

# La corde des chevaliers



1

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB**

Le chapeau vert est amovible.  
S'il est détaché, le degré de difficulté est moindre car la surface est stable.  
S'il est fixé, la surface bouge. Il est conseillé d'utiliser cet objet sur une surface amortissante comme un tapis rembourré ou une pelouse.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6-7 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir de 2 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- l'accueillant-e place les deux plots (avec ou sans le chapeau vert) à une distance d'environ 1,5 mètres. Deux enfants sont désignés, chacun monte sur un plot.
  - » Ils se lancent une balle en tenant en équilibre sur le plot.
  - » Ils tiennent chacun l'extrémité de la corde et tentent de faire tomber l'autre en tirant ou en relâchant la corde.
  - » Ils tiennent chacun l'extrémité de la corde et tentent de tenir en coopérant avec l'autre tout en faisant une série de gestes choisis par les autres enfants (ex : mettre un bras en l'air ou un pied en arrière).
- Dès 3 ans : le plot rouge (avec ou sans son chapeau vert) peut faire partie d'un circuit de motricité. Il est donc combinable avec d'autres objets comme les disques tactiles, la couverture lestée...



# Le loto tactile



2

FICHE SENSORI-MOTEUR



## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 8 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

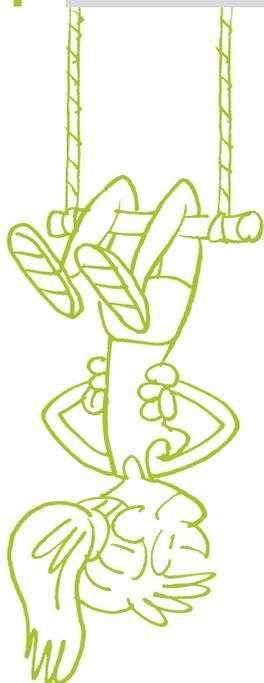
- S'il est utilisé par un seul enfant, ce dernier prend un pot sensoriel et cherche la texture correspondante sur le plateau.

**Alternative** Cette activité est réalisable les yeux bandés.

- S'il est utilisé par plusieurs enfants, l'un (A) tient le plateau et l'autre (B) a les yeux bandés. 6 textures, par exemple, devront être découvertes. A présente les 6 pots, les uns après les autres, à B qui doit deviner. Le tour suivant, les pots sont mélangés et c'est B qui doit faire deviner 6 textures au hasard à A.

**Alternative** Les enfants ont tous les yeux bandés. L'accueillant-e choisit un pot, puis le fait toucher à une partie des enfants / tous les enfants qui ne peuvent, dans un premier temps, rien dire. Il / elle demande ensuite à chacun ce à quoi il pense.

- Les pots sensoriels sont combinables avec la boîte à objets (cf. fiche d'activités correspondante).



# Les cordes de construction



3

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB**

« Pour les plus jeunes enfants, les activités de construction peuvent être trop compliquées. Il vaut mieux réserver celles-ci aux enfants plus âgés. D'autres activités peuvent toutefois être imaginées avec cet objet pour les plus jeunes enfants (comme la reproduction de formes, d'animaux, d'objets... en 2D ou l'activité du carré citée ci-dessous) ».

## ÂGE DES PARTICIPANTS

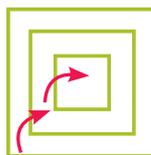
À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Un grand carré est dessiné au sol avec les cordes, puis des carrés de plus petite taille à l'intérieur de celui-ci. Les enfants circulent d'abord dans le plus grand carré. Au signal de l'accueillant-e, ils se placeront sur le plus petit carré intérieur.



Ils découvrent ainsi la notion d'espace et les sensations ressenties lorsqu'on est plus ou moins proche des autres.

Pendant, ou juste après cette activité, une discussion peut être animée par l'accueillant-e avec les enfants pour discuter de ce qu'ils ont ressenti : « Qu'est-ce que ça fait d'être éloignés, proches ou collés ? »

- L'accueillant-e montre aux enfants comment attacher les cordes les unes aux autres. Puis il-elle les laisse construire des formes à leur guise (en 2D, en 3D). Ces activités de construction en équipe favoriseront des comportements d'entre-aide, de respect du travail de l'autre. L'accueillant-e peut aussi soutenir ces comportements inclusifs en mettant des mots sur ce que les enfants font.

### Alternative

L'accueillant-e montre un modèle ou dessine un modèle avec les enfants, puis les accompagne éventuellement pour le reproduire (en 2D, en 3D).

### Alternative

Ces objets peuvent être aisément combinés avec de grands tissus (draps, ...) pour construire un abri, une cabane ou tout autre objets qui favorise l'imaginaire des enfants.



# Les cordes de construction



3a



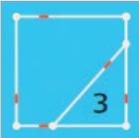
## FICHE SENSORI- MOTEUR

Lorsqu'on effectue une construction avec les cordes, on se rend compte de l'importance de sa stabilité.

### Comment faire pour que les cordes tiennent droites ?

**Renforcer** tout carré ou rectangle par la mise en place de diagonales.

La diagonale est une corde qu'on ajoute sur chaque carré (ou rectangle) ; elle relie soit les cordes parallèles supérieure et inférieure, soit la corde horizontale inférieure et une corde verticale.



La mise en place de diagonale sur chaque carré est indispensable pour créer des constructions stables.

Les structures en triangle n'ont pas besoin d'être renforcées.

Certaines illustrations et instructions, par exemple pour réaliser une maison, sont disponibles sur le site <http://www.stocs.nl/FR/index.html>.

