



RECUEIL de jeux

Réalisé par :

Mélanie Inkel, *Intervenante en psychomotricité*

Jézabel Auger, *Intervenante en psychomotricité*



Reproduction autorisée

Fiches de jeux académiques

Dans cette partie, vous retrouverez des jeux avec lesquels vous pouvez introduire des notions académiques vues en classe. Les élèves s'amuse donc tout en révisant des notions apprises soit au sujet de la structuration spatiale ou temporelle, des formes ou encore des mathématiques ou du français.

Liste de jeux

EN APPUI	Mathématiques
FOULARD EN FOLIE	Structuration temporelle
L'INGÉNIEUR	Les formes
MAMAN POULE ET SES POUSSINS	Structuration spatiale
MONSIEUR PINSON	Structuration spatiale
MONTRE-MOI TON CALCUL	Mathématiques
PASSÉ-PRÉSENT-FUTUR	Français
LA PLAGE	Mathématiques
RAPIDO PRESTO	Défis
LES SÉQUENCES	Mathématiques

Fiche de jeu Académique



Nom du jeu : EN APPUI

Compétence académique :

Mathématique

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description du jeu :

Les enfants doivent mettre le nombre d'appuis demandés au sol. Les appuis sont : la tête, les épaules, les mains, les coudes, les genoux, les pieds, les fesse, les épaules, etc.

Ex : 3 appuis = Déposer la tête, une main et un pied SEULEMENT au sol.



2 appuis
4 pour l'équipe

ENCOURAGER LA CRÉATIVITÉ DES ÉLÈVES !!!

Variantes :

Plus difficile :

- L'animateur peut placer les enfants en équipes.
- Peut utiliser des additions et/ou soustractions et doivent mettre le bon nombre d'appuis au sol. Ex : $3 + 4 = 7$ appuis.

Fiche de jeu Académique



Nom du jeu : FOULARD EN FOLIE	
Compétence académique : Structuration temporelle (Avant, après, en même temps)	
Matériels : Un foulard	Matériels alternatifs : Un mouchoir
Description du jeu : L'intervenant fait une démonstration du jeu avec un foulard. Le but est de lancer son foulard et de... <ul style="list-style-type: none">- S'asseoir AVANT que le foulard tombe par terre.- S'asseoir EN MÊME TEMPS que le foulard.- S'asseoir APRÈS que le foulard arrive au sol.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Faire rouler un ballon et doivent atteindre la ligne d'arrivée ; AVANT, APRÈS ou EN MÊME TEMPS. <p><u>Plus facile :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Seul l'intervenant possède un foulard.- L'intervenant s'exécute en même temps que les enfants. <p><u>Plus difficile :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Mêler les consignes.- Ajouter des consignes. Ex : Taper des mains avant que le foulard touche le sol.- Transmettre les consignes de plus en plus rapidement.	



Fiche de jeu Académique



Nom du jeu : L'INGÉNIEUR



Compétence académique :
Les formes

Matériels :
Aucun

Matériels alternatifs :
Aucun

Description du jeu :

L'animateur dessine une forme au tableau et tous membres de l'équipe doivent réaliser cette forme ensemble. Dans chaque équipe il y a un ingénieur (enfant) qui dirige son équipe et tous doivent suivre ses indications. La forme peut se faire assise, coucher, de côté, à genou, debout, etc.

Variantes :

Plus difficile :

- Imposer une position. ex : à genou
- Faire des formes en 3 dimensions. ex : un cylindre



Fiche de jeu Académique

Nom du jeu : MAMAN POULE ET SES POUSSINS

Compétence académique :

Structuration spatiale (Devant, derrière, sous, à droite, à gauche)

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description du jeu :

Les enfants sont placés 2x2 l'un est la poule (assise sur une chaise) et l'autre le poussin (accroupi devant la chaise de sa maman). Un enfant isolé représente le chat. Tous les poussins se promènent librement. Lorsque le chat crie :

« MIAOU! », il s'élance vers les poussins qui doivent trouver refuge devant leur mère respective.

