

Les chaussettes en jeu

3-5 ans

12 enfants

Activité Physique et Sportive

O Objectif

CHOIX RETENU

- Prendre plaisir à s'engager dans des jeux moteurs simples autour des chaussettes, en mobilisant l'attention, l'initiative et l'envie d'essayer.
- Développer la coopération et le tour de rôle à travers des défis individuels ou collectifs adaptés à leur âge.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec un gros carton décoré en machine à laver et dit : « Oh non, la machine a avalé toutes les chaussettes ! Elles sont mélangées et il faut les aider à retrouver leur copine. » Il invite les enfants à devenir les petits lave-linge et à partir à la chasse aux chaussettes en courant, en cherchant et en rapportant les bonnes paires.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et sécurisé, idéalement en salle ou en extérieur plat, avec les obstacles retirés pour permettre les déplacements rapides et les changements de direction. Installer au centre ou sur un côté le carton décoré en « machine à laver », bien stable et visible, qui servira de point de dépôt et de repère commun. Délimiter au sol deux à trois zones simples avec des objets visibles ou des cerceaux pour les tris et les relais. Laisser une zone libre pour les lancers de chaussettes roulées afin d'éviter les croisements de trajectoires. Prévoir des distances courtes, adaptées aux 3-5 ans, et un espace d'attente regroupé où les enfants peuvent voir l'activité sans gêner le passage. Vérifier que le sol n'est pas glissant et que les chaussettes sont propres, sèches et suffisamment souples pour être manipulées sans danger.

A Accueil

Rassembler les 12 enfants en demi-cercle autour de la machine à laver pour montrer immédiatement le matériel et capter l'attention. Présenter l'histoire de départ avec une consigne simple : les chaussettes sont mélangées, il faut les aider à retrouver leur copine, les trier et les lancer dans la machine. Expliquer clairement les règles de sécurité : on ne pousse pas, on attend son tour, on court doucement si l'espace le permet, on regarde avant de lancer et on ramasse seulement quand l'animateur le demande. Montrer une fois le trajet ou la zone de dépôt pour que les enfants comprennent où aller. Répartir si besoin le groupe en deux petits sous-groupes pour éviter trop d'attente, tout en gardant une logique collective et ludique.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur verse au sol plusieurs chaussettes propres de couleurs et motifs différents, puis montre une chaussette témoin et demande aux enfants de partir chacun à la recherche d'une chaussette « copine » de même couleur ou de même motif. Les enfants se déplacent en marchant, en courant doucement ou en sautillant jusqu'au carton-machine à laver pour déposer la chaussette trouvée.
2. Une fois plusieurs chaussettes rapportées, les enfants forment deux petits groupes et réalisent un tri moteur : ils transportent les chaussettes une par une jusqu'à deux zones différentes, par exemple « rouges » et « rayées », en courant au signal de l'animateur. L'animateur peut changer la consigne en cours de route pour relancer l'attention.
3. Les enfants jouent ensuite à un jeu de paires en relais : par petits passages, chacun va chercher une chaussette dans le carton, traverse un mini-parcours simple, puis la pose à côté de sa paire trouvée au sol. Le groupe aide à vérifier si les paires sont correctes.
4. Pour terminer, l'animateur propose un défi collectif d'adresse : les enfants doivent lancer les chaussettes roulées dans une grande caisse ou dans l'ouverture du carton-machine à laver, en essayant de viser de loin ou de près selon leurs capacités. On compte ensemble combien de chaussettes sont bien tombées dedans.

Les chaussettes en jeu

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Alterner des temps très actifs et des retours au calme pour éviter l'excitation excessive, surtout avec des 3-5 ans. Prévoir des jeux courts, avec des consignes simples et une rotation rapide des enfants afin de maintenir l'attention. Organiser les défis en séquences brèves : recherche, dépôt, tri, relais, puis lancer, avec une petite pause pour reformuler la consigne entre chaque jeu. Favoriser des passages individuels ou en petits groupes de 2 à 4 enfants, puis un temps collectif pour vérifier les résultats ou compter les réussites. Laisser des temps de récupération brefs entre les courses et les lancers, et adapter l'intensité selon la fatigue ou l'agitation du groupe. Limiter le nombre de jeux à 4 ou 5 maximum, comme prévu, pour conserver un bon rythme sans disperser les enfants.

A Animation

Adopter une posture très guidante mais encourageante : donner les consignes une par une, montrer les gestes attendus et reformuler simplement si besoin. Valoriser toutes les tentatives, même lorsque la paire n'est pas exacte ou que le lancer n'est pas réussi, afin de maintenir le plaisir d'essayer. Observer en continu la sécurité, les déplacements et les interactions entre enfants, et intervenir rapidement en cas de bousculade ou d'attente trop longue. Relancer l'attention par des questions courtes, des défis faciles à comprendre et des changements de consigne progressifs : même couleur, même motif, transport une par une, lancer de près puis de plus loin. Favoriser l'autonomie en laissant les enfants choisir une chaussette, participer au tri ou aider à vérifier les paires, sans faire à leur place. Encourager la coopération en invitant à s'entraider, à attendre son tour et à féliciter les réussites du groupe.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Rassembler les chaussettes dans le carton-machine, puis faire un petit tour de parole : « Quelle chaussette ou quel jeu as-tu préféré ? » L'animateur félicite le groupe et dit que la machine est prête pour une prochaine lessive de jeux.

R Rangement

Prévoir un rangement simple et participatif : les enfants rapportent les chaussettes dans le carton-machine ou dans le bac prévu, par petits groupes ou au signal de l'animateur. Faire vérifier avec eux que toutes les chaussettes utilisées ont bien été récupérées au sol et que les zones de jeu sont vides. Regrouper les repères, paniers, plots ou cerceaux et vérifier l'état du matériel avant de le remettre en place. Si une production ou installation doit être réutilisée, conserver le carton décoré prêt pour une prochaine séance. Terminer par un dernier contrôle du sol pour éviter qu'une chaussette oubliée ne fasse glisser un enfant.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont bien pris plaisir à manipuler les chaussettes et à s'engager dans les différents jeux moteurs proposés. Observer la participation motrice : recherche de paire, course, tri, relais, lancer, et repérer si chacun a pu essayer à son niveau. Évaluer la compréhension des consignes simples, notamment le tri par couleur ou motif, le respect du tour de rôle et le repérage de la zone de dépôt. Noter si la sensibilisation avec la machine à laver a bien stimulé l'imaginaire et l'envie d'entrer dans le jeu. Analyser le rythme : jeux assez courts, transitions fluides, temps d'attente limités, ou au contraire moments où il a fallu relancer le groupe. Observer la posture de l'animateur : consignes comprises, sécurité maîtrisée, encouragements efficaces, adaptation des difficultés, valorisation de l'autonomie. Repérer les réussites et les difficultés : enfants plus ou moins à l'aise avec la course, le tri ou le lancer, besoin d'un soutien individuel, ajustements à prévoir pour la prochaine fois. Se demander enfin quels jeux ont le mieux fonctionné avec ce groupe de 3-5 ans et quelles variantes garder ou simplifier pour une séance future.

Les chaussettes en jeu

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Un carton décoré en machine à laver, stable et ouvert facilement pour le dépôt des chaussettes	☐	☐
12 à 20 chaussettes propres de tailles et couleurs variées, par paires ou dépareillées selon les jeux prévus	☐	☐
2 à 3 repères de tri au sol ou récipients identifiés (cerceaux, caissettes, paniers, bacs)	☐	☐
1 grande caisse ou le carton-machine pour le jeu de lancer	☐	☐
2 à 4 plots, objets repères ou bandes au sol pour matérialiser les zones et les départs	☐	☐
1 chaussette témoin ou repère visuel pour lancer la recherche de paire	☐	☐
Matériel de marquage simple pour délimiter l'espace si nécessaire	☐	☐
Éventuellement 1 chronomètre ou minuteur pour rythmer les passages de manière souple	☐	☐
Matériel de sécurité habituel selon le lieu (aucun obstacle au sol, espace libre autour des lancés)	☐	☐

Cartes chaussettes paires

Cartes illustrées

Utilisation

À découper ou imprimer en double exemplaire pour aider les enfants à retrouver la chaussette copine pendant la chasse aux paires. Chaque carte représente une chaussette simple, facile à reconnaître par sa couleur ou son motif.



Illustration pédagogique de l'annexe

Cartes de tri

Cartes de consigne

Utilisation

À montrer pour lancer un tri moteur, puis à changer au cours du jeu afin de relancer l'attention. Chaque carte donne une consigne simple et visuelle, adaptée aux 3-5 ans.

Contenu

Planche de 6 cartes de consigne pour le tri moteur.

Carte 1 : TRI ROUGE

Consigne : « Rapporte seulement les chaussettes rouges dans la zone rouge. »

Pictogramme conseillé : une chaussette rouge + un rond rouge.

Carte 2 : TRI BLEU

Consigne : « Rapporte seulement les chaussettes bleues dans la zone bleue. »

Pictogramme conseillé : une chaussette bleue + un rond bleu.

Carte 3 : TRI À POIS

Consigne : « Rapporte seulement les chaussettes à pois dans la zone des pois. »

Pictogramme conseillé : une chaussette à pois + un nuage de petits points.

Carte 4 : TRI À RAYURES

Consigne : « Rapporte seulement les chaussettes à rayures dans la zone des rayures. »

Pictogramme conseillé : une chaussette rayée + des lignes.

Carte 5 : TRI GRANDES CHAUSSETTES

Consigne : « Rapporte seulement les grandes chaussettes dans le carton-machine. »

Pictogramme conseillé : une grande chaussette à côté d'une petite.

Carte 6 : TRI PETITES CHAUSSETTES

Consigne : « Rapporte seulement les petites chaussettes dans le carton-machine. »

Pictogramme conseillé : une petite chaussette à côté d'une grande.

Utilisation possible : l'animateur montre une carte avant de lancer l'action. Pour simplifier, il peut garder une seule couleur ou un seul motif à la fois. Pour relancer, il change de carte sans modifier tout le matériel.

Tableau de score lessive

Tableau de suivi

Utilisation

À afficher près de la caisse ou du carton-machine pour compter ensemble les chaussettes lancées avec succès. On peut cocher, coller des gommettes ou entourer les réussites après chaque lancer.

Contenu

TABLEAU DE SCORE LESSIVE

Nom du jeu : Les chaussettes dans la machine

Objectif : compter les chaussettes bien lancées dans la caisse ou dans l'ouverture du carton-machine.

Colonnes du tableau :

1. Prénom de l'enfant
2. 1er lancer
3. 2e lancer
4. 3e lancer
5. 4e lancer
6. 5e lancer
7. Total de chaussettes réussies

Format de suivi à compléter :

Prénom	1	2	3	4	5	Total
-----	---	---	---	---	---	-----
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	
	□	□	□	□	□	

Mode d'emploi :

- un lancer réussi = on coche une case ou on colle une gommette dans une case ;
- un lancer raté = on laisse vide ;
- à la fin, on compte le nombre de cases cochées pour obtenir le total.

Version collective possible :

- écrire « Classe » dans la colonne prénom ;
- additionner toutes les réussites pour remplir un score commun.

Repère visuel conseillé : dessiner en haut du tableau une grande machine à laver avec une ouverture, et à côté une pile de chaussettes pour rendre le suivi plus ludique.