### Matériel disponible

Il existe deux conditionnements : dans une housse de 20 cordes ou dans une housse contenant 25 cordes. Les cordes ne sont pas faciles à trouver dans un magasin. Nous les avons achetées chez [www.casse-noisettes.be /shop](http://www.casse-noisettes.be/shop) à Bruxelles (petit conditionnement : 20 cordes).

### Quelques conseils d'utilisation

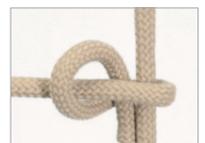
#### IL Y A DEUX TYPES DE NŒUD :

##### NŒUD DEMI-CLÉ ET NŒUD PLAT



#### VOICI COMMENT FAIRE UN NŒUD CLÉ :

Il faut tirer fermement le bout de la corde vers le bas pour que cela tienne bien !



#### VOICI COMMENT FAIRE LE NŒUD DEMI-PLAT :

Une fois que vous avez cette forme, tirez fermement sur les extrémités. Cela marche bien pour le sommet d'un toit, par exemple.

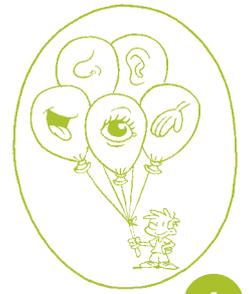


#### OBTENIR DE PLUS GRANDES LONGUEURS ...

C'est possible en joignant deux cordes selon le système suivant :  
Voici le détail pour permettre un nouage solide ...



# Le crayon coopératif



4

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB**

Le crayon coopératif n'est pas la version du porte-crayon portatif « pour les grands ». Il permet d'autres utilisations et demande néanmoins encore plus de dextérité ! Chaque joueur prend une des cordes et on enlève celles qui ne sont pas utilisées.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 8 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 10 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les participants peuvent s'exercer à maîtriser ensemble le crayon en convenant d'un défi à se lancer.
- Une fois la maîtrise collective acquise, l'accueillant-e met à disposition des enfants une feuille sur laquelle une piste automobile est dessinée, qu'il faudra suivre sans toucher les haies.
- La diversité des défis est infinie :
  - » Un petit groupe se propose d'être observateur. Le reste des participants reçoivent une feuille comportant des points : ils doivent synchroniser leurs mouvements, pour relier les points et faire apparaître une énigme que les observateurs tentent de deviner.
  - » Les dessinateurs peuvent aussi réaliser un motif ou n'importe quel autre objet dont le nom a été secrètement transmis par l'accueillant-e : un paquet de frites ; un chat écrasé, un étang vu d'avion ...
  - » Des consignes peuvent également être ajoutées au fur et à mesure des manches : par exemple, celle de dessiner en silence tandis qu'un seul meneur de jeu désigné peut donner des indications techniques (glissez à droite, ar-rêtez-vous, soulevez, ...).



# Le porte-crayon coopératif



**NB**

Ce porte-crayon n'est pas la version « baby » du crayon coopératif. Il s'utilise de manière assez différente. Il s'agit de bien veiller à ce que le crayon dépasse du porte-crayon sur la feuille. Plus il est haut, meilleure est la visibilité des participants ! On peut également utiliser deux crayons. Le jeu contient aussi une cuillère en bois pour un jeu de table.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Entre 2 et 6 participants par crayon.

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les enfants peuvent s'exercer à maîtriser ensemble le crayon en dessinant une maison, un soleil, leur prénom, ...
- Une fois la maîtrise collective acquise, les enfants peuvent se mettre d'accord sur un dessin à réaliser collectivement.
- Les enfants constituent deux équipes (A et B). Dans la première manche, l'équipe A reçoit successivement des cartes comportant chacune le nom d'un objet. Elle doit faire deviner aux membres de l'équipe B de quoi il s'agit le plus rapidement possible (Pictionary). Inversion des rôles dans la seconde manche.
- L'accueillant-e met à disposition des enfants une feuille sur laquelle un labyrinthe est dessiné. Les enfants doivent essayer de sortir du labyrinthe sans passer à travers « les murs ». Il est possible également de faire se mesurer deux équipes dans ce jeu qui peut être aussi une course.
- Quand la cuillère en bois est installée, le manche vers le dessus, trois joueurs tiennent ensemble un des deux porte-crayon (2 branches latérales, 1 branche « arrière »). Chaque équipe est positionnée à une extrémité d'une table et s'envoie des billes comme dans un jeu de tennis. On totalise le nombre de passes réussies.



# Le parachute



6

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Les jeux du parachute mobilisent souvent l'énergie des enfants, il est donc intéressant d'imaginer une activité de retour au calme dans la foulée.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Toutes les balles sont déposées sur le parachute. Les enfants sont invités à faire des vagues de tous les côtés tout en essayant de ne pas les faire tomber de leur côté. Ou à l'inverse, le groupe unit ses efforts pour faire tomber toutes les balles du parachute / d'un côté du parachute (en évitant qu'elles ne tombent d'un autre côté, par exemple).

**Alternative** Les balles sont placées sur le parachute. Les enfants ensemble tentent de remplir chaque filet près du centre du parachute en le faisant bouger.

- Tous les enfants soulèvent le parachute le plus haut possible. Un enfant volontaire / des enfants est / sont invité-s à aller d'un bout à l'autre du parachute sans que le parachute ne le touche. Les autres enfants peuvent aider en soulevant à nouveau le parachute.
- Les enfants soulèvent le parachute le plus haut possible, puis s'accroupissent en tenant énergiquement le parachute derrière soi. Enfin, ils sont invités à s'asseoir sur l'extrémité du parachute. Si un enfant en situation de handicap a besoin d'aide, l'apport des autres enfants est sollicité. On crée ainsi un espace de parole « cocon » où chacun peut s'exprimer librement.



