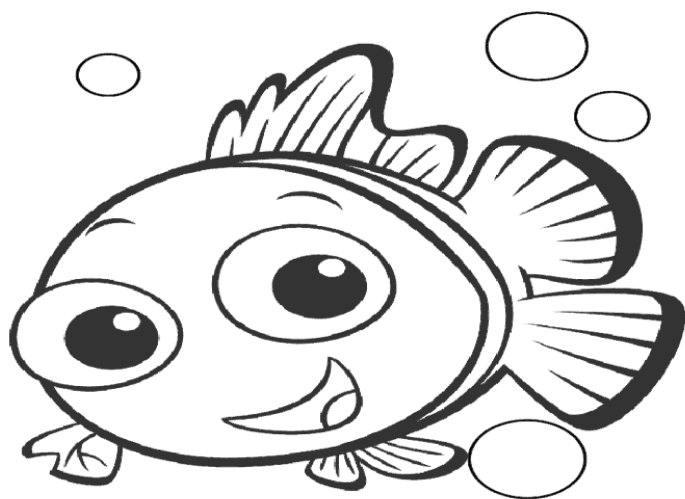


NAGER

avec son petit
monstre



Idées de jeux et activités de pataugeoire à faire
avec votre enfant de 6 mois à 6 ans et plus.



Association sportive
et communautaire
du Centre-Sud

Rédaction

Nous remercions les rédactrices de ce livret, toutes trois animatrices de piscine et de psychomotricité à l'Association Sportive et Communautaire du Centre-Sud.

Oriane Denhez

Oriane Denhez a effectué une maîtrise en enseignement et en éducation au niveau primaire et est animatrice auprès de jeunes enfants depuis une dizaine d'années. Son intérêt pour la psychomotricité est de permettre aux familles de développer à la maison, au parc, à la pataugeoire les habiletés motrices de leurs enfants à travers le jeu et la vie quotidienne.

Hélène Henry

Hélène Henry est intervenante jeunesse à l'Association sportive et communautaire du Centre-Sud. Elle donne également des cours de psychomotricité et est animatrice aquatique lors du camp de jour. Son intérêt pour les enfants lui a permis de cibler leurs besoins sur le plan de développement moteur.

Kim Stanhope

Cette initiative est rendue possible grâce au soutien et à l'appui financier de Québec en Forme



Table des matières

L'animation en patageoire, c'est quoi?

- Stade 1, 6 mois à 12 mois
- Stade 2, 12 à 18 mois
- Stade 3, 18 mois à 2 ½ ans
- Stade 4, 2 ½ ans à 3 ans
- Stade 5, 4 ans à 5ans, et plus

L'animation en pataugeoire, C'est quoi?

L'été s'en vient, les pataugeoires se remplissent. Qu'il est bon de se réunir en famille ou entre amis dans un parc, autour de l'eau. Un air de liberté et de détente au sein de la ville de Montréal. Des animations pour dynamiser ces lieux et en profiter pour favoriser le développement moteur de vos enfants, qu'en dites-vous!!

Voici un petit guide de formation qui va vous donner des outils pour faciliter le développement moteur de l'enfant tout en s'amusant.

Pourquoi bouger avec son petit monstre dans l'eau?

- Améliorer ses habiletés motrices en stimulant la préparation de la posture, les actions globales, les actions manuelles ainsi que la représentation du corps dans l'eau ;
- Répondre à ses besoins de sécurité, de confiance et d'estime de soi ;
- Créer une interaction agréable et harmonieuse avec lui ;
- Découvrir et s'épanouir dans le monde aquatique.

Stade 1 : 6 à 12 mois

La marionnette

Habilité travaillée : développement du schéma corporel

- Dans l'eau, jouez avec ses pieds, ses mains, ses bras et ses jambes en veillant à ce que la tête soit toujours hors de l'eau.
- Faites bouger ses membres dans tous les sens (bras croisés, flexion des jambes, jambes croisées, jambes qui pédalent).
- Commencez à lui faire sentir que l'eau porte son corps.

Assis-debout

Habilité travaillée : tonus musculaire

- Avant que votre enfant arrive à s'asseoir seul, prenez ses mains et doucement l'amener à la position assise.
- Jouez à assis/debout ensemble.

Éclabousse-moi

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Pour encourager le bébé à éclabousser avec ses mains, placez des objets devant lui et montrez-lui comment les pousser.

