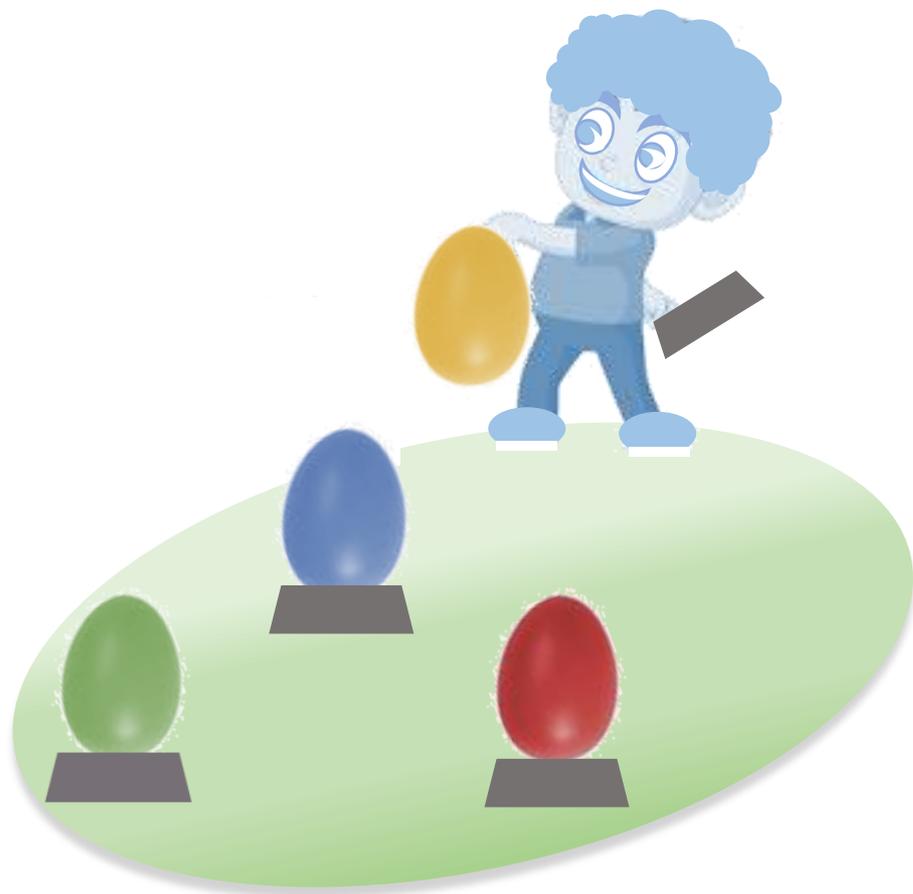


# ŒUFS DE COUR



# INTRODUCTION

La forme de l'œuf, sa surface lisse attirent le toucher, l'envie de manipuler et de jouer.

N'oublions pas qu'il est un symbole universel de perfection et de vie.

En grande taille, équipé d'un socle il devient tout de suite un objet de motricité que l'on a envie d'utiliser dans un grand espace comme la cour.

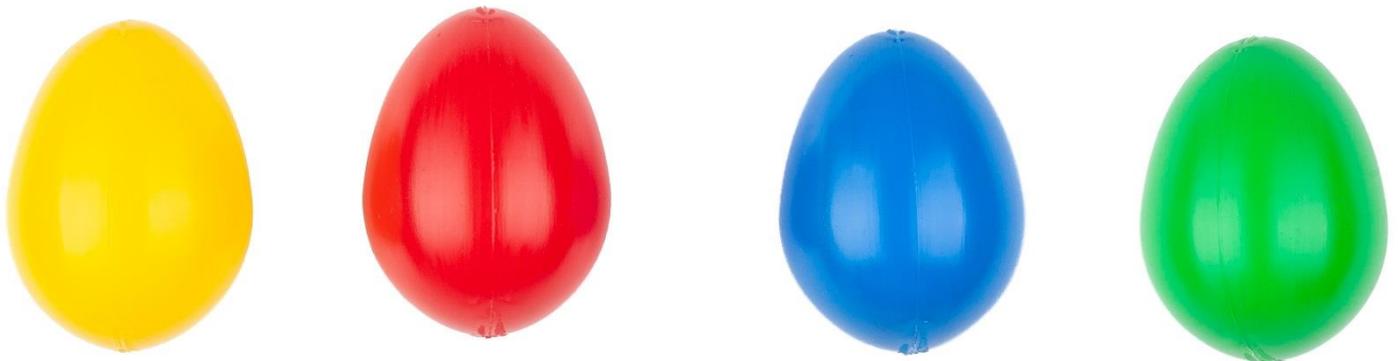
En plastique résistant, les œufs, proposés en deux tailles, 30 et 17 cm de hauteur et 4 couleurs, sont accompagnés de socles en plastique.

Renouvelant les activités dans la cour, mais aussi sous le préau les jours de pluie, dans la salle de motricité, ce matériel permet des activités aussi multiples que variées.

Le fichier qui l'accompagne permet d'exploiter ce matériel attrayant et original dans des activités aussi diversifiées et ludiques que les jeux d'adresse, les jeux d'équipe, les jeux de parcours, les jeux de société.