# Le tunnel de motricité



7

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

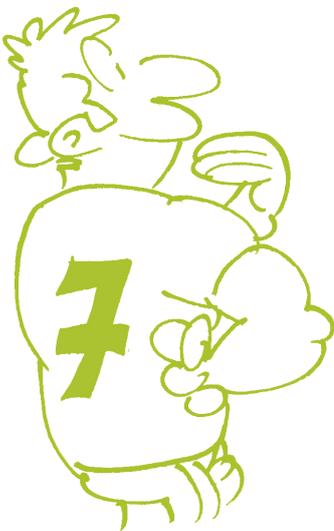
- Seul ou en combinaison avec d'autres objets, le tunnel peut faire partie d'un parcours de motricité avec différents postes.

**Alternative** Les enfants peuvent y passer un par un ou à plusieurs en se tenant par une partie du corps (main, pied, un foulard attaché autour de la ceinture, ...).

- Les enfants mettent un bandeau occultant sur les yeux pour passer le tunnel.

**Alternative** Des objets sont placés à l'intérieur du tunnel (les grelots, par exemple).

Les enfants qui n'ont pas de bandeaux donnent des indications à leurs camarades pour qu'ils évitent les grelots. Il est conseillé d'adapter la quantité d'objets à l'âge et aux compétences des enfants afin que ceux-ci se sentent valorisés (un challenge accessible). Attention cependant de veiller à ne pas mettre des objets qui pourraient abimer la toile du tunnel.



# Le bol tibétain



**NB** Il y a plusieurs manières de produire un son avec le bol tibétain : frapper sa partie extérieure, intérieure, frotter le maillet sur l'extrémité intérieure... Les sons émis seront, à chaque fois, différents. Il faut uniquement veiller à ce qu'il soit déposé sur son tapis bleu.

8

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un participant

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e peut utiliser le bol tibétain pour marquer les moments clés de la journée (début d'une activité, retour au calme avant une explication, moment pour le repas...) /des activités (début, fin...). L'accueillant-e peut aussi utiliser le bol tibétain pour créer une ambiance relaxante. Les sons émis par le bol peuvent apaiser les enfants et leur permettre de se relâcher. Il peut aussi être utilisé en combinaison avec la couverture lestée.

Le bol peut également être utilisé à différents moments :

- » Lors d'une activité musicale, comme un instrument de musique.
- » Dans tout type d'activité, afin de marquer le début ou la fin de celle-ci.

Le bol peut être laissé à la disposition des enfants, à un endroit précis, pour qu'ils frappent dessus lorsqu'ils veulent attirer l'attention de l'accueillant-e pour parler avec lui/elle. Cela peut favoriser la prise de parole d'enfants qui n'osent pas aller directement à la rencontre de l'adulte.



# Les disques tactiles



9

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e et/ou les enfants disposent les différents disques sur le sol. Puis, les enfants mettent les bandeaux cache-yeux. L'accueillant-e invite alors les enfants à marcher sur les disques. Après cette expérience sensorielle (sans regarder les disques), les enfants enlèvent les bandeaux et dessinent/peignent librement : ce qu'ils ont senti (quelles formes ont-ils senti ?) et/ou ce qu'ils ont ressenti (quelles émotions ont-ils ressenties ?) et/ou les images qui leur viennent en tête. Après cette activité créative, l'accueillant-e peut demander aux enfants de se présenter aux uns et aux autres leurs productions.
- L'accueillant-e demande aux enfants de se répartir en deux équipes (ou il les forme lui-même). Il-elle dispose les disques sur le sol dans une partie de la pièce à l'écart. Il-elle explique ensuite aux enfants que pour chaque petit disque, il y a un grand disque ayant les mêmes formes. Il-elle désigne un enfant de chaque équipe pour essayer de trouver une paire. Les deux enfants mettent un bandeau cache-yeux avant de venir près des disques. Dès qu'ils ont trouvé une paire (une minute max), ils retournent dans leurs équipes respectives.

**Alternative** Pendant qu'un de leur représentant cherche, les autres enfants peuvent donner des conseils à voix haute pour guider leur camarade.

