



Cycle 1  
Cycle 2  
Cycle 3

## ENVIRONNEMENT: JOUER AVEC LA NATURE

**Objectifs :**

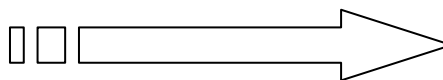
Fabriquer des jeux avec des éléments naturels.  
Retrouver le lien avec la nature : l'observer et la respecter.

**Approche pédagogique :**

mettre le jeu au centre du projet permet de rendre les enfants acteurs d'une démarche, sans prise de risque car le jeu reste une mise en situation virtuelle et sécurisée où chacun des joueurs « joue un rôle » qu'il quitte dès la fin du jeu. L'intervenant prend en charge le groupe et propose un matériel adapté, il assure la sécurité du public. L'intervenant développe une utilisation pédagogique de ses outils afin d'atteindre ses objectifs.

**5 interventions au choix ou à la suite :**

1. Rallye-Nature : De la graine à la Fleur – cycle1
2. Chasse au trésor dans la nature : Qui est le gardien de la nature ? – cycle 1
3. Jeux éphémères en Land Art – cycle 1-2-3
4. Fabrication de dominos en galets – cycle 1-2-3
5. Jeux sur tissu avec impression végétale – cycle 2-3



1

**Rallye- Nature : De la graine à la Fleur***Durée : 2 h**Groupe : 24 enfants**Animateur : 1**Accompagnateurs : 4**Lieu : pleine nature (en cas de mauvais temps, possibilité de jouer sans observation directe en intérieur)***Objectifs :**

- Découvrir les étapes de la croissance d'une plante : graine, racine, tige, feuille, fleur
- Observer dans le milieu des graines, racines, tiges, feuilles, fleurs

**Déroulement :**

Un panneau symbolise au cours du jeu le développement de la plante de la graine à la fleur.

Lancement du rallye avec 3 fois 3 phases successives de jeu :

1. Grand groupe, un nouvel élément de la plante est accroché sur le panneau (ex : après la graine, les racines)
2. En 2 groupes de 6, pratique d'un jeu de société créé par Tour de Jeu pour le rallye pour expliquer l'intérêt de chaque élément dans la plante.  
3 jeux de société : Parcours « Les racines qui nourrissent », Cartes « La bataille des plantes », Memory « Le memory des fleurs »
3. En grand groupe, observation des éléments dans l'environnement naturel.

2

**Chasse au trésor dans la nature :  
Qui est le gardien de la nature ?**

*Durée : 2 h  
Groupe : 24 enfants  
Animateur : 2  
Accompagnateurs : 4  
Lieu : pleine nature*

**Objectifs :**

- Observer un milieu naturel
- Mettre l'accent sur l'importance des abeilles pour la préservation de la nature
- Vivre une activité « physique » de plein air

**Déroulement :**

1. Le lancement du jeu se fait en grand groupe. Une histoire de lancement est racontée. L'énigme est lancée : la nature a un secret qu'elle veut nous révéler, elle nous lance un défi pour découvrir qui est le gardien de la nature ?
2. Les enfants sont répartis en 4 équipes de 6. Les groupes d'enfants (1 accompagnateur par groupe) sont lancés à la recherche de 10 indices cachés dans la nature pour découvrir la formule magique qui fera parler la nature. Chaque groupe disposera d'une feuille de route sur laquelle dessiner tous les indices qu'il découvrira. Le jeu est coopératif, les groupes ne sont pas obligés de retrouver tous les indices, chacun pourra aller à son rythme.
3. En grand groupe, la formule est reconstituée. Et le secret de la nature (en image) est révélé : les abeilles sont les gardiennes de la nature. L'histoire démarrée au début du jeu se conclut sur l'explication de l'importance des abeilles pour la pollinisation des fleurs et la vie de la nature.

