Jeux en cas de pluie

Au feu

Ballon miroir

Chef d'orchestre

Course à relais

Les Familles

Garde ton équilibre

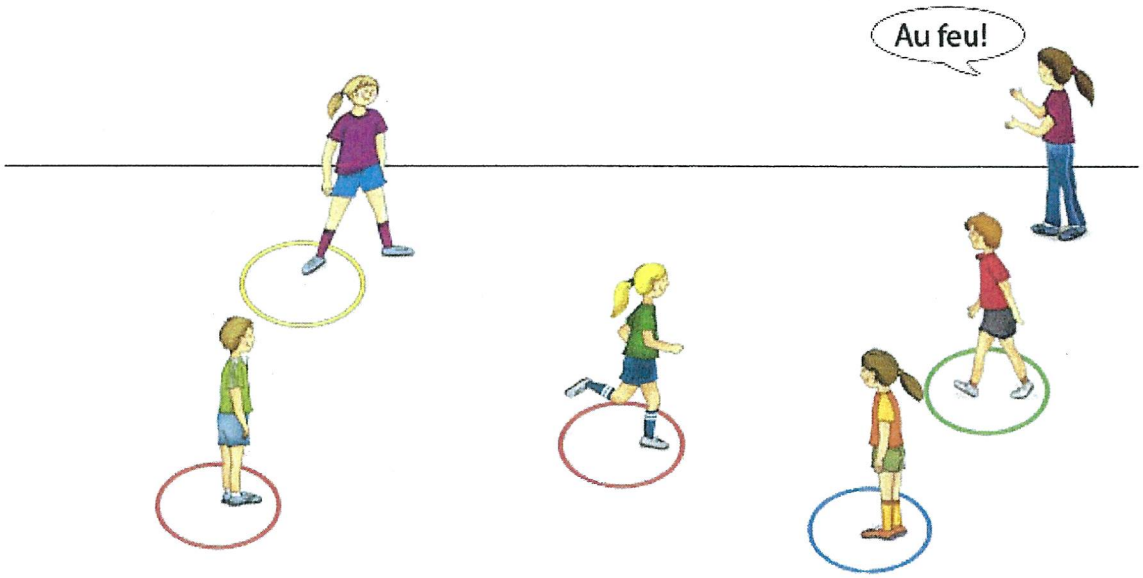
Mouchoir

Musée des statues

Siamois

Spaghetti

Tambourin amérindien



Au feu!

But du jeu

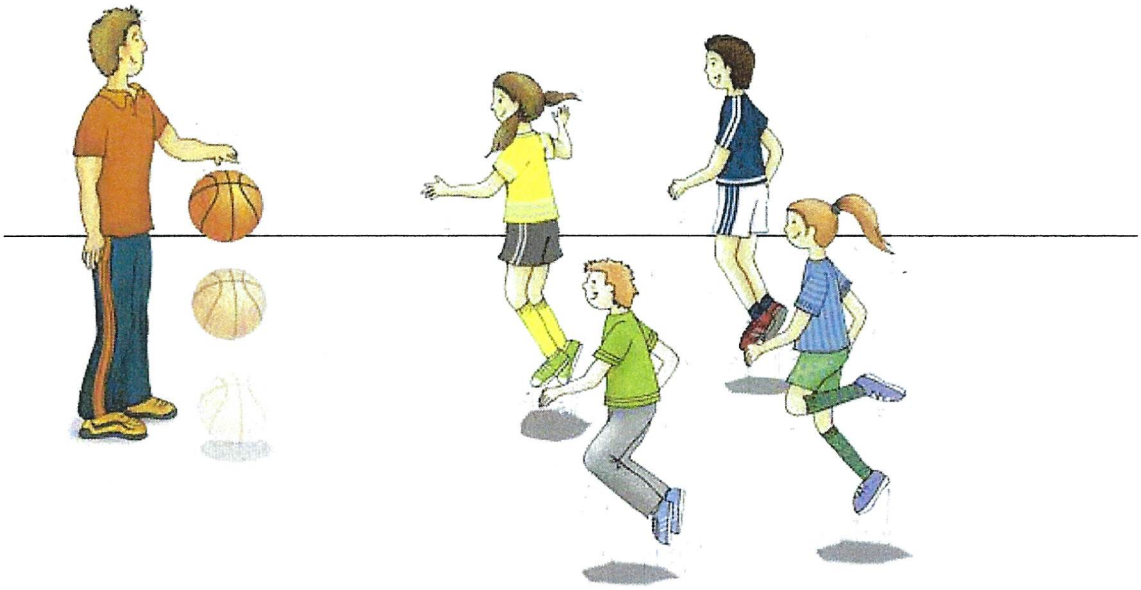
Trouver une maison lorsque le sans-abri crie «Au feu»