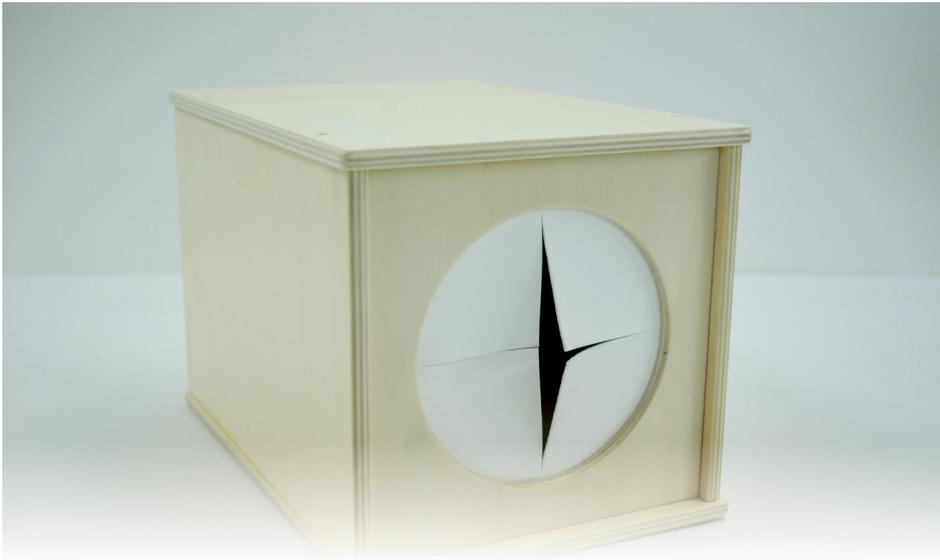


# La boîte à objets



10

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB**

Avec les enfants plus jeunes, l'accueillant-e peut montrer les objets qu'il/elle va mettre dans la boîte et leur demander de les nommer à voix haute. Ainsi, les enfants pourront reconnaître les objets plus facilement.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir de deux participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e met, dans la boîte, plusieurs objets qui peuvent être reconnus par les enfants. Les enfants, chacun à leur tour, mettent une main dans la boîte et essaient de reconnaître un objet. L'accueillant-e peut donner des consignes par rapport au nombre de propositions (1, 2, 3... ou jusqu'à ce que l'enfant reconnaisse un objet) selon le groupe d'enfants. Après qu'un enfant a donné le nombre maximum de propositions ou après avoir trouvé un objet, un autre enfant cherche à son tour.

### Alternative

L'enfant qui met sa main dans la boîte essaie de faire deviner à ses camarades ce qu'il a senti grâce à un moyen d'expression que l'accueillant-e et/ou les enfants choisi-ssent (par un mime, par un dessin, à voix haute en décrivant l'objet...).

Le moyen d'expression peut être choisi selon les compétences des enfants pour mettre celles-ci en valeur.

Ce moyen peut varier d'un enfant à l'autre.



# La couverture lestée



**NB**

Cette couverture est lourde. Elle doit être utilisée sous la supervision constante d'un adulte et ne peut être laissée à la disposition libre des enfants. Elle peut être principalement utilisée pendant des moments de retour au calme ou pour aider un enfant à retrouver, par la contenance, un peu de sérénité. Elle sera utilisée dans un endroit propice au calme et après avoir demandé à l'enfant s'il souhaite en être couvert.

11

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un participant (selon l'activité)

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e propose à un ou à plusieurs enfants de s'asseoir sur une chaise, sur un autre support ou de s'étendre sur le sol. Il-Elle dépose ensuite délicatement la couverture sur l'-les enfant-s (qui le souhaite-nt).
  - » Cette mise en place peut être un contexte favorable pour commencer une activité de relaxation ou une activité de discussion avec les enfants sur ce qu'ils souhaitent.
  - » Activité de relaxation : à l'extérieur, les enfants se couchent sur le sol, ils mettent la couverture sur eux et regardent le ciel. L'accueillant-e demande aux enfants ce qu'ils voient dans le ciel : « quelles formes ont les nuages ? À quoi est-ce que cela vous fait penser ? » L'accueillant-e peut également, dans le prolongement de cette activité, proposer aux enfants d'inventer une histoire qui met scène ce qu'ils ont vu.
- Si un enfant se sent anxieux ou agité, l'accueillant-e peut lui proposer de déposer la couverture sur lui. Elle peut avoir un effet apaisant. Il est également possible d'utiliser doucement le bol tibétain pour augmenter l'effet d'apaisement (frotter délicatement l'intérieur du bol avec le maillet en le positionnant d'abord à droite puis à gauche de l'enfant alternativement).



# Le ballon de foot sonore



12

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

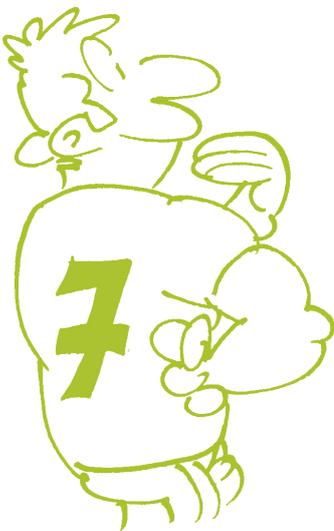
À partir d'un participant

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e demande aux enfants de se répartir en deux équipes. Dans chaque équipe, l'accueillant-e désigne des paires : un joueur (A) qui met un **bandeau cache-yeux** et qui a le droit de toucher le ballon ; puis, un joueur (B) qui a la vision libre mais qui ne peut pas toucher le ballon.
  - » Les enfants peuvent ainsi jouer à divers jeux de ballon (football, passage d'obstacles, tirs pour faire tomber des cibles...) en développant leurs compétences de coordination et de coopération.
  - » L'accueillant-e veille à faire varier les rôles : après quelques minutes, (A) prend le rôle de (B) et inversement.

### Alternative

l'accueillant peut demander à tous les enfants de mettre un bandeau cache-yeux et c'est lui qui les coordonne en leur indiquant où est le ballon, en disant dans quelle direction l'envoyer, etc.



# Le casque anti-bruit



13

FICHE SENSORI-MOTEUR



## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir de deux enfants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Le casque antibruit peut être très utile aux enfants qui sont trop sollicités par les bruits extérieurs et qui souhaitent s'isoler (ou qui montrent des signes de trop grande stimulation).
- Au cours d'une activité ou d'un moment du quotidien (le goûter par exemple), chaque enfant à son tour met le casque anti-bruit et découvre ce que l'absence de sons extérieurs procure. L'accueillant-e anime ensuite une discussion avec les enfants pour qu'ils partagent ensemble leurs sensations et leurs ressentis à ce sujet. L'accueillant-e peut démarrer la discussion sur ce que cette situation particulière a généré. Il-elle peut élargir la discussion sur l'accueil de tous : qu'est-ce que cela procure de se mettre à la place de l'autre ? En quoi est-ce que c'est intéressant ? Etc.
- L'accueillant-e peut aussi former deux groupes d'enfants. Un enfant de chaque groupe vient au centre de la pièce. Un enfant met le casque anti-bruit sur ses oreilles. L'enfant qui n'a pas le casque reçoit un mot (de l'accueillant-e ou des autres enfants) qu'il doit faire deviner à son camarade. Quand le mot est deviné, l'accueillant-e invite deux autres enfants à venir.



