



## Le Facteur des Cerceaux (3-6 ans) : tri visuel et motricité

Chaque cerceau devient une maison et les enfants sont des facteurs. Le but ? Livrer la bonne lettre à la bonne adresse le plus vite possible. Un jeu qui mélange course pour se défouler et observation pour se concentrer.

Âge	Durée	Lieu	Matériel	Énergie	Taille du groupe
3-6 ans	10-15 minutes	Intérieur/Extérieur	6 à 10 cerceaux, objets à trier, 1 boîte	Active	5 à 20 enfants

### Objectifs

- Travailler la discrimination visuelle (reconnaître couleurs / formes).
- Développer la motricité globale (courir, s'arrêter, repartir).
- Apprendre à respecter une zone d'attente (gestion de l'impulsivité).

### Mise en place

- **Le Village** : Dispose les cerceaux au sol, bien espacés. Dans chaque cerceau, place un "objet repère" (ex: un objet rouge dans le cerceau rouge).
- **La Poste** : Place une boîte contenant tous les objets en vrac à environ 5 à 10 mètres des cerceaux.
- **Le Guichet** : Trace une ligne (ou pose une corde) à 1 mètre de la boîte pour matérialiser la zone d'attente.

### Déroulé pas à pas

1. Les enfants attendent derrière la ligne du Guichet.
2. Au signal, les 2 ou 3 premiers accèdent à la boîte et prennent UNE SEULE lettre (objet).
3. Ils courent vers le "Village" pour trouver la maison correspondante.
4. Ils déposent l'objet dans le bon cerceau (sans le jeter).
5. Ils reviennent en courant se taper dans la main (ou se replacer derrière la ligne) pour laisser partir le copain suivant.
6. Le jeu s'arrête quand la boîte de la Poste est vide. On vérifie ensemble s'il y a des erreurs de livraison.

### Variantes

- **Livraison Express (Motricité)** : Changer le mode de déplacement à chaque manche (courir, marcher comme un robot, pas de souris, sauts de lapin...).
- **Le Tri Malin (Cognitif)** : Ne plus trier par couleur mais par catégorie (ex: les animaux dans le cerceau 1, les fruits dans le cerceau 2).
- **Le Parcours** : Ajouter un petit obstacle entre la Poste et le Village (passer sous une chaise, enjamber une corde) pour pimenter le trajet.

### Sécurité et cadre

- **La Patinoire** : Interdiction formelle de marcher DANS ou SUR les cerceaux (risque de glissade). On pose l'objet en restant à l'extérieur.
- **Le Trafic** : Apprendre aux enfants à lever la tête quand ils reviennent à la Poste pour ne pas percuter ceux qui partent livrer.
- **La boîte** : Utiliser des objets non contondants (briques en mousse, cartes plastifiées) pour éviter les bobos si ça se bouscule un peu.

### Mon astuce pour bien animer

- Le secret pour éviter la cohue, c'est la "**Zone Guichet**". Si tout le monde fouille dans la boîte en même temps, c'est la guerre. Impose une ligne d'attente à 1 mètre de la boîte. Seuls 2 enfants ont le droit d'être au "Guichet" pour prendre une lettre. Dès qu'un part, un autre entre. Ça fluidifie tout le jeu !

### Débrief

- Qu'est-ce qui était le plus difficile : courir vite ou ne pas se tromper de maison ?
- Comment avez-vous fait pour ne pas vous cogner quand vous étiez nombreux ?
- Avez-vous réussi à livrer tout le courrier sans aucune erreur ?