Stade 2 : 12 à 18 mois

Dans le bain

Habilitéé travaillée : tonus musculaire, connaissance des parties du corps

- Tapotez l'eau, submergez des objets dans l'eau (avec les deux mains, une main, un doigt...).
- Citez les différentes parties du corps et demandez-lui de les sortir de l'eau.

Les lancers

Habilités travaillées : coordination, dissociation

- Prenez des petites balles flottantes et lancez-les dans une boîte au bord de la pataugeoire.
- Pour ajouter de la difficulté, l'enfant peut se mettre de plus en plus loin de la cible, flottante ou non.
- Variante : l'adulte lance des balles et les enfants doivent les rapporter le plus vite possible.

Stade 3 : 18 à 2 ½ ans

La course aux canards

Habilités travaillées : orientation/organisation spatiale

- Parent et enfant ont un animal flottant. Ils doivent le déplacer en suivant les instructions du sauveteur ou du parent (devant, derrière, à gauche, à droite, sur, sous, dedans, dessous...).
- L'enfant peut imiter les mouvements du canard. (ex. : passez sous le spaghetti...)

L'arrosoir

Habilité travaillée : apprivoiser son corps

- À l'aide d'un contenant, demandez à votre enfant d'arroser certaines parties de son corps et du vôtre.

La douche

Habilité travaillée : apprivoiser son corps, immersion

- L'enfant vient de manger du chocolat, il en a partout. Il doit se rincer les mains, les pieds, le ventre, le visage. L'enfant peut nettoyer son parent.
- Les plus jeunes aimeront se laver avec une éponge ou s'arroser avec un récipient.
- L'enfant peut placer sa bouche grande ouverte sous l'eau. Faire comme s'il criait, mais sans émettre de son.
- S'éclabousser seul puis à plusieurs.

Coule ou flotte

Habilité travaillée : préhension, dissociation

- Plusieurs objets immergés ou submergés dans la pataugeoire, demandez à votre enfant de vous ramener un objet qui flotte, qui coule.
- Variante : ramener l'objet avec une main, la bouche, deux doigts...

Les bulles

Habilité travaillée : vers la respiration aquatique (souffler dans l'eau)

- La pataugeoire est une bonne occasion de s'entraîner à faire des bulles en soufflant dans l'eau, une technique très importante, car elle constitue le premier stade de l'apprentissage d'une respiration correcte pendant la nage.
- Le parent peut d'abord souffler doucement sur le visage de l'enfant pour lui montrer ce qu'il faut faire. Ensuite, mettre sa bouche à la surface de l'eau et soufflez de nouveau. Encouragez l'enfant à imiter le parent.
- Une fois que l'enfant a compris comment faire des bulles en soufflant à la surface de l'eau, encouragez-le à faire de même avec le visage immergé.
- Pour l'inciter à ouvrir les yeux sous l'eau, jouez à ramasser des petits objets placés au fond de la pataugeoire.
- La course des bulles. On fait en marchant un nombre convenu de pas, et à chaque arrêt, on immerge son visage pour faire des bulles.

- Variante : les doigts de l'enfant sont des bougies d'anniversaire. L'enfant doit souffler dessus pour les éteindre.

Les vagues

Habilité travaillée : motricité globale

Parents et enfants forment un cercle. Au signal donné, tous ensemble, ils lèvent leurs bras et les abaissent dans l'eau pour créer des vagues. Quand il y a beaucoup de vagues, les enfants peuvent jouer au milieu des vagues.

Stade 4 : 2 ½ ans à 3 ans

Les animaux du zoo

Habilité travaillée : développement du tonus musculaire, équilibre

- Imprimez des images d'animaux du zoo et les placer à différents endroits dans la pataugeoire (éléphant, kangourou, crocodile, lion, singe...)
- Promenez-vous dans le zoo! Dès que l'enfant entend ou voit un animal, il doit l'imiter et avancer comme lui jusqu'à la prochaine image.
- Se déplacer lourdement comme un éléphant, un sac de ciment ou légèrement comme un grillon, une plume...

Les cerceaux

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Des cerceaux flottants écartés de 3 dans lesquels on ne peut entrer que par-dessous.

Les trois petits cochons

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Une ligne d'eau matérialise la maison des petits cochons, qui vont jouer au bois à l'extérieur. Si le loup arrive, ils doivent au plus vite rentrer dans la maison pour ne pas se faire manger en passant sous la ligne sans la soulever avec les mains.

