



RECUEIL de jeux

Réalisé par :

Mélanie Inkel, *Intervenante en psychomotricité*

Jézabel Auger, *Intervenante en psychomotricité*



Reproduction autorisée

Fiches de jeux Calmes

Ces jeux se font en classe. C'est la partie parfaite du recueil si vous possédez quelques minutes durant lesquelles vous voulez occuper les élèves tout en les gardant calmes. Se sont les petits jeux tranquilles que vous aimerez tant pour combler les attentes entre deux périodes ou à la fin d'un exercice en classe.

Liste de jeux

L'OBSERVATEUR

LE MIROIR

LE DISPARU

LE DÉTECTIVE ET L'ENDORMEUR

LE SCULPTEUR

7UP

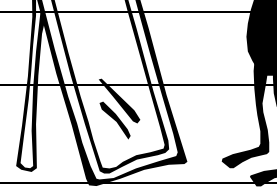
LE RÉVEILLE-MATIN

LE CHIEN DE GARDE

Fiche de jeux calmes

Nom du jeu :	 L'OBSERVATEUR
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description : Les élèves sont couchés au sol autour du local. Un autre élève (l'observateur) est placé au centre debout. Au signal de l'animateur, les élèves avancent sur le ventre doucement pour tenter de toucher les pieds de l'observateur sans que celui les aperçoit bouger. Si l'observateur voit un élève bougé, il nomme son nom et ce dernier doit retrouver à sa place de départ pour recommencer.	

Fiche de jeux calmes

Nom du jeu : LE MIROIR	
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description : Les enfants sont placés 2x2 face à face. L'un est le miroir et l'autre fait l'enfant qui se regarde dans le miroir. Ce dernier exécute des gestes simples (danser, se brosser les dents ou les cheveux, chanter, etc.). Alors que l'ami-miroir doit imiter celui devant lui. Ensuite, on échange les rôles.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Travailler les émotions	

Fiche de jeux calmes

Nom du jeu : LE DISPARU	
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description : Les enfants sont couchés au sol sur le ventre, les yeux cachés. L'animateur choisit un enfant qui ira se cacher. Au signal, les enfants ouvrent les yeux, restent à leur place et doivent tenter de trouver qui est disparu.	
Variantes : <u>Plus difficile :</u> - Faire disparaître plus d'un ami à la fois	

Fiche de jeux calmes



Nom du jeu : LE DÉTECTIVE ET L'ENDORMEUR	
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description : Les enfants sont en cercle, un d'entre eux (le détective) quitte la classe. Pendant ce temps, l'animateur choisit un enfant pour être l'endormeur. Au retour du détective, l'endormeur commence à faire des clins d'œil aux élèves autour du cercle. L'enfant qui voit l'endormeur lui faire des clins d'œil s'endort en se couchant au sol. Le détective a 2 chances pour tenter de trouver qui est l'endormeur avant que ce dernier endorme tous les amis.	

Fiche de jeux calmes



Nom du jeu : LE SCULPTEUR

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les enfants sont placés 2x2 face à face. L'un est le sculpteur et l'autre la pâte à modeler. L'animateur nomme un personnage ou un objet (chien, sapin, fantôme) et le sculpteur doit le fabriquer avec sa pâte à modeler. Ce dernier doit être mou et se laisser placer par le sculpteur. Ensuite, on échange les rôles.

Fiche de jeux calmes

Nom du jeu : 7UP!!

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les élèves sont tous couchés au sol sur le ventre le pouce levé et les yeux bien cachés. 3 d'entre eux sont debout et choisissent chacun un ami en lui baissant le pouce. Au signal «7UP», les élèves s'assoient et ceux qui avaient le pouce baissé doivent se lever. Chacun leur tour, ces derniers auront une chance pour tenter de trouver qui a touché leur pouce parmi les 3 amis. Celui qui trouve le bon ami prend sa place, sinon chacun garde sa place et une autre partie recommence.

Variantes :

Plus difficile :

- Augmenter le nombre d'amis qui touchent les pouces.



Fiche de jeux calmes

Nom du jeu : LE RÉVEILLE-MATIN

Matériels :

Plusieurs objets de la classe

Matériels alternatifs :

Description :

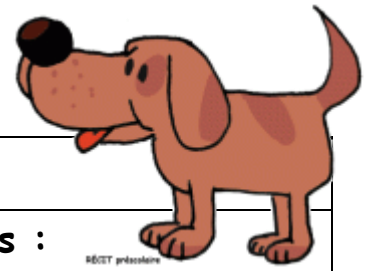
Les enfants forment un cercle et au centre plusieurs objets y sont déposés. Un enfant est choisit détective et sort de la classe pendant qu'un autre élève choisit l'objet qui représente le réveille-matin. Au retour du détective, celui-ci tente de trouver le réveille-matin. Les autres élèves donnent des indices au détective en disant «Tic Tac» de plus en plus fort ou de plus en plus rapide lorsqu'il approche le réveille-matin ou encore de moins en moins fort et de plus en plus lentement si le détective s'éloigne du réveille-matin. Le détective a trois chances pour découvrir quel objet représente le réveille-matin.

Variantes :

- Les élèves peuvent taper des mains lentement si l'objet est loin ou rapidement si le réveille-matin est proche.



Fiche de jeux calmes



Nom du jeu : LE CHIEN DE GARDE

Matériels :

1 bandeau
1 objet

Matériels alternatifs :

Un objet qui peut cacher les yeux d'un élève
(un chandail, une tuque)
1 objet

Description :

Un élève est choisit pour être le chien de garde. Celui-ci s'assoit sur une chaise les yeux bandés à l'extrémité du local. Sous sa chaise se trouve un objet (l'os). L'animateur est placé debout derrière le chien de garde. Les autres élèves sont à l'autre du local sur une ligne. Au signal de l'animateur, les élèves avancent en silence pour tenter de voler l'os du chien et de le ramener sur la ligne de départ.

Attention il y a plusieurs risques :

- Si le chien t'entend : il pointe vers le son. À ce moment l'animateur dit «statue» et tous doivent s'arrêter. Si tu es pointé par le chien, tu dois recommencer à la ligne. Si tu possèdes l'os tu le remets au chien.
- Au son «statue» : si tu bouges, tu retournes à la ligne de départ.
- Si tu fais trop de bruit : l'animateur dit «statue» et tu devras recommencer.

Après chaque «statue», le jeu se poursuit, jusqu'à ce qu'un élève réussit à ramener l'os.

Variantes :

- Choisir plus qu'un chien de garde
- Mettre des obstacles dans le local pour augmenter les risques de bruits
- Donner un nombre limité de droit de pointer au chien par manche pour le restreindre à pointer seulement lorsqu'il est bien certain d'avoir entendu du bruit.