



RECUEIL de jeux

Réalisé par :

Mélanie Inkel, *Intervenante en psychomotricité*

Jézabel Auger, *Intervenante en psychomotricité*



Reproduction autorisée

Fiches de jeux Thématiques

Ces jeux sont toujours reliés à un thème et peuvent se jouer pendant 15 à 30 minutes selon les variantes que vous apportées.

Liste de jeux

DONNE-MOI LA POMME	Pommes
LE LANCER DE LA POMME	Pommes
COEUR CACHÉ	St-Valentin
LA TAGUE CUPIDON, SORCIÈRE OU PÈRE NOËL	Fêtes
ÈRE DE GLACE	Parties du corps
LE BALLON COLLÉ	Parties du corps
BÉBÉ OISEAU	Parties du corps
BONNES OREILLES	Parties du corps
LÉGER COMME UNE PLUME	Parties du corps
LES SIAMOIS	Parties du corps
TOUCHE LE MUR	Parties du corps
LA COURSE AUX CROCOS	Animaux
LES MAILLES DU FILET	Animaux
LA RONDE DES ANIMAUX	Animaux
LES PAS D'ANIMAUX	Animaux
LE LOUP ET LES ÉCUREUILS	Animaux
L'ÉCUREUIL	Couleurs
LE GRAND VENT DU NORD	Couleurs
LA PIZZA DES COULEURS	Couleurs
LE BASKET	Sports
LES SPORTS D'HIVER	Sports
LE CHAUDRON ET LA SORCIÈRE	Halloween

MAMAN POULE ET SES POUSSINS

Pâques, animaux

LE NID DE COCO LAPIN

Pâques

L'AUTOBUS

Les moyens de transport

LA SALADE DE FRUITS

Fruits

BOÎTE À SURPRISE

Plusieurs thèmes possible

DÉCOUVRONS LA CLASSE

Couleurs et formes

L'ÉCOLE DE L'HÔTELLERIE

Les métiers

LE PETIT CHIEN DE GARDE

Couleurs ou animaux

LA PLAGE

Couleurs ou parties du corps



Fiche de jeu Thématique



Nom du jeu : DONNE-MOI LA POMME!

Composante visée :

Schéma corporel

Thématique :

Les pommes

Matériels :

Images de pommes colorées

Paniers

Matériels alternatifs :

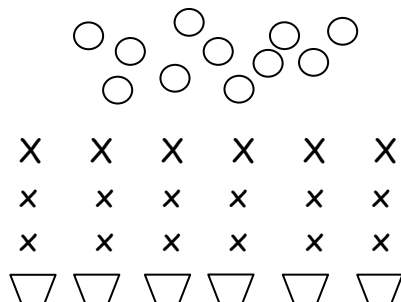
Balles de différentes couleurs

Cerceaux ou chaises

Boules de papier

Description du jeu :

Diviser les enfants en plusieurs équipes (selon votre nombre de panier) qui se placent debout à la file indienne. Les pommes se retrouvent devant les premiers enfants de l'équipe. Ceux-ci devront aller chercher une pomme à la fois et la donner à leur ami derrière eux et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pommes. Le dernier de la file devra mettre les pommes dans le panier.



○ = Pommes

X = Le premier de l'équipe

x = les enfants de l'équipe

▽ = Paniers

Variantes :

- Varier la façon de donner la pommes au coéquipier (ex : au dessus de la tête, entre les jambes, à droite, à gauche)
- Utiliser les parties du corps (ex : remettre la pommes à l'aide des coudes, des genoux, les pieds, etc.)
- Après chaque partie, demander au premier d'être le dernier afin que tous aient la chance d'être à chacune des positions.
- Varier la position de base. À la place d'être debout, les asseoir, couché, etc.

Références :

- Jeu LA CUEILLETTE DES POMMES (section échauffements)
- Jeu LE LANCER DE LA POMME (section thématique)
- Jeu L'IDENTITÉ (section relaxation)



Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE LANCER DE LA POMME	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les pommes
Matériels : Balles moyennes colorées Paniers	Matériels alternatifs : Boule de papier de différentes couleurs Cerceaux ou chaises
Description du jeu : Chaque enfant possède sa pomme. Plusieurs paniers sont dispersés dans le local. Les enfants doivent lancer leur pomme dans le panier en respectant la ligne de lancer devant le panier.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Varier la distance de la ligne de lancer du panier pour avoir des défis différents.- Demander aux enfants de lancer avec la main droite, ou la main gauche, entre les jambes, en équilibre sur un pied.- Mettre des paniers ou des cibles de différentes grosseurs- Varier les grosseurs de pommes- S'il n'y a pas assez de pomme pour chaque enfant, mettre une pomme par panier.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu LA CUEILLETTE DES POMMES (section échauffements)- Jeu DONNE-MOI LA POMME! (section thématique)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : CŒUR CACHÉ	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : St-Valentin
Matériels : Balle en forme de cœur	Matériels alternatifs : Objet en cœur
Description du jeu : <p>Les enfants sont assis en cercle avec l'animateur. Un enfant parmi eux est choisi pour aller au centre du cercle et cacher ses yeux. Pendant ce temps, les enfants font circuler le cœur en le donnant à son voisin en chantant ces paroles sur l'air de frère Jacques :</p> <p style="text-align: center;"><i>Cœur caché (bis)</i> <i>Où es-tu? (bis)</i> <i>Tu dois me trouver (bis)</i> <i>Où il est? (bis)</i></p> <p>Une fois la chanson terminée, tous les enfants mettent leurs mains dans leur dos et l'enfant au centre du cercle ouvre les yeux. Celui-ci a 3 chances pour trouver qui a le cœur dans ses mains. Ensuite, on change d'enfant au centre et on reprend la chanson...</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Varier la position assise pour debout ou de dos au centre, etc.- Mettre plus d'un cœur qui se promène- Choisir deux amis pour aller au centre- Changer la chanson plus vite ou plus lentement et suivre le rythme de la chanson pour donner le cœur.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements St-Valentin (section déplacements tonus)- Jeu ST-VALENTIN (section relaxation)	




Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LA TAGUE CUPIDON, SORCIÈRE, PÈRE NOËL	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les fêtes
Matériels : Objet représentant la tague (Exemple : cœur, baguette de sorcière, chapeau, etc.)	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : C'est un jeu de poursuite à laquelle la tague doit toucher les amis. Lorsque l'enfant est touché, il se transforme et reste immobile. Pour recommencer à courir, l'enfant doit être délivré. Voici les différentes formes de rôles selon le thème : <ul style="list-style-type: none">• <u>L'Halloween</u> La tague = la sorcière Si touché = transformer en fantôme Délivreur = l'ami citrouille• <u>Noël</u> La tague = les lutins Si touché = devient un cadeau Délivreur = le Père Noël• <u>St-Valentin</u> La tague = Cupidon Si touché = changer en cœur Délivreur = l'ami cœur• <u>Pâques</u> La tague = coco lapin Si touché = sauter comme un lapin Délivreur = l'œuf de Pâques <p>***Voir la section déplacements pour plus d'explications sur les positions à faire.</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Imiter le personnage	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Voir échauffements et relaxation selon le thème	

Fiche de jeu

Thématique

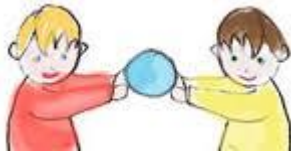


Nom du jeu : ÈRE DE GLACE	
Composante visée : Schéma corporel/dissociation	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Musique	 Matériels alternatifs : Instruments de musique Chanson
Description du jeu : <p>Ce jeu ressemble à celui de la statue.</p> <p>Au départ, les enfants sont dans un «bloc de glace» et les parties du corps se dégèlent progressivement. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent rester en statue. Une autre partie du corps à dégeler est nommée et la musique reprend.</p> <p>Commencer par nommer les yeux, ensuite le nez, la langue et le cou en descendant pour expliquer la fonte de la glace.</p> <p>À la fin du jeu les enfants sont dégelés en entier et peuvent faire danser tout leur corps comme ils le désirent.</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Choisir les parties du corps de façon aléatoire	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de l'alouette (section échauffements)- Jeu du mécanicien (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE BALLON COLLÉ	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Un ballon pour chaque équipe de 2 enfants	Matériels alternatifs : Balle Feuille de papier Autre objet malléable
Description du jeu : Les enfants sont placés deux par deux et doivent maintenir le ballon entre eux, tout en respectant les consignes de l'intervenant. Ventre à ventre Dos à dos Front à front Mains à mains Coude à coude  Ils ne doivent pas utiliser leurs mains pour tenir le ballon, c'est la partie du corps nommée qui couche le ballon.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Nommer deux parties du corps différentes.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffement)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