# Le loto des odeurs



**NB**

Si les enfants ne parviennent plus à distinguer les odeurs du jeu, vous pouvez essayer de leur faire sentir des grains de café pour stimuler leur odorat. Vous pouvez aussi créer vos propres pots d'odeurs avec des aliments, condiments, épices... que les enfants connaissent.

14

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 10 enfants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e partage les planches du jeu entre les différents enfants (selon le nombre d'enfants, il-elle peut répartir ceux-ci en équipes). L'accueillant-e ouvre les boîtiers des odeurs et met les couvercles de côté pour que les réponses ne soient pas visibles. Chaque joueur (ou équipe) prend à son tour un boîtier et essaie de reconnaître l'odeur. Si le fruit/légume/plante identifié se retrouve sur l'une de ses planches, il met le boîtier sur la case correspondante. Les joueurs ou les équipes jouent chacun à leur tour. L'objectif est de remplir sa/ses planche-s aussi vite que possible.
  - » Pour favoriser l'éveil des sens, l'accueillant-e peut proposer aux enfants de mettre un bandeau cache-yeux et/ou le casque anti-bruit pour occulter un/deux sens.
- L'activité peut être prolongée au travers d'une discussion animée par l'accueillant-e sur les odeurs que les enfants aiment, sur les souvenirs qu'ils associent à ces odeurs.
- S'il y a un accès à l'extérieur, l'accueillant-e peut donner une liste d'odeurs aux enfants et leur demander de trouver des fruits/plantes/etc. qui y correspondent ou inviter les enfants à créer leur propre jeu d'odeurs à faire deviner aux autres.



# Le memory des sons



15

FICHE SENSORI-MOTEUR



## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 4 enfants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Deux enfants se répartissent les cubes sonores pour qu'ils aient chacun les six sons différents (une pastille de couleur les distingue). Un enfant produit un son avec son cube et l'autre cherche le cube correspondant parmi les siens. S'il n'a pas trouvé, il redépose le cube. Les enfants jouent chacun à leur tour.

**Alternative** les enfants se regroupent en deux duos.

**Alternative** l'activité se déroule entre l'accueillant-e et un/des enfant-s.

- Les cubes sonores sont déposés sur le plateau par l'accueillant-e et/ou les enfants. Un enfant soulève deux cubes, les penche légèrement pour qu'ils fassent du bruit. Le but est de trouver les cubes identiques. S'il a trouvé deux cubes ayant le même son, il reçoit un point. Après chaque tentative, c'est au tour d'un autre enfant de soulever deux cubes.

# Les animaux de massage



16

FICHE SENSORI-MOTEUR



## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

De 5 à 10 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

L'accueillant-e crée d'abord une ambiance calme en fond sonore. Il-elle peut, par exemple, proposer aux enfants une activité de relaxation après avoir invité les enfants à s'asseoir ou à se coucher sur un support confortable. Il est également possible de mettre une musique d'ambiance calme en fond sonore.

Une fois que les enfants sont calmes, l'accueillant-e peut leur proposer différentes activités :

- Les enfants se massent eux-mêmes en faisant glisser l'animal sur leurs bras, leurs cuisses, leurs mollets...
- Les enfants, s'ils le souhaitent peuvent aussi se masser entre eux (le dos par exemple). L'accueillant-e peut laisser cette activité se dérouler librement ou il-elle peut donner des indications aux enfants, comme : on se masse d'abord le bas des bras, puis le haut des bras, puis les cuisses, puis les mollets...

### Alternative

Après ce moment de détente, l'accueillant-e invite les enfants à exprimer ce qu'ils ressentent/ont ressenti (cela peut se faire aussi par le dessin, la peinture, l'écriture, le mime ...).



# Les bandeaux cache-yeux



17

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Certains enfants peuvent se sentir mal à l'aise avec les yeux bandés, il est donc important de demander l'avis des enfants dans les activités où les bandeaux sont utilisés. Il est intéressant de prévoir à l'avance, pour chaque activité, un rôle pour les enfants qui ne voudraient pas les mettre.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les bandeaux cache-yeux, comme le casque anti-bruit, s'intègrent dans la plupart des jeux. Ils mettent les enfants dans une situation où ils sont privés d'un sens. Cela implique que les enfants sont amenés à chercher de nouvelles stratégies pour parvenir à se situer dans l'espace, pour communiquer, etc.
- De nombreux jeux peuvent être inventés pour renforcer la coopération en créant des duos avec un enfant qui a un bandeau et un enfant qui le guide. Si les enfants éprouvent des difficultés pour trouver des mots pour accompagner leur camarade, ils peuvent se mettre d'accord sur une gestuelle. Par exemple, faire lever la main signifie qu'il faut lever son pied, etc.
- Cela permet aussi aux enfants de se mettre à la place d'un enfant atteint de cécité. Cet objet permet donc aux enfants de se décentrer. L'accueillant-e peut créer cet effet avant d'entamer une discussion avec eux sur la thématique des ressemblances et des différences.
- Les enfants peuvent mettre les bandeaux cache-yeux pour participer à un parcours sensoriel impliquant des objets de la malle ainsi que des objets du lieu d'accueil. L'accueillant-e dispose toute une série d'objets le long d'un parcours (délimité par les cordes de construction, par exemple). Il-elle invite les enfants à le traverser librement en ayant les yeux bandés pour leur faire vivre des expériences sensorielles inédites. Il-elle peut aussi prolonger cette activité en leur demandant de dessiner, peindre, dire ce qu'ils ont (res)senti.



