

Sourse à linge à linge s

Installez une longue corde à linge entre deux chaises. Formez deux équipes. Chaque équipe reçoit un sac contenant des épingles à linge. Au signal, les enfants fixent les épingles sur la corde, le temps d'une chanson. Passez au comptage : l'équipe qui a installé le plus d'épingles sur la corde gagne! Assurez-vous de bien identifier les épingles avec des crayons de couleurs différentes (exemple : bleu pour une équipe, rouge pour l'autre équipe).



Patate Shusha

Assoyez-vous en cercle avec les enfants. Ces derniers se passent une pomme de terre (ou un ballon) de main en main, au son d'une musique rythmée. Quand la musique s'arrête, l'enfant qui tient la pomme de terre doit s'installer au centre du cercle. Le jeu reprend ensuite.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



La chaise musicale

Placez une chaise de moins que le nombre d'enfants présents (exemple: 10 enfants = 9 chaises). Les enfants forment un cercle autour des chaises. Au son d'une musique du temps des Fêtes, ils se déplacent en tournant autour des chaises. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent rapidement s'assoir sur une chaise. Un enfant restera debout puisqu'il manque une chaise. Cet enfant est retiré du jeu (vous pouvez lui confier la tâche de s'occuper de la musique). Retirez une autre chaise du jeu, puis repartez la musique. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant.



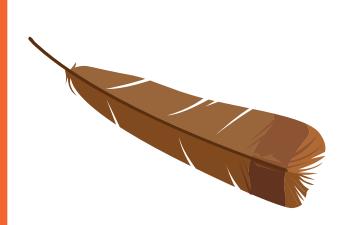
sisv ət dans la jungle et ...ətroqqs'i

Assoyez les enfants en cercle et commencez le jeu en disant : « Je vais dans la jungle et j'apporte... » (exemple : une lampe de poche). L'enfant à côté de vous doit dire : « Je vais dans la jungle et j'apporte une lampe de poche et... » (exemple : une boussole). Chaque enfant doit répéter ce que les autres ont dit et ajouter un élément.



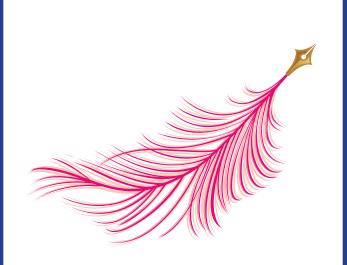
Salade stiurt eb

Les enfants sont divisés en deux équipes. Ils se placent sur deux lignes, une équipe en face de l'autre. Placez un ballon ou tout autre objet au centre des deux équipes. Attribuez un nom de fruit différent à chacun des joueurs de la première équipe. Faites la même chose pour chacun des joueurs de la deuxième équipe en vous assurant d'utiliser les mêmes noms de fruits. Lorsque vous nommez un fruit, les deux joueurs (un de chaque équipe) doivent se rendre au centre du cercle dans le but de récupérer le ballon et aller s'assoir avec son équipe. Celui qui réussit marque un point pour son équipe. Recommencez encore et encore!



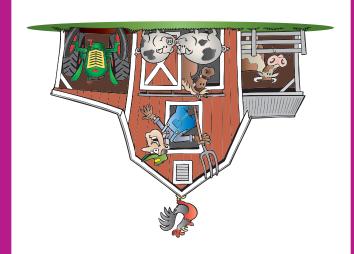
qe binmes conkse

Utilisez du ruban adhésif pour définir une ligne de départ et une ligne d'arrivée, à 10 cm l'une de l'autre. Offrez aux enfants, en guise de propulseurs, des pailles, des rouleaux de papier hygiénique vides et des assiettes de carton. Ils devront faire avancer leur plume de la ligne de départ à la ligne d'arrivée uniquement à l'aide du propulseur choisi. Ils ne peuvent pas toucher la plume avec le propulseur. Le premier enfant qui amène sa plume à la ligne d'arrivée est le gagnant. Il peut alors se mesurer à un autre concurrent.



nue biume Léger comme

Formez un cercle, debout, autour d'une grande couverture. Les enfants doivent tenir fermement les bords de celle-ci. Demandez-leur de lever les bras au-dessus de leur tête. Mettez des plumes sur la couverture et agitez les en soulevant la couverture. Observez les plumes lorsqu'elles retombent sur la couverture.