Fiche de jeu

Thématique





Nom du jeu : BÉBÉ OISEAUX	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Une poche de sable par élèves	Matériels alternatifs : Éponges
Description du jeu : Les élèves devront placer leur bébé oiseau sur les parties du corps demandées par l'animateur et se déplacer. EX: Met ton bébé oiseau sur ta tête, entre tes genoux, etc. Si celui-ci tombe il le replace et continue.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Quand leur bébé tombe ils doivent se placer en statue et c'est un autre élève qui doit lui replacer à la bonne place.- Quand leur bébé tombe ils doivent aller faire un défi. EX : 5 sauts de grenouilles, 10 «jumping jack», etc.- Se déplacer 2x2 en se tenant par la main.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffements)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	



Fiche de jeu

Thématique



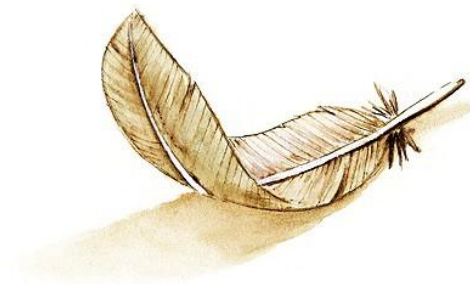
Nom du jeu : BONNES OREILLES	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Musique Chaises	 Matériels alternatifs : Instruments de musique
Description du jeu : Les enfants sont assis sur des chaises. Lorsque l'intervenant augmente le volume de la musique, ils doivent lever les parties du corps qui leur sont mentionnées. Lorsqu'il baisse le volume, les enfants redescendent ces mêmes parties du corps.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Nommer plusieurs parties- Préciser le côté (main droite, jambe gauche).	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffements)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LÉGER COMME UNE PLUME	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps et/ou l'automne
Matériels : Un foulard par enfant	Matériels alternatifs : Papier mouchoir 1 foulard pour 2 enfants 1 foulard pour le groupe
Description du jeu : Chaque enfant à un foulard (feuille d'automne) qu'il devra attraper avec : ses mains, sa main droite, sa main gauche, sa tête, ses bras, ses genoux, ses pieds.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- 2x2 un lance le foulard et l'autre essaye de l'attraper avec la partie du corps demandée.- En cercle, l'animateur nomme un ami qui doit aller attraper le foulard au centre avec la partie du corps nommée au préalable.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffements)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)- Jeu de l'AUTOMNE (section relaxation)	



Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LES SIAMOIS	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : Les élèves se placent 2x2. Ils devront coller ensemble les parties du corps nommées par l'animateur. EX: front a front, coude à coude, genoux à genoux, etc. Expliquer à l'avance aux amis qu'est-ce-que des frères ou sœurs siamois.	
Variante : <ul style="list-style-type: none">- Quand l'animateur dit : « personne à personne » ils doivent changer d'amis- Nommer 2 parties du corps différentes. Ex : coude à nez.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffement)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

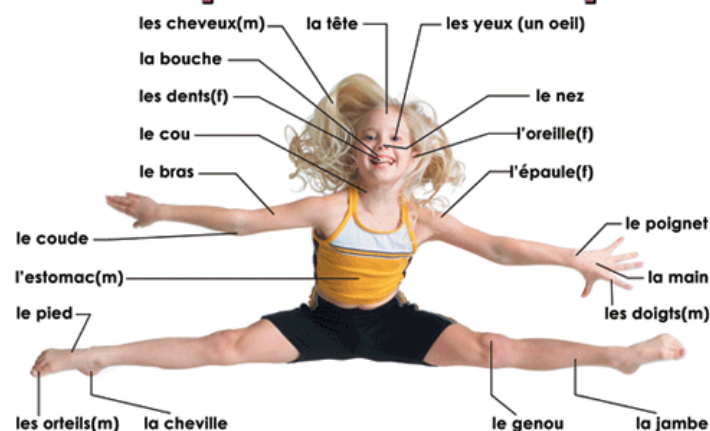


Fiche de jeu

Thématique

Nom du jeu : TOUCHE LE MUR	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les parties du corps
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : Les enfants sont placés côte à côte, à une distance de vingt mètres du mur. L'intervenant désigne une partie du corps et les enfants doivent courir jusqu'au mur et le toucher avec la partie ciblée. Ensuite, ils reviennent à la ligne de départ en courant.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Nommer plusieurs parties du corps et préciser la droite et/ou la gauche.- Varier les modes de déplacements.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de l'ALOUETTE (section échauffement)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