3

**Jeux éphémères en Land Art**

*Durée : 2 h  
Groupe : 12 enfants  
Animateur : 1  
Accompagnateur : 1  
Lieu : pleine nature*

**Objectifs :**

- Comprendre que l'on peut se fabriquer soi-même des jeux avec des éléments à portée de main
- Expression artistique : travail de l'observation pour la sélection des éléments naturels présents sur la zone, travail créatif pour l'agencement des éléments la fabrication des jeux
- Pratique de jeux : jouer avec des jeux éphémères, reproductibles

**Déroulement :**

1. Présentation de jeux du monde connus et à découvrir, et choix ensemble des jeux à fabriquer :  
Cycle 1 : Mikados, Jeu des bâtonnets, Pétanque, Le jeu de l'hyène, Tour infernale, Cible  
Cycle 2 et 3 : Alquerque, Jeu des bâtonnets, Jeu de l'oie, Puluc, Awélé, Marelle, Cible
2. Répartition des enfants en groupes de 4 à 6.
3. Chaque groupe fabrique un ou deux jeux dans une zone plane, au sol : les enfants ramassent dans une zone délimitée, sous la surveillance des adultes, les éléments nécessaires à la fabrication et les installent pour représenter les jeux au sol.
4. Pratique des jeux
5. Photographies des réalisations

4

**Fabrication de dominos en galets**

*Durée : 2 h  
Groupe : 12 enfants  
Animateur : 1  
Accompagnateur : 1  
Lieu : plein air (en cas de mauvais temps, possibilité de seulement ramasser les galets en extérieur et peindre en intérieur)*

**Objectifs :**

- Comprendre que l'on peut se fabriquer soi-même des jeux avec des éléments à portée de main – les jeux sont à ramener sur l'école ou à garder par les enfants
- Expression artistique : travail de l'observation pour la sélection des galets présents sur la zone en rapport avec leur taille, travail de précision pour la peinture sur petits galets

**Déroulement :**

1. Ramassage de petits galets sous la forme d'une promenade
2. Cycle 1 : Présentation du jeu de dominos couleurs  
Cycle 2 et 3 : Présentation du jeu de dominos à points
3. Mise à disposition de pinceaux et marqueurs à peinture aux enfants ainsi que d'un modèle de jeu de dominos
4. Chaque enfant se fabrique son jeu de domino, qu'il pourra ranger dans un petit sac pour l'emporter après séchage.
5. Ces jeux sont à destination des enfants pour la maison ou à destination de l'école pour jouer sur l'école.



Fiches Interventions Ecoles

**Cycle 1**  
**Cycle 2**  
**Cycle 3**

## JEUX GEANTS DE PLEIN AIR

### Objectifs :

pratiquer des jeux coopératifs et/ou compétitifs de grandes dimensions en plein air.  
développer une pratique sportive originale.  
développer la sensibilité, l'échange, l'écoute et la solidarité entre élèves.

### Approche pédagogique :

mettre le jeu au centre du projet permet de rendre les enfants acteurs d'une démarche, sans prise de risque car le jeu reste une mise en situation virtuelle et sécurisée où chacun des joueurs « joue un rôle » qu'il quitte dès la fin du jeu. L'intervenant prend en charge le groupe et propose un matériel adapté, il assure la sécurité du public. L'intervenant développe une utilisation pédagogique de ses outils afin d'atteindre ses objectifs.

### 3 interventions au choix ou à la suite :

1. Parachute au sol 6 m de diamètre – Cycle 1, 2, 3
2. Earthball 1,5m de diamètre – Cycle 1, 2, 3
3. Jeux d'écoute, d'approche et de guet en pleine nature – Cycle 1, 2, 3



## JEUX GEANTS DE PLEIN AIR

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

1

### Parachute au sol

*Durée : 2 h*  
*Groupe : 12 à 24 enfants*  
*Animateur : 1 à 2*  
*Accompagnateurs : 1 à 3*  
*Lieu : plein air, gymnase*

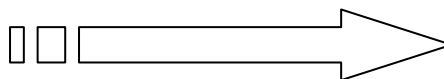


### Objectifs :

- Pratiquer des jeux géants atypiques et coopératifs
- Avoir une pratique « sportive » originale

### Déroulement :

4. Découverte du parachute de 6m de diamètre et de parachutes plus petits (2m et 3,5m de diamètre) : pratique de jeux d'écoute et de coopération introduits pour les plus jeunes par des histoires contées et des chants.
5. Autres jeux coopératifs géants complémentaires : skis coopératifs, crayon géant coopératif, échasses coopératives



## JEUX GEANTS DE PLEIN AIR

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

2

### Earthball

*Durée : 2 h*

*Groupe : 12 à 24 enfants*

*Animateur : 1*

*Accompagnateurs : 1 à 4*

*Lieu : terrain de foot / terrain de volley avec filet / gymnase*



#### Objectifs :

- Pratiquer des jeux géants atypiques
- Avoir une pratique « sportive » originale

#### Déroulement :

1. Découverte du earthball, jeux traditionnel des indiens d'Amérique, de 1,5 m de diamètre : pratique de jeux sensoriels et d'écoute, de jeux de coopération et de jeux de compétition.
2. Autres jeux coopératifs géants complémentaires : skis coopératifs, crayon géant coopératif, échasses coopératives.