Le pêcheur de perles

Habilités travaillées : vers l'immersion et la propulsion

- Deux équipes doivent ramener le plus d'objets possible immergés. Un seul objet à la fois.
- Variante : ramener les objets avec la bouche, sur le dos, avec une main...

Les déménageurs sous l'eau

Habilité travaillée : vers l'immersion

- En un temps déterminé, déposer le plus d'objets lestés et flottants possible dans le camp de l'autre équipe.
- Variante : se déplacer en position ventrale ou dorsale, ramener l'objet en le poussant avec la main, avec le front...
- Variante : récolter des objets immergés et les transporter à l'aide d'une planche vers l'autre équipe.

1, 2, 3 plouf (soleil)

Habilité travaillée : vers l'immersion et l'équilibre

- Un joueur contre le bord tourne le dos à ses camarades, quand il arrive à trois il se retourne, les joueurs qui bougent ont perdu.
- Variante : pour ne pas être éliminés, les joueurs doivent avoir la bouche dans l'eau, le nez, le visage immergé, être sur un pied...

Bulles magiques

Habilité travaillée : vers la respiration aquatique (souffler dans l'eau)

- L'enfant pousse une balle de ping-pong à l'aide des bulles qu'il fait avec sa bouche.
- À 4 autour d'un cerceau, une balle de ping-pong posée au milieu de l'eau, l'enfant doit souffler pour pousser la balle vers un ami.

Étoile de mer

Habilité travaillée : vers l'équilibre

- Sur le ventre, bras et jambes écartées, tête dans l'eau, l'enfant se laisse porter
- Sur le dos, bras et jambes écartés, tête hors de l'eau, l'enfant se laisse porter. L'adulte peut l'aider à soutenir sa tête.

Stade 5 : 4 ans à 5 ans, et plus

Les requins et les sardines

Habilité travaillée : jeux de poursuite

- Un joueur, le « *requin* » est debout au milieu de la pataugeoire. Les autres joueurs, les « *sardines* », se tiennent alignés le long d'un bord. Quand le requin crie « *traversez la mer!* », les sardines doivent essayer d'atteindre le bord opposé sans se faire prendre. Une sardine prise se transforme aussitôt en requin et participe à la capture des sardines restantes.

Le béret

Habilité travaillée : jeux de poursuite

- Les joueurs s'alignent le long de deux bords opposés. Un joueur est debout au milieu du bassin et tient une planche. Il appelle deux joueurs (par leurs prénoms, par des numéros, par des couleurs...), un de chaque groupe. Ceux-ci doivent arriver au milieu le plus vite possible, se saisir de la planche et essayer de la rapporter de leur côté sans se faire toucher par leur adversaire.

La méduse

Habilité travaillée : jeux de poursuite

- Dès que la « *méduse* » attrape un poisson ou touche une partie de son corps (convenue à l'avance), il doit

s'immobiliser. Il reste « *médusé* » jusqu'à ce qu'un autre joueur le touche ou passe en nageant entre ses jambes.

- Variante : si le joueur est allongé sans que ses pieds ne touchent le fond de la patageoire, il ne peut être capturé.
- Variante : pour se sauver, un joueur peut se percher sur un matériel flottant (planche, tapis, frites...)
- Variante : pour se sauver, un joueur peut s'immerger.
- Variante : La méduse annonce une couleur. Les enfants qui portent cette couleur peuvent circuler librement vers l'autre côté de la patageoire sans se faire toucher.

Quelle heure est-il, Monsieur Requin?

Habilité travaillée : jeux de poursuite

- Le « *requin* » se tient debout sur l'un des côtés du bassin. Il a les mains sur les yeux et il tourne le dos aux autres joueurs, alignés sur le côté opposé. Ceux-ci l'interrogent en criant : « Quelle heure est-il, Monsieur Requin? », ce à quoi il répond par exemple : « 5 heures ». Les autres joueurs peuvent avancer de 5 pas. Le but du jeu est d'aller toucher l'autre bord, mais dès que le requin sent qu'on approche trop de lui, il crie soudain « l'heure du souper! », se retourne et poursuit les joueurs. Le premier qui est pris avant d'avoir pu regagner son bord devient à son tour monsieur Requin.