Compter combien de poussins le chat a capturés. Changer de chat et le rôle de maman/poussin.

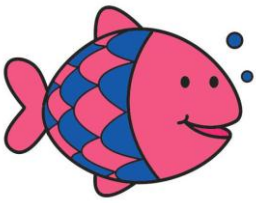
Variantes :

- Imiter un autre animal.

Plus difficile :

- Modifier la position du poussin (derrière, à côté, sous, la maman).





Fiche de jeu Académique

Nom du jeu : MONSIEUR PINSON

Compétence académique :

Structuration spatiale (Dessous, dessus, sur, dans, sous)

Matériels :

Une chaise par élève

Matériels alternatifs :

Aucun

Description du jeu :

L'intervenant raconte une histoire. Dans celle-ci, il y a des animaux qui vivent soit dans les airs, soit sur la terre ou dans la mer. Lorsque l'intervenant nomme :

Un animal volant : l'enfant doit monter debout sur sa chaise.
(Bout des pieds)

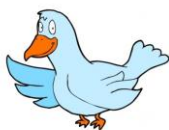
Un animal vivant sur la terre : l'enfant doit s'asseoir sur sa chaise.
(Accroupi)

Un animal habitant dans l'eau : l'enfant se place sous sa chaise.
(Coucher par terre)

Variantes :

- Utiliser différentes histoires pour les notions de droite, gauche, derrière, devant, etc.

Histoire à la page suivante...



L'histoire de M. Pinson

Je vais vous raconter l'histoire de M. Pinson...

Vous savez, j'adore les animaux!! J'aime autant les chiens, les oiseaux que les requins. J'ai un tas d'animaux chez moi! Mais l'animal que je préfère est mon chat.

Ce matin, juste avant d'aller brosser mon cheval, j'ai nourri mes poissons rouges, mon chien et sans oublier ma perruche. Lorsque je sors dehors avec mon chat, il se précipite vers les poubelles et revient avec une crevette à la bouche. Tous les moineaux qui se reposaient dans l'herbe, partirent à voler jusqu'aux branches les plus hautes.

Tout à coup, je vois dans l'arbre un écureuil poursuivant un papillon. Il saute de l'arbre et tombe dans l'eau sans avoir réussi à capturer le papillon. Mon chat et moi regardons le spectacle attentivement. Lorsque je décide d'entrer dans l'écurie, j'aperçois mon cheval apeuré par une chauve-souris, des rats et aussi la perruche et le singe de mon voisin! Immédiatement, j'ai lâché un cri pour faire peur aux moineaux, au singe et à la chauve-souris qui se trouvait tout près de mon cheval. Mais c'est plutôt mon chat avec la crevette à la bouche qui a eu peur. En se sauvant, les moineaux ont déguerpie et les rats ont pris leur trou.

Lorsque tout fût calmé, j'ai éloigné les mouches qui se trouvaient sur le dos de mon cheval. J'ai ramassé la queue de la crevette que mon chat n'avait pas mangé. J'en profite pour brosser un peu mon cheval avant de retourner à la maison pour voir mon chien, mes poissons rouges et ma perruche. À ma grande surprise, mon chat m'attendait à la porte avec une souris dans la bouche.

Voici donc l'histoire de Monsieur Pinson qui a toujours aimé les animaux.

un animal volant

un animal vivant sur la terre

un animal habitant dans l'eau

$$1+2=$$

Fiche de jeu Académique



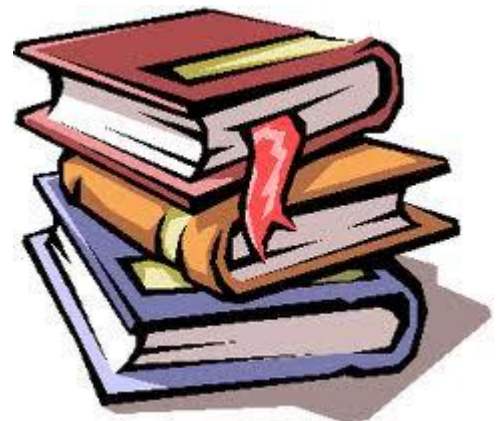
Nom du jeu : MONTRE MOI TON CALCUL	
Compétence académique : Mathématique	
Matériels : Ballon Bâton	Matériels alternatifs : Tambour Cloche Mains Pieds
Description du jeu : Les enfants s'assoient dos à l'intervenant, côte à côte. Celui-ci fait rebondir un ballon. Les enfants doivent compter dans leur tête le nombre de bonds effectués et le représenter au sol à l'aide de bâtons. Si jouer sans bâton, l'enfant montre la réponse avec ses doigts dans son dos afin que seul l'intervenant voit sa réponse. Donc : six rebonds de ballon = six bâtons ou six doigts	
Variantes : <u>Plus facile :</u> - Dire le nombre dans l'oreille ou à voix haute, montrer le nombre. <u>Plus difficile :</u> - Écrire la réponse sur un papier, faire des additions et/ou soustractions.	

$$6-2=?$$

Fiche de jeu Académique



Nom du jeu : PASSÉ-PRÉSENT-FUTUR	
Compétence académique : Français	
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : L'intervenant raconte une histoire dans laquelle l'action se passe en plusieurs temps : passé, présent et futur. Lorsque le conteur évoque une action à un temps donné, les enfants doivent se diriger en courant vers le mur approprié (l'intervenant aura désigné un mur du local pour chaque temps). Les enfants reviennent aussitôt au centre du local et l'histoire se poursuit.	
Variantes : <u>Plus facile :</u> <ul style="list-style-type: none">- Utiliser des phrases plus faciles (« Quand je serai grand... », « Lorsque j'étais plus petit... »). <u>Plus difficile :</u> <ul style="list-style-type: none">- Changer la position de déplacement vers les murs.	





Fiche de jeu Académique

Nom du jeu : LA PLAGES

Compétence académique :

Mathématiques (=, +, -, <, >)

Matériels :

Un cerceau par élève

Musique



Matériels alternatifs :

Feuille

Chaise

Description du jeu :

Les cerceaux sont dispersés dans la classe. Au son de la musique les enfants se promènent sur la plage (la classe) sans toucher aux serviettes (les cerceaux). Lorsque la musique s'arrête, ils doivent aller sur une serviette selon les consignes de l'animateur :

- Un élève par serviette
- Sur n'importe quelle serviette (voir lesquelles ont autant, + ou - d'élèves)
- Selon un nombre précis (2+2= 4 élèves sur la même serviette)

Variantes :

Plus difficile :

- Donnez des consignes sur les couleurs de serviette.
- Nombre pair ou impair.
- Tous ceux dont la première lettre de leur nom est la même ensemble.
- Si se sont des chaises qui sont utilisés, déposé une main seulement.





Fiche de jeu Académique

Nom du jeu : LES SÉQUENCES

Compétence académique :
Mathématique

Matériels :

Bâtons de couleurs

Matériels alternatifs :

Autres objets de couleurs

Description du jeu :

Séparer les enfants en équipes de 2 et leurs donner des bâtons de couleurs différentes. L'animateur met une séquence à un endroit où les enfants ne voient pas. Un enfant par équipe doit aller mémoriser la séquence et revenir la dire à son coéquipier pour qu'il la reproduise avec ses bâtons.

Variantes :

- Former des équipes plus nombreuses et chacun leur tour doivent aller mémoriser la couleur d'un seul bâton et la placer au bon endroit de la séquence.

Plus facile :

- Peut aller plus d'une fois pour la mémoriser.

Plus difficile :

- Peut faire des formes de couleurs qu'ils doivent reproduire.
- Peut jouer individuellement.
- Demander de se déplacer de différentes façons : grenouilles, reculons, etc.
- Ajouter des obstacles.

