogs (sorciers ou requins) sont placés dans leur zone dès le début de la partie. • Le responsable crie « bull dog » ou indique la traverse par couleurs (ex : tous ceux qui ont un chandail blanc peuvent traverser). • Les enfants touchés deviennent également des bull-dogs. • Lorsqu'un enfant a traversé, il doit rester de l'autre côté jusqu'à ce que tout le monde ai traversé. • *Pour la version de la « forêt enchantée », il n'y a pas de zone. Les enfants touchés restent à l'endroit où ils ont été tagués et deviennent des arbres. Les jambes sont enracinées, mais les bras peuvent bouger. | <ul style="list-style-type: none"> ● responsable ● élèves ● bull-dog |

LAPIN NOIR

Matériel : ----

Objectif(s) : courir, être attentif, observer, rapidité d'exécution

CONSIGNES

- S'asseoir en cercle
- Un enfant se promène autour du cercle en touchant la tête des enfants et en disant « lapin » suivi d'une couleur (ex : lapin bleu, lapin rouge, etc.).
- Lorsqu'il dit lapin noir, l'enfant choisi doit courir après lui et le toucher avant qu'il n'ait complété un tour complet et pris sa place dans le cercle.

SCHÉMA DE JEU

- responsable
- élèves
- lapin noir



LE PETIT COCHON

Matériel : un sac de fèves

Objectif(s) : courir, être attentif, observer, rapidité d'exécution

CONSIGNES

- S'asseoir en cercle
- Un enfant se promène autour du cercle et doit placer son sac de fève par terre derrière une personne pendant que les autres enfants ont les yeux fermés.
- Lorsqu'il donne le signal (dit ok), les enfants regardent derrière leur dos pour savoir qui a le sac de fève.
- La personne ciblée doit se lever et courir pour toucher l'enfant qui a placé le sac de fève avant que celui-ci est pris sa place.
- S'il ne réussit pas, il devient le petit cochon et c'est à son tour de placer le sac de fèves derrière le dos de quelqu'un.
- S'il réussit, c'est encore à la même personne à placer le sac de fèves derrière le dos de quelqu'un.

SCHÉMA DE JEU

- responsable
- élèves
- petit cochon



Jeux d'opposition

BALLON-QUILLE

Matériel : 6 quilles, 6 ballons

Objectif(s) : lancer par-dessus et par-dessous l'épaule, courir, protéger, esquiver

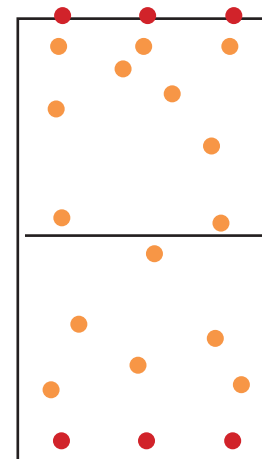
Rôles : défenseur, lanceurs

CONSIGNES

- Le groupe est séparé en deux équipes.
- Chaque équipe a 3 quilles à placer sur une zone établie.
- 3 défenseurs sont choisis par équipe, ils doivent protéger les quilles et ne peuvent être éliminés.
- Chaque équipe doit faire tomber les quilles de l'équipe adverse en lançant les ballons sans franchir la ligne centrale.
- Lorsqu'un enfant est touché par un ballon (sauf au visage), il doit s'asseoir sur le côté.
- Il reviendra au jeu lorsqu'un enfant de son équipe attrape un ballon.
- Lorsqu'une quille de l'équipe adverse est tombée, tous les joueurs éliminés reviennent au jeu.
- La partie prend fin lorsque les 3 quilles d'une équipe sont tombées.

SCHÉMA DE JEU

● élèves ● quilles



BALLON CHASSEUR

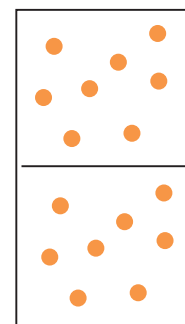
Matériel : 6-8 ballons

Objectif(s) : lancer par-dessus et par-dessous l'épaule, courir, protéger, esquiver

CONSIGNES

- Le groupe est séparé en deux équipes.
- Le but est d'éliminer tous les joueurs de l'autre équipe.
- Lorsqu'un enfant est touché par un ballon (sauf au visage), il doit s'asseoir sur le côté.
- Il reviendra au jeu lorsqu'un enfant de son équipe attrape un ballon.