Jeu du « pousse la planche »

Habilité travaillée : vers l'immersion

- L'enfant doit pousser une planche en suivant une direction, les mains dans le dos, d'abord avec le menton,

puis avec la bouche, et enfin avec le nez. Puis faire la même chose en suivant un parcours au fond de l'eau, en poussant avec le front.

Le filet du pêcheur

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Deux équipes, les joueurs formant *le filet* se mettent en ronde et décident en secret d'un nombre qui leur servira de signal. Ils lèvent les bras et commencent à compter à haute voix. *Les poissons* traversent le filet. Ils entrent et sortent à leur guise. À l'énoncé du nombre choisi, le filet se referme brusquement, emprisonnant des poissons. Ceux-ci agrandissent le filet.

Requin - Mouette

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Le requin doit toucher les mouettes avec un ballon léger. Si la mouette est dans ou sous l'eau, elle ne peut être capturée.

Les poissons-pousseurs

Habilité travaillée : vers la propulsion

- À un signal donné, chaque équipe essaie de repousser les objets flottants, planches au-delà de la ligne d'eau, en utilisant les battements de pieds en position ventrale ou dorsale. Les enfants se tiennent aux rebords de la pataugeoire.
- Variante : jouer deux contre deux

«*Jacques a dit*»

Habilités travaillées : mémoire, coordination

- Les enfants sont en ronde. Le meneur donne des consignes qui se succèdent assez rapidement. Le groupe ne doit les suivre que si elles sont précédées de «*Jacques a dit*».
- Jacques a dit : « touche le fond avec une main, les genoux, les fesses... »
- Jacques a dit : « touche les genoux, les pieds, la cheville d'un ami... »
- Jacques a dit : « passe entre les jambes d'un ami... »

La patate chaude

Habilité travaillée : observation, préhension

- Les enfants forment un cercle. Ils doivent se passer une balle (la patate chaude) le plus vite possible. Au signal retenti, l'enfant qui a la patate chaude dans les mains se brûle et perd. L'enfant qui perd doit réaliser un défi pour retourner dans la partie (ex. : tenir 3 secondes sur une jambe...).

La pêche aux coquillages

Habilité travaillée : vers l'immersion

- Deux équipes. La première équipe forme un cercle et les membres de l'équipe écartent leurs jambes. L'autre

équipe passe entre les jambes pour aller récupérer des coquillages (objets) qui sont au milieu du cercle.

Les parcours de motricité dans l'eau

Les parcours

- **Propulsion**

À l'aide d'une planche, l'enfant se propulse à la force de ses battements de jambes d'un point A vers un point B.

- **Équilibration**

À l'aide de deux planches, l'enfant s'équilibre sur le dos puis sur le ventre.

- **Immersion**

* Ramasser des objets de couleur

* Passer sous une frite

* Passer dans un cerceau immergé

La course à relais

Le relais peut s'adapter à n'importe quelle tranche d'âge. Les enfants peuvent même faire le relais à plusieurs ou en équipe.

L'adulte variera la difficulté en fonction de l'enfant et de ses capacités.

- Avancer vers un objet, avancer sur ses fesses à l'aide de ses mains...
- Taper avec ses mains, avec ses pieds
- Se déplacer en imitant des animaux (éléphant, singe, crocodile...)
- Passer dans un cerceau
- Sauter comme une grenouille, un kangourou...
- Mettre la tête dans l'eau

Les thématiques

Les thématiques sont un outil précieux pour amener les activités de manière ludique. La création d'un univers imaginaire lors des jeux permet à l'enfant de plus facilement rentrer dans la dynamique. Ainsi, de nombreuses habiletés seront développées sans que l'enfant ne s'en rende compte et tout en s'amusant.

- **LA PLAGE**

Matériel requis : ballons, sceaux, objets flottants, gros tapis, anneaux, planche

Activités	Items pratiqués	Matériel requis
Mettre de la crème solaire	Entrées à l'eau	

- Se mouiller les bras et les jambes		
Se faire bronzer - En étoile, sur le ventre et le dos	Flottaisons sur le ventre et sur le dos	
Jouer au ballon - Nager	Nager sur le ventre	ballon
Faire un tour de bâton - Poser un canard sur une planche et l'emmener se promener	Battements de jambes alternatifs	Tapis et canard
Trouver des trésors dans le fond de l'eau - Tête sous l'eau - Anneau à attraper	immersion	Anneaux

