

BOUGER à LA MAISON



Des jeux et des activités à
vivre à la maison, avec des
objets de la maison.



Trouvé !

Le jeu se joue en plusieurs manches avec des variables.
Il peut se jouer dans l'appartement, dans la maison, dans le jardin...

Déroulement

Un meneur et X joueurs (de 1 à ...)

Le meneur se place dans la pièce désignée comme espace de jeu.

Les autres joueurs attendent dans une autre pièce de la maison ou chacun dans une autre pièce (voir en fonction de son espace).

Le meneur cache un objet.

Au signal, les joueurs viennent dans la pièce où se trouve le meneur et cherchent quel objet a disparu.



Variable 1

Tous les joueurs sont en attente au même endroit (attention ça risque de se bousculer à la porte, et là il y aura certes du mouvement mais aussi des cris, des pleurs ...)

A chaque joueur appartient un signal : il se déplace quand il entend son signal.

Le meneur peut proposer un ou plusieurs signaux à la fois s'il veut mettre les joueurs en concurrence.



Variable 2

Si dans un premier temps le meneur cache un objet, il peut aussi :

- Déplacer 1 objet, puis 2 objets, ...
- Ajouter un accessoire à un objet : un foulard sur le dossier d'une chaise, une casquette à une statue, un saucisson accroché à la poignée, ...
- Cacher des mots dans la pièce et tous ensemble, écrire une phrase.
- Cacher des morceaux d'un puzzle à reconstituer.
- Retrouver tous les ingrédients d'une recette cachés dans la pièce, deviner la recette et ensuite la réaliser.
- Ajouter un objet dans la pièce.
- C'est encore l'époque des carnivals ! : trouver des vêtements et des accessoires dans la pièce et se vêtir le plus vite possible, gagne celui qui en un temps donné porte le plus de vêtements possibles.

Variable 3

Changer de lieu, inviter un enfant à ranger sa chambre, ou pas !!! et y jouer.

Jouer dans deux pièces communicantes pour agrandir l'espace de recherche.

Volcan

Mise en place

Ecarter un peu les meubles du salon.

Poser au sol des objets sur lesquels il est possible de marcher : coussin, caisse, petite chaise, tabouret, couverture pliée, banc, marche pied, ...

But du jeu

Traverser l'espace uniquement en marchant sur les objets.

Un pied dans la lave (= là où il n'y a pas d'objet) implique un retour au départ.



Variable

Il est possible, lorsque le joueur est en équilibre sur un objet, de déplacer un autre objet pour faciliter le déplacement.

Pinces à linge

Mise en place

Chaque joueur porte un grand tee-shirt, sur lequel sont accrochées 10 pinces à linge.

Le jeu se joue à 2, 3, 4, 5, ...

But du jeu

Récupérer le plus de pinces à linge possible (les accrocher sur le tee-shirt).

Déroulement

Au top départ, chacun essaie d'attraper les pinces de l'autre tout en évitant de se faire prendre les siennes. Toutes les pinces sont visibles.

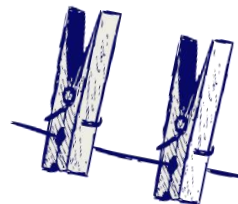
Par 2 : face à face

Par 3 : en triangle

Plus de joueurs : en cercle au départ.

Délimiter un espace de jeu.

Temps de jeu : 1mn30.



Mime

Mise en place

En face à face, pas d'accessoire.

But du jeu

Réaliser l'action qui vient d'être mimée.

Attention : bouche cousue !



Filmez-vous !

Exemple

Montrer l'un des joueurs avec son doigt, lui désigner l'endroit où il doit se mettre pour démarrer et expliquer par geste ce que l'autre doit faire.

Attention, il faut expliquer avec des gestes et non faire pour montrer.

Boite de chaussures

Mise en place

Chaque joueur doit avoir 2 boites de chaussures.

Se placer dans un espace libre (sans obstacle) – 3 / 4 mètres (en fonction de vos espaces).

Ce jeu se joue en ligne droite ou en circuit.

Les joueurs sont sur la ligne de départ, 1 pied dans une boite, l'autre pied en cloche pied.

OU l'autre pied à côté de la boite.

La 2^{ème} boite est dans la main.

But du jeu

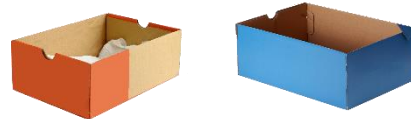
Arriver le premier au bout du circuit sans poser le pied au sol.

Au top départ, poser la 2^{ème} boite devant, y mettre le 2^{ème} pied, reprendre la première boite et la poser devant et continuer ainsi jusque l'arrivée.

Variable

Utiliser les boites comme de grandes chaussures.

Avancer le plus vite possible en trainant les pieds.



Course à la peluche

Mise en place

Prévoir autant d'espaces de réception qu'il y a de joueurs (exemple, des cartons).

Désigner les espaces autorisés et non autorisés.

But

Rapporter le plus de peluches possibles dans sa caisse.

Déroulement

Au top départ, chacun se disperse pour rapporter une seule peluche à la fois.

Pour la durée : utiliser un sablier de cuisine ou le minuteur ou encore le réveil.



Jeu du miroir

Mise en place

Par 2, jouer en face à face.