SCHÉMA DE JEU



BALLON ROI

Matériel : 6-8 ballons

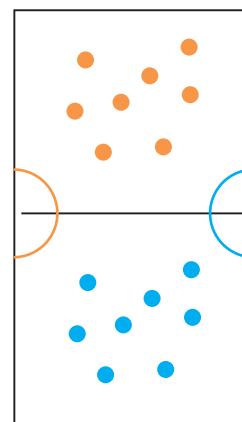
Objectif(s) : lancer par-dessus et par-dessous l'épaule, courir, protéger, esquiver

Rôles : Roi, Reine, Fou du roi (princesse)

CONSIGNES

- Le jeu de base est le même que le ballon chasseur. Éliminer les joueurs de l'équipe adverse en leur lançant des ballons.
- Lorsqu'un joueur de l'équipe attrape un ballon, une personne est délivrée.
- Le roi, la reine et le fou du roi sont choisis en début de partie dans chaque équipe.
- Durant la partie :
 - La reine est invincible!
 - Lorsque le roi est touché, l'autre équipe gagne automatiquement
 - Lorsque le fou du roi est touché, il change d'équipe (il peut se faire toucher plusieurs fois dans une partie).
 - Possibilité d'ajouter une « princesse ». lorsqu'elle est touchée, elle est emprisonnée dans sa tour (zone sur le côté). Son équipe peut lui donner des ballons pour qu'elle lance sur les joueurs de l'équipe adverse, mais elle ne peut être libérée.

SCHÉMA DE JEU



BALLON PRÉSIDENT

Matériel : 6-8 ballons

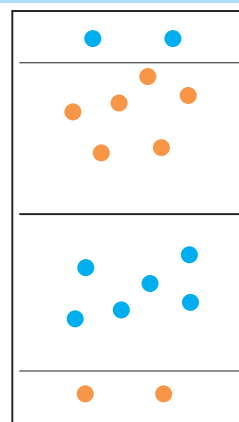
Objectif(s) : lancer par-dessus l'épaule, courir, protéger, esquiver

Rôles : Président

CONSIGNES

- Un président est choisi en début de partie de façon secrète.
- Le but est de découvrir et d'éliminer le président de l'équipe adverse.
- Le jeu est le même que le ballon chasseur de base.
- Lorsqu'un enfant est touché, au lieu d'aller directement sur le banc, il va dans une zone protégée à l'opposé de sa zone (derrière la zone de l'équipe adverse).
- Dans cette zone, il est possible de lancer des ballons, et d'en recevoir de notre équipe, mais l'autre équipe ne peut pas nous éliminer.

SCHÉMA DE JEU



Jeux de course

COURSE À ÉPINGLE À LINGE

Matériel : 2 chaises, 1 corde, 2 sacs d'épingles à linge (2 couleurs)

CONSIGNES

- Installez une longue corde à linge entre deux chaises
- Formez deux équipes
- Chaque équipe reçoit un sac contenant des épingles à linge
- Au signal, les enfants fixent les épingles sur la corde (temps prédéterminé ou le temps d'une chanson)
- Passez au comptage : l'équipe qui a installé le plus d'épingles sur la corde gagne!
- *Assurez-vous de bien identifier les épingles avec des couleurs différentes (exemple : bleu pour une équipe, rouge pour l'autre équipe)