• **LES MOYENS DE TRANSPORT**

Matériel requis: spaghettis

ACTIVITÉS	ITEMS PRATIQUES	ITEMS REQUIS
Trouver de l'essence pour le transport	Creusons dans l'eau pour prendre l'essence et l'on saute quand on a réussi	
On essaie si l'essence est bonne	on fait des bulles en nageant	
On traverse le pays	Battement de pieds alternatifs	spaghettis
On prend l'avion maintenant	On nage en faisant des vagues	
Oups nous sommes tombés dans l'eau	Tête dans l'eau et on repart à la nage	

- **TROUVER NEMO**

Matériel requis: Bateau, cerceaux, tapis, spaghettis.

Activités	items pratiqués	Items requis
Nemo s'est fait enlever par un bateau	nager derrière le bateau	Bateau ou tapis
Papa nous aide à le trouver. Il passe un obstacle	Passer dans un cerceau	cerceau
Papa demande son chemin à une baleine	faire des bulles	
Némo dit au revoir à ses amis Étoiles de mer	flottaisons sur le ventre et sur le dos	

Némo nage dans les algues	battements de jambes avec le spaguetti	spaguetti
papa et Némo se sont retrouvés	retour a la maison en nageant	

- **LE CAMPING**

Matériel requis: tapis, anneaux, jouets

Activités	items pratiques	items requis
on prépare nos valises	familiarisation avec le milieu, immersion	
partir en voiture	prendre un tapis et monter dessus. Battements de jambes alternatifs	Tapis
on est arrivé au camping, on se cherche une place	immersion dans l'eau	

on va chercher notre tente	faire la fusée pour aller la chercher	mettre des tapis à disposition au bout de la pataugeoire
on va à la pêche	sauter dans l'eau et imiter le mouvement de pêcher	
cuire le poisson au BBQ	faire l'étoile	
chercher dans le bois de quoi allumer le feu	chercher dans l'eau des objets	objets sous l'eau
Aller se coucher	Flottaison sur le ventre ou le dos	

Table des matières les chansons et les comptines.

Les comptines à mimer sont un bon moyen d'encourager les enfants à faire dans l'eau des choses qu'ils appréhenderaient autrement de faire, se mouiller le visage par exemple.

- **Chansons pour se mouiller la tête et le visage**

*Il pleut,
Il mouille,
C'est la fête à la grenouille!*

*Petit escargot,
Porte sur son dos,
Sa maisonnette,
Chaque fois qu'il pleut,
Il est tout heureux,
Et il sort la tête.*

- **Chanson pour se mouiller tout le corps**

*Voici comment...
Voici comment je lave mon ventre (je frotte mon ventre)
Voici comment je lave mes jambes...*

- **Chanson pour apprendre à sauter dans l'eau**

*Boum
Boum a chika boum (bis)
Boum a chika wak, a chika boum (bis)
Oh yeah, encore plus fort!*

Pendant que tu chantes, fais des mouvements simples que les enfants vont reproduire en chantant avec toi.

- *Chanson pour développer la motricité de l'enfant*

*Oh pagaie, oh pagaie (bis)
Où t'as mis la pagaie? (bis)
Sous les grands cocotiers (bis)
Mais les crocos les ont bouffés (bis)
On peut plus pagayer!*

Cette chanson permet de faire des mouvements de bras de plus en plus vite. Les enfants peuvent aussi sauter et lever les bras au ciel lorsqu'ils découvrent qu'ils n'ont plus de pagaies.

- *Chanson pour bouger au cœur de la pataugeoire*

*Tape, tape, petite main
Tourne, tourne, petit moulin
Vole, vole petit oiseau
Nage, nage petit poisson*

- *Chanson pour développer le tonus musculaire et l'équilibre de l'enfant*

*Il y avait des gros crocodiles et des orangs-outans
Des affreux reptiles et des jolis moutons blancs
Des chats, des rats, des éléphants
Il ne manquer personne*

Pas même une mignonne... La jolie licorne

Avec cette chanson, les enfants vont beaucoup apprécier d'imiter les animaux et de bouger, sauter dans la pataugeoire.