Matériel :
1 Cerceau par enfant (moins 1 cerceau pour lesans-abri)
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
8 à 15
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

Chaque joueur a une maison (cerceau) sauf le sans-abri. Lorsque le sans-abri crie «Au feu!», tout le monde doit sortir de sa maison et en trouver une autre. Celui qui reste sans maison devient le nouveau sans-abri. Le but du jeu est de toujours avoir une maison.
Variantes :
Les enfants deviennent des oiseaux et les cerceaux les nids. Lorsque l'intervenant donne le signal, les enfants se mettent à voler…

Cette activité favorise le développement des habiletés motrices suivantes :
Courir

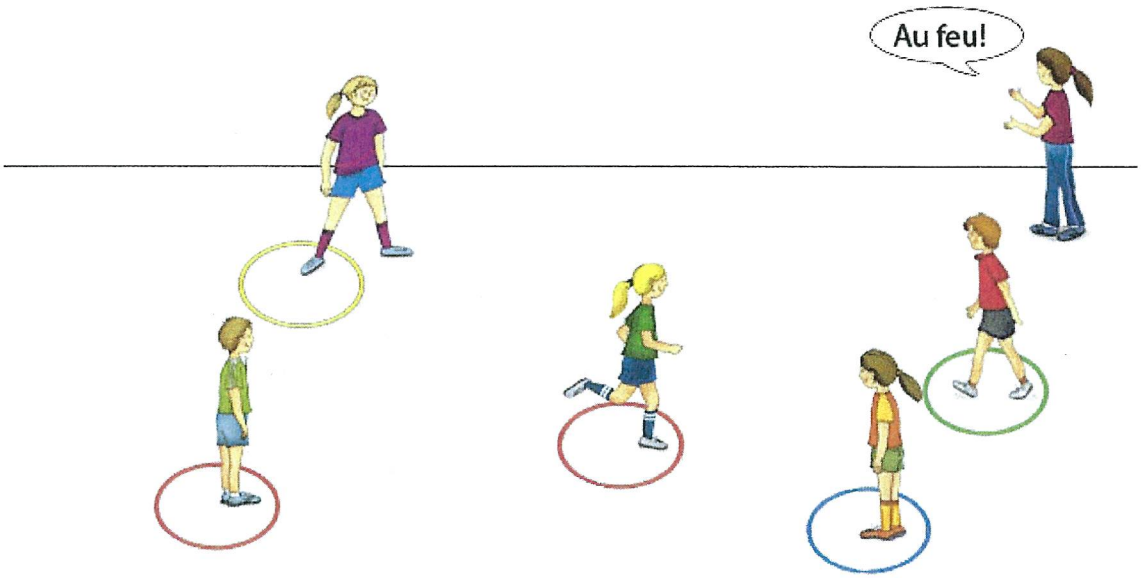


Ballon miroir

But du jeu
Sauter en même temps que le ballon rebondit.

