



RECUEIL de jeux

Réalisé par :

Mélanie Inkel, *Intervenante en psychomotricité*

Jézabel Auger, *Intervenante en psychomotricité*



Reproduction autorisée

Fiches de jeux Vite fait

Cette catégorie est parfaite pour les moments où vous observez que les élèves ont besoin de bouger. Se sont des jeux qui peuvent durer de 5 à 15 minutes selon le temps dont vous disposez. Certains se font sur place alors que d'autres sont beaucoup plus actifs bien qu'ils soient possibles en classe.

Liste de jeux

L'ÉLÉPHANT QUI SE BALANCE

LA PÂTE À MODELER

FUNAMBULES AUX DOIGTS FRAGILES

LES FEUX DE CIRCULATION

LA GUERRE DE BOULES DE NEIGE

LE CHEF D'ORCHESTRE

ROCHE PAPIER CISEAU CONSÉQUENCE

RAPIDO PRESTO

JEAN DIT

KOGO



Fiche de jeu vite fait

Nom du jeu : L'ÉLÉPHANT QUI SE BALANCE

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les enfants sont assis en cercle et ils chantent la chanson de l'éléphant qui se balance :

*« un éléphant qui se balançait sur une toile, toile, toile, toile d'araignée.
C'était un jeu tellement, tellement amusant que tout à coup
BA, DA, BOUM. »*

Durant la chanson, à tour de rôle, les enfants frappent dans la main de celui ou de celle qui est assis(e) à côté d'eux. L'enfant qui se fait frapper dans la main lorsque la chanson arrive à « BOUM » doit se lever et partir faire le tour du cercle en courant, puis revenir s'asseoir à sa place. Ils doivent suivre le rythme de la chanson pour l'alternance des tapes dans la main.

Variantes:

Plus facile :

- Chanter plus lentement.

Plus difficile :

- On peut chanter plus rapidement
- Courir à reculons.





Fiche de jeu vite fait

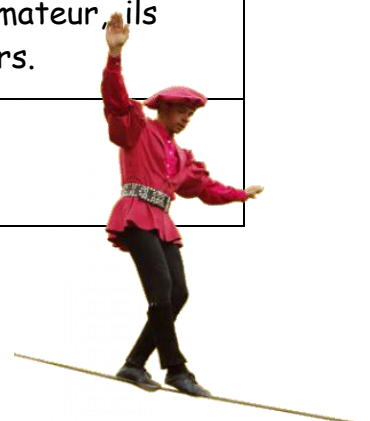


Nom du jeu : LA PÂTE À MODELER	
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description : Les élèves se placent 2x2 face à face. Un regarde le mur (pâte à modeler) et l'autre (l'artiste) regarde l'animateur. L'enfant pâte à modeler ne voit donc pas l'animateur puisqu'il lui fait dos alors que l'enfant artiste est face à l'animateur. L'animateur doit prendre une pose et l'artiste doit placer sa pâte à modeler de la même manière que l'animateur. Ensuite on change de rôle, se sera à l'artiste de faire la pâte à modeler. L'artiste peut déplacer et/ou donner des directives verbales.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Placer l'ami tel que demandé par l'animateur. Ex : animaux, personnages, fruits.- Utiliser des sculptures selon un thème (l'halloween, Noël, etc.)	

Fiche de jeux vite fait



Nom du jeu : FUNAMBULE AUX DOIGTS FRAGILES	
Matériels : Six sous noirs par enfant Cordes	Matériels alternatifs : Des pupitres Des jetons
Description : Les enfants devront suivre un parcours tout en mettant un sous sur un de leurs doigts. À chaque fois qu'ils passeront devant l'animateur, ils devront ajouter un sou sur un autre doigt et refaire le parcours.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Se promener partout dans la classe sans parcours.	





Fiche de jeu vite fait



Nom du jeu : LES FEUX DE CIRCULATION

Matériels :

Cartons de couleurs
Anneaux

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les enfants doivent se déplacer dans la classe en respectant bien la consigne reliée à une couleur du feu de circulation.

VERT : court ou marche rapidement.

JAUNE : ralentir donc marcher à pas de souris.

ROUGE : arrêter et faire la statue.

D'autres consignes peuvent s'ajouter avec de nouvelles couleurs pour les faire reculer, sauter, avoir un ami dans la voiture, changer de conducteur, etc.

Variantes :

- Se déplacer de différentes façons. EX : à 4 pattes, en serpent, etc.
- Si les enfants ne respectent pas la signalisation, ils devront aller faire un défi. EX : 5 sauts de grenouilles, 10 «jumping jack», etc.
- Donner un volant aux enfants (anneaux ou autres objets ronds).
- Imiter différents moyens de transports.