Chansons et autres comptines amusantes

Un éléphant

Un éléphant qui se balançait
Sur une toile, toile, toile d'araignée
C'était un jeu tellement, tellement amusant que tout à
coup
BADABOUM

Un éléphant ça trompe

Un éléphant ça trompe, ça trompe
Un éléphant ça trompe énormément
La peinture à l'huile c'est bien difficile
Mais c'est bien plus beau que la peinture à l'eau

Petit poisson

Petit poisson qui tourne en rond,
Petit poisson dis-moi ton nom,
Petit poisson qui bouge,
Petit poisson tout rouge,
Petit poisson dis-moi ton nom.

Le conducteur d'autobus

Le conducteur d'autobus monte et descend
Monte et descend, monte et descend
Le conducteur d'autobus monte et descend tout' la
journée

Les essuie-glaces font swish swish swish
Swish swish swish - Swish swish swish
Les essuie-glaces font swish swish swish tout' la journée

Le moteur de l'autobus fait boum boum
Boum boum boum - Boum boum boum
Le moteur de l'autobus fait boum boum tout' la journée

- Faites faire les différents bruits par des gestes.

Exemple : le moteur fait boum par le battement des
jambes.

Pipo

Refrain
Eh ... Hop Pipo, Pipo, Pipo
Quand il était militaire
Eh ... Hop Pipo, Pipo, Pipo
Quand il était matelot

Il mettait son oreille dans l'eau Pipo
Quand il était militaire
Il mettait son oreille dans l'eau
Quand il était matelot
Refrain

- Changez pour : mettait son nez dans l'eau, faisait l'étoile,
bougait ses bras, faisait un glissement sur le dos, etc.

La ferme à Mathurin

Dans la ferme à Mathurin
Hi-Ha-Hi-Ha-Ho
Y a des centaines de petits chiens
Hi-Ha-Hi-Ha-Ho
Y a des wouf par ci
Y a des wouf par là
Y a des wouf, y a des wouf
Y a des wouf, wouf, wouf
Dans la ferme à Mathurin
Hi-Ha-Hi-Ha-Ho

Autres couplets :
Y a des centaines de petits chats
Y a des miaou par ci
Y a des centaines de cochons
Y a des groin par ci
Y a des centaines de canards
Y a des coin par ci
Y a des centaines de poules
Y a des cot par ci
Y a des tonnes de dynamite
Y a des boum par ci

Les enfants chantent avec le moniteur. Chacun imite l'animal
en bruit et en gestes.

Voici comment ...

Voici comment je lave mon ventre
Je lave mon ventre (bis)
Voici comment je lave mon ventre
Avant d'aller dans l'eau

- Chantez en changeant les parties du corps
- Utilisez lors d'entrée à l'eau

Les poissons

Les poissons gigotent,
Les poissons barbotent,
Les poissons vivent dans l'eau.

Dans le fond du lac,
Font des flique, flaque
Sur le ventre et sur le dos.

Au fond d'la rivière,
Y a pas de lumière,
Les poissons voient clair dans l'eau.

Dans le fleuve immense, Tous les poissons dansent,
Et passent sous les bateaux.

Dans la mer verte,
Font une trempette,
Oh la la comme il fait beau.

Alouette

Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai.
Je te plumerai la tête (bis)
Alouette!

- Et le nez, et le menton, et le ventre, et les cuisses, et les genoux, et les jambes, et les orteils, etc.
- Mouillez chaque partie du corps au fur et à mesure

Trois fois passera

Trois fois passera, la dernière, la dernière
Trois fois passera, la dernière y restera.

- Deux personnes se placent face à face et font le pont (peut être fait avec des nouilles ou autres). Tout le monde passe en dessous du pont, qui s'enfoncé progressivement. Le pont remonte ensuite à la surface.
- Variantes : Utiliser différentes activités d'orientation et de familiarisation, par exemple la boule, la glissade avant, le battement de pieds, les étoiles, etc.

La souris

Midi! Qui te l'a dit?
C'est la souris!
Où est-elle ?
Dans l'eau?
Que fait-elle?
Elle fait des bulles.

- Diversifiez les actions que la souris peut être en train de faire.

La danse des légumes

Tous les légumes
Au clair de la lune
Étaient en train de s'amuser-er
Ils s'amusaient-aient
Tant qu'ils pouvaient-aient
Et les passants les regardaient.

Les cornichons tournaient en rond
Les artichauts sautiaient à petits sauts
Les céleris valsaient sans bruit
Et les choux-fleurs se sandinaient avec ardeur-eur!

Les crocodiles

Y'avait des crocodiles et des ourang-outangs
Des affreux reptiles et des jolis moutons blancs
Y'avait des chats, des rats, des éléphants
Il ne manquait personne
Pas même les deux lionnes et la jolie licorne

Y'avait une mouffette et un serpent à sonnettes
Trois p'tits moustiques et un gentil porc-épic
Y'avait un chien, deux lapins et un caméléon
Il ne manquait personne
Pas même le koala et son ami le panda.

Y'avait des hippopotames et des jolies iguanes
Des rhinocéros et des chameaux à deux bosses
Y'avait des pies, des fourmis et des souris
Y'avait du monde partout
Y'avait des kangourous et des jolis petits poux

J'ai deux yeux

J'ai deux yeux, tant mieux
Deux oreilles, c'est pareil
Deux épaules, c'est drôle
Deux bras, ça va
Deux fesses qui se connaissent
Deux jambes, il m'semble

Que j'ai deux yeux, tant mieux
Deux mains, très bien
Deux coudes, qui s'boudent
Deux hanches qui s'balancent
Deux cuisses qui glissent
Deux genoux, c'est doux
Deux pieds, pour nager

Bonhomme Bonhomme

Bonhomme', bonhomme', sais-tu jouer (bis)
Sais-tu jouer de ce tambour-là (bis)
Boum, boum, boum de ce tambour-là (bis)
Bonhomme', bonhomme'
Tu n'es pas maître dans ta maison quand nous y sommes

Bonhomme', bonhomme', sais-tu jouer (bis)
Sais-tu jouer de cette flûte-là (bis)
Flût, flût, flût de cette flûte-là
Boum, boum, boum de ce tambour-là

- Ajouter : le piano – pian et autres instruments de musique
- Remplacer les instruments de musique par des habiletés que vous voulez que les jeunes fassent.

Tête, épaules

Tête, épaules, genoux, orteils
Genoux, orteils (bis)
Tête, épaules, genoux, orteils
Yeux, nez, bouche, oreilles

Jambes, cou sourcils et joues
Sourcils et joues (bis)
Jambes, cou, sourcils et joues
Ventr', dos et genoux

Frère Jacques

Frère Jacques (bis)
Dormez-vous (bis)
Sonnez les matines (bis)
DING DANG DONG

Ainsi font

Ainsi font font font
Les petites marionnettes
Ainsi font font font
Trois petits tours et puis s'en vont

J'aime nager (sur l'air de J'aime papa, j'aime maman)

J'aime nager, j'aime sauter
J'aime mon ti-chat, mon ti-chien, ma grenouille

J'aime nager, j'aime flotter
J'aime faire des bulles et tout éclabousser.

COMPTINES

Une, deux, trois

À la une, dans la lune
À la deux, dans les cieux
À la trois, près de moi

Tombe la pluie

Tombe la pluie
Arrose les cheveux et le ventre et les jambes
Tombe la pluie
Et fait sonner tes gouttes sur la tête et sur la nuque
Tombe la pluie le long du dos
Et change les enfants en tout petits bateaux.

- Utilise pour les mouiller avant l'entrer à l'eau.
- Changer le terme «bateau» par celui de pirate, astronaute, aventurier, ou autres selon votre thème de la leçon.

Mon panier

Mon panier – quand je vais au marché
Je mets dans mon panier ...

- Développez-le à votre façon selon les thèmes que vous utilisez

Violette

1-2-3-4-5-6-7
Violette, Violette
1-2-3-4-5-6-7
Violette à bicyclette

Petit escargot

Petit escargot
Porte sur son dos
Sa maisonnette
Aussitôt qu'il pleut
Il est tout heureux
Et sort sa tête

Tape, Tape

Tape, tape petit main
Tourne, tourne petit moulin
Vole, vole petit oiseau
Nage, nage poisson dans l'eau

On Pagaie

On pagaie, On pagaie (bis)
Où t'as mis les pagaies (bis)
Sous le grand cocotier (bis)
Mais les crocos les ont bouffés (bis)
On peut pu pagayer (bis)

- Variante : avec petit voix, avec grosse voix

BOUM

Boum
Boum a chi ka boum (bis)
Boum, a chi ka wak, a chi ka boum (bis)
En en (bis)
Oh yeah (bis)
Encore (bis)

- Variante : plus fort, moins fort, plus vite, moins vite