En développant ses capacités motrices, globales et plus fines, l'enfant apprend à jouer avec les autres, à jouer en équipe et à respecter des règles. Avant tout il y prend plaisir !

On pourra aussi proposer aux enfants des activités plus cognitives, sens de l'observation, de déduction, reconnaissance des couleurs, des formes, tri de un à trois critères, alternances, comptage...



# SOMMAIRE

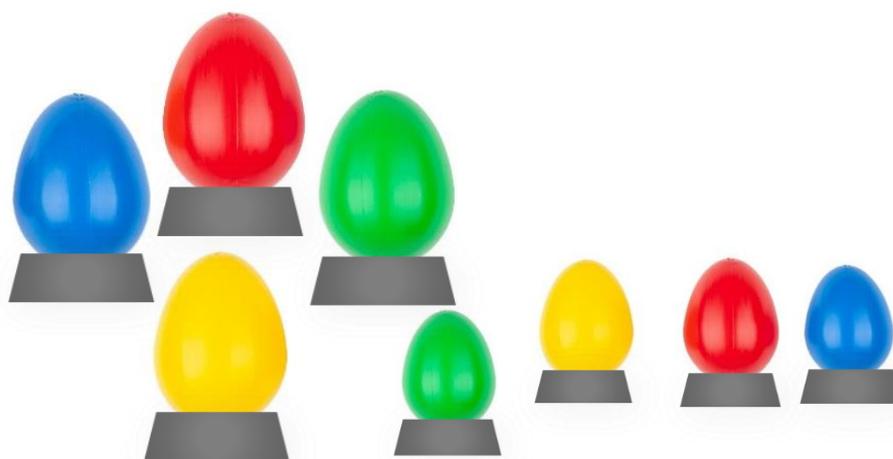
<b>INTRODUCTION</b>		p 2
<b>SOMMAIRE</b>		p 3
<b>COMPOSITION DU JEU</b>		p 4
<b>LES ACTIVITES</b>		
<b>ACTIVITES DECOUVERTE</b>		
▪ Découverte du matériel	FICHE N°1	p 5
<b>ACTIVITES D'ADRESSE</b>		
▪ Le jeu du panier	FICHE N °2	p 6
▪ Le jeu de quilles	FICHE N °3	p 7
▪ Le jeu de cerceaux	FICHE N° 4	p 8
<b>ACTIVITES DE STRATEGIE</b>		
▪ Le jeu du morpion	FICHE N°5	p 9
<b>JEUX DE COUR</b>		
▪ Le jeu du facteur	FICHE N°6	p 10
▪ 1,2,3 soleil !	FICHE N°7	p 11
<b>ACTIVITES D'EQUIPE</b>		
▪ La moisson	FICHE N°8	p 12
▪ Passe-balle	FICHE N°9	p 13
<b>ACTIVITES DE PARCOURS</b>		
▪ Les portes	FICHE N°10	p 14
▪ Le slalom	FICHE N°11	P 15
<b>ACTIVITES D'OBSERVATION</b>		
▪ Les jeux de Kim	FICHE N°12	P 16
▪ Les œufs des couleurs	FICHE N°13	P 17
▪ Les œufs des formes	FICHE N°14	p 18
▪ Les personnages devinettes	FICHE N°15	p 19
▪ Modèles de gommettes	FICHE N°16	p 20

## COMPOSITION DU MATERIEL

Le matériel se compose de vingt quatre œufs en 4 couleurs et deux tailles : 30 cm et 17 cm de hauteur et de 24 socles.

H :30 cm				
	X 3	X 3	X 3	X 3
H :17 cm				
	X 3	X 3	X 3	X 3
L : ? cm l : ? cm				
	X 24			

## DECOUVERTE DU MATERIEL



- **AGE** A partir de 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Découvrir sensoriellement le matériel, le manipuler, l'expérimenter, inventer.  
Favoriser l'expression.

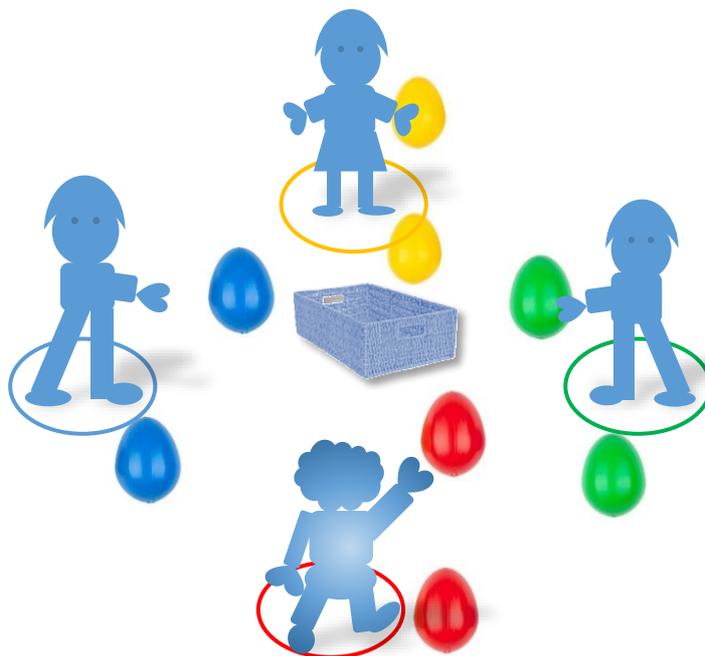
- **PREPARATION DU MATERIEL**

Créer la surprise : Placer sur un tapis, par exemple, les socles et les œufs en deux tailles et en vrac.