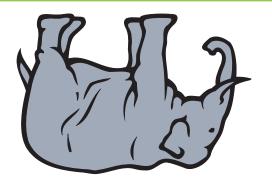
Lanima' Isoisum

Faites jouer une musique et, lorsque vous l'arrêtez, montrez une image d'animal aux enfants. Ils doivent imiter celui-ci, son cri et sa démarche. Lorsque vous repartez la musique, les enfants recommencent à danser. Lorsque vous l'arrêtez, il y a un nouvel animal à imiter.



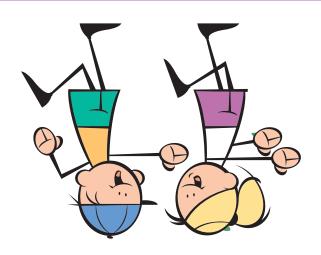
Les singes suivent le gorille

Formez une file indienne avec le gorille en tête. Le gorille fait des mouvements et les singes doivent l'imiter. Voici des exemples : sauter, faire une culbute, lever les bras, marcher à quatre pattes, taper des mains, tourner, ramper sur le ventre, etc.



Cros comme, petit comme

Formez deux groupes avec les enfants. Les deux groupes doivent s'assoir face à face. Dites aux enfants du premier groupe qu'ils doivent nommer de gros animaux. L'autre groupe doit nommer de petits animaux. Encouragez-les à utiliser de grosses voix et de petites voix (ex. : JE SUIS GROS COMME UN ÉLÉPHANT, je suis petit comme une souris).



La chaise musicale amicale

Entamez un jeu de chaise musicale, mais au lieu d'éliminer un enfant à chaque tour, éliminez une chaise. Les enfants doivent donc trouver une façon de s'assoir tous ensemble sur les chaises qui restent en jeu et à la fin... trouver une petite place sur une seule chaise. Un excellent jeu de coopération.



Tenez-vous à un bout de la salle, face au mur, dos aux enfants. Demandez à ces derniers de se placer dos au mur, à l'autre bout de la salle, face à vous. Montrez-leur l'image d'un animal, sans que vous ne puissiez la voir. Faites-les avancer vers vous en imitant le cri de l'animal. Vous devez deviner de quel animal il s'agit avant qu'ils se rendent jusqu'à vous.



Mon chat me fait rire

Choisissez un enfant pour faire le chat. Assoyez-vous avec les autres enfants autour du chat. Le chat va d'un enfant à l'autre en miaulant. Chaque enfant, à tour de rôle, flatte le chat en le regardant dans les yeux. Le premier enfant qui rit devient le nouveau chat.



-augat Statue

Choisissez un enfant qui a la tague. Il doit essayer d'attraper les autres. Lorsqu'un enfant se fait attraper, il se transforme en statue dès qu'il est touché. Les autres enfants peuvent le délivrer en venant passer en dessous de ses bras.



d'orchestre

Chaque enfant possède son instrument de musique et vous aussi. Pour débuter, vous êtes le chef d'orchestre, vous pourrez nommer un enfant chef d'orchestre au cours du jeu. Avec votre instrument, faites un rythme que les enfants doivent reproduire. Continuez ainsi tant que l'intérêt des enfants est maintenu.



Dessin Insical

Tous les enfants sont assis en cercle. Donnez à un enfant une feuille et des crayons. Ce dernier commence à dessiner. Faites jouer de la musique. Lorsque vous l'arrêtez, l'enfant doit cesser de dessiner et passer la feuille à son voisin. Continuez ainsi jusqu'à la fin du dessin. Il sera très drôle de voir le résultat final!

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



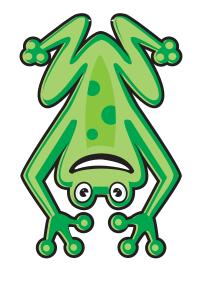
coup.