COURSE DE SOULIERS

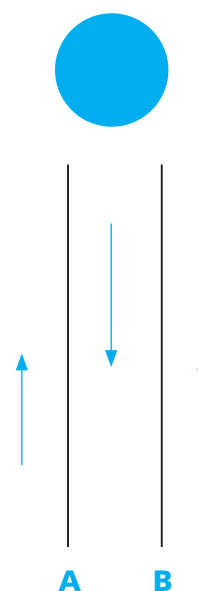
Matériel : Souliers des enfants

Objectif(s) : être attentif, courir, s'orienter

CONSIGNES

- Faire enlever les souliers aux enfants et les mettre dans une même zone (cercle bleu)
- Séparer le groupe en deux équipes
- Former deux lignes face à face avec les enfants (équipe A et B)
- Donner des numéros aux enfants, donner les mêmes numéros dans les deux équipes
- Lorsque la personne responsable nomme un numéro, les deux enfants (un de chaque équipe) doit se lever, courir à l'intérieur des lignes, contourner le premier enfant, courir vers jusqu'aux souliers, trouver ses souliers, les mettre et les attacher rapidement et comme il le faut, revenir s'asseoir à sa place
- Pour éviter que les derniers enfants aient trop de facilité, remettre les souliers lorsqu'une paire de numéros vient de terminer sa course
- Possibilité de nommer 2 numéros à la fois !

SCHÉMA DE JEU



COURSE DE CUILLÈRES (TASSES)

Matériel : le même nombre de cuillère (ou de tasse) que d'enfants

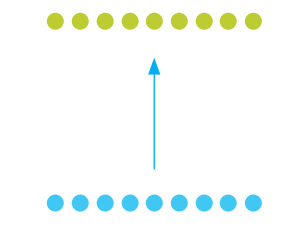
Objectif(s) : être attentif, courir, observer

CONSIGNES

- Tous les enfants sont sur la ligne de départ couchés sur le ventre et face au mur
- Placer les cuillères (ou les tasses) pêle-mêle à l'opposé de la salle. Placer le même nombre de cuillère que d'enfants pour le premier tour.
- Lorsque la personne responsable donne le signal, les enfants doivent courir pour aller chercher une cuillère (ou une tasse)
- Pour le prochain tour, enlever une cuillère, reprendre la position de départ.
- Refaire les étapes jusqu'à ce qu'il reste seulement 1 cuillère.
- Possibilité de cacher les cuillères dans, derrière, sous ou sur des objets

SCHÉMA DE JEU

- enfant
- cuillère ou tasse



COURSE DU ROBOT

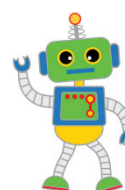
Matériel : la moitié de sacs de fèves que d'enfants

Objectif(s) : garder un objet en équilibre sur une partie du corps, se déplacer de différentes façons, être attentif, s'occuper de l'autre

Rôles : robot, mécanicien

CONSIGNES

- Placer les enfants en équipe de deux
- Faire comprendre que le robot fonctionne à l'aide d'une batterie.
- Expliquer les rôles (robot et mécanicien)
- Le robot doit se déplacer selon un mouvement donné en tenant le sac de fèves en équilibre sur la tête (ou une autre partie du corps), franchir une ligne et revenir au point de départ.
- Lorsque le sac de fèves tombe, le robot s'arrête et n'avance plus.
- Le mécanicien doit se dépêcher afin de remettre la batterie sur la tête du robot.
- Les mécaniciens restent toujours à la ligne de départ, ils n'ont pas le droit de suivre leur robot.
- Lorsque le robot revient à la ligne de départ, refaire une partie et échanger les rôles.



COURSE À RELAIS

- Les courses à relais peuvent être modifiées rapidement et facilement.
 - Faire le nombre d'équipes désirées selon le nombre d'enfants pour que les équipes soient égales.
 - Afin de créer des obstacles, utiliser les objets que vous avez sous la main tels que : un cône, un cerceau, un ruban, du « tape », un ballon, un verre, un frisbee, une corde, etc.
 - Cibler un mouvement en particulier et créer la course en conséquence : Ramper, sauter, courir, rouler, etc.
-



Jeux sur musique

1. Chevalier, mariée, brouette

Au son de la musique, danser. Lorsque la musique s'arrête, le responsable nomme un titre « chevalier », « mariés » ou « brouette ». Les enfants doivent rapidement se trouver un partenaire pour faire la position demandée. L'enfant seul ou les enfants qui ne se sont pas placés assez rapidement sont éliminés. La musique recommence et le principe se répète jusqu'à ce qu'il reste 2 enfants.

POSITIONS :

- **Brouette** : un enfant est debout et prend les jambes de l'autre enfant. Le 2^e enfant est sur les mains.
- **Chevalier** : un enfant est à 4 pattes (pour faire un cheval), l'autre enfant est debout par-dessus, une jambe de chaque côté du corps (chevalier)
- **Mariés** : debout, bras dessus-dessous



2. La danse du soleil

Placez-vous en cercle et déposez un cerceau au centre. Il représentera M. Soleil. À tour de rôle sur le rythme de la musique, un enfant crée un pas de danse et tous ensemble, vous l'imitiez.