- **DEROULEMENT**

Laisser les enfants découvrir le matériel, expérimenter la pose des œufs sur les socles.  
Cette première étape de libre découverte a son importance car les enfants vont toujours rechercher un intérêt à ce matériel nouveau, y compris de le trier. Si le tri ne vient pas spontanément, on l'initiera : tri par taille et par couleur.  
Quand la découverte spontanée aura atteint ses limites, que les enfants ne sauront plus quoi faire avec le matériel, ce sera le moment de leur en faire découvrir d'autres utilisations.

## LE JEU DU PANIER



- **AGE** A partir de 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer l'adresse.

Apprendre à jouer ensemble et en équipe.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, préparer 2 paniers et 12 œufs, de grande taille si on veut faire travailler le lancer à 2 mains ou de petite taille si on veut faire travailler le lancer à une seule main.

On pourra monter jusqu'à 4 équipes en utilisant ou en mélangeant les tailles d'œufs.

4 cerceaux pour limiter le lieu du lancer.

- **DEROULEMENT**

Pour 2 équipes de 4 enfants.

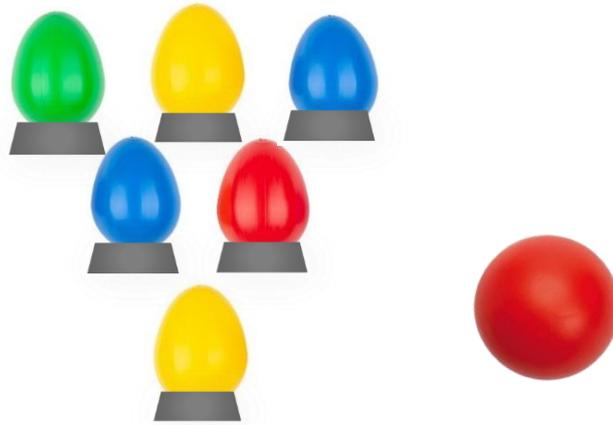
Placer une équipe de 4 enfants, chacun dans un cerceau, autour et à une distance raisonnable du panier placé au centre. Distribuer à chacun 2 œufs de couleur identique : 2 bleus, 2 jaunes, 2 verts, 2 rouges.

Leur demander de lancer, chacun leur tour, les œufs dans le panier. Celui qui a lancé le premier les 2 œufs à l'intérieur du panier a gagné.

- **PROLONGEMENT**

- Le tournoi : les premiers de chaque équipe pourront s'affronter dans une finale.
- Atelier en classe : représentation dessinée de l'activité vécue dans la cour pour les plus grands et en tous cas une expression par le langage pour tous.

## LE JEU DE QUILLES



- **AGE** A partir de 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer l'adresse.

Apprendre à jouer ensemble et en équipe.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, préparer 2 jeux de quilles composés de 6 œufs de grande taille et de couleur indifférente que l'on posera sur leur socle et 2 balles.

- **DEROULEMENT**

Pour 2 équipes de 3 enfants.

Chaque équipe de 3 enfants est placée devant un jeu de quilles. Chacun leur tour, ils vont lancer la balle et essayer de faire tomber le maximum d'œufs. On pourra avec les plus grands établir une comptabilité des points. Celui qui a remporté le plus de points a gagné.

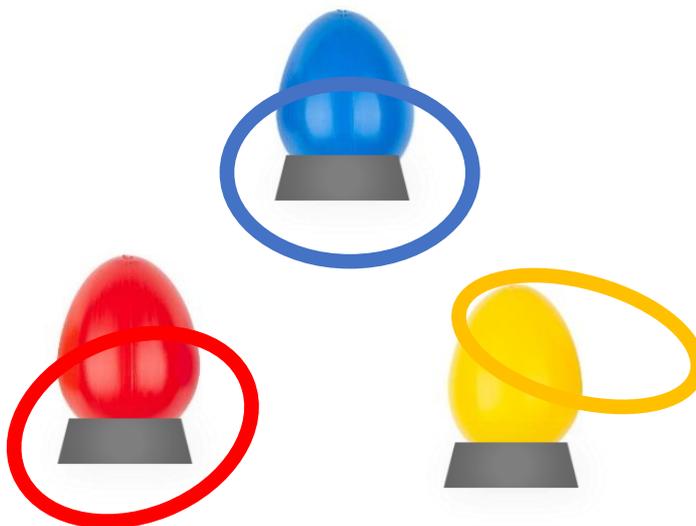
On pourra recommencer plusieurs fois le lancer et déterminer avant la partie le nombre d'essais.

Ne pas oublier de demander à chaque enfant et après chaque lancer de remettre le jeu en place.

- **PROLONGEMENT**

- Le tournoi : les premiers de chaque équipe pourront s'affronter dans une finale.
- Chamboule-tout : aligner les œufs sur une table pour différencier le lancer.
- Atelier en classe : représentation dessinée de l'activité vécue dans la cour pour les plus grands et en tous cas une expression par le langage pour tous.

## LE JEU DE CERCEAUX



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer l'adresse.

