

**FORMATION ÉDUCATION MOTRICE – CS des SOMMETS - 6 décembre 2013**

**ATELIER : petit local**

<b>NOM DU JEU :</b>	Familles	<b>GROUPE D'ÂGE :</b>	2 à 5 ans, 5 ans et plus
<b>COMPOSANTES :</b>	Habilités motrices fondamentales (ramper, galoper, marcher, sauter, courir, déplacements complexes, équilibre dynamique, etc.)	<b>DURÉE DE L'ACTIVITÉ :</b>	10 à 20 minutes
<b>RÉALISÉ PAR :</b>	Isabelle St-Gelais	<b>ENDROIT :</b>	Classe ou petit local
<b>DESCRIPTION DU JEU</b>	<p>Chaque enfant doit retrouver l'ami qui imite le même animal que lui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignante distribue des images d'animaux aux enfants;</li> <li>• Toutes les images sont en double, donc il y a toujours 2 enfants qui ont le même animal;</li> <li>• Au signal, les enfants se transforment selon l'animal qu'ils ont reçu (mimer et faire le bruit de l'animal);</li> <li>• Ils doivent retrouver le plus rapidement possible l'autre ami qui imite le même animal qu'eux et se réunir;</li> <li>• Donner des images d'animaux qui nécessitent différents types de déplacements (serpent, ours, chien, chat, crabe, etc.);</li> <li>• Une fois que tous les animaux ont trouvé leur ami, recommencer une nouvelle partie en redistribuant de nouveau les images.</li> </ul>		
<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Images d'animaux (Annexe 3);</li> <li>• Parfois images plus complexes (exemple : voir avec les enfants la différence entre un gorille et un singe).</li> </ul>		
<b>VARIANTES + FACILES</b>	<p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changer les images d'animaux pour des images d'activités sportives. (ski, patin, course, saut en longueur...);</li> <li>• Reproduire le jeu utilisant 4 ou 5 fois la même image de chaque animal pour créer des familles d'animaux. Les participants devront se regrouper en équipe le plus rapidement possible.</li> </ul>		