Matériel :
1 Ballon qui rebondit
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
Variable
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Modérée à élevée

Description et organisation de l'activité
L'intervenant prend un ballon qui rebondit (ballon de caoutchouc, ballon de basketball, etc.) Les enfants se placent de façon à tous bien voir le ballon.
L'intervenant fait un bond au sol avec le ballon et les enfants doivent sauter en même temps que le ballon rebondit.
Faire plusieurs rebonds consécutifs, arrêter le ballon sans prévenir, varier la hauteur et la vitesse du drible…



Au feu!

But du jeu

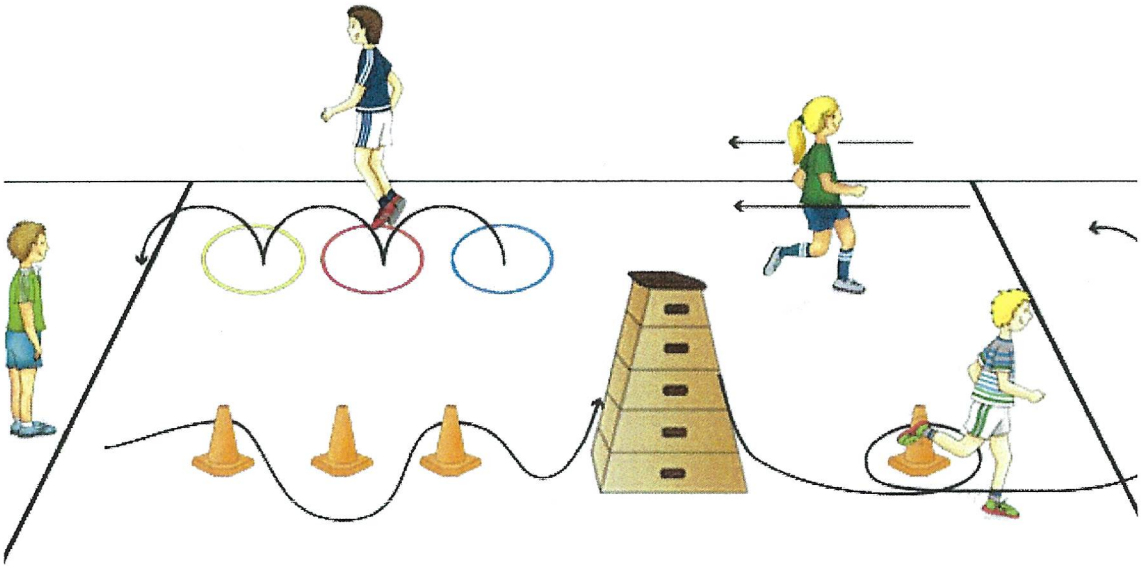
Trouver une maison lorsque le sans-abri crie «Au feu»

Matériel :
1 Cerceau par enfant (moins 1 cerceau pour lesans-abri)
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
8 à 15
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

Chaque joueur a une maison (cerceau) sauf le sans-abri. Lorsque le sans-abri crie «Au feu!», tout le monde doit sortir de sa maison et en trouver une autre. Celui qui reste sans maison devient le nouveau sans-abri. Le but du jeu est de toujours avoir une maison.
Variantes :
Les enfants deviennent des oiseaux et les cerceaux les nids. Lorsque l'intervenant donne le signal, les enfants se mettent à voler…

Cette activité favorise le développement des habiletés motrices suivantes :
Courir



Course à relais

But du jeu

En équipe de 5, les enfants doivent traverser la cour le plus rapidement possible.

