

Enchaîner des mouvements/ S'équilibrer/ Sauter/ Courir

Dans l'histoire des 2 grenouilles à grande bouche,  
les animaux s'ennuient et cherchent des idées de jeux...



## 1- Attention aux requins

Recouvrez le plancher de votre salon (*l'océan infesté de requins*) d'objets sur lesquels il pourra se déplacer sans toucher le sol (*sinon, il se fera mordre par les requins*) : des coussins, une serviette pliée, une petite valise solide, une caisse retournée etc. Il s'agit de se déplacer en prenant le temps de bien poser les appuis.

## 2- Le jeu de Jacques a dit

### **Descriptif**

- Il faut un meneur de jeu et un ou plusieurs joueurs.
- Les joueurs écoutent les commandes du meneur et doivent les réaliser si le meneur a commencé sa phrase par « Jacques a dit... ». Cela nécessite donc de l'attention.  
Exemples :
  - le meneur dit « Jacques a dit de lever les bras », les joueurs doivent lever les bras.
  - le meneur dit « levez les bras », les joueurs ne doivent pas lever les bras.
- Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples et ne pas nécessiter d'acrobaties qui pourraient être dangereuses.
- **Ce jeu permet également aux enfants d'entendre de nouveau et de réutiliser des mots appris à l'école : les parties du corps, les actions,...**
- Si un joueur réalise la commande alors que le meneur n'a pas dit « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage amical ou devient meneur.

Idées de commandes simples	Autres idées de commandes
<p>Levez les bras            Touchez vos orteils            Penchez-vous et touchez vos genoux            Touchez-vous le dessus de la tête            Touchez vos épaules            Tenez-vous sur un pied            Fermez vos yeux            Étirez-vous vers le ciel            Mettez les mains sur les hanches            Touchez votre nez            Touchez votre épaule gauche avec votre main droite            Touchez votre pied droit            Balancez vos bras            Tournez sur vous-même            Sautez            Croisez vos doigts            Marchez à quatre pattes            Rampez            Improvisez une danse sur la musique            Allez à cloche pied jusqu'à ...            Sautez 5 fois par-dessus la ligne            Passez sous toutes les chaises            Faites le tour de la table (aller jusqu'à...) avec des pas de géant, des pas de fourmi, en sautant, en rampant, en roulant sur le côté, à quatre pattes,...</p> <p><u>Si extérieur, idées de commandes supplémentaires :</u>            Courez jusqu'à l'arbre            Lancez le ballon dans le cerceau, sur le mur, dans le but            Faites tomber toutes les quilles avec la balle            ...</p>	<p><u>Allant vers le mime :</u>            Faites une drôle de tête            Jouez un air de guitare            Faites la grenouille            Agissez comme un robot            Faites du cheval            ...</p> <p><u>Allant vers la numération :</u>            Tapez <b>3 fois</b> dans vos mains            Sautez <b>2 fois</b>            ...</p> <p><u>Allant vers le repérage dans l'espace :</u>            Cachez-vous <b>derrière</b> le fauteuil            Montez <b>sur</b> la chaise            Mettez vos mains <b>sous</b> la serviette            Prenez la cuillère de la main <b>droite</b>            Placez- vous <b>entre</b> la table et la chaise            Placez-vous <b>devant</b> la fenêtre            ...</p>

### 3- Le jeu de l'hélicoptère

Faites tourner une corde à sauter sur le sol en la tenant par une extrémité ; votre enfant doit sauter par-dessus sans la toucher. Soyez prêt à inverser les rôles si votre enfant veut faire tourner la corde !

### 4- Le jeu du loup :

*« Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait, mais comme il n'y est pas, il nous mangera pas. Loup y es-tu ? Entends-tu ? Que fais-tu ? »*

Les enfants se déplacent partout dans la pièce en chantant cette chanson. Et le loup, qui s'habille, répond (vous) : « *Je mets ma chemise* » ... etc... Au bout de plusieurs fois, le loup est habillé et peut sortir. Alors, vous criez « *Je sors* » et vous poursuivez les enfants pour les attraper.