Tous les enfants se promènent en chantant, à l'exception d'un enfant qui a été désigné pour faire le loup. « Promenons-nous dans les bois. tandis que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait... Loup, où es-tu? Loup, que fais-tu? » Alors, le loup qui s'habille répond : « Je mets mes bas, je mets mes culottes, je mets mes souliers, je mets ma chemise, etc. » Les enfants reprennent la chanson après chacune des réponses du loup. Quand le loup est prêt, il répond : « Je vais vous manger! » Il poursuit alors les enfants qui se sauvent. Le premier enfant attrapé devient le loup.



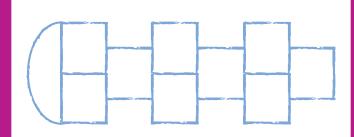
Porteurs de livres

Faites un trajet simple à suivre pour les enfants. On peut simplement faire des tracés au sol avec du ruban adhésif de couleur et ajouter une petite poutre, des cônes à contourner, etc. Les enfants doivent se déplacer à l'intérieur du parcours en portant un livre (vieux livre, bottin téléphonique, etc.) sur leur tête sans le faire tomber.



Sautegrenouille

Mettez les enfants en ligne, les uns derrière les autres. Les enfants se penchent en grenouille et baissent la tête. Le dernier saute pardessus les enfants et se replace en grenouille au bout de la ligne. L'enfant qui est alors le dernier refait la même chose... et ainsi de suite (saute-mouton).



La marelle

Avec une craie ou du ruban-cache (tape), dessinez une ou plusieurs marelles (selon le nombre d'enfants) sur l'asphalte ou sur le plancher. Pour varier le jeu, commencez par la fin, par le haut ou jouez deux par deux.



spuo_f el

Demandez aux enfants d'imiter le chocolat qui fond pour apprendre à détendre leur corps. Tout d'abord, ils doivent se tenir droit et raide comme une barre de chocolat bien dure. Ensuite, ils commencent à ramollir. Ils se penchent lentement jusqu'à ce qu'ils soient complètement fondus... étendus sur le sol.

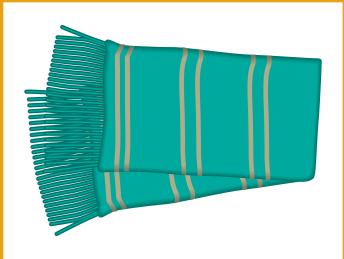


Faites un grand cercle sur le sol avec une corde et demandez aux enfants de se placer au centre du cercle. Le cercle représente la mare aux grenouilles. Vous menez le jeu et vous restez sur la rive. Lorsque vous dites « sur la rive », les enfants doivent sauter hors du cercle. Lorsque vous dites « dans la mare », les enfants doivent y retourner ou ne pas bouger s'ils y sont déjà. Un enfant peut ensuite prendre la place du meneur.



Le sacsettes

Placez dans un grand sac une série d'objets de formes différentes. Chacun leur tour, les enfants doivent tâter le sac sans regarder et essayer d'identifier un objet. Ils ont chacun le droit de poser deux questions. S'ils ne trouvent pas, ils passent leur tour. Celui qui réussit à identifier l'objet peut devenir le meneur.



Le jeu byeluot ub

Nouez un foulard pour qu'il soit facile à attraper en courant en rond! Demandez aux enfants de former un cercle en se tenant par la main. Les enfants se lâchent les mains et s'assoient par terre, les jambes croisées. Un enfant est désigné par le groupe pour être le premier joueur. Le joueur prend le foulard et doit faire au minimum I tour complet en courant ou en marchant avant de déposer, le plus discrètement possible, le foulard dans le dos d'un autre joueur. Le joueur qui a reçu le foulard doit partir à la poursuite du premier joueur le plus rapidement possible pour le toucher avant que ce dernier puisse s'assoir à sa place qui est maintenant vide. Si le premier joueur est rattrapé par le second avant que son derrière ait touché le sol, il garde le foulard et doit repartir pour un nouveau tour! Si le premier joueur parvient à s'assoir à la place laissée libre sans être touché par le second joueur, ce dernier hérite du foulard.