Fiche de jeu vite fait

Nom du jeu : LA GUERRE DE BOULE DE NEIGE

Matériels :

Une feuille de papier par élève
coupé en deux

Matériels alternatifs :

Feuille de récupération

Description :

Les élèves forment deux boules de papier avec leur feuille. Le groupe est divisé en deux équipes séparées par une ligne. Au signal de l'animateur les enfants lancent leurs boules de neige à l'autre équipe. Le but du jeu est de se débarrasser le plus vite possible des boules de neige. À l'arrêt du jeu, chaque équipe compte le nombre de boules dans leur zone.



Variantes :

- Varier la façon de lancer les boules.
(au dessus de la tête, rouler, avec le pied, etc.)
- Modifier la façon de se déplacer.
(à 4 pattes, accroupis, etc.)
- Ajouter des feuilles de couleurs qui valent deux points.



Fiche de jeu vite fait



Nom du jeu : LE CHEF D'ORCHESTRE

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les enfants sont en cercle, un élève est choisi pour être le détective et sort de la classe. Pendant ce temps, l'animateur choisit un chef d'orchestre qui fera une série de mimes d'instruments de musique, qui sera imité par les autres élèves. Le détective aura trois chances pour tenter de trouver qui est le chef d'orchestre.



Variantes :

- Le chef d'orchestre peut aussi faire des mouvements divers (Sauter, tourner, danser, taper des mains, des pieds, etc.)



Fiche de jeu vite fait



Nom du jeu : ROCHE PAPIER CISEAU CONSÉQUENCE

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Au signal, les élèves devront se placer 2x2 et faire le jeu de roche papier ciseau. Le gagnant devra donner une conséquence à son ami. EX : faire 10 «jumping jack», 10 sauts de grenouilles, 10 «push-up», etc. Ensuite, l'ami va aussitôt trouver un autre ami et refaire le jeu.

Variantes :

- Voir section déplacements et tonus pour différents défis.
- Le perdant ira voir l'animateur pour un défi académique.



Fiche de jeu vite fait

Nom du jeu : RAPIDO-PRESTO

Matériels :

Un cerceau

Matériels alternatifs :

Un anneau

Description :

L'intervenant place le groupe en cercle en position debout. Il fait tourner un cerceau (comme une toupie) au centre du cercle et appelle un enfant à venir attraper le cerceau avant que celui-ci ne s'arrête. Ensuite, c'est le tour à cet enfant de tourner le cerceau et de nommer un ami.

Variantes :

- Tous les enfants et l'animateur sont sur une ligne, l'animateur roule le cerceau et nomme un ami qui devra aller chercher le cerceau.
- Sauter dans le cerceau à pieds joints avant que celui-ci s'arrête plutôt que le l'attraper.
- En deux équipes, nommé deux enfants, le premier qui touche le cerceau remporte un point à son équipe.
- Donner le même nom d'animal à deux enfants.
- Prendre une autre position (assis, position «push-up», sur un pied, etc.)



Fiche de jeu vite fait

Nom du jeu : JEAN DIT

Matériels :

Aucun

Matériels alternatifs :

Aucun

Description :

Les enfants sont dispersés dans le local face à l'intervenant. Lorsque celui-ci dit: « Jean dit + une consigne », les enfants doivent l'exécuter. Si l'intervenant mentionne la consigne, mais sans la faire précéder de la formule « Jean dit», ils ne doivent rien faire.

Exemples de consignes :

- Jean dit de toucher son nez = exécuter la consigne
- Jean dit de chatouiller son voisin de gauche = exécuter la consigne
- Sauter sur le pied droit = ne pas exécuter la consigne

Variantes :

- Remplacer Jean dit par le nom du professeur.
- Utiliser le nom d'un personnage selon un thème.
Ex : Père-Noël dit, sorcière dit, etc....

Fiche de jeu vite fait



Nom du jeu : KOGO

Matériels :

Une chaise par élève

Matériels alternatifs :

Un cerceau par élève

Une feuille de papier par élève

Description :

Les chaises sont dispersées dans le local et le Kogo est à une extrémité. Tous les enfants sont assis sur une chaise et lorsque le Kogo dit «kogo», les enfants doivent changer de chaise sans se faire attraper par le Kogo.

Les enfants attrapés doivent aller dans la maison du Kogo en position tonus (chien, sur un pied, sur les fesses, etc.) Le Kogo à 2 chances pour attraper le plus d'enfants possible. Ensuite, c'est le tour à un autre enfant de faire le Kogo et tout le monde retourne au jeu.

Variantes :

- Donner aussi des positions tonus sur les chaises (ex : assis les pieds levés, sur les genoux, debout, assis au sol les pieds sous la chaise, etc.)
- Varier le nom du jeu selon un thème (ex : le père Noël et ses lutins)

Plus facile :

- Le Kogo compte jusqu' 3 ou 5 avant de quitter sa maison et aller toucher les élèves.

Plus difficile :

- Donner une difficulté au Kogo ou aux élèves (se déplacer sur un pied, à reculons, etc.)
- Être en sécurité sur, sous, à droite, à gauche de la chaise.