# Le mikado géant



18

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6-7 ans  
(selon la motricité  
des enfants)

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

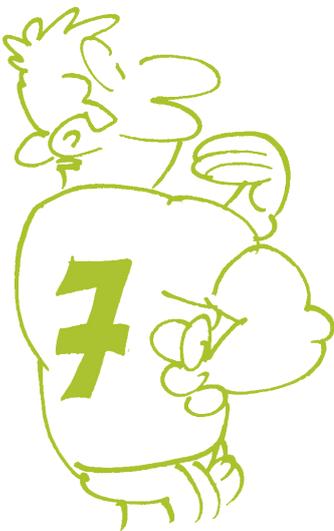
Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e ou un enfant tient les baguettes verticalement puis les laisse tomber au sol ou sur une table à la hauteur des enfants. Chaque enfant, l'un après l'autre, tente de saisir une baguette sans faire bouger les autres. Si un enfant fait bouger une autre baguette que celle qu'il tente d'attraper, il perd son tour et c'est au suivant d'essayer. Le jeu se termine quand toutes les baguettes ont été retirées. L'accueillant-e peut déterminer des règles de victoire avec les enfants mais ce n'est pas indispensable.
  - » L'accueillant-e peut proposer aux enfants de jouer chacun pour eux-mêmes ou ils peuvent aussi former des équipes.
  - » Il-elle peut aussi proposer aux enfants de jouer aux mikados seuls ou à plusieurs. Si un enfant a une déficience motrice, le travail en équipe avec un ou plusieurs camarades peut lui permettre de participer à l'activité en se sentant inclus.

## NB

Avec des enfants plus jeunes ou dont la motricité fine est limitée, l'accueillant-e a une marge de tolérance sur le mouvement des mikados et il l'explique préalablement aux enfants pour que tout le monde comprenne.



# Les tuyaux harmoniques



19

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Plus le tuyau tourne rapidement, plus le son émis est aigu. Il convient d'être attentif à offrir un large espace de jeu pour les enfants.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un enfant

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les tuyaux harmoniques peuvent être utilisés par les enfants dans le cadre d'activités musicales libres. Ils peuvent les faire tourner, les tordre, etc. pour produire différents sons.
- L'accueillant-e peut mettre à disposition des enfants les tuyaux harmoniques avec d'autres objets produisant des sons originaux pour qu'ils puissent créer ensemble un morceau musical voire même un spectacle impliquant ces objets. L'accueillant-e peut accompagner les enfants dans l'élaboration de ce morceau / ce spectacle en choisissant avec eux une thématique, en créant une mise en scène (pour le spectacle) où tous les enfants participent. Il s'agit de veiller à ce que les compétences de tous les enfants soient mises en valeur. Les instruments de musique peuvent servir à accompagner l'histoire en jouant des sons à certains moments clés.



# Les grelots clips



20

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Ces grelots qui peuvent être facilement attachés aux vêtements permettent une multitude d'activités tant dans un cadre musical que ludique.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 enfants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Un enfant s'assied au milieu de la pièce avec un bandeau cache-yeux (c'est le roi/la reine). Les autres enfants mettent des grelots-clips sur leurs vêtements. L'accueillant-e donne un objet à chaque enfant. Sans se faire entendre par le roi/la reine, l'accueillant-e invite un enfant à la fois à offrir son objet à ce dernier en le posant devant lui/elle. Les objets à offrir peuvent être issus de la malle... Si le roi/la reine entend un « sujet » et qu'il-elle le touche, l'enfant touché devient le roi/la reine.

Dans l'organisation d'une activité musicale, les grelots-clips peuvent être attachés par les enfants sur leurs vêtements afin de produire de la musique.

- L'accueillant-e veille à préparer un espace de jeu suffisamment dégagé. Il-elle demande à un volontaire de porter un bandeau cache-yeux. Celui-ci se met au centre de la pièce. Les autres enfants portent sur leurs vêtements des grelots-clips et déambulent dans la pièce en marchant uniquement (ne pas courir, une fois touché, ne pas essayer d'échapper). L'enfant qui a le bandeau cache-yeux doit attraper ses camarades en repérant leur position grâce aux bruits qu'ils font. L'accueillant-e veille à ce que l'enfant avec les yeux bandés change de rôle après avoir touché un certain nombre d'enfants afin de varier les rôles.



# Les skis de synchronisation



21

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Cet objet peut être utilisé en binôme entre un enfant plus âgé et un plus jeune. Le plus grand peut par exemple, dans un premier temps, montrer au plus jeune comment faire en se plaçant à l'avant. Ensuite, les positions peuvent être inversées.  
Ce genre d'activité valorise ainsi les compétences de chaque enfant.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 4 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Un parcours est délimité par l'accueillant-e. Par équipe de deux, les enfants prennent une paire de skis pour traverser le parcours. L'accueillant-e peut diversifier les obstacles du parcours pour augmenter la difficulté : délimiter un chemin de plus en plus étroit ou qui impose des virages serrés à l'aide des cordes de construction.
  - » L'accueillant-e observe les enfants pour adapter le parcours si celui-ci s'avère trop simple ou trop complexe. Il-elle peut introduire des consignes complémentaires (déplacement latéral, ...)
  - » L'accueillant-e peut profiter de cette activité pour proposer à des enfants de faire davantage connaissance au travers de cette activité coopérative.
- L'accueillant-e peut renforcer la difficulté en demandant aux enfants sur les skis de mettre des bandeaux cache-yeux. Des enfants peuvent les guider et leur donner des conseils (en les tenant, en les guidant de la voix, ...) pour traverser le parcours. L'accueillant-e favorise ainsi la coopération qui peut renforcer la relation entre les enfants.