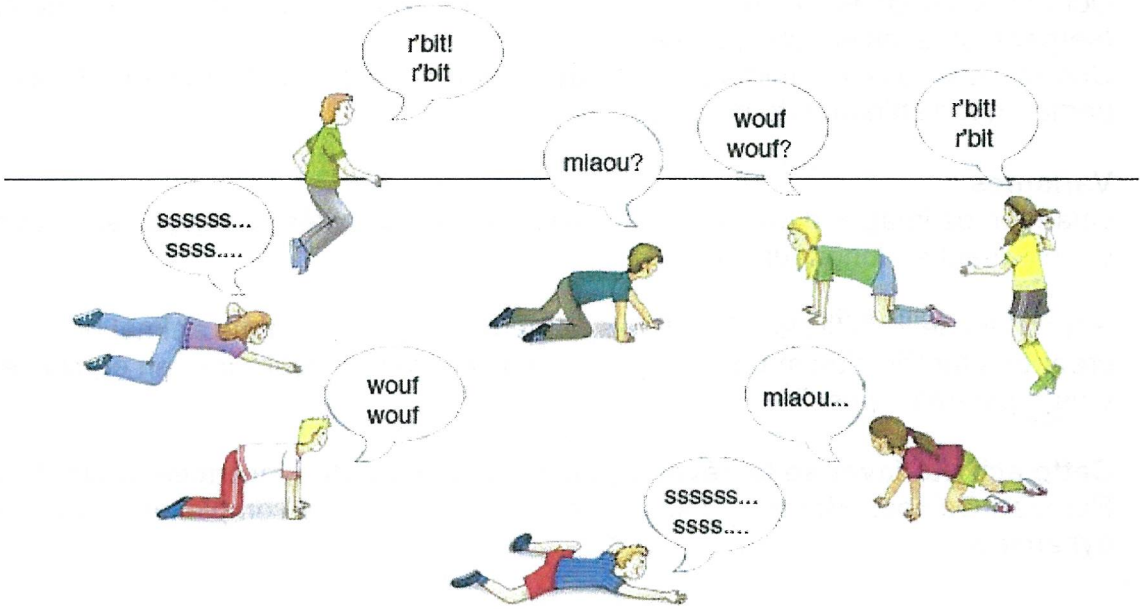
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans, 13 à 17 ans
Participants :
10 à 30
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Modérée à élevée
.

Description et organisation de l'activité

En équipe de 5, les enfants traversent la cour aller-retour à la course et donne le relais à un coéquipier.

Varier les déplacements durant la course :

À reculons
Pas chassés de côté
Genoux hauts
Talons aux fesses
Pas croisés
Sauts de grenouille, etc.



Familles

But du jeu

Chaque enfant doit retrouver l'ami qui imite le même animal que lui.

Description et organisation de l'activité

Matériel :
Images d'animaux
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
10 à 16
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

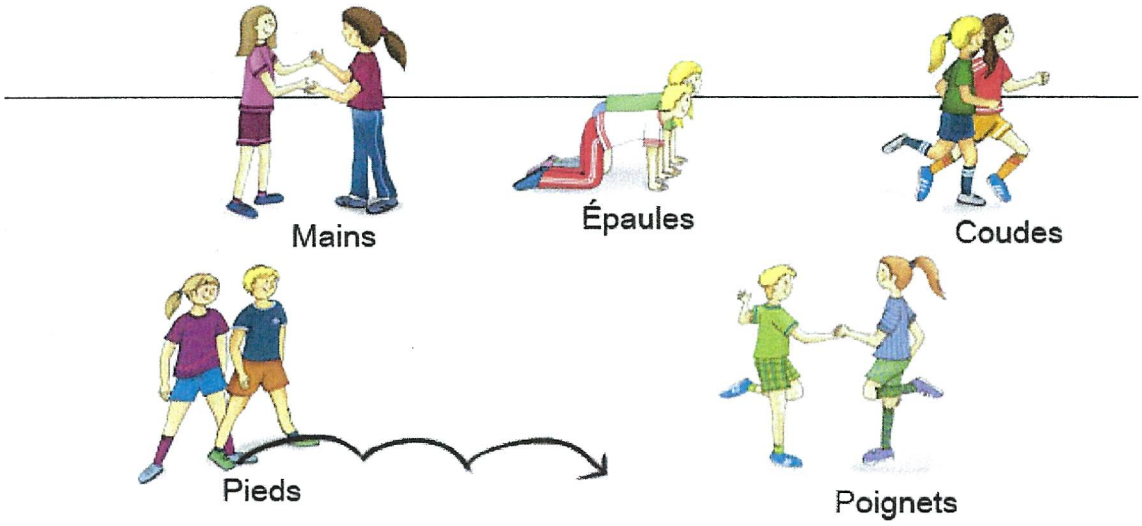
L'intervenant distribue des images d'animaux aux enfants.
Toutes les images sont en double, donc il y a toujours 2 enfants qui ont le même animal.
Au signal, les enfants se transforment selon l'animal qu'ils ont reçu. Ils doivent retrouver le plus rapidement possible l'autre ami qui imite le même animal qu'eux et se réunir.