3. La chaise musicale

Placer le même nombre de chaises que d'enfants dans un cercle ou dos à dos. Lorsque la musique joue, faire tourner les enfants autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent se trouver une chaise. Enlever une chaise à chaque tour. L'enfant qui n'a pas de chaise lorsque la musique s'arrête est éliminé du jeu.



Autres jeux

1. Pousse-attrape

Former un cercle (debout ou assis). Une personne est au centre du cercle avec un ballon. La personne au centre lance le ballon à tour de rôle, mais de façon pêle-mêle en disant « pousse » ou « attrape ». La personne doit agir en conséquence. Faire un premier tour avec tout le monde pour se familiariser avec l'exercice. Possibilité d'inverser les ordres : pousser lorsque la consigne est « attrape », attraper lorsque la consigne est « pousse »!



2. Le plancher magique

Le plancher se transforme en différentes surfaces et les élèves doivent faire comme s'ils marchaient (ou sautaient, ou nageaient, etc.)

- dans l'océan
- dans du caramel
- sur un nuage
- dans l'espace
- sur le dos d'un éléphant
- etc.

3. Jeu des couleurs

Selon la couleur dites (ou inscrite sur le carton), les enfants se déplacent de la façon appropriée.

- Vert : à la course/marche rapide
- Jaune : marche / marche lente
- Rouge : arrêt/reculons
- *possibilité d'ajouter des couleurs et des déplacements, par exemple : Bleu avec des rayures roses : en sautant.



4. À la manière de ...

L'éducatrice amorce le déplacement « à la manière de » et ajoute le nom d'un animal. Les enfants doivent donc se déplacer comme l'animal en question. Ils peuvent également faire le bruit de l'animal.

5. Le chef d'orchestre

CONSIGNES

- S'asseoir en cercle
- Un enfant est choisi pour être le détective, il doit se retirer dans un endroit pour 1 minute (le temps de choisir le chef d'orchestre).
- Une fois le chef d'orchestre choisi le détective revient et se place au centre du cercle.
- Il doit deviner qui est le chef d'orchestre et a 3 essais.
- Le chef d'orchestre doit faire des signes, des gestes, des sons, sans se faire découvrir et les autres enfants doivent le suivre.
- Une fois le chef d'orchestre trouvé ou les 3 essais du détective écoulés, on change les rôles.



6. Cache-cache scoute

Le responsable appelle la « cache-cache scoute » et commence un décompte de 10 secondes les yeux fermés et. Les enfants ont 10 secondes pour se trouver une cache-cache et y rester. Lorsque le décompte est terminé, sans bouger, le responsable nomme les élèves visibles et ils doivent revenir au point de départ. Ils seront des observateurs pour la prochaine partie. Lorsqu'il n'y a plus d'enfants visibles, tous les enfants reviennent auprès du responsable. La « cache-cache scoute » est de nouveau appelée et un décompte de 9 secondes laisse le temps aux enfants de se cacher. Et ainsi de suite jusqu'à 1 seconde!
*La cache-cache scoute est un très bon jeu de déplacement, lorsque le lieu est propice et sécuritaire!



7. Chaîne de rire

Se coucher en cercle la tête sur le ventre ou sur le dos de son voisin.
Raconter une blague et rire! Le rire des uns entrainera celui des autres!
Explorer les différents types de rire, les expérimenter!



8. Les bombes puantes

Matériel : plusieurs ballons mous, balles, objets roulants, un gros tapis

Objectif(s) : Esquiver, tenir la position, lancer par-dessus l'épaule, lancer par-dessous l'épaule

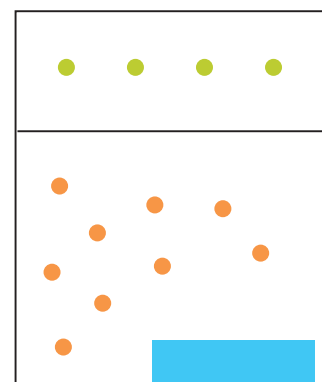
Rôles : 4 clowns (lanceurs), autres enfants

CONSIGNES

- Au début de la partie, le responsable indique la position à garder (en pont, en crabe, en marchant, en faisant le robot, couché sur le ventre, etc.)
- Les clowns doivent lancer leurs bombes puantes sur les autres élèves
- Les autres élèves doivent éviter les bombes puantes en se déplaçant selon la position donnée sans franchir la limite des clowns.
- Lorsqu'un élève est touché par une bombe puante, il doit aller se laver dans la machine à laver (en faisant une roulade ou en roulant sur le côté) et peut ensuite revenir au jeu.
- Lorsque toutes les bombes puantes ont été lancées, tous les enfants ont 10 secondes pour rapporter tous les balles et les ballons dans les cerceaux.
- Les 4 clowns vont se laver dans la machine à laver, 4 nouveaux clowns sont choisis et la nouvelle position à adopter est donnée.

SCHÉMA DE JEU

- élèves
- clowns

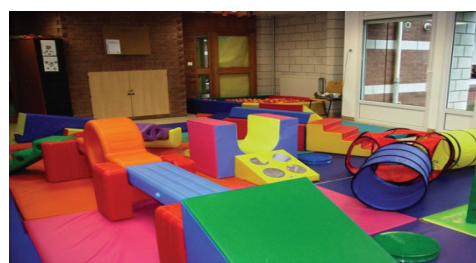
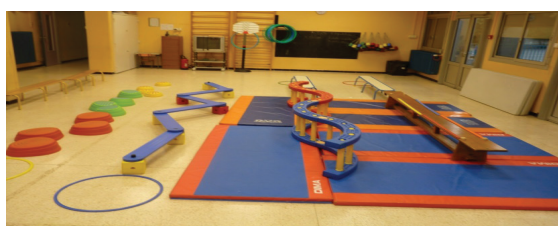


machine à laver

9. Les Parcours moteurs

Les parcours moteurs sont facilement réalisables avec tout ce qui se trouve autour de vous et est une des activités les plus appréciées des enfants. Vous pouvez utiliser les tables, les chaises, les ballons, les cerceaux, les cônes, etc. pour passer par-dessus ou par-dessous, pour franchir, contourner, sauter, glisser, ramper, rouler, etc.

les modules de jeux souples doivent être utilisés le plus souvent possible et ce, dès le plus jeune âge.



Jeux de parachute

La vague

Demandez à tous les enfants de prendre une poignée du parachute. Tout le monde se place en petit bonhomme et, au signal de l'éducatrice, les enfants se lèvent à tour de rôle en levant le parachute avec eux pour faire une vague. Vous pouvez aussi préciser à quelle hauteur lever le parachute, comme à la taille, aux épaules ou par-dessus la tête.

Le chat et la souris

Un enfant débute le jeu en jouant le rôle de la souris. Il se place en dessous du parachute. Un autre enfant joue le rôle du chat et s'installe par-dessus. Les autres enfants tiennent les poignées et font bouger le parachute afin de permettre à la souris de s'échapper. Lorsque le chat attrape la souris, il prend sa place et un autre enfant fait le chat.

Le parapluie

Demandez aux enfants de venir prendre une poignée. Au signal de l'éducatrice, les enfants lèvent le parachute à bout de bras pour former un parapluie.

L'autruche se cache

Les enfants sont à genoux. Ils lèvent le parachute dans les airs et le ramènent au sol en entrant leur tête en dessous du parachute, mais en tenant la toile fermement, de chaque côté de leur tête.



Le champignon

Les enfants lèvent la toile dans les airs et la redescendent en entrant sous le parachute et en s'assoiant sur le bord. De cette façon, l'air reste à l'intérieur et cela forme un gros champignon.

Salade de fruits

Les enfants lèvent la toile dans les airs comme pour faire un parapluie, mais l'éducatrice les invite à changer de place à l'appel d'une couleur ou d'un numéro donné à chacun en début d'activité, etc., et tout ça, avant que la toile ne touche le sol.

Popcorn

Tous les enfants prennent une poignée. Déposez des objets mous sur le parachute et les enfants doivent brasser énergiquement le parachute pour faire voler les objets dans les airs. Vous pouvez utiliser des balles de ping-pong, des balles de mousse, des choux à cadeaux, des boules de papier chiffonné, de petites images plastifiées, etc. Ce jeu peut être adapté selon les thématiques que vous travaillez avec les enfants.

Cro-co-di-le

Les enfants prennent une poignée et s'assoient autour du parachute en allongeant leurs jambes en dessous. Ils font de toutes petites vagues avec le parachute. Un enfant est désigné comme étant le premier crocodile. Il choisit un enfant et doit le manger en lui pinçant le bout des orteils. L'enfant « choisi » doit crier le plus fort possible. Par la suite, il prend la place du crocodile, et ainsi de suite.

Les cheveux électriques

Divisez le groupe en deux équipes. La première équipe s'assoit en dessous du parachute. Les autres prennent une poignée tout autour. Tirez doucement le parachute d'un côté et de l'autre pour créer un frottement sur la tête des enfants assis en dessous. Le résultat est spectaculaire! Sortez votre appareil photo!

La crêpe

Facile : les enfants sont installés en petit bonhomme. Au premier signal, levez le parachute à la hauteur des hanches. Au deuxième signal, levez le parachute au-dessus de vos têtes et à "go", lâchez le tout!

Difficile : les enfants soulèvent le parachute en parapluie et le lâchent ensemble au lieu de le retenir (au signal de l'éducatrice). La toile s'envole alors dans les airs et si le tout a été bien synchronisé, il se retourne comme une crêpe avant de descendre.

Les montagnes russes

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Placez un ballon au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux, c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant à tour de rôle. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de réaliser un nombre de tours maximum. Si le ballon tombe à l'extérieur du parachute, recommencez le décompte.

Chasse aux foulards

Déposez un foulard de chaque couleur représentée sur votre parachute. À l'appel de la couleur, les enfants qui tiennent une poignée dans le segment de cette couleur doivent lâcher leur poignée et courir le plus rapidement possible sous la toile pour ramasser le foulard de la bonne couleur.

ACTIVITÉS DE DÉTENTE

Sac de fève

Chaque enfant a un sac de fève. Il la pose sur la partie du corps demandée, par exemple la tête. Elle ne doit pas tomber. Si elle tombe, l'enfant doit la replacer calmement et sans bruit. La personne responsable amène l'attention des enfants sur leurs sacs de fèves et la partie du corps concernée. Changer de partie du corps. Répéter l'opération avec 2 ou 3 parties du corps par jour.

Massage avec balle

Donner une balle de tennis ou une balle molle à chaque enfant. Choisir une région à masser. Demander aux enfants de rouler la balle dans tous les sens en mettant différentes forces (pressions). Il est possible de faire l'activité deux par deux pour développer la conscience des autres.

Oui ou non

La personne responsable pose des questions aux enfants. Pour y répondre les enfants doivent hocher la tête de la façon suivante :

Oui : toucher son menton à sa poitrine et revenir la tête droite

Non : apporter son menton de chaque côté des épaules

Je ne sais pas : lever ses deux épaules aux oreilles vers le haut

Prochaines idées issues du site internet « Naître et grandir » : http://naitreetgrandir.com/fr/etape/1_3_ans/jeux/fiche.aspx?doc=relaxation-par-jeu

Jeux d'étirements :

Mimer une fleur qui grandit.

Imiter des animaux : un chat qui fait le dos rond, puis plat; une girafe qui allonge lentement son cou; un papillon qui déploie et referme ses ailes.

Cueillir des rayons de soleil, des fruits dans un arbre, des étoiles dans le ciel.

Bercer un ourson ou une poupée au son d'une musique apaisante.

Jeux d'automassage :

**Les jeux de relaxation seront plus efficaces si votre attitude est calme et posée.*

Détendre le visage : invitez votre enfant à se masser le front, les joues, la nuque, la tête, les mains ou les pieds, en faisant de petits mouvements circulaires.

Vous faire des dessins dans le dos : assis l'un derrière l'autre, amusez-vous à tracer lentement des formes ou à faire un dessin imaginaire dans le dos de l'autre joueur. Inversez ensuite les rôles.