## JEUX GEANTS DE PLEIN AIR

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

3

### Jeux d'écoute, d'approche et de guet

*Durée : 2 h*

*Groupe : 24 enfants*

*Animateur : 2*

*Accompagnateurs : 2 à 4*

*Lieu : dans les bois*



#### Objectifs :

- Pratiquer des grands jeux de pleine nature atypiques mettant en valeur l'observation et l'écoute
- Avoir une pratique « sportive » originale

#### Déroulement :

1. Jeux d'écoute :
  - D'où vient le son : repérer d'où vient un son émis sans le voir
  - Quels sont ces bruits : des sons parviennent de différentes directions : les reconnaître
  - La Ballade du Sifflet : suivre à distance un bruit qui se déplace
2. Jeux d'approche et de guet :
  - Gamelle cachette : taper dans un ballon sans être repéré par le guetteur
  - Douaniers-Contrebandiers : s'introduire dans une zone sans être vu
  - Approche au numéro : repérer un message accroché sur le front des adversaires sans être vu



Cycle 1  
Cycle 2  
Cycle 3

## JOUER POUR BIEN VIVRE ENSEMBLE

### Objectifs :

développer l'écoute, l'autonomie, la responsabilisation, le respect du matériel et le respect d'autrui.

### Approche pédagogique :

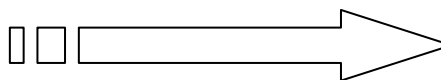
mettre le jeu au centre du projet permet de rendre les enfants acteurs d'une démarche, sans prise de risque car le jeu reste une mise en situation virtuelle et sécurisée où chacun des joueurs « joue un rôle » qu'il quitte dès la fin du jeu.

Dans le cas d'une animation, l'intervenant prend en charge le groupe et propose un matériel adapté, il assure la sécurité du public. L'intervenant développe une utilisation pédagogique de ses outils afin d'atteindre ses objectifs.

Dans le cas de prêt de jeux, les jeux sont sélectionnés par Tour de Jeu, des fiches d'utilisation par catégories afin de vous aider dans leur utilisation.

### Interventions ou prêt de malles de jeux au choix :

1. Intervention jeux de société
2. Intervention jeux coopératifs de plein air
3. Prêt de malles de jeux itinérantes : ludobus inter-écoles



Tour de Jeu - association loi 1901 - n° SIRET 509 167 987 00015

Courrier : 12 rue de l'église 82600 Mas Grenier - 06 70 07 83 38 - [ludomobile@tourdejeu.org](mailto:ludomobile@tourdejeu.org)

## JOUER POUR BIEN VIVRE ENSEMBLE

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

1

### Jeux de société

*Durée : 2 h*

*Groupe : 24 enfants*

*Animateur : 1*

*Accompagnateurs : 1*

*Lieu : dans la classe*

### Objectifs :

- Développer la pratique du jeu de société avec les règles du « bon joueur » : respect du matériel, respect d'autrui, écoute, patience, curiosité, mémoire, coopération, stratégies, prise de risque, autonomie en groupes restreints de 3 à 5 joueurs.

### Déroulement :

1. Présentation des règles de vie de l'univers du jeu
2. Organisation des groupes sur les tables de jeux
3. Mise en jeux
4. Bilan en grand groupe, choix des jeux préférés en fonction des critères déterminés par les enfants.

Prévoir une régularité dans les interventions jeux de société afin que les élèves puissent évoluer dans leur posture de joueur.

### SEMAINE DU GOUT :



Réservez une animation jeux de société sur le thème de l'Alimentation et pratiquez avec vos élèves des jeux mettant en valeur le Plan National Nutrition Santé !