Donner des images d'animaux qui nécessitent différents types de déplacements (serpent, ours, chien, chat, crabe, etc.).
Une fois que tous les animaux ont trouvé leur ami, recommencer une nouvelle partie en redistribuant de nouveau les images.

Variantes :
Changer les images d'animaux pour des images d'activités sportives. (ski, patin, course, saut en longueur ...)

Reproduire le jeu utilisant 4 ou 5 fois la même image de chaque animal pour créer des famille d'animaux. Les participants devront se regrouper en équipe le plus rapidement possible.

Cette activité favorise le développement des habiletés motrices suivantes :
Ramper, Galoper, Marcher, Sauter, Courir, Déplacements complexes, Équilibre dynamique



Siamois

But du jeu

En équipe de 2, les enfants doivent exécuter les consignes de l'intervenant le plus rapidementpossible.

Âge(s) :
6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
4 à 26
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

Les enfants sont placés 2 par 2. Ils doivent exécuter les consignes de l'intervenant le plus rapidement possible (dos à dos, genoux à pieds, main à talon, etc.).
Nommer des parties du corps qui obligeront les enfants à adopter des positions en équilibre de différents niveaux de difficulté.
Lorsque l'intervenant dit «personne à personne», tous les enfants doivent changer de partenaire et le jeu continue.

Musée des statues

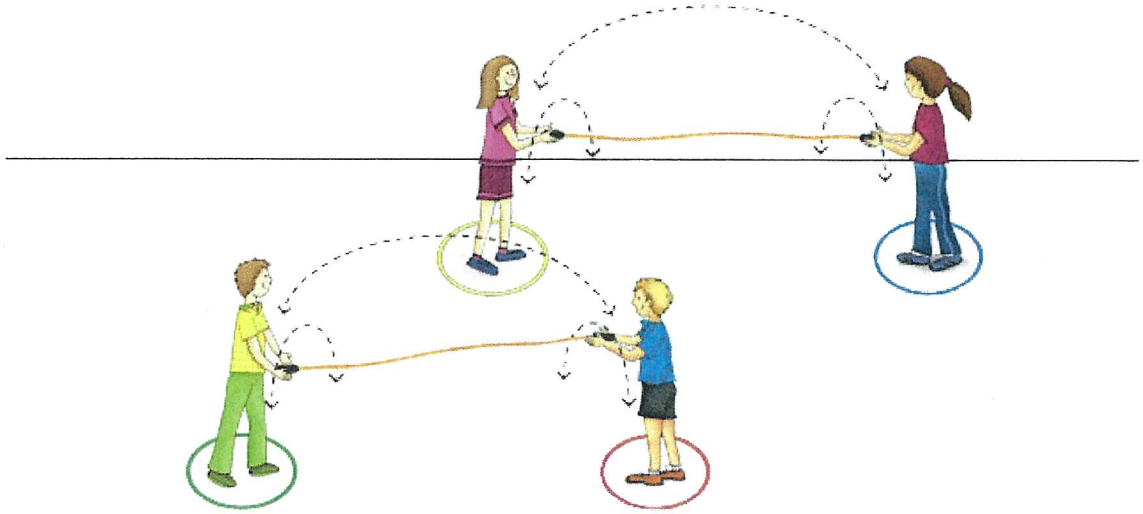
But du jeu

Les enfants doivent reproduire des positions statiques faisant travailler le tonus et l'équilibre.