## Les balles « hérisson »



22

FICHE SENSORI-MOTEUR



### ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

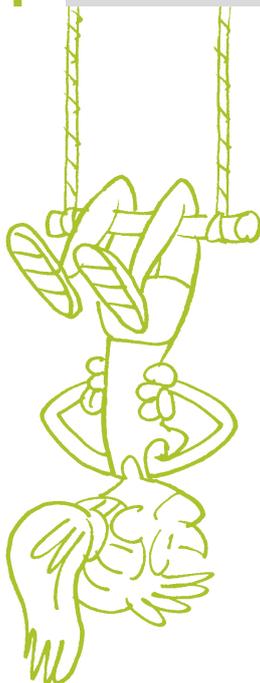
### NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

### ACTIVITÉS POTENTIELLES

Les balles hérisson ont une texture spéciale qui les distingue des balles ordinaires. Elles se prêtent donc aussi bien à des jeux de balles ordinaires qu'à des activités sensorielles.

- L'accueillant-e peut mettre les balles à disposition des enfants pour des jeux libres. Il-Elle peut aussi combiner ces balles avec d'autres objets comme :
  - » la boîte à objets : il s'agit alors d'un objet à reconnaître parmi d'autres;
  - » le tunnel de motricité : les balles offrent une expérience sensorielle aux enfants ;
  - » les plots du jeu des chevaliers : les enfants se lancent les balles le plus rapidement possible tout en restant en équilibre sur les plots.
  - » ...



# La balle RIB-IT



23

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB**

La balle comporte deux parties : l'une en tissu qui a une ouverture tenue par des scratchs sur l'un de ses longs côtés. L'autre partie est un ballon en plastique blanc qu'il convient de gonfler et insérer dans l'ouverture latérale de la partie en tissu. De cette manière, l'on obtient un ballon léger et rond avec des poignées que l'on peut aisément agripper. Une pompe est fournie avec la malle.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

À partir d'un enfant

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- La balle RIB-IT est très légère et peut être facilement prise en main. Elle convient donc particulièrement bien pour de jeunes enfants et pour des enfants qui ont une tonicité musculaire plus faible ou qui ont des difficultés de préhension. Comme elle ne roule pas aisément, elle permet aux enfants ayant des difficultés motrices de pouvoir eux aussi saisir la balle.
- L'accueillant-e peut intégrer la balle RIB-IT dans la plupart des jeux de balle, il-elle peut aussi la laisser à la disposition des enfants dans le cadre de jeux libres. Cette balle est donc utilisée le plus souvent (sauf jeux dirigés) en combinaison avec d'autres types de balles.
- A noter que la balle sera mise à la disposition des enfants uniquement une fois le ballon en plastique inséré à l'intérieur : ce matériel nécessite une préparation de l'adulte et une utilisation sous sa supervision.



# Les balles en coton



1

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 3 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Autant que de balles disponibles

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les balles de coton peuvent être utilisées comme des simples balles. Elles favorisent ainsi la pratique du jeu de balles pour les enfants ayant moins de force physique. Il est possible de les utiliser avec des raquettes ou simplement de se les lancer, d'une personne à l'autre.
- Lorsqu'un enfant éprouve le besoin de s'apaiser, de se reposer, l'accueillant-e peut lui proposer, si l'enfant le souhaite, de passer les balles en coton sur son corps. La douceur lui procurera de l'apaisement.

## VARIANTE

- L'accueillant-e peut aussi avoir recours à ces balles, en combinaison avec le livre « Le conte chaud et doux des chaudoudoux » (voir la malle « émotions »). Inviter les enfants à prendre ces balles créera un rapport physique avec l'histoire qui permet à certains enfants d'être plus facilement attentifs ou de mieux comprendre celle-ci.
- Les enfants sont assis en cercle. Ils reçoivent chacun une balle. Ils donnent chacun à leur tour la balle à leur voisin de gauche en lui disant un mot gentil, la balle symbolisant les mots « doux ». Cet échange peut se faire durant des moments plus calmes et constitue un moment de partage. Ce type de moments contribue à faire en sorte que tous les enfants se sentent accueillis.



# Le mölkkky



2

FICHE SENSORI-MOTEUR

**NB** Ces règles sont les règles officielles mais l'accueillant-e peut décider d'adapter les règles. Tout dépend ici des capacités de chaque enfant.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 6 ans

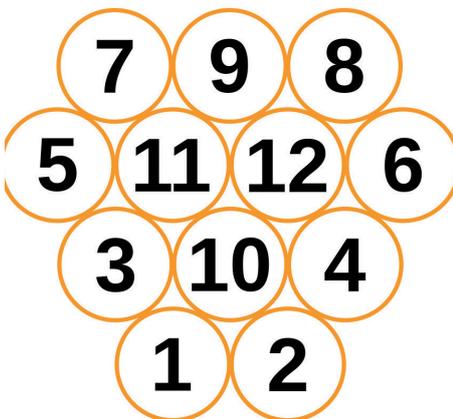
## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 8 enfants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

Le casier comprend 12 quilles numérotées ainsi qu'un lanceur (la pièce sans numéro).