Jeux de respiration :

**Encouragez votre enfant à rire lorsque l'occasion se présente. Le rire est un excellent exercice pulmonaire et musculaire pour éliminer les tensions et évacuer le trop-plein d'énergie.*

Les doigts chandelles : formez un chandelier à 3 branches en écartant le pouce, l'index et le majeur d'une main. Dites à votre enfant de souffler doucement sur chacune des chandelles pour les éteindre.

Que ça sent bon! : invitez votre tout-petit à sentir un savon au parfum délicat ou l'odeur d'un aliment apprécié.

Souffle chaud ou froid : demandez à votre enfant de souffler doucement sur sa main avec la bouche grande ouverte afin de sentir la chaleur de son souffle. Ensuite, proposez-lui de souffler avec la bouche en forme de « o » et de sentir le souffle plus frais

Un environnement calme pour votre enfant

- Votre enfant peut avoir de la difficulté à se détendre dans un environnement bruyant et stressant. Si l'espace vous le permet, aménagez un endroit dans la maison avec coussins, douillette, peluches et livres, où il pourrait aller se calmer. Voici comment réduire les stimulations sensorielles et le stress autour de votre tout-petit.
- Ne vous impatientez pas lorsque vous demandez à votre tout-petit de se calmer. Prenez plutôt une voix douce, parlez-lui plus lentement et réduisez le nombre de vos consignes.
- Organisez votre horaire afin d'éviter le plus possible d'avoir à presser votre enfant.
- Proposez à votre enfant de regarder un livre ou de dessiner plutôt que de regarder la télévision ou de jouer à un jeu électronique.
- Amusez-vous à écouter avec lui « Monsieur Silence » ou de la musique douce.
- Faites-lui deviner des mots que vous chuchotez à son oreille.
- Diminuez la luminosité et le bruit en soirée. Évitez aussi les jouets sonores ainsi que les activités physiques intenses (ex. : ne pas courir dans la maison).



RÉFÉRENCES ET RESSOURCES UTILES

Site web:

- A+ Action, Joël Beaulieu. <http://www.aplusaction.com/>
- Éducatout. « Jeux dirigés ». <http://www.educatout.com/activites/themes/les-jeux-diriges-100.htm>

Blog:

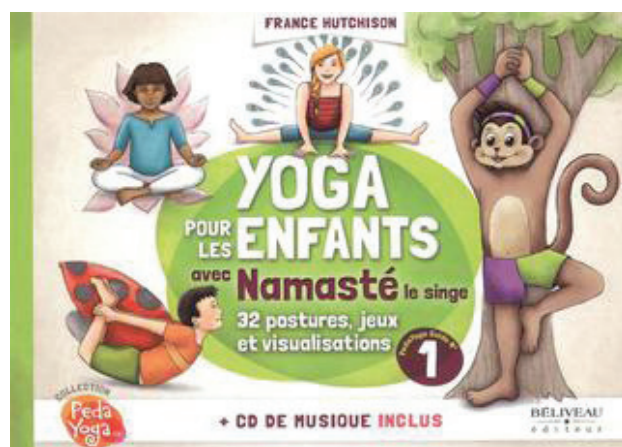
- <http://lesateliersdecathy.overblog.com/tag/activites%202-3%20ans/>
- <http://www.seveilleretsepanouir-demaniereraisonnee.com/2014/03/la-peche-a-la-ligne-aimantee-a-fabriquer.html>

Document PDF:

- Québec en forme, "Bouge ta maison". <http://www.csssqn.qc.ca/fr/publications/promotion-de-la-sante/bouger-plus/bouge-ta-maison.download>
- Québec en forme, « Activités psychomotricité en famille », http://quebecenforme.org/media/265681/QEF_MVPA_Activites-psychomotricite-en-famille_mai_2004.pdf
- Québec en forme, « livret d'activités psychomotrices pour petits locaux ». http://www.quebecenforme.org/media/265684/qef_mvpa_livret-d-activites-psychomotrices-petits-locaux.pdf
- Québec en forme «Le cahier d'activités de psychomotricité pour la maison ». <http://www.afeseo.ca/html/ParentEntraîneur/JeuxJouets/CahierActivitesPsychomotricitePr-Parents.pdf>
- Québec en forme, « Recueil d'activité inspiré de la méthode Feldenkrais ». <http://www.quebecenforme.org/media/302981/recueil-activites-inspire-methode-feldenkrais-cosmos-rimouski-neigette.pdf>
- Dominique et Compagnie. « Yoganimo, le yoga des enfants ». http://www.dominiqueetcompagnie.com/catalogue/pdf_preview/978-2-92334-779-0.pdf
- Dominique et Compagnie. « Massage pour petites mains ». http://www.dominiqueetcompagnie.com/catalogue/pdf_preview/978-2-89512-953-0.pdf
- Association départementale OCCE. « Jeux de parachute coopératif ». http://www.occe.coop/~ad42/IMG/pdf/Dossier_Jeux_de_parachute_cooperatif.pdf
- Trois-Rivières en action et en santé « Recueil de jeux et d'activités pour les élèves du préscolaire ». http://campdejour.v3r.net/doc_uploads/v3r/camps_de_jour/documents/Recueil%20de%20jeux%20pour%20les%20enseignants%20du%20prescolaire.pdf
- Forme ta vie. « Répertoire d'activités psychomotrices ». http://www.formetavie.com/documents/PDF/Fiches_4a6ans_FTV.pdf
- Sport Santé. « Le parcours de motricité ». http://www.sport-sante.fr/files/bibliotheque/NATIONAL/files/38332-cote%CC%81_club_10-fiche_animateur-batbd.pdf
- Forme ta vie, cœur des vallées en action. « Recueil de jeux de tagues ». http://www.formetavie.com/documents/PDF/Fiches_tags_CVEA.pdf

RÉFÉRENCES ET RESSOURCES UTILES

- Québec en forme, «la psychomotricité, cahier d'activités pour la maison Parents/enfants ». http://www.quebecenforme.org/media/265678/qef_mvpa_cahier-activite-psycho-mot-maison.pdf
- Dominique et Compagnie. « Yoganimo, le yoga des enfants ». http://www.dominiqueetcompagnie.com/catalogue/pdf_preview/978-2-92334-779-0.pdf
- Dominique et Compagnie. « Massage pour petites mains ». http://www.dominiqueetcompagnie.com/catalogue/pdf_preview/978-2-89512-953-0.pdf
- Association départementale OCCE. « Jeux de parachute coopératif ». http://www.occe.coop/~ad42/IMG/pdf/Dossier_Jeux_de_parachute_cooperatif.pdf
- Trois-Rivières en action et en santé « Recueil de jeux et d'activités pour les élèves du préscolaire ». http://campdejour.v3r.net/doc_uploads/v3r/camps_de_jour/documents/Recueil%20de%20jeux%20pour%20les%20enseignants%20du%20prescolaire.pdf
- Forme ta vie. « Répertoire d'activités psychomotrices ». http://www.formetavie.com/documents/PDF/Fiches_4a6ans_FTV.pdf
- Sport Santé. « Le parcours de motricité ». http://www.sport-sante.fr/files/bibliotheque/NATIONAL/files/38332-cote%CC%81_club_10-fiche_animateur-batbd.pdf
- Forme ta vie, cœur des vallées en action. « Recueil de jeux de tagues ». http://www.formetavie.com/documents/PDF/Fiches_tags_CVEA.pdfexemples :



- Par France Hutchison
<https://www.pedayoga.ca/>



- Par Johanne April et Anik Charron,
Chenelière Éducation, 2012



NOS COORDONNÉES

Santé jeunesse

Côte-de-Gaspé

NOTRE ADRESSE POSTALE :

298-A boul. York Sud, Gaspé (Québec) G4X 2L6

Pour retrouver nos partenaires, leurs bons coups,
des outils et les actualités, consultez notre site Web
et abonnez-vous à notre bulletin d'information mensuel.

www.santejeunesse.com

ACCOMPAGNER LES MILIEUX • ENSEIGNANTS
ENSEIGNANTES • ÉDUCATEURS • ÉDUCATRICES
DÉVELOPPEMENT MOTEUR DES ENFANTS
MOTRICITÉ • 3-5 ANS • PRÉSCOLAIRE

Ce recueil a été réalisé avec les conseils de M. Joel Beaulieu de la Firme A+ Action



L'action motrice au service de l'apprentissage



Santé jeunesse
Côte-de-Gaspé