Les parties du corps





Fiche de jeu Thématique


Nom du jeu : COURSE AUX CROCOS	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les animaux
Matériels : Balles mousses Cordes pour délimiter l'île	Matériels alternatifs : Autres objets pour délimiter l'île
Description du jeu : Cinq enfants sont choisis pour être des chasseurs, les autres sont des crocodiles. Couchés sur le ventre, ils doivent se déplacer comme ces bêtes jusqu'à la ligne d'arrivée (l'île). Cependant, les chasseurs veulent protéger leur île, alors ils lancent des balles de mousse sur les crocos. Cependant celle-ci ne peut être récupérée. Si l'un d'eux se fait toucher par une balle, il doit retourner à la ligne de départ. Les crocos vainqueurs sont ceux qui rejoignent l'île sans se faire toucher.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Utiliser + ou - de balles.- Nommer un "maître nageur" qui ramènera les balles aux chasseurs.- Lancer une seule balle à la fois et/ou allouer un nombre précis de balles à chaque chasseur.- Imiter un autre animal. Ex : tortue, chien, cheval, etc.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements D'ANIMAUX (section déplacements tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	



Fiche de jeu

Thématique



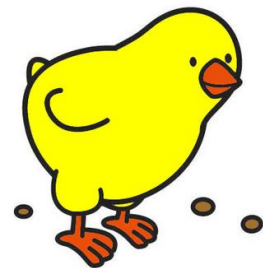
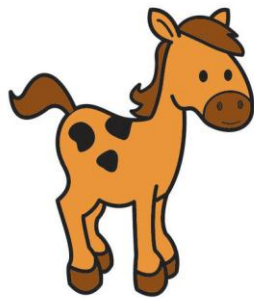
Nom du jeu : LES MAILLES DU FILET	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les poissons
Matériels : Musique	Matériels alternatifs : Instruments ou aucune musique
Description du jeu : <p>La moitié des enfants se tiennent par la main et forment une ronde (le filet). Les autres enfants sont dispersés autour du filet (ils font les petits poissons).</p> <p>GRUPE A = FILET GRUPE B = POISSONS</p> <p>Au son de la musique, les enfants du groupe A se tiennent en cercle main dans la main tandis que, les enfants du groupe B entrent et ressortent en passant sous les bras du groupe A. Lorsque la musique arrête, le groupe A baisse les bras et s'accroupit. Tous les poissons qui se trouvent à l'intérieur du filet sont prisonniers. Ceux-ci s'intègrent au groupe A. La musique reprend pour les poissons rescapés.</p> <p>*Échauffement possible : Imiter des animaux de la mer ; crabe, requins, crocodile, etc.</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Faire sans musique, l'animateur dit "maille du filet" et c'est alors que le filet s'accroupi pour attraper les poissons.- Changer de rôle à chaque fois que la musique s'est arrêtée. (A devient B, vice versa)	
Plus difficile : <ul style="list-style-type: none">- Les enfants du filet tournent lentement.- Les enfants du filet font des vagues.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu L'IDENTITÉ (section relaxation)	

Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LA RONDE DES ANIMAUX	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les animaux
Matériels : Images d'animaux Cerceaux	Matériels alternatifs : Instruments de musique Mains
Description du jeu : Des cerceaux sont disposés au sol dans la salle et une carte est déposée dans chacun. Au son de la musique les enfants circulent et quand celle-ci s'arrête l'enfant retourne la carte du cerceau le plus près de lui et imite la position de l'animal qui est représenté. Et on continue...	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Continuer à imiter l'animal en se déplaçant au son de la musique.- Nommer seulement un animal et doivent se déplacer comme celui-ci pendant que la musique joue et aller dans un cerceau quand la musique arrête.- Intégrer des moyens de se déplacer. Ex : reculons, cloche pieds, etc.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements D'ANIMAUX (section déplacements tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	



Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LES PAS D'ANIMAUX	
Composante visée : Structuration temporelle	Thématique : Les animaux
Matériels : Tambour Cerceaux	Matériels alternatifs : Tapis de jeu Cartons
Description du jeu : Les enfants doivent reproduire le pas d'un animal. Il y a trois rythmes : Un coup lent sur le tambourin = le pas lourd d'un éléphant. Un coup rapide = le petit pas d'une souris. Un coup en alternance = le pas du cheval. Lorsque le rythme s'arrête, les enfants doivent se placer dans un cerceau.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Ajouter des animaux et des rythmes différents. Ex : Le kangourou, la grenouille, etc.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements D'ANIMAUX (section déplacements tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	

Fiche de jeu

Thématique




Nom du jeu : L'ÉCUREUIL	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les couleurs
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : Ce jeu a le même principe que les 3 petits cochons mais plutôt que de déposer un objet derrière le dos de l'ami choisit, l'élève doit le décrire jusqu'à ce que celui-ci découvre que c'est lui. Les autres élèves peuvent l'aider en nommant des noms). Ensuite il tente de toucher l'ami qui l'a choisit avant qu'il s'assoit à sa place. Exemples d'indices : <ul style="list-style-type: none">- Mon amie est une fille- Elle a les yeux bleus- Elle porte un chandail rose- Mon amie a des souliers à lacets	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu des COULEURS (section déplacements tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE GRAND VENT DU NORD	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les couleurs
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : Tous les élèves sont assis en cercle. Lorsque l'animateur dit «le grand vent du Nord souffle sur ...les amis qui portent du rouge.» Tous les élèves qui ont cette couleur doivent se lever et changer de place entre eux.	
	Exemples : «le grand vent du Nord souffle sur les enfants quiont un frère ...sont à la maternelle ...portent des souliers à lacets ...ont les yeux bleus ...avec un «e» dans son nom
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Ajouter un grand vent (tague) qui touche les amis qui se déplacent- Travailler les nombres (ex : 5 ans, 2 souliers, etc.).	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu LES COULEURS (section déplacements/tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	



Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE LOUP ET LES ÉCUREUILS	
Composante visée : Structuration temporelle	Thématique : Les animaux
Matériels : 1 cerceau par élève	Matériels alternatifs : 1 feuille de papier par élève OU 1 chaise par élève
Description du jeu : <p>Un ami est choisit pour faire le loup à une extrémité du local. Les autres sont des écureuils. Ceux-ci se promènent à la file indienne et suivent les mouvements de l'animateur (de côté, genoux élevés, au galop). Attention lorsque le loup hurle, les écureuils doivent se dépêcher d'aller dans un cerceau pour ne pas devenir un loup!! L'enfant touché change de rôle avec le loup. (Il y a un cerceau de moins qu'il y a d'enfants). On repart avec un rythme différent.</p> <p>La chanson du loup peut aussi être utilisée : «Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait.»</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Donner une position tonus pour le cerceau ou la chaise Ex : sur la chaise, les pieds soulevés- Travailler la structuration spatiale Ex : à côté, sous, sur, à droite, à gauche, derrière, devant le cerceau	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements des ANIMAUX (section déplacements tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	





Fiche de jeu

Thématique

Nom du jeu : LA PIZZA DES COULEURS	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les couleurs
Matériels : 1 foulard pour chaque ami (4 ou 5 couleurs différentes.)	Matériels alternatifs : Balles et/ou ballons de couleurs
Description du jeu : Donner un foulard à chaque ami. Lorsque la musique joue ils se promènent et jouent avec leur foulard. Quand la musique arrête ils doivent rapidement trouver tous les amis qui ont LA MÊME couleurs de foulards qu'eux, former un tapis par terre et s'asseoir dessus. Après un moment, demander aux amis de changer leur foulard avec un ami qui a une couleur différente qu'eux et recommencer.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Donner différentes consignes pendant que la musique joue. Ex: Varier les déplacements, attraper avec les parties du corps demandées, etc.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements des COULEURS (section déplacements tonus)	



Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LE BASKET	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les sports
Matériels : Une feuille de papier par élève coupée en deux Un anneau par équipe de 2 Un pot par équipe de 2	Matériels alternatifs : Feuille de récupération Un cerceau par équipe de 2 Un bac ou un contenant de la classe par équipe de 2
Description du jeu : Les enfants font deux petites boules de papier et se placent 2x2. À tour de rôle un enfant sera le lanceur et l'autre le panier en formant un cercle avec ses bras. Après avoir lancé les 4 boules, ils changent de rôle. Toutefois la position varie : Position 1 : Assis Position 2 : À genou Position 3 : Debout Position 4 : Avec un anneau pour le panier Position 5 : Avec un pot pour le panier Position 6 : Former 2 équipes avec 2 pots TOURNOI Les élèves sont placés un derrière l'autre dans leur équipe et doivent faire le plus de panier possible dans un temps donné.	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LES SPORTS D'HIVER	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les sports d'hiver
Matériels : Une feuille de papier par élève coupé en deux	Matériels alternatifs : Feuille de récupération
Description du jeu : Chaque enfant à deux demies feuilles de papier qu'ils placent sous leurs pieds pour représenter des skis, des patins, des raquettes, etc. Les enfants se promènent dans la classe en glissant leurs pieds à l'aide des feuilles de papier.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Garder ou enlever les souliers selon ce qui est le plus facile pour l'enfant.- Faire un parcours à suivre- Demander aux enfants de se placer deux par deux	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de GUERRE DE BOULES DE NEIGE (section vite fait)- Jeu de l'HIVER (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE CHAUDRON ET LA SORCIÈRE

Composante visée :

Schéma corporel

Thématique :

L'halloween

Matériels :

- Petits objets ayant des textures, poids, formes différentes, comme des balles de ping-pong, des plumes, des jetons de bingo, des éponges, etc.
- Une corde à linge pour la ligne de tir.
- Des objets qui pincent comme des pinces à salade, des épingles à linge, ou des bâtonnets à café.
- Trois ou quatre contenants de formes et grosseurs différentes.

Description du jeu :

Les enfants sont divisés en deux groupes : les assistants et les sorciers. Les assistants ont comme tâches de ramasser et de rapporter aux sorciers les ingrédients (petits objets ayant des textures différentes) répandus dans la classe à l'aide de leurs doigts ou de leurs outils spéciaux (objets qui pincent). Les sorciers se tiennent dans leur grotte (des chaises les entourent pour définir leur espace). Lorsque les sorciers obtiennent un ingrédient, ils doivent se placer derrière la ligne de tir et tenter de lancer l'objet dans le chaudron (contenant). Après un certain temps, on donne la chance aux enfants d'inverser les rôles.

Variantes :

Plus facile :

- Les assistants ramassent les objets avec les doigts
- Les assistants ramassent des gros objets qui sont faciles à pincer.

Plus difficile :

- Les assistants ramassent des petits objets qui sont difficiles à pincer.
- Les assistants utilisent des épingles ou des bâtonnets de café pour ramasser.

Références :

- Déplacements HALLOWEEN (section déplacements tonus)
- Jeu de L'HALLOWEEN (section relaxation)
- Jeu du FAUX FANTÔME (section relaxation)

Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : MAMAN POULE ET SES POUSSINS	
Composante visée : Structuration spatiale	Thématique : Animaux / Pâques
Matériels : Chaises	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : <p>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.</p> <p>Tous les poussins se promènent librement dans la cour. Lorsque le chat crie : « MIAOU! », il s'élance vers les poussins qui doivent trouver refuge devant leur mère respective.</p> <p>Compter combien de poussins le chat à capturé, changer de chat et le rôle de mamans/poussins.</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Modifier la position du poussin. (Derrière, à côté, sous la maman).- Changer d'animaux.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu OÙ ES-TU ? (section académique)- Jeu D'ANIMAUX (section déplacements et tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)- Jeu de PÂQUES (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE NID À COCO LAPIN	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Pâques
Matériels : Épingle à linge Ouates Bacs	Matériels alternatifs : Cerceaux 2 bâtons à café
Description du jeu : Diviser le groupe en équipes de 3 ou 4. Disposer de la ouate au centre et dire que nous devrions faire un nid douillet à Coco lapin. Chaque équipe a une épingle à linge et un bac ou cerceau. Chacun leur tour, donc un seul par équipe à la fois, va au centre chercher une ouate à l'aide de l'épingle à linge ou de 2 bâtons à café et revient la poser dans leur cerceau. Et ceci chacun leur tour jusqu'à ce qu'il ne reste plus de ouate.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Utiliser différents déplacements.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Déplacements de PÂQUES (section déplacements tonus)- Jeu de PÂQUES (section relaxation)	



Fiche de jeu

Thématique




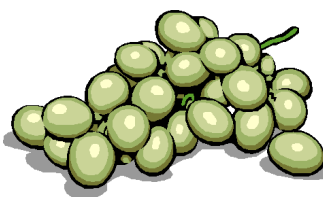
Nom du jeu : L'AUTOBUS	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les moyens de transport
Matériels : Chaises	Matériels alternatifs : Assis par terre
Description du jeu : Les chaises sont installées en rangées de deux et il y a un siège qui est réservé à l'avant pour le conducteur (l'intervenant). Celui-ci demande aux enfants de toujours entrer du côté droit et de ressortir du côté gauche. Le jeu consiste à exécuter les commandes du conducteur, comme : on tourne à droite, à gauche, on freine pour faire monter quelqu'un... L'enfant doit suivre les directives du conducteur avec son corps.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Un enfant peut devenir le conducteur.- Imiter plusieurs moyens de transports et se promener en fil indienne dans la classe.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de la COURSE AUTOMOBILE (section échauffements)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

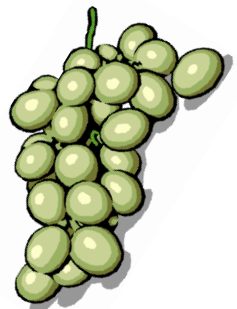
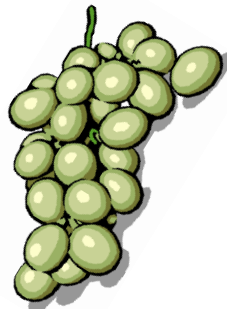
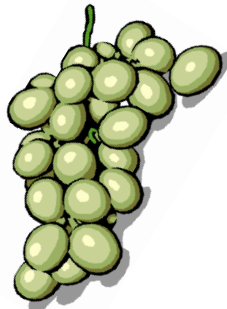
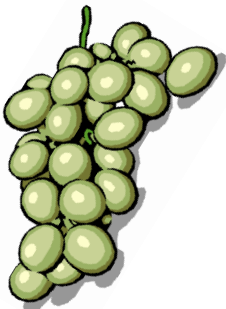


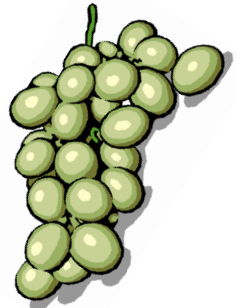
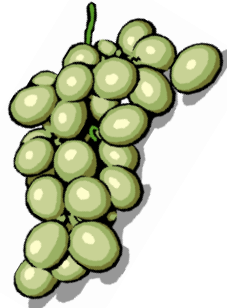
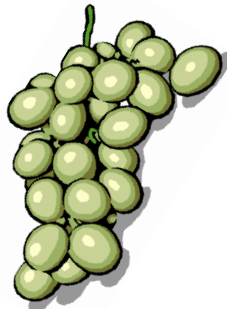
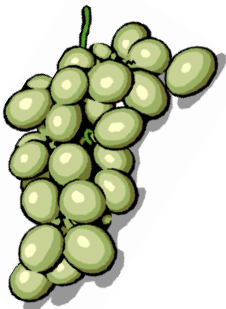


Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : SALADE DE FRUITS	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les fruits
Matériels : Images individuelles de chaque fruit	Matériels alternatifs : Sans images 
Description du jeu : <p>Tous les élèves sont assis en cercle. Il y a différents fruits. L'animateur donne un nom de fruit à chaque élève ou l'image. Lorsque l'animateur nomme un fruit, tous les élèves qui portent ce nom doivent se lever et changer de place entre eux. Lorsque l'animateur dit : « Salade de fruits », tous les élèves se lèvent et changent de place.</p> <p>*Échauffements possibles : se déplacer en imitant des fruits.</p>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Possible avec différents thèmes (les animaux, les formes, etc.)- Intégrer des moyens de se déplacer.- Prendre la position de notre image.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de l'identité (section relaxation)	









Fiche de jeu Thématique



Nom du jeu : BOÎTE À SURPRISE

Composante visée :

Schéma corporel

Thématique :

Tous les thèmes sont possibles

Matériels :

Musique



Matériels alternatifs :

Instrument de musique

Sans musique

Description du jeu :

Les enfants sont tous des boîtes à surprises. Lorsque le meneur du jeu dit : « Boîte à surprises ! », ils se placent en petit bonhomme accroupi (en équilibre sur les pieds). Le meneur du jeu mentionne alors le nom d'un animal, d'un personnage ou de quelque chose qu'ils doivent imiter dans leurs déplacements au son de la musique.

Par exemple : « Dans ma boîte à surprises, il y a... un chat, spider man, une souffleuse... ». Après, l'intervenant redit : « Boîte à surprises ! » et les enfants reprennent la position de départ en attendant la prochaine imitation à réaliser ainsi que la musique.

Variantes :

- Nommer des éléments reliés à un thème précis (Noël, les animaux, etc.)
- L'intervenant peut nommer un enfant et ce dernier doit choisir un animal, un personnage ou un objet à imiter.
- Faire des émotions (triste, joyeux, fatigué, fâché, etc.)

Références :

- Voir DÉPLACEMENTS (section déplacements tonus)
- Voir la section relaxation selon le thème choisi.
- Voir le tableau des séances.



Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : DÉCOUVRONS LA CLASSE	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les couleurs et/ou les parties du corps et/ou les formes
Matériels : Aucun	Matériels alternatifs : Aucun
Description du jeu : L'animateur nomme une couleur et les enfants doivent mettre leur doigt (index) sur un objet de la classe ayant de cette couleur sans déplacer l'objet. Les enfants peuvent aussi utiliser les vêtements de leurs amis.	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Prendre une autre partie du corps que le doigt pour toucher l'objet choisi- Nommer une forme plutôt qu'une couleur	
Plus difficile : <ul style="list-style-type: none">- Un seul élève pour le même objet.- Nommer une tague qui peut toucher les élèves qui n'ont pas trouvé l'objet après 5 secondes.	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu de l'ALOUETTE (section échauffements)- Jeu des COULEURS (section déplacements tonus)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	



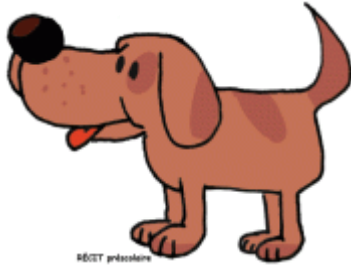
Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : L'ÉCOLE D'HÔTELLERIE	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les métiers
Matériels : 8 frisbees 12 balles de ping-pong 4 chaises	Matériels alternatifs : Assiettes de plastiques Autres balles
Description du jeu : L'enfant doit prendre l'assiette du serveur (frisbee), se rendre en marchant à une chaise, s'y asseoir et revenir à son point de départ pour remettre l'assiette à la personne qui suit dans la file. Voici une progression possible : <ol style="list-style-type: none">1- Avec une assiette sur la tête pour mettre l'accent sur la posture;2- Avec la main dominante;3- Avec la main non-dominante;4- Avec une assiette dans chaque main;5- Avec la main dominante et des balles de ping-pong dans l'assiette.	
Références : - Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)	





Fiche de jeu Thématique

Nom du jeu : LE PETIT CHIEN DE GARDE

Composante visée :

Schéma corporel

Thématique :

Les couleurs et/ou les animaux

Matériels :

Plusieurs poches

Un petit tapis

4 cerceaux

Matériels alternatifs :

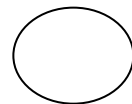
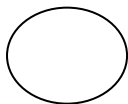
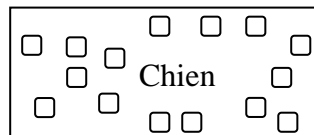
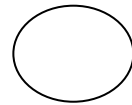
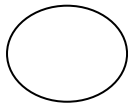
Petits objets en grande quantités

(ex : des blocs, anneaux)

5 cerceaux

Description du jeu :

Le groupe est divisé en petites équipes situé dans un cerceau. Au centre, se trouve le petit chien sur un tapis avec plein d'os (poches de sable). Un ami par équipe ou tous en même temps, si le local le permet, doit aller voler un os à la fois au chien et le ramener dans son cerceau. Si un enfant se fait toucher, il remet l'os au chien et retourne se placer derrière son équipe. Le chien doit toujours rester sur son tapis pour protéger ses os. □ = OS



Variantes :

- Donner une couleur d'os à chaque équipe
- Modifier la façon de se déplacer (4 pattes, debout, etc.)

Plus facile :

- Commencer sans chien en disant qu'il est parti faire une promenade

Plus difficile :

- Mettre plus d'un chien de garde
- Demander au chien de garde de garder la position debout
- Nommer une couleur d'os en particulier
- Le chien se déplace AUTOUR de la niche

Références :

- Jeu de L'ÎLE AUX TRÉSORS (section gymnase)

Fiche de jeu

Thématique



Nom du jeu : LA PLAGE	
Composante visée : Schéma corporel	Thématique : Les couleurs et/ou les parties du corps
Matériels : Un cerceau par élève Musique	Matériels alternatifs : Une feuille ou une chaise
Description du jeu : Les cerceaux sont éparpillés 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 : <ul style="list-style-type: none">- un élève seulement par serviette- nommer une seule couleur de serviette- nommer une partie du corps à déposer sur la serviette	
Variantes : <ul style="list-style-type: none">- Demander aux élèves de se placer deux par deux- Nommer des caractéristiques physiques (les yeux bleus dans le cerceau bleus)	
Références : <ul style="list-style-type: none">- Jeu LA PLAGE (section académique)- Jeu de L'ALOUETTE (section échauffements)- Jeu des COULEURS (section déplacements/tonus)- Jeu de L'IDENTITÉ (section relaxation)- Jeu du MÉCANICIEN (section relaxation)	