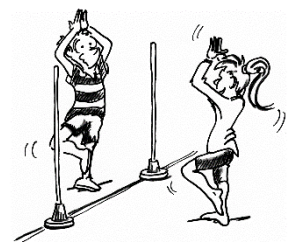
Par 3, 4 ou plus, un meneur fait face aux autres.

But

Exécuter toutes les actions réalisées par le meneur.

Attention, veiller à ne proposer que du face à face (jamais tourner le dos).

Exemples : gestes d'étirements de tous le corps, mime de la toilette, avancer/reculer, grimaces, associer des gestes et une émotion.



Filmez-vous !

Ballon de baudruche

À l'occasion des courses, c'est un achat indispensable.
Certes il fait du bruit quand il éclate, mais ne casse rien quand il tombe et ça reste un ballon ... Tout un symbole.



Mise en place

Chaque joueur a un ballon qu'il tient à 2 mains.

But du jeu

Garder le ballon en l'air (sans le prendre en main) le plus longtemps possible.

Au top : chacun lance le ballon, quand il redescend, on peut le toucher avec n'importe quelle partie du corps (mais pas le saisir à deux mains).

Fin du jeu

Soit un ballon tombe au sol, soit celui qui tient le plus longtemps possible, soit un temps choisi au départ (chrono, sablier, minuteur, ...)

Marelle

Mise en place

Si ce n'est pas possible de tracer au sol, prendre des sacs poubelles et les scotcher ensemble pour dessiner la marelle (sacs de 30 L, c'est la bonne taille ...)

Règles et différents types de marelles sur le site de l'UGSEL Morbihan :

<http://www.ugsel56.fr/doc-peda-primaire-recapitulatif.html>

Course à la valise

Mise en place

A partir de 2 joueurs.
3 / 4 mètres de distance minimum.

But

Être le premier habillé.

Déroulement

Chaque joueur est au départ (ligne).

Au top, il court jusqu'au tas de vêtements, enfile un vêtement, revient au point de départ, tape au sol et retourne s'habiller du 2^{ème} vêtement.

Le premier, totalement vêtu, a gagné.



Marcher droit

Mise en place

Soit le jeu se fait sur une ligne droite (aller d'un point à un autre), soit c'est un circuit.

But du jeu

Transporter un livre sur la tête et réaliser le trajet sans le faire tomber.



Variables

Passer par-dessus un coussin, monter et descendre d'une chaise, ramasser un tissu au sol, ...



Vol ballon

Mise en place

Par 2, chaque joueur tient un côté d'une serviette de plage.
Au milieu, déposer un ballon léger ou une balle.

But du jeu

Lancer le ballon et le récupérer dans la serviette.



Variable

Si vous pouvez jouer à 4, un seul ballon et se faire des passes.

Les animaux

Mise en place

Une boîte avec des images d'animaux ou une boîte avec des noms d'animaux.
Cette boîte est déposée à l'opposé des joueurs.



Au top, le premier joueur court et prend une image ou une étiquette, revient au départ en se déplaçant comme l'animal.

Le ou les autres joueurs doivent deviner l'animal.

Exemples :

Sauter comme une grenouille, se déplacer comme une araignée, ramper comme un serpent, marcher comme un ours, marcher comme un singe, sauter comme un kangourou, voler comme un oiseau, ...



Joute

Mise en place

Face à face, chaque joueur tient un balai.
Poser le balai en croisant sur le balai de l'autre.

But du jeu

Au top, pousser l'autre pour le faire reculer.

Variable

Chacun est sur un marche pied ou une caisse.



L'horloge

Mise en place

Poser au sol 12 objets de la maison (les poser pour représenter les heures de l'horloge).
Un joueur se nomme : Heure.
L'autre joueur : Minute.

But du jeu

Indiquer l'heure en se positionnant sur l'horloge.
Le meneur annonce l'heure.

Exemple

11h05

Le joueur « Heure » se place sur le torchon.

Le joueur « Minute » sur le ballon.

Si un joueur se trompe, il prend la place du meneur.



Course aux trésors

Mise en place

Une boîte placée entre les joueurs, dans cette boîte des étiquettes :

- 12 crayons
- 4 paires de gants
- 12 cuillères
- 6 gants de toilette
- 3 serviettes de table
- 3 torchons
- 4 coussins
- 4 pulls
- ... (en fonction de ce que vous avez à la maison ...).

Au top, le meneur tire une étiquette et lit ce qui est écrit.

Le gagnant est celui rapporte les objets en premier. (Indiquer les pièces autorisées à la fouille)

Variable

Affiner la consigne en fonction de l'âge des enfants : 3 objets bleus, 4 crayons verts, 3 objets ronds, 10 ustensiles de cuisine différents, 5 objets pour se laver, ...

Liens complémentaires

Lien postures

<https://bienvivreenclasse.com/2020/03/18/des-postures-pour-chaque-jour/>

Outil de pomme d'API réalisé par une enseignante de maternelle, cet outil est bien pour toutes les classes primaires entre deux activités intellectuelles :

https://www.facebook.com/pg/pommedapifans/photos/?tab=album&album_id=479806162108258

Vidéo de vie en confinement à la maison :

https://www.facebook.com/watchparty/621393498701871/?entry_source=PAGE_TIMELINE

+ jeu de l'oie à la maison

