

L'IDÉE DU MOIS

RESSOURCES POUR DES STRUCTURES PRÉSCOLAIRES ACTIVES AU QUOTIDIEN







Avril, ne te découvre pas d'un fil ! En mouvement avec l'arrivée du printemps

AMANNY KASONGO, DÉLÉGUÉE YOUP'LÀ BOUGE VD

Comme le dit l'adage, « avril, ne te découvre pas d'un fil ». Le mois d'avril.... Que représente -t-il ? Le printemps, la renaissance, le renouveau, la douceur, les couleurs... Les douces odeurs florales réapparaissent. Il est vrai que le temps est encore changeant mais les beaux jours arrivent ! Et le fil ? Que nous évoque -t-il ? Le fil permet de tisser... des tissus mais également des liens. Liens dont nous avons grand besoin en ces temps particuliers. Tisser des liens facilite les transitions en favorisant les échanges et l'équilibre. Tisser offre des opportunités, permet de faire de nouvelles découvertes et permet également de se rencontrer. Tisser des relations qui favorisent le bien-être ainsi que l'épanouissement personnel et collectif en offrant ainsi la possibilité de voir grand et de créer ensemble.

Pour ce mois d'avril, il vous est proposé de tisser et de créer avec du fil de coton, de la laine ou encore des cordes. Vous allez pouvoir tisser pour créer des toiles d'araignée géante qu'il faudra traverser. Tisser pour concevoir des instruments de musique qui ne manqueront pas de vous enchanter et vous faire danser. Tisser pour favoriser le partage et être ensemble. Tisser pour se faire du bien et être heureux. Tisser pour pouvoir garder de la chaleur et des couleurs en soi en toute saison!

CE MOIS-CI

PROFITER DE L'ARRIVÉE DU PRINTEMPS POUR ÊTRE DE PLUS EN PLUS À L'EXTÉRIEUR.

CE MOIS, NOUS VOUS
PROPOSONS DES JEUX POUR

- L'INTÉRIEUR ET L'EXTÉRIEUR
- L'OBJET DU MOIS : LA CORDE

LA CORDE



Nous connaissons tous l'objet "corde". Et nous avons tous "sauter à la corde". Cependant, il existe des variantes aux jeux connus qui favorisent la créativité et qui ne manqueront pas de faire rire les petits tout comme les grands.

QUELQUES IDÉES



1.LE SAUT À LA CORDE 2.LE FACE À FACE

3. ET SI ON BRICOLAIT ? 4. LA TOILE D'ARAIGNÉE

LE SAUT À LA CORDE



SAUT À LA CORDE À DEUX

Chacun des joueurs tient une extrémité de la corde de la main extérieur. Le challenge est de la tourner en synchronie et de réussir à sauter ensemble. Pour cette version, il est nécessaire d'avoir une corde suffisemment grande mais pas trop.

LA BARQUE

Les joueurs qui dirigent la corde la balancent de droite à gauche en frôlant le sol au lieu de lui faire faire un tour complet. Leurs camarades sautent à tour de rôle une, deux ou trois fois et ressortent de la corde. Lorqu'ils sont tous passés une première fois, le jeu continue en surélevant la corde de quelques centimètres.

LES HEURES

Les joueurs s'alignent à l'extérieur de la corde. Un a un, ils passent sous la corde. Au tour suivant, ils sautent une fois et ressortent, puis deux fois et ainsi de suite jusqu'à douze. Ceux qui ratent leur saut ou se trompent tournent la corde à leur tour, laissant ainsi entrer dans le jeu les autres joueurs. Ce jeu est amusant et permet à de nombreux joueurs de participer sans attendre trop longtemps.

LE FACE À FACE

Les jeux de face à face sont connus dans le monde entier et se jouent de différentes manières. À la Renaissance, on jouait au "court-bâton". Jeu où les joueurs étaient assis parterre et empoignaient un même bâton. Celui qui réussissait à soulever l'autre avait gagné. Il existe plusieurs variantes à ce jeu.



ET SI ON BRICOLAIT?

Construction de bracelets à percussion que l'on peut porter autour des poignets ou des chevilles.

Et en avant pour la danse !

La bonne idée



Quoi de mieux que des instruments de musique pour faire bouger petits et grands?

VARIANTES DE LA LUTTE À LA CORDE LA CORDE EN CERCLE



- On noue solidement les deux extrémités d'une corde. Les joueurs, placés à égale distance les uns des autres, saisissent la corde d'une main et la tendent. Derrière chaque joueur est placé un objet. Les joueurs doivent tenter d'attraper l'objet, sans lâcher la corde.
- On trace un rond sur le sol à l'intérieur du cercle formé par les joueurs qui tiennent la corde à deux mains. Chacun tire pour amener les autres dans le cercle.

LA TOILE D'ARAIGNÉE





Tendre des cordes dans le but de créer une toile d'araignée. Les joueurs doivent la traverser sans toucher les cordes.



L'ARSAARAQ

Jeu inspiré du court-bâton joué par les Esquimaux. Les joueurs relient solidement deux morceaux de bois avec une corde. Ils sont assis parterre, face à face et pieds contre pieds. Chacun tient dans sa main l'un des morceaux de bois. Le premier qui réussit à soulever l'autre à gagner.

LE CHEMIN

Les joueurs se mettent l'un en face de l'autre et tiennent chacun deux cordes par leur extrêmité. Ensemble, ils créent un chemin (espace entre les deux cordes) sur lequel une balle ou un ballon sera déposé. Le but du jeu est de déplacer la balle sur le chemin sans qu'elle ne tombe. la synchronie et l'ajustement sont donc de mise!

VARIANTES DE LA TOILE D'ARAIGNEÉ



 Les joueurs se placent dans l'espace de façon à former un ensemble. au minimum une partie du coprs doit toucher celle d'un autre joueur. Quand la "masse" est formée, d'autres joueurs tentent de passer à travers les trous sans toucher le corps des autres.



Photo 1 : gabby-k sur www.pexels.com

Photo 2 : barbara wyrowinska sur www.pexels.com

Photo 3: anna samoylova sur www.unsplash.com

Photo 4 : gabby-k sur www.pexels.com Photo 5 : MBL pour Youp'là bouge Photo 6 : pixabay sur www.pexels.com