Matériel :
8 Images de positions statiques faisant travailler
le tonus et l'équilibre
1 Lecteur de musique
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans
Participants :
4 à 30
Durée :
20 minutes et plus
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

L'intervenant place sur les murs du gymnase les images de positions statiques faisant travailler le tonus et l'équilibre.
Sur chaque mur, il y a deux images, donc huit en tout et elles sont placées à des distances équivalentes l'une de l'autre.
L'intervenant amorce le jeu en parlant des musées et ce que l'on peut y voir, soit entre autres des statues.
Les enfants deviendront aujourd'hui les statues d'un musée magique. Ils seront placés devant une image et devront reproduire la même position, de la façon la plus identique possible. Ils doivent donc faire très attention à tous les petits détails de l'image.
Ce qu'il y a de magique dans ce musée, c'est qu'au son de la musique, les statues prennent vie et se déplacent.
L'intervenant nomme alors la façon de se déplacer et les enfants se rendent ainsi à la prochaine image.
Arrivés devant la nouvelle image, les enfants prennent le temps de bien étudier la position à reproduire, car lorsque l'intervenant arrêtera la musique, ils devront redevenir des statues. À ce moment, l'intervenant joue le rôle du visiteur qui prend en photo les plus belles statues.
Le jeu prend fin lorsque les enfants ont reproduit l'ensemble des positions.



Garde ton équilibre

But du jeu

Les enfants doivent tenter de déséquilibrer leur partenaire.

Matériel :
1 Cerceau par enfant
1 Corde par 2 enfants
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
10 à 24
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

Deux enfants se placent chacun debout dans un cerceau déposé au sol, tenant chacun une extrémité d'une même corde. Au signal, ils doivent essayer de faire perdre l'équilibre à leur adversaire en essayant de lui faire sortir 1 pied du cerceau en tirant sur la corde. Recommencer ensuite une nouvelle partie avec un autre adversaire.
Les enfants doivent arrêter de tirer sur la corde lorsque leur partenaire a un pied sorti du cerceau.

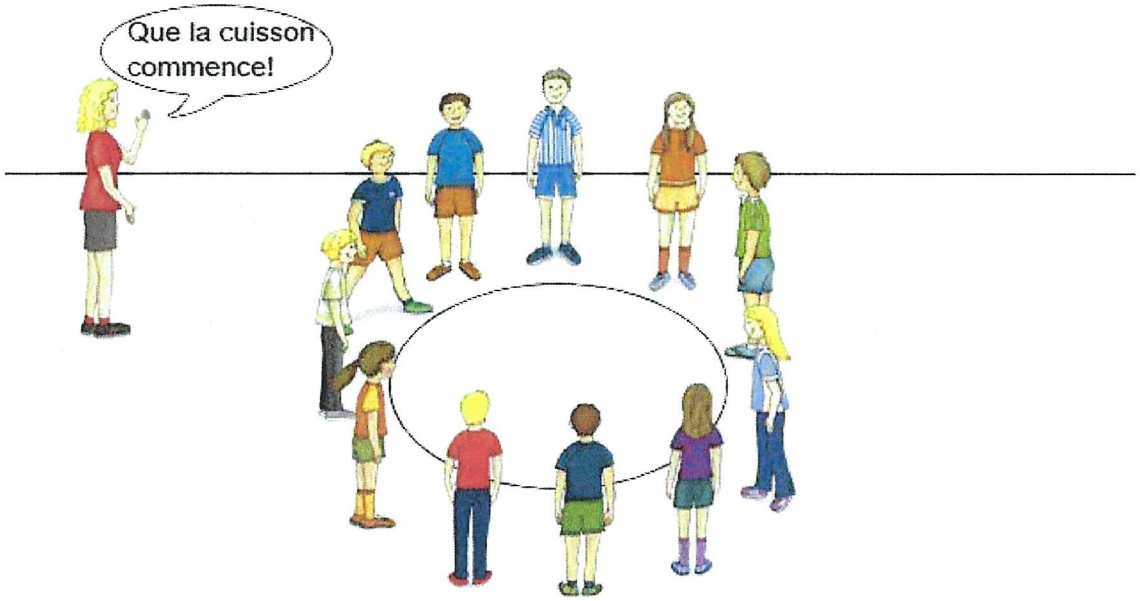
Mouchoir
(Petit cochon)

