

PETITS JEUX A FAIRE EN CLASSE

Pour bouger



La balle roulante

Les enfants sont debouts légèrement penchés en cercle, jambes écartées avec les pieds qui se touchent et les poings joints. La balle roule dans le cercle et ne doit pas sortir. Si elle passe sous les jambes d'un enfant, celui-ci met une main derrière le dos. Quand il n'a plus de main disponible, il se retourne et reprend avec deux poings.

La course de chevaux



L'enseignante donne des consignes et les enfants les vivent corporellement comme s'ils étaient des jockeys sur leurs chevaux :

Au pas → marcher tranquillement sur place ou dans la classe

Au trot puis au galop → Accélérer l'allure de plus en plus

Saut d'obstacle → Sauter

Varié les rythmes de courses jusqu'au sprint d'arrivée !

Poissons et pêcheurs

Diviser les élèves en 2 groupes : Les pêcheurs / Les poissons

Les pêcheurs se donnent la main. Ils forment une ronde et décident d'un nombre secret puis commencent à compter en levant les bras

Les poissons sont disposés autour de la ronde et commencent à passer dans la ronde (le filet) tant que les pêcheurs comptent. Au nombre secret choisi, les pêcheurs baissent les bras (le filet) et tous les poissons emprisonnés dans la ronde rejoignent les pêcheurs pour le tour suivant. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poisson. Les rôles sont ensuite inversés.

Le chef d'orchestre

On se met en cercle.

- On choisit un détective qui doit sortir de la pièce.
- On choisit par la suite un chef d'orchestre parmi les enfants du cercle.
- On montre aux autres qui est le chef.
- Le chef définit le premier geste à réaliser.
- On fait rentrer le détective.

Maintenant le chef d'orchestre démarre le premier geste (ex. se taper sur les cuisses) en même temps que tous les enfants. Le chef d'orchestre doit toujours faire un geste continu et doit changer de geste (ex. faire une grimace) lorsqu'il le peut, c'est à dire le plus discrètement possible ! Les enfants doivent toujours essayer de le suivre.

Le but pour le détective est de découvrir qui est le chef d'orchestre et le décalage entre le chef et les autres peut suffire à le trouver...

Règle tirée de : <http://www.momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Jeux-d-observation-et-reflexion/Le-chef-d-orchestre>

La bombe

On se met en cercle.

- L'enseignant choisit un nombre que les enfants connaissent
- Les élèves comptent et se passent le ballon. Ils l'attrapent chacun leur tour tant que le nombre n'est pas atteint.
- Arrivé au nombre choisi, l'enfant ne doit pas l'attraper le ballon, sinon la bombe explose et l'enfant s'assoit.
- L'enfant assis n'attrapera plus le ballon mais continuera de compter.

La chasse aux objets

L'enseignante choisit une consigne :

- « Au signal, chacun m'apporte un objet de couleur x / un objet dans lequel on entend le son ... / ou autre consigne de votre choix.
- Chaque enfant apporte l'objet demandé et on vérifie ensemble si c'est correct
- L'enfant qui s'est trompé peut prendre la place de l'enseignante pour donner une autre consigne.

Pour se calmer, se recentrer

Le massage météo

Les enfants se mettent par 2. L'un couché sur le ventre et l'autre assis à côté. L'enseignant raconte une histoire :

« Il fait beau et aujourd'hui je vais me promener (Faire marcher les doigts sur le dos du camarade) mais je suis fatigué alors je me couche et m'endors car le soleil me réchauffe le corps (caresser le dos du camarade) puis tout à coup, le vent se met à souffler et me réveille (caresses plus appuyées sur le dos) et il se met à pleuvoir (petits picots avec les doigts sur le dos) et le tonnerre gronde (poings fermés qui tapotent le dos) et les éclairs dans le ciel apparaissent (le doigt trace des zigzags sur le dos) alors je me lève et cours jusqu'à la maison (Faire marcher rapidement les doigts sur le dos) mais heureusement la pluie s'arrête et le soleil revient pour me réchauffer (caresser le dos du camarade) **PUIS ON ECHANGE LES RÔLES!**

Les voleurs de trésor



Chaise + clé
en dessous



Enfant qui essaye de prendre
les clés discrètement



File d'enfants
attendant leur tour

- Placer une chaise de dos avec un enfant dessus (gardien) et un objet dessous (trésor)

- Les autres enfants (voleurs) se mettent en file indienne et tour à tour vont tenter de voler le trésor au gardien sans faire de bruit

- Si le voleur réussit, il prend l'objet et touche l'épaule du gardien. Il devient alors le nouveau gardien.

- S'il échoue et fait du bruit, le gardien se retourne et dit « Retourne à ta place » alors le voleur retourne derrière la file.

Le courant électrique

S'asseoir et former un cercle en se donnant la main. Le meneur serre une fois la main à son voisin (le courant circule) qui passe le courant au suivant et ainsi de suite. Si un joueur serre 2 fois la main de son voisin, on change de sens.

Une fois que les enfants ont bien compris le jeu, possibilité de le faire les yeux fermés.