# Le parcours des petits aventuriers : motricité dès 5 ans

Dès 5 ans • 6 à 24 joueurs • 30 min • Cour ou salle

### FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Un circuit de cinq ateliers dès 5 ans : ligne d'équilibre, slalom, cerceaux au sol, lancer et transport sur plateau. Chaque enfant avance à son rythme, choisit un petit progrès et peut contourner une difficulté.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

## Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Explorer équilibre, transport et précision à son rythme. À observer : chaque enfant choisit un défi réalisable et sait attendre que le poste soit libre.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 15 min. Organiser une boucle à sens unique : ligne de 3 m, slalom de 4 plots, chemin de cerceaux, lancer à 1 ou 2 m, transport sur 3 m. Prévoir un passage de contournement à chaque poste. Un atelier ne doit pas déboucher dans la zone de lancer.

REPÈRE DE TEMPS
5 min de découverte ; 7 min de premier passage ; 7 min de défi choisi ; 6 min en binômes ; 5 min de rangement et bilan. Les durées sont des fenêtres de jeu : ne pas imposer le même nombre de tours à tous.

## Matériel et impressions

8 plots, 5 cerceaux au sol, 3 m de corde au sol, 3 balles, 1 panier et 2 petits plateaux. Kit de cinq affiches et carte de progrès. Pour 24 enfants, doubler les postes les plus lents ou faire deux vagues.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

## Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Chacun avance à son rythme. On attend derrière le repère quand le poste est occupé. Vous pouvez choisir le chemin facile ou contourner une étape. Après un premier tour, vous choisirez un petit progrès à essayer. »

2. Faites découvrir le circuit en marchant. Montrez où attendre et comment contourner une étape difficile.

3. Répartissez les enfants aux différents départs. Chacun passe à son rythme ; on attend que la zone suivante soit libre avant de s'engager.

4. Après un premier tour, proposez un défi personnel : toucher moins de plots, viser un panier un peu plus loin ou transporter la balle sans chute.

5. Au troisième passage, les enfants peuvent jouer en binôme : l'un explique le chemin et encourage pendant que l'autre réalise le parcours, puis ils inversent.

6. Rassemblez le groupe pour nommer une réussite et ranger le matériel. Aucun classement de vitesse n'est nécessaire.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Limiter la file à deux enfants : proposer un autre départ si elle grandit. Au lancer, récupérer les balles seulement quand le lanceur a terminé. Encourager précisément : « tu as regardé la ligne jusqu’au bout ». Si un enfant évite un atelier, lui proposer un essai accompagné sans le forcer.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quel passage est devenu plus facile ? Qu’as-tu changé ? » Un geste ou une démonstration peut remplacer la réponse orale.

## Adaptations

Proposez une version entièrement accessible sans franchissement, avec slalom large, cibles basses et transport sur table.

Adapter au groupe : Proposer les tâches de précision sur table et des circulations larges. Retirer les franchissements si nécessaire ; garder l’objectif de coordination sans exiger le même geste.

## Vigilance

Gardez tous les obstacles au sol et stables. Ne faites pas sauter depuis du mobilier et ne chronométrez pas un parcours encore mal maîtrisé.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper. Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

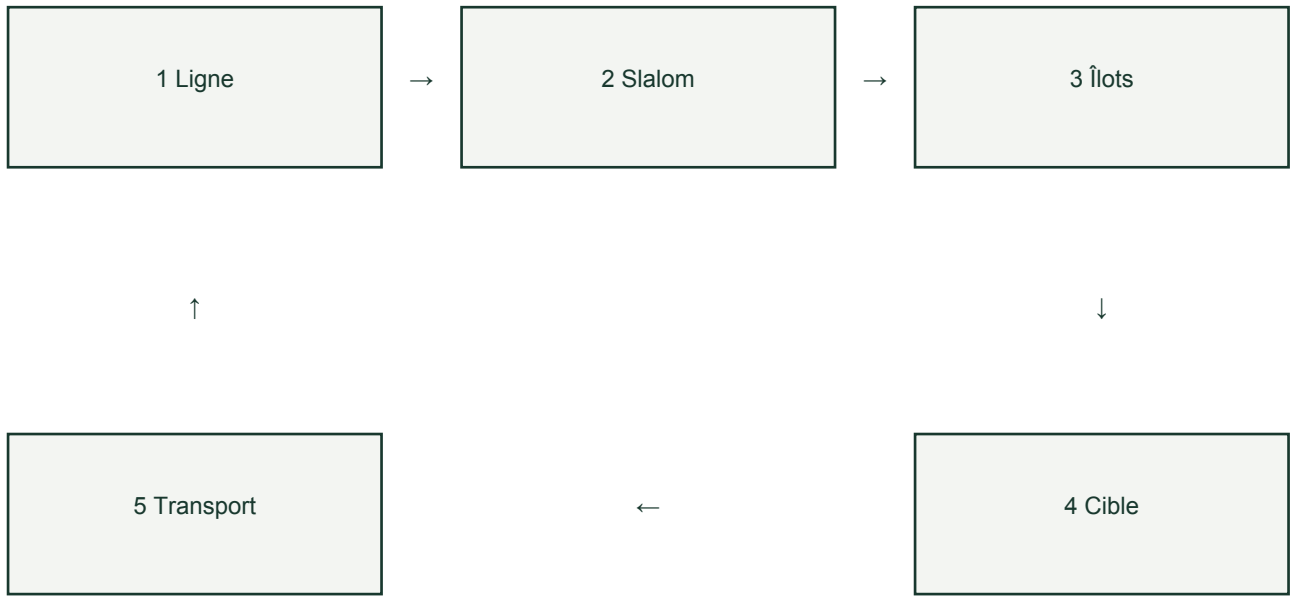
# Cartes et consignes • à utiliser

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

| | |
|---|---|
| **1 • La ligne**<br>Suivre la corde posée au sol sur 3 m. Regarder devant soi. Plus facile : marcher à côté de la ligne. | **2 • Le slalom**<br>Passer entre quatre plots sans les toucher. Plus facile : écarter les plots et marcher. |
| **3 • Les îlots**<br>Marcher dans les cerceaux posés au sol. Attendre que le chemin soit libre. Plus facile : suivre le passage extérieur. | **4 • La cible**<br>Lancer trois balles dans le panier. Récupérer seulement quand les lancers sont terminés. Choisir la ligne proche ou éloignée. |
| **5 • Le transport**<br>Marcher sur 3 m avec une balle sur un plateau. Si elle tombe, s’arrêter et la reprendre. Plus facile : tenir le plateau à deux. | |

# Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.




Un départ possible par poste ; attendre que le suivant soit libre.

## Démonstration avant de jouer

« Chacun avance à son rythme. On attend derrière le repère quand le poste est occupé. Vous pouvez choisir le chemin facile ou contourner une étape. Après un premier tour, vous choisirez un petit progrès à essayer. »

## Le meneur observe

Limiter la file à deux enfants : proposer un autre départ si elle grandit. Au lancer, récupérer les balles seulement quand le lanceur a terminé. Encourager précisément : « tu as regardé la ligne jusqu’au bout ». Si un enfant évite un atelier, lui proposer un essai accompagné sans le forcer.

# Ma carte de progrès

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

| Étape | Passage / remarque |
|---|---|
| 1 • La ligne | [ ] |
| 2 • Le slalom | [ ] |
| 3 • Les îlots | [ ] |
| 4 • La cible | [ ] |
| 5 • Le transport | [ ] |