- Ce jeu peut se dérouler de manière individuelle ou se jouer en groupe. Il n'y a pas de règles spécifiques en matière d'équipe bien qu'il soit souvent préférable de faire des duos plutôt que des équipes de 3 personnes et plus, en fonction du nombre de joueurs.
- La première chose à faire, une fois les quilles sorties de leur casier, est de les positionner serrées les unes contre les autres afin d'obtenir une forme homogène (voir figure ci-contre) à 4 mètres des joueurs.
- Un par un, les joueurs jettent le lanceur pour faire tomber les quilles tout en faisant attention de ne pas dépasser 50 points, le but étant d'arriver à 50 points tout rond. Dans le cas où les 50 points sont dépassés, les points de l'équipe concernée seront automatiquement descendus à 25.
- Si plusieurs quilles tombent, on compte le nombre de quilles. Si une seule quille tombe, on compte le nombre de points indiqués sur la quille.
- Les quilles sont relevées à l'endroit où elles sont tombées le tour d'avant. On peut jeter le lanceur comme on veut.



Voici comment installer les quilles.

## VARIANTE

L'accueillant-e compte seulement le nombre de points et l'équipe qui obtient le plus de points après un certain nombre de lancers gagne la partie.

# Les gants géants



3

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

À partir de 5/6 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 2 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Les gants peuvent être utilisés par des enfants ayant certaines difficultés motrices pour qu'ils puissent se faire des passes.
- L'accueillant-e ou un des enfants lance la balle et le-les enfant-s portant les gants essaient de rattraper la balle sur le gant. Ce jeu peut se faire de manière compétitive ou alors simplement coopérative.
- Les enfants peuvent aussi essayer de viser un endroit précis sur la cible qui se trouve sur le gant. Cela lui permettra de développer la coordination main-œil.



# Le verger géant



4

FICHE SENSORI-MOTEUR



**NB** Ce jeu comporte beaucoup de petites pièces. Il demande une vérification minutieuse avant rangement afin de s'assurer que tous les fruits et autres éléments du jeu sont bien présents.

## ÂGE DES PARTICIPANTS

De 3 à 6 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Entre 2 et 8 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- Ce jeu a pour but la coopération et fait découvrir aux enfants le contexte d'un jeu de société.
- On dépose les fruits sur les arbres et chaque joueur reçoit un panier. Tour à tour, les enfants lancent un dé et en fonction de la case sur laquelle ils arrivent, cueillent un fruit pour eux ou l'offrent à un autre joueur s'ils l'ont déjà. Il arrive que le dé tombe sur le corbeau. Dans ce cas, le joueur concerné doit se déplacer sur la case du corbeau et ajouter une pièce au puzzle qui représente le corbeau affamé. Si les joueurs ramassent, du plateau de jeu, tous les fruits avant que le corbeau ne soit complètement constitué, alors ils gagnent la partie tous ensemble.
- Si le joueur tombe sur la face « panier » du dé, il a le droit de cueillir deux fruits au choix et les mettre dans son panier.

## VARIANTE

- Ce jeu peut être joué à même le sol ce qui permettra aux enfants d'avoir facilement accès à tout le plateau de jeu.



# Acrobatino



5

FICHE SENSORI-MOTEUR

## ÂGE DES PARTICIPANTS

De 3 à 10 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Entre 2 et 5 participants

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e et les enfants disposent les 5 cartes de chemin, le singe d'un côté et la banane de l'autre. Les joueurs, tour à tour, piochent 2 cartes sur lesquelles un mouvement est représenté et essaient de le reproduire. Les cartes montrent deux parties du corps (par ex : genou et main). Le but est de toucher ces deux parties du corps. Si le joueur ne parvient pas à exécuter le mouvement demandé, le singe avance d'une case sur le chemin. Un maximum d'enfants doit parvenir à réaliser les mouvements demandés avant que le singe arrive à la banane. Les enfants sont donc tous alliés contre le singe.

## VARIANTE

- L'accueillant-e constitue deux paquets de cartes et place le singe au milieu. Les enfants piochent deux cartes, une dans chaque paquet. S'ils estiment que ce qui est demandé est réalisable, ils le reproduisent. Dans le cas contraire, ils doivent se saisir du singe la plus vite possible.
- Les enfants piochent deux cartes et essaient de reproduire ce qui est demandé.



# Cacophony



6

FICHE SENSORI-MOTEUR



## ÂGE DES PARTICIPANTS

De 4 à 8 ans

## NOMBRE DE PARTICIPANTS

Jusqu'à 12 participants

**NB**

Attention, en cours de route, pas question de renverser des feuillages, des nids ou même d'autres troncs d'arbres : il faut donc se déplacer prudemment.

## ACTIVITÉS POTENTIELLES

- L'accueillant-e désigne un joueur ou sollicite les enfants pour savoir qui souhaiterait s'orienter à l'aveugle sur le plateau de jeu.
- En début de partie, une carte représentant un animal est déposée aux 4 points cardinaux du plateau. Le joueur désigné / qui s'est proposé mémorise les différents emplacements.
- Le joueur a les yeux bandés et s'empare du bâton : en démarrant du centre du plateau et en le tenant à la verticale, il doit le faire glisser entre les arbres. Il s'oriente en écoutant les cris d'animaux poussés par les autres joueurs. S'il entend un bêlement, le joueur se dirige vers la droite (l'est). S'il reconnaît un canard caqueter, il doit alors se réorienter vers la gauche (l'ouest). Et ainsi de suite.
- Progressivement, les autres enfants vont l'orienter vers le chat, qu'il devra sauver en renversant l'arbre sur lequel il est perché.
- Lorsqu'il entend un miaulement, le joueur sait qu'il a réussi la première partie de sa mission. Il doit alors poursuivre sa route, toujours guidé par les cris d'animaux, pour sortir de la forêt et rentrer à la maison.
- S'il y parvient, le défi est réussi et les joueurs ont gagné tous ensemble. On relance alors une manche après avoir changé les cartes « animaux » et désigné un autre joueur.