Apprendre à jouer ensemble et en équipe.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour préparer 4 jeux (ou plus si on le souhaite) composés de 3 gros œufs sur leur socle et 3 petits cerceaux de la même couleur que les œufs si c'est possible.

- **DEROULEMENT**

Pour 4 équipes de 3 enfants.

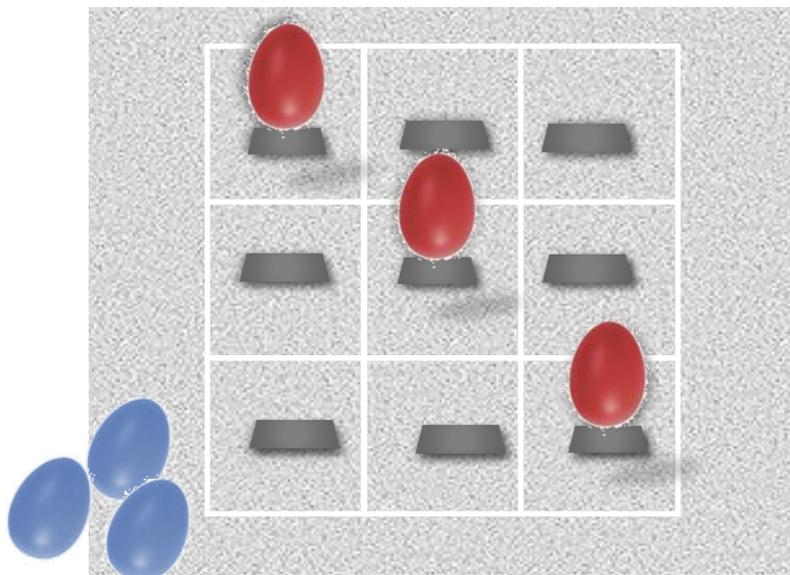
Chaque équipe de 3 enfants est placée devant un jeu. Chacun leur tour, ils vont lancer les 3 petits cerceaux autour de l'œuf sans le faire tomber. On pourra avec les plus grands établir une comptabilité des points. Celui qui a remporté le plus de points a gagné.

Ne pas oublier de demander à chaque enfant et après chaque lancer de remettre le jeu en place.

- **PROLONGEMENT**

- Le tournoi : les premiers de chaque équipe pourront s'affronter dans une finale.
- Atelier en classe : représentation dessinée de l'activité vécue dans la cour pour les plus grands et en tous cas une expression par le langage pour tous.

## LE JEU DE MORPION



- **AGE** A partir de 4/ 5 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer le sens de l'observation et son esprit stratégique.  
Apprendre à jouer ensemble.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, dessiner de 2 quadrillage de 9 cases. Si vous le souhaitez les socles peuvent suffire à délimiter les 9 espaces.

Pour chaque quadrillage : 6 gros œufs de 2 couleurs différentes et 9 socles.

En utilisant les petits œufs, on pourra créer 2 équipes de plus.

- **DEROULEMENT**

Pour 2 équipes de 2 enfants.

Placer 2 enfants devant chaque quadrillage avec pour chacun 3 œufs de même couleur.

Expliquer aux enfants la règle du jeu : aligner ses 3 œufs de même couleur soit sur une ligne, soit sur une colonne, soit « en travers ». Mais attention ! l'adversaire va essayer de gagner en empêchant son camarade d'aligner ses 3 œufs. Le premier qui a réussi a gagné.

- **PROLONGEMENT**

Ce jeu pourra donner lieu à un tournoi : les premiers de chaque équipe pourront s'affronter dans une finale.

On pourra reprendre cette activité dans la salle de jeux ou de motricité.

## LE JEU DU FACTEUR



- **AGE** A partir de 3/4 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à observer et à soutenir son attention.

Comprendre et respecter une règle.

Apprendre à faire une ronde.

Apprendre à jouer ensemble.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Un sac de toile dans lequel on enferme un petit œuf.

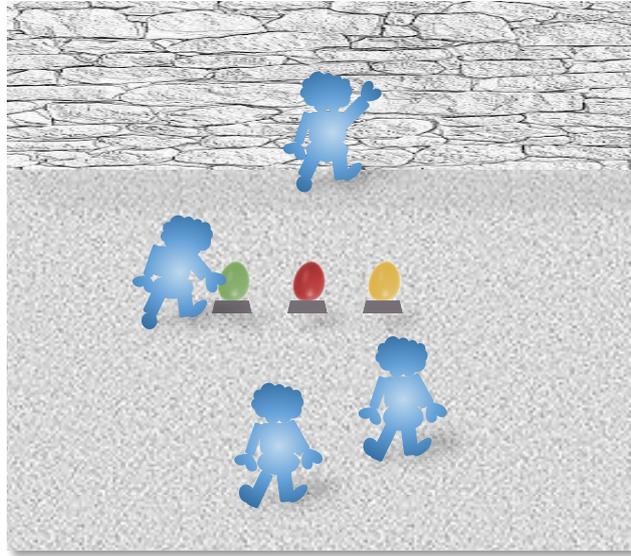
- **DEROULEMENT**

Dans la cour pour toute la classe ou par groupe de 12 enfants.

Prévoir en fonction du nombre de rondes autant de sacs que nécessaire.