But du jeu
L'enfant qui dépose le mouchoir derrière son poursuivant doit faire le tour du cercle 2 fois sans se faire toucher par celui-ci.

Matériel :
1 Foulard
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans
Participants :
6 à 12
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité
Les enfants se placent assis en cercle les yeux fermés.
Un enfant est choisi pour commencer avec le mouchoir (foulard). Il marche autour du cercle et dépose son mouchoir derrière un ami sans faire de bruit. Lorsque c'est fait, il dit «OK». Les autres enfants ouvrent alors les yeux pour vérifier qui a le mouchoir.
La personne qui a le mouchoir se lève et part à la poursuite de l'enfant qui a déposé le mouchoir en courant autour du cercle. S'il réussit à le toucher, celui qui s'est fait toucher va s'asseoir au centre du cercle et attend que quelqu'un le délivre pour continuer à jouer.
Pour se faire délivrer, il faut qu'un autre enfant réussisse à faire le tour du cercle 2 fois et reprendre la place de celui qui le poursuivait sans se faire toucher.
S'il ne réussit pas à le toucher, on continue le jeu avec l'ami qui a le foulard.

Cette activité favorise le développement des habiletés motrices suivantes :
Marcher, Courir, Esquiver



Spaghetti dur, spaghetti mou

But du jeu

Les enfants imitent des spaghettis qui se rendent dans l'eau bouillante.

Matériel :
1 Matelas individuel par enfant (facultatif)
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans
Participants :
5 à 30
Durée :
5 à 10 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Salle de classe, Extérieur
Intensité :
Faible

Description et organisation de l'activité

Les enfants sont debout en rond, autour du chaudron géant (grand cercle). Ils sont tous des spaghettis que l'on doit faire cuire pour ajouter à la potion magique. Avant d'aller dans l'eau bouillante, les spaghettis sont durs, alors ils doivent contracter tous les muscles de leur corps. Lorsqu'ils sont dans l'eau, ils commencent à ramollir, ils deviennent alors mous. Commencer par mettre la tête dans l'eau, ensuite les bras, le dos et finalement les jambes. Terminer couché sur le sol. Les enfants demeurent immobiles jusqu'à ce que l'intervenant les sorte du chaudron.

Tambourin amérindien

But du jeu

Les enfants doivent se déplacer de différentes façons selon le rythme frappé sur le tambourin.

Matériel :
1 Tambourin
Âge(s) :
2 à 5 ans, 6 à 8 ans, 9 à 12 ans
Participants :
4 à 25
Durée :
10 à 20 minutes
Lieu(x) :
Gymnase, Petit local, Extérieur
Intensité :
Modérée à élevée

Description et organisation de l'activité

L'intervenant explique aux enfants qu'il s'est fait prêter un tambourin magique, un tambourin amérindien qui permet aux enfants de se transformer en différents animaux selon le rythme frappé.

Rythme lent: Éléphant (Devenir énorme et marcher en faisant de gigantesques pas lentement)

Rythme rapide: Souris (Petits pas très rapides)

Rythme saccadé: Cheval (Galoper)

Frotter un bâton sur le tambourin: Serpent (Ramper au sol)

Rythme régulier plus lent que la souris mais plus rapide que l'éléphant: Tigre, (Marcher à 4 pattes avec l'air terrifiant et les griffes sorties)