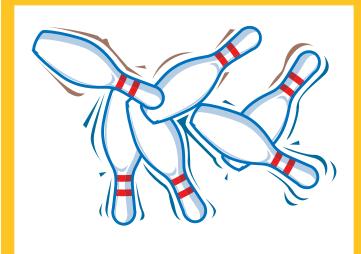


Divisez votre aire de jeu en deux avec une corde ou du ruban adhésif. Sortez des feuilles de papier ou de vieilles circulaires. Les enfants doivent faire plusieurs boules de papier qui représenteront des boules de neige. Divisez votre groupe en deux équipes et go! On se lance simplement des boules de neige. Défoulement garanti.



L'éducatrice choisit plusieurs objets qui se tiennent bien dans les mains (donc pas trop gros) qu'elle étale au centre du cercle. Un enfant commence le jeu et sort de la pièce (ou s'éloigne) pendant que les autres enfants décident ensemble quel objet sera la "bombe". L'enfant réintègre le groupe et doit ramasser les objets lentement, un à la fois, en essayant de tous les tenir pendant que les autres amis disent « tictac, tictac » jusqu'à ce que le joueur touche l'objet désigné auparavant comme étant la « bombe » Ils crient alors « BOUM! » Fou rires garantis.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



səllinp səl

Sortez votre jeu de quilles (ou confectionnez-en un avec des bouteilles de boisson gazeuse vides) et organisez une partie avec les enfants.



Tous les enfants enlèvent leurs bas et retroussent le bas de leur pantalon jusqu'aux genoux. Un enfant est mis en retrait pendant que les 5 autres se couchent au sol recouverts de la couverture (ou de votre parachute), laissant dépasser seulement leurs petits pieds. L'ami en retrait revient au jeu et tente de trouver à qui les petits pieds appartiennent.



Sonore Sonore

Prenez un réveille-matin (ou une minuterie) que vous programmez pour qu'il sonne quelques minutes plus tard. Cachezle dans le local. Les enfants doivent le trouver en se fiant uniquement au son.



Les enfants se placent à une extrémité de la pièce sur une ligne. Lorsque vous criez « vert » les enfants courent vers vous. Lorsque vous dites « jaune », ils marchent et « rouge », ils doivent arrêter. Vous pouvez aussi utiliser des cartons de couleur au lieu de nommer les couleurs.

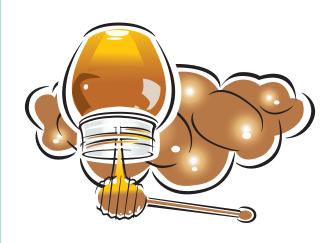


Faites jouer de la musique et laissez les enfants se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent arrêter de bouger et faire la statue.



Popcorn Saramel

Les enfants sont des grains de popcorn (ils sont accroupis et repliés en petite boule). Lentement, avec la chaleur, ils commencent à s'ouvrir et se préparent à éclater (ils écartent doucement les membres de leur corps et se relèvent). Soudainement, ils éclatent (ils sautent dans les airs, bras et jambes écartés). Le cuisinier ajoute le caramel... ça colle! (Tous les enfants se regroupent au centre en se collant les uns sur les autres.

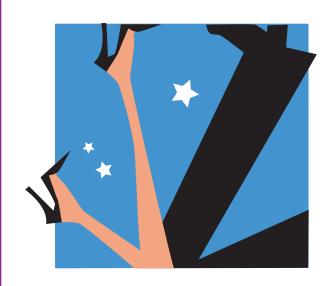


See Chasse au miel

Les enfants sont divisés en deux équipes. Une équipe représente les abeilles et l'autre les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face. On place trois ou quatre foulards (le miel) en face des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche. l'ours est éliminé. Par contre, si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille ou jusqu'à ce que tous les foulards soient sur le côté des ours.

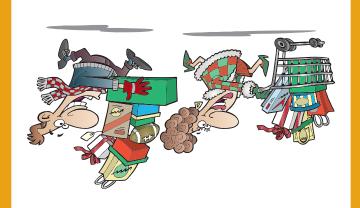


Cachez des cartons de couleur. Montrez aux enfants un exemple de ce qu'ils doivent chercher. Demandez-leur de vous ra pporter les différents cartons par catégorie. Exemple : « Vous devez rapporter tous les cartