



Activité express
3-5 ans
20 minutes

Tout le monde à bord!

Description

C'est l'heure de monter dans l'avion ou l'autobus. Partons en promenade, en espérant qu'il n'y aura aucun pépin!

Nombre d'enfants

Minimum de 8

Endroit

À l'intérieur ou en plein air

Objectifs

- Motricité globale
- Équilibre

Matériel

- Cartes de rôle à imprimer (voir « Lien téléchargeable »)
- Pour le jeu I : livre *Carlos le touriste* d'Aaron Blabey
- Pour le jeu II : ordinateur pour écouter la chanson « Les roues de l'autobus »

Préparation

- Choisissez la version du jeu que vous souhaitez animer (voir « Animation »).
- Imprimez et découpez les cartes correspondantes. À noter que vous devez avoir au maximum 4 cartes particulières. Il n'y a pas de limite pour le nombre de passagers.

Animation

Version I : Jeu avec le livre *Carlos le touriste*

1. Lisez à voix haute le livre *Carlos le touriste*.
2. Invitez les enfants à s'asseoir en cercle.
3. Distribuez une carte à chaque enfant. Chacun regarde sa carte discrètement pour connaître ce qu'il y a dessus : pilote, pet, pince-nez ou passager.
4. Le but du jeu est que tous les passagers embarquent dans l'avion (ou le plus de passagers possible) avant d'être asphyxiés par les pets de Carlos le carlin.
5. L'enfant avec la carte du pilote se lève et marche à l'extérieur du cercle.
6. En se promenant, il choisit un autre enfant en lui tapant sur l'épaule, et embarque dans l'avion.
 - Mais attention! Si l'enfant choisi a la carte de pet :
 - Si la carte de pince-nez est déjà dans l'avion, tout le monde se serre le nez avec ses doigts un instant, puis le jeu se poursuit.
 - Si le pince-nez n'est pas encore dans l'avion, il y a une conséquence. Par exemple : tous les enfants debout doivent marcher à reculons. Vous pouvez adapter la conséquence aux habiletés des enfants. Elle reste en vigueur jusqu'à ce que le pince-nez soit trouvé.
7. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les deux enfants avec les cartes de pet aient « asphyxié » tous les passagers, ou jusqu'à ce que tous les enfants passagers soient à bord de l'avion.
8. Redistribuez les cartes, puis recommencez le jeu.

Version II : Jeu avec la comptine « Les roues de l'autobus »

1. Demandez aux enfants s'ils peuvent nommer des moyens de transport. S'ils ont besoin d'aide pour trouver « autobus », donnez-leur des indices.
2. Chantez ensemble la chanson « [Les roues de l'autobus](#) » en mimant les gestes.
3. Invitez les enfants à s'asseoir en cercle.
4. Distribuez une carte à chaque enfant. Chacun regarde sa carte discrètement pour connaître son rôle : conducteur, passager, pneu crevé ou roue de secours.
5. Le but du jeu est que tous les passagers embarquent dans l'autobus (ou le plus de passagers possible) avant d'avoir deux crevaisons.
6. L'enfant avec la carte du conducteur se lève et marche à l'extérieur du cercle.

7. En se promenant, il choisit un autre enfant en lui tapant sur l'épaule, et embarque dans l'autobus.
 - Mais attention! Si l'enfant choisi a la carte du pneu crevé :
 - Si la carte de roue de secours est déjà dans l'autobus, le pneu est réparé et le jeu se poursuit.
 - Si la roue de secours n'est pas encore dans l'autobus, il y a une conséquence. Par exemple : tous les enfants debout doivent avancer en sautant sur un pied. Vous pouvez adapter la conséquence aux habiletés des enfants. Elle reste en vigueur jusqu'à ce que la roue de secours soit trouvée.
8. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les deux enfants avec les cartes de crevaison soient trouvés, ou jusqu'à ce que tous les enfants passagers soient à bord de l'autobus.
9. Redistribuez les cartes, puis recommencez le jeu.

Variante

- Si des enfants désirent jouer seuls, vous pouvez leur distribuer un lot de cartes à chacun. L'enfant tourne les cartes une à la fois, en suivant les règles du jeu. Il peut conserver les cartes en paquet ou les étendre sur une surface, face cachée, avant de piger.

Conseils pour l'accessibilité

- Prévoyez assez d'espace pour les fauteuils roulants.
- Proposez des actions ou des gestes adaptés aux enfants en fauteuil roulant. Par exemple, un enfant jouant le rôle du pilote ou du conducteur pourrait pointer les enfants plutôt que de marcher autour du cercle.
- Pour les enfants qui n'aiment pas les sons bruyants, choisissez des actions moins intenses ou silencieuses.

Suggestions de livres

- *Carlos le touriste*, Aaron Blabey
- *Le plus beau Diwali*, Sonali Shah

Lien téléchargeable

- [Cartes de rôle à imprimer](#)

Image