Faire une ronde avec les enfants et s'asseoir par terre en tailleur.

On nomme un premier facteur qui va faire le tour de la ronde et avec autant de discrétion que possible poser le sac derrière un enfant sans qu'il s'en aperçoive. S'il s'en aperçoit, ce dernier doit essayer de rattraper le facteur avant qu'il s'asseye à sa place dans la ronde. Il devient alors le facteur et le jeu recommence.

**1,2,3 SOLEIL !**

- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir avancer sans bruit.

Respecter une règle.

Apprendre à jouer ensemble.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, placer devant un mur 3 gros ou 3 petits œufs sur leur socle.

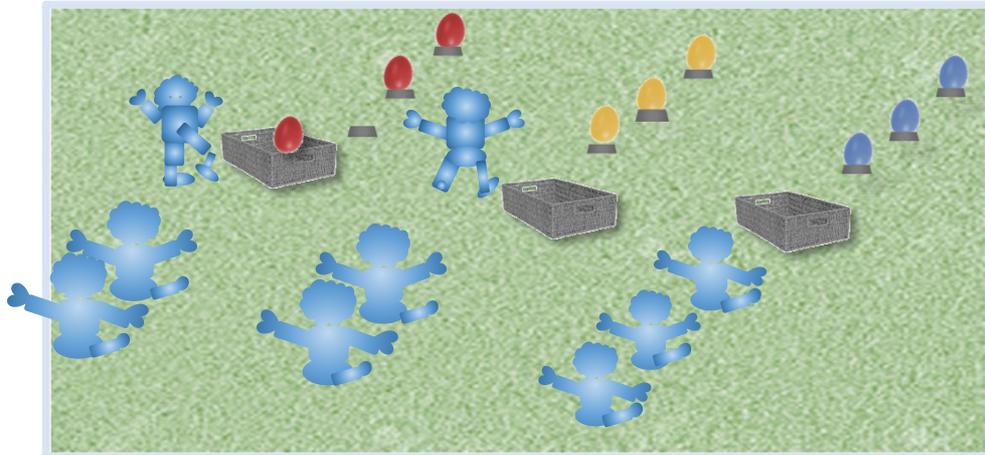
- **DEROULEMENT**

Par groupe d'une douzaine d'enfants.

Les enfants se placent face au mur sans ordre particulier. Ils vont devoir aller prendre les œufs avant que le compteur n'est fini de dire « soleil ! » mais il ne faut pas être vu !

Le compteur est nommé et va se placer face au mur. En frappant le mur de la main, il va compter : 1,2,3 soleil ! et se retourner brusquement. S'il surprend un enfant entrain de bouger, il est éliminé. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les œufs soient récupérés.

## LA MOISSON



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à jouer en équipe

Respecter des règles.

Exercer sa rapidité.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Pour 3 équipes de 3 enfants.

Pour chaque équipe : Aligner dans la cour 3 plots et 3 gros œufs de même couleur. Un panier.

En utilisant aussi les petits œufs, on pourra augmenter le nombre d'équipes.

- **DEROULEMENT**

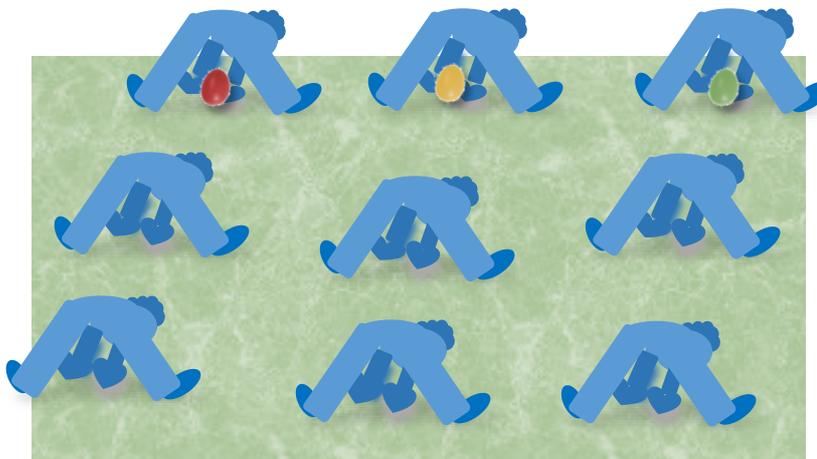
Devant chaque panier 3 enfants assis. Chacun leur tour et le plus vite possible, les enfants doivent aller chercher 1 œuf et le placer dans le panier. L'équipe gagnante est celle qui a placé tous ses œufs la première.

On réglera la distance entre les plots en fonction de l'âge des enfants ou de la difficulté souhaitée.

- **PROLONGEMENT**

Ce jeu pourra donner lieu à un tournoi : les équipes gagnantes pourront s'affronter dans une finale.

## PASSE-BALLE



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à jouer en équipe.  
Savoir respecter des règles.  
Développer sa motricité.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Pour 3 équipes de 3 enfants : 3 œufs, petits ou grands selon les capacités de préhension des enfants.

