



**Les roues du vélo**

La roue de derrière suit la roue de devant toujours à la même distance (marcher, trotter dans toutes les directions).  
 Au signal, la roue avant s'échappe vers un refuge (tapis...) avant d'être touchée par la roue arrière.  
 Au signal, la roue avant se dégonfle (elle s'accroupit). La roue arrière doit s'arrêter immédiatement sans la toucher.

**Les animaux volants**

En soufflant, faire progresser d'un endroit à un autre la silhouette de papier, en étant à genoux.  
Variante :  
 Conduire en soufflant chaque animal dans son refuge.

Lieu : Terrasse, jardin

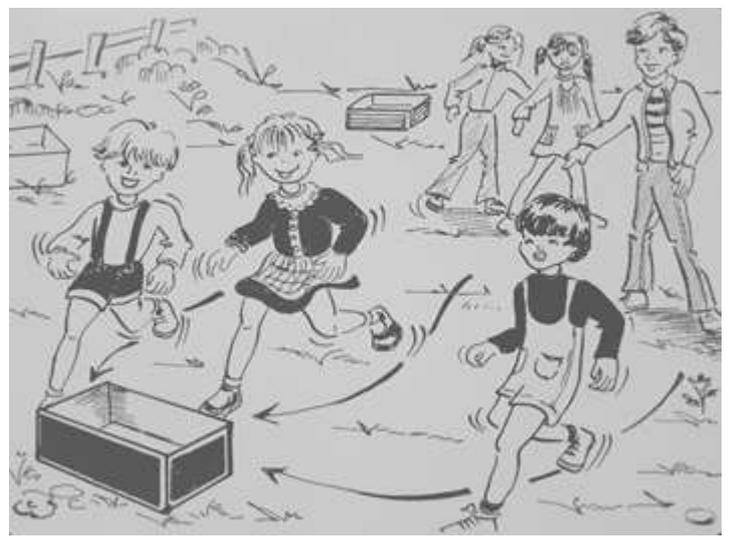
Matériel : Néant

Lieu : En intérieur

Matériel : Silhouettes d'animaux découpées dans du papier

Organisation : Par 2

Organisation : Zones d'arrivée matérialisées



**Les kangourous**

Se déplacer par bonds en serrant un coussin entre ses genoux et traverser le plus vite possible l'espace de jeu.

**La course aux couleurs**

A l'annonce d'une couleur, les enfants ayant du bleu sur tout ou partie d'un vêtement doivent courir vers le refuge correspondant.

Lieu indifférencié

Matériel : Coussins

Lieu indifférencié

Matériel : Plaquettes, cubes, objets de différentes couleurs

Organisation : En ligne, avec une ligne d'arrivée matérialisée

Organisation : 4 refuges aux 4 coins de 4 couleurs différentes



**Le passage de la rivière**

Au signal, chaque participant se trouvant derrière la ligne de départ place devant lui un support, y pose le pied, place le deuxième, y pose l'autre pied, reprend le premier support, le replace, y pose le pied et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait franchi la ligne d'arrivée.

**Ecoreuil et Renard**

Au signal, chacun essaie de prendre la queue de son voisin tout en défendant la sienne.  
Au bout d'un temps donné limité, l'animateur annonce l'arrêt du jeu.

Lieu indifférencié

Matériel : 2 feuilles cartonnées ou plaques de bois du format d'une feuille A4

Lieu indifférencié

Matériel : Ruban, ficelle, chaussette, tissu, foulard...etc

Organisation : Lignes de départ et d'arrivée matérialisées

Organisation : Par 2



**Les petits taquins**

Les enfants suivent le meneur du jeu et imitent ses gestes et ses déplacements (marcher, courir, danser, sauter...) mais qu'il se retourne les petits taquins doivent s'accroupir.

**Les lapins dans les terriers**

Chaque enfant est dans un terrier matérialisé par le cerceau. A l'invitation, les lapins vont se promener loin de leur terrier. Au signal convenu, chaque lapin se cache dans n'importe quel terrier.

Variante : Enlever un terrier pendant le déplacement

Lieu : En extérieur

Matériel : Néant

Lieu indifférencié

Matériel : Cerceaux, cordelettes ou cercles tracés

Organisation : En groupe