## JOUER POUR BIEN VIVRE ENSEMBLE

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

2

### Jeux coopératifs de plein air

*Durée : 2 h*

*Groupe : 24 enfants*

*Animateur : 2*

*Accompagnateurs : 1 à 3*

*Lieu : plein air, gymnase*



#### Objectifs :

- Pratiquer des jeux géants atypiques et coopératifs
- Avoir une pratique « sportive » originale

#### Déroulement :

Ateliers de grands groupes en roulement :

1. parachute de 6m de diamètre et parachutes plus petits (2m et 3,5m de diamètre) : pratique de jeux d'écoute et de coopération introduits pour les plus jeunes par des histoires contées et des chants.
2. skis coopératifs
3. échasses coopératives
4. crayon géant coopératif
5. bracelets coopératifs
6. jeu des inuits

## JOUER POUR BIEN VIVRE ENSEMBLE

Cycle 1 - Cycle 2 - Cycle 3

3

### PRET DE MALLES DE JEUX : LUDOBUS

*Sans intervenant*

#### Objectifs :

- Développer la pratique du jeu de société en s'appuyant sur des thématiques

**40 malles au choix** : sélectionnez-en 4 en début d'année, vous viendrez les retirer ou nous vous les livrerons à chaque période de vacances à vacances (voir modalités)

MALLE 1 : « COOPERATION Niveau 1 » 3-6 ans

MALLE 2 : « EXPLORATION DES SENS » 3-6 ans

MALLE 3 : « OBSERVATION Niveau 1 » 3-6 ans

MALLE 4 : «OBSERVATION Niveau 2» 4-6 ans

MALLE 5 : « COULEURS ET FORMES Niveau 1 » 2-3 ans

MALLE 6 : « COULEURS ET FORMES Niveau 2 » 4-6 ans

MALLE 7 : « ALIMENTATION ET NUTRITION » 3-6 ans

MALLE 8 : « CHIFFRE ET CALCULS Niveau 1 » 3-6 ans

MALLE 9 : « MEMOIRE Niveau 1 » 2-6 ans

MALLE 10 : « MOTRICITE FINE » 2-6 ans

MALLE 11 : « MOTRICITE Niveau 1 » 5-7 ans

MALLE 12 : « LES ARTS » 3-11 ans

MALLE 13 : « STRATEGIE Niveau 1 » 5-7 ans

MALLE 14 : «STRATEGIE Niveau 2» 7-8 ans

MALLE 15 : «STRATEGIE Niveau 3 » 8-10 ans

MALLE 16 : «STRATEGIE Niveau 4 » 10-12 ans

MALLE 17 : «COOPERATION Niveau 2» 6-11 ans

MALLE 18 : « OBSERVATION Niveau 3 » 6-11 ans

MALLE 19 : « CASSE-TÊTE » 6-11 ans

MALLE 20 : « RAPIDITE ET REFLEXES » 6-11 ans

MALLE 21 : « DEXTERITE » 6-11 ans

MALLE 22 : « MOTRICITE Niveau 2 » 8-11 ans

MALLE 23 : « MEMOIRE Niveau 2 » 6-11 ans

MALLE 24 : « CHIFFRE ET CALCULS Niveau 2 »

MALLE 25 : « CHIFFRE ET CALCULS Niveau 3 »

MALLE 26 : « ECRITURE ET ORTHOGRAPHE Niveau 1 »

6-8 ans

9-11 ans

6-8 an

MALLE 27 : « ECRITURE ET ORTHOGRAPHE Niveau 2 »

MALLE 28 : « EXPRESSION VERBALE »

MALLE 29 : « EXPRESSION VERBALE ET IMAGINATION niveau 2 »

MALLE 30 : « CONNAISSANCES » 6-11 ans

MALLE 31 : « JEUX DU MONDE » 6-11 ans

MALLE 32 : « JEUX D'AFRIQUE » 6-11 ans

MALLE 33 : « JEUX D'ASIE » 6-11 ans

MALLE 34 : « JEUX D'ANTAN » 6-11 ans

MALLE 35 : « JEUX TRADITIONNELS » 6-11 ans

MALLE 36 : « SANTE » 6-11 ans

MALLE 37 : « NATURE ET ALIMENTATION » 6-11 ans

MALLE 38 : « RECYCLAGE » 6-11 ans

MALLE 39 : « ENVIRONNEMENT » 6-11 ans

MALLE 40 : « DEBAT ET CITOYENNETE » 8-11 ans



Fiches Interventions Ecoles

**Cycle 3**

## JOUER POUR DECOUVRIR LE MONDE

### Objectifs :

découvrir des jeux traditionnels du monde, en fabriquer ; échanger des jeux par internet avec une classe francophone d'un autre continent.

### Approche pédagogique :

mettre le jeu au centre du projet permet de rendre les enfants acteurs d'une démarche, sans prise de risque car le jeu reste une mise en situation virtuelle et sécurisée où chacun des joueurs « joue un rôle » qu'il quitte dès la fin du jeu.

L'intervenant prend en charge le groupe et propose un matériel adapté, il assure la sécurité du public. L'intervenant développe une utilisation pédagogique de ses outils afin d'atteindre ses objectifs.

### Séquence de 5 animations :

1. Découverte et pratique de jeux du monde et choix de jeux à fabriquer : 2 séances
2. Fabrication de jeux : 2 séances
3. Pratique du jeu avec les jeux découverts pendant le projet : apportés par Tour de Jeu et envoyés par les correspondants

Entre les séances, l'enseignant est mis en relation avec un enseignant d'une école étrangère francophone et établit lui-même la fréquence des échanges : les deux classes échangeront par mail des règles de jeux de cour et leurs règles typiques de leur pays.



## JOUER POUR DECOUVRIR LE MONDE

**Cycle 3**

**1**

**2**

### Pratique de Jeux du Monde

2 séances

Durée de chaque séance : 2h

Groupe : 24 enfants

Animateur : 1

Accompagnateurs : 1

Lieu : dans la classe et/ou en extérieur

### Objectifs :

- Développer la connaissance des jeux du monde : jeux traditionnels des cinq continents tels que jeux de parcours, jeux de stratégie, jeux de rue.
- Faire un échange de jeux avec une école correspondante francophone

### Déroulement :

1. Situation géographique des jeux du monde sur une carte, description des types de pratique et présentation des jeux / Mise en évidence des jeux traditionnels français en recueillant les exemples des enfants.
2. Organisation des groupes par 2 ou 4 pour découvrir les jeux « étrangers »
3. Retour en grand groupe : Choix des jeux français à faire connaître à la classe correspondante choisie par Tour de Jeu et organisation pour la rédaction de la règle et de la prise de photos du jeu pour l'envoi par mail de ces informations. (l'enseignant prend ensuite le relais pour réaliser une ou plusieurs séances de jeu, de prises de photos, de rédactions des règles de jeux et de rédactions de courriers à envoyer à l'école francophone correspondante)
4. Classement des jeux « étrangers » par préférence des élèves dans la perspective de la fabrication des jeux

## JOUER POUR DECOUVRIR LE MONDE

Cycle 3

3

4

### Fabrication de Jeux du Monde

2 séances

Durée de chaque séance : 2h

Groupe : 24 enfants

Animateur : 1

Accompagnateurs : 1

Lieu : dans la classe et/ou en extérieur



#### Objectifs :

- Fabriquer soi-même des jeux du monde pour jouer : jeux traditionnels des cinq continents tels que jeux de parcours, jeux de stratégie, jeux de rue-cour.
- Découverte de pratiques de bricolage et de pratiques graphiques nouvelles :

#### Déroulement :

1. Organisation des binômes de travail
2. Techniques de fabrication utilisées en fonction des jeux : mesures, utilisation équerre-compas-rapporteurs, utilisation de gabarits, dessin à main levée, décalquage, peinture sur bois, peinture au pinceau et au marqueur à peinture, pyrogravure, peinture sur galets, peinture de sol dans la cour.
3. Bilan en grand groupe

## JOUER POUR DECOUVRIR LE MONDE

Cycle 3

5

### Pratique de Jeux du Monde

1 séance

Durée de la séance : 2h

Groupe : 24 enfants

Animateur : 1

Accompagnateurs : 1

Lieu : dans la classe et/ou en extérieur



#### Objectifs :

- Développer la pratique des jeux du monde et ainsi renouveler les pratiques de jeux des enfants à l'école : jeux traditionnels des cinq continents tels que jeux de parcours, jeux de stratégie, jeux de rue et de cour.

#### Déroulement :

1. Pratique de jeux traditionnels du monde : jeux fournis par Tour de Jeu, jeux réalisés par les enfants, jeux de cour proposés par la classe correspondante
5. Bilan en grand groupe sur le projet et la suite de l'utilisation des jeux dans l'école.