- **DEROULEMENT**

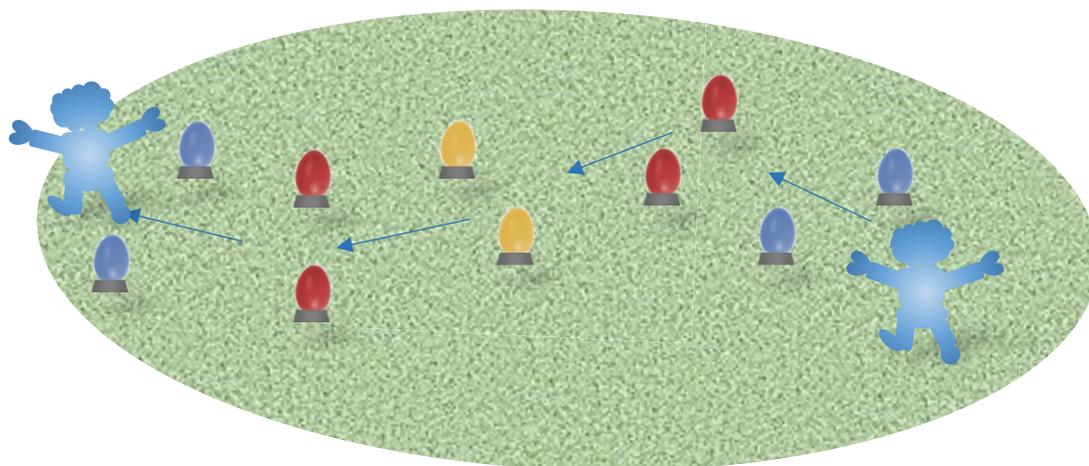
Par équipe : les enfants sont alignés les uns derrière les autres, jambes écartées, penchés vers l'avant.

Le but du jeu : faire circuler l'œuf du premier au troisième enfant, entre les jambes sans le faire tomber. L'équipe gagnante est celle qui a été la plus rapide sans faire tomber une seule fois l'œuf.

- **PROLONGEMENT**

Ce jeu pourra donner lieu à un tournoi : les équipes gagnantes pourront s'affronter dans une finale.

## LES PORTES



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer sa motricité.  
Se repérer dans l'espace.  
Exercer sa rapidité.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, installer des portes symbolisées par deux œufs, gros ou petits, de même couleur, posés sur leur socle.

Le nombre de portes dépendra de l'espace dont on dispose et de l'âge des enfants.

- **DEROULEMENT**

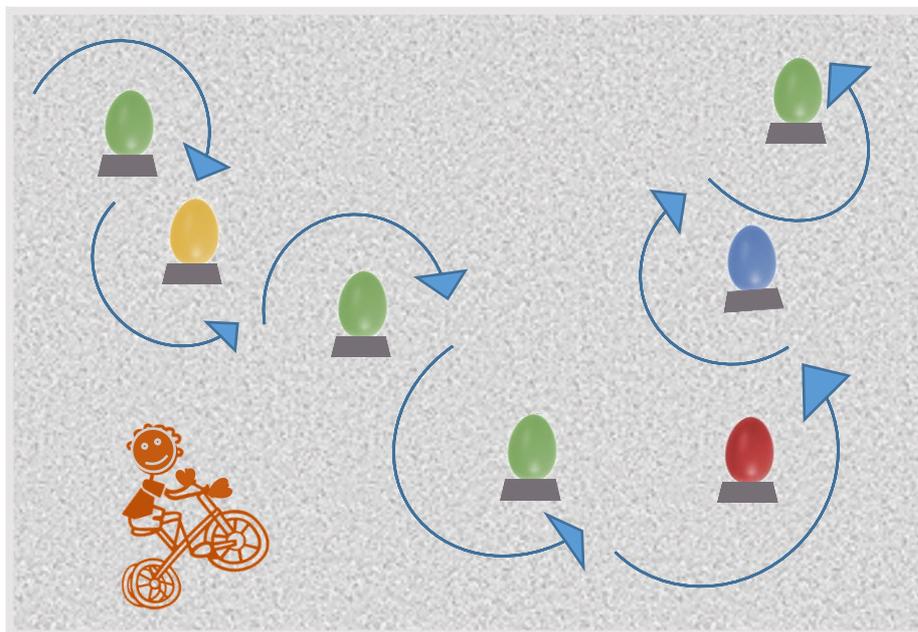
Chacun leur tour les enfants partent en courant sur la parcours dont on a préalablement déterminé le départ et l'arrivée, sans oublier de portes.

- **PROLONGEMENT**

On pourra varier à l'infini la configuration des parcours, et les rendre plus ou moins complexes. Les parcours pourront se faire :

- sur un pied, à petits pas, sur la pointe des pieds, en sautillant,
- avec ou sans objet dans les mains, sur la tête...

## LE SLALOM



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer sa motricité.  
Se repérer dans l'espace.  
Exercer sa rapidité.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Dans la cour, installer des plots et des œufs pour figurer un parcours dont on pourra définir à volonté la configuration : plus ou moins long, plus ou moins sinueux...

- **DEROULEMENT**

Après avoir déterminé le départ et l'arrivée, chacun leur tour, les enfants prennent le départ avec leur tricycle et doivent slalomer entre les plots, soit contourner tantôt à gauche, tantôt à droite les différents plots du parcours. C'est une activité difficile qui permettra à terme d'avoir un bon repère dans l'espace pour négocier chaque plot dans le bon sens.

- **PROLONGEMENT**

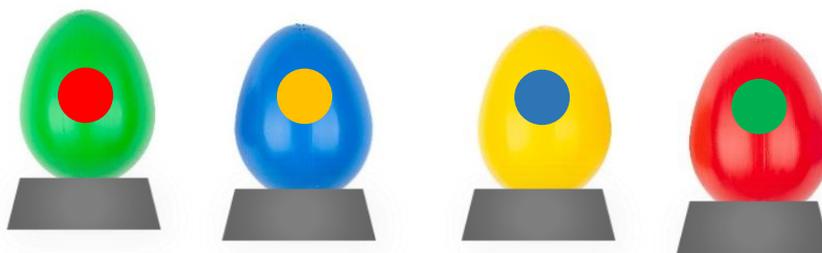
On pourra varier la configuration des parcours, le mode de locomotion (patinette, porteur...).

## LES JEUX DE KIM



- **AGE** A partir de 3 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**  
Développer le sens de l'observation et la mémoire visuelle.  
Se familiariser avec les couleurs et les tailles.  
Favoriser l'expression.
- **PREPARATION DU MATERIEL**  
Choisir 3 gros œufs (30 cm) de couleurs différentes et leur socle.
- **DEROULEMENT**  
Par groupe de 5 à 6 enfants.  
Placer les œufs sur leur socle. Demander aux enfants de bien regarder les œufs placés devant eux, puis leur demander de se retourner. Subtiliser un œuf. Demander aux enfants de regarder et de nommer l'œuf manquant, en l'occurrence par sa couleur.
- **PROLONGEMENT**  
Plusieurs manières de complexifier le jeu en fonction de l'âge ou de la maturité des enfants :
  1. Augmenter le nombre d'œufs de grande taille, en mélangeant les couleurs.
  2. Choisir 3 petits œufs et de couleurs différentes.
  3. Augmenter le nombre d'œufs de petite taille, en mélangeant les couleurs.
  4. Mélanger la taille, le nombre et la couleur des œufs.

## LES ŒUFS DES COULEUR



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer son sens de l'observation

Savoir repérer et nommer un objet à 2 critères.

Apprendre à trier selon 2 critères.

Connaître les couleurs.

Favoriser l'expression et les échanges verbaux.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Coller une grosse gommette de couleur, si possible repositionnable, sur 12 gros œufs si on souhaite jouer dans la cour ou dans la salle de motricité, et sur 12 petits œufs si on souhaite jouer dans la classe. Voir la fiche N°16 pour avoir des modèles pour agencer les gommettes sur les œufs.

Dans la cour : installer les œufs sur leur socle sur plusieurs rangs de façon aléatoire.

- **DEROULEMENT**

Par équipe de 6 enfants placés face aux rangées d'œufs.

1<sup>er</sup> jeu : Trier les œufs, soit par couleur de l'œuf, soit par couleur de la gommette.

2<sup>ème</sup> jeu : Trier les œufs par paire identique.

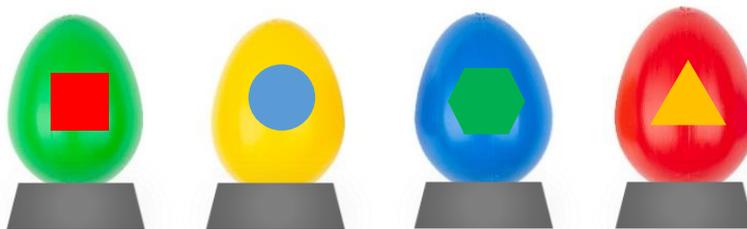
3<sup>ème</sup> jeu : Trier les œufs selon 2 critères : couleur de l'œuf et couleur de la gommette.

- **PROLONGEMENT**

Jeu des intrus : installer devant chaque équipe de 4 enfants, 3 œufs de couleurs différentes mais avec la même couleur de gommette et un œuf avec une gommette de couleur différente. Le but consiste à deviner l'œuf intrus et à le nommer.

On pourra compliquer l'activité en augmentant le nombre d'œufs ou/et le nombre d'intrus.

## LES ŒUFS DES FORMES



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer son sens de l'observation

Savoir repérer et nommer un objet à 2 critères.

Apprendre à trier selon 2 critères.

Connaître les couleurs et les formes.

Favoriser l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Coller une grosse gommette de couleur, si possible repositionnable, sur 12 gros œufs si on souhaite jouer dans la cour ou dans la salle de motricité et sur 12 petits œufs si on souhaite jouer dans la classe. Voir la fiche N°16 pour avoir des modèles pour agencer les gommettes sur les œufs.

Dans la cour : installer les œufs sur leur socle sur plusieurs rangs de façon aléatoire.

- **DEROULEMENT**

Par équipe de 6 enfants placés face aux rangées d'œufs.

1<sup>er</sup> jeu : Trier les œufs, soit par couleur de l'œuf, soit par forme de la gommette.

2<sup>ème</sup> jeu : Trier les œufs par paire identique.

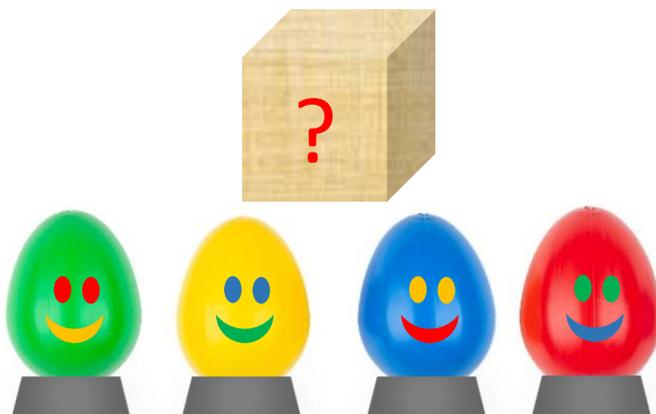
3<sup>ème</sup> jeu : Trier les œufs selon 2 critères : couleur de l'œuf et forme de la gommette.

- **PROLONGEMENT**

Jeu des intrus. Installer devant chaque équipe de 4 enfants, 3 œufs de couleurs différentes mais avec la même forme de gommette et un œuf avec une gommette de forme différente. Le but consiste à deviner l'œuf intrus et à le nommer.

On pourra compliquer l'activité en augmentant le nombre d'œufs ou/et le nombre d'intrus.

## LES PERSONNAGES DEVINETTES



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Aborder le tri à 3 critères.

Développer ses capacités d'observation.

Développer son esprit de déduction.

Favoriser l'expression verbale.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Installer au moins 4 œufs sur leur socle, tous différents. Choisir un œuf de plus, identique à l'un des 4 œufs et le cacher sous une boîte.

- **DEROULEMENT**

Par atelier de 6 enfants.

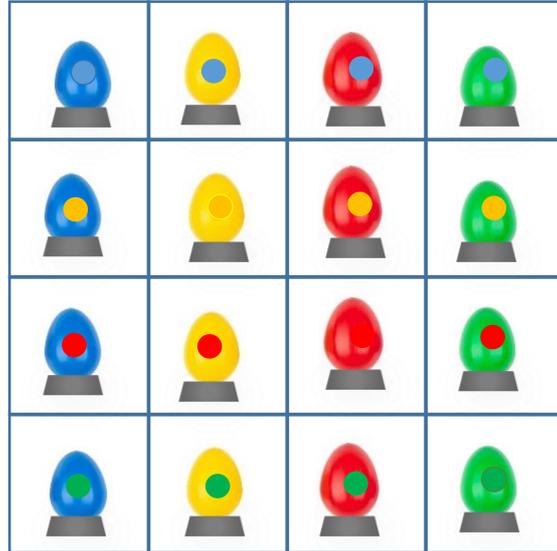
Une fois l'œuf caché à l'abri des regards, les enfants face aux œufs installés sur leur socle, vont devoir poser des questions pour deviner quel est l'œuf sous la boîte : Est-il rouge ? A-t-il les yeux bleus ? A-t-il la bouche jaune ?... A chaque réponse de l'adulte, les enfants enlèvent l'œuf ou les œufs qui ne correspondent pas.

Au final, on vérifie que le seul œuf qui reste sur son socle est bien le même que celui caché sous la boîte.

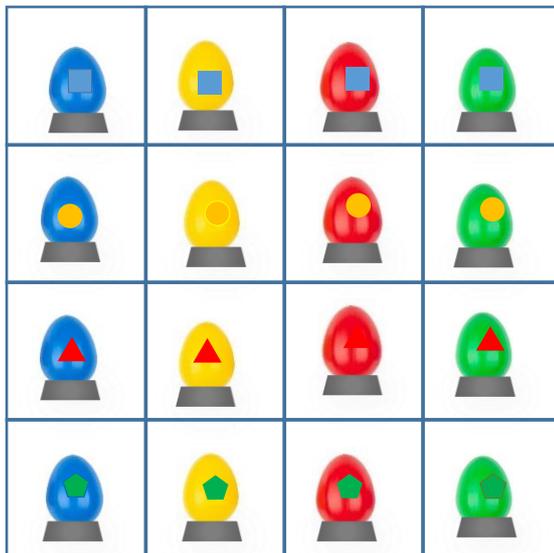
- **PROLONGEMENT**

Des activités de tri pourront bien sûr être proposées avec les œufs-personnages, y compris des tableaux à double entrée.

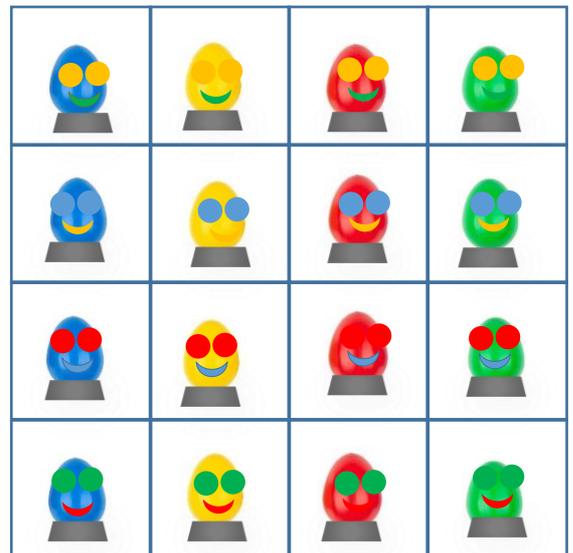
MODELES DE GOMMETTES



Gommettes couleur



Gommettes formes



Gommettes personnages