



Voici  
une activité à  
réaliser de  
la PS à la GS.  
Dans cette  
activité, les  
enfants vont  
pouvoir faire  
une activité  
physique  
à partir d'un jeu  
de cartes .

### « Aujourd'hui je danse à la carte ! » *Et si on faisait une bataille dansée ?*

→ Tu as besoin d'un jeu de cartes de 32 ou 52 cartes, prépare-le en enlevant les cartes avec les figures (pour les PS -MS ne mettre que de 1 à 5).

Ce jeu se fait à deux joueurs minimum : on distribue les cartes entre les joueurs, sans les regarder. Le premier joueur met sur la table la première carte de son paquet, le second fait la même chose. Le joueur ayant mis la carte la plus forte ramasse les deux cartes. Le perdant doit faire une action correspondant au dessin ci-dessous, le nombre indique le nombre de fois à la réaliser.



**cœur** = tourner



**trèfle** = faire une statue en posant 3 parties de son corps au sol



**pique** = faire un saut



**carreaux** = tomber au sol (sans se faire mal)

Par exemple, si la carte la plus forte est le 4 de pique, le perdant doit faire 4 sauts.

On dit « bataille » quand 2 cartes sont de même valeur. Dans ce cas, on rejoue chacun une autre carte. La carte la plus forte emporte alors toute les cartes de la bataille.

Pour gagner, il faut avoir remporté toutes les cartes du jeu !  
Pour finir, vous pouvez enchaîner les mouvements dansés sur un fond musical.

### Le coin des parents :

L'activité physique est nécessaire aux enfants : ils ont besoin de bouger, de se dépenser et mettre en jeu leurs capacités motrices.

Ces actions dansées à partir des cartes vont lui permettre de contrôler ses actions et de les mémoriser.

A chaque présentation de carte, aider votre enfant à formuler ce qu'il doit faire ou ce que vous devez faire  
« tu tournes 3 fois »,  
« tu sautes 5 fois ».

On peut finir le jeu par  
la **Suite des actions !**

chacun pioche 2, 3 ou 4 cartes et doit enchaîner les actions...

Fou rire assuré ! surtout si on essaye de le mémoriser pour le faire plusieurs fois en famille sur une musique choisie !



### Idée

On peut ajouter une autre information avec la couleur pour jouer sur la vitesse :

**rouge** = rapide / **noir** = lentement.

Ce jeu peut être adapté pour d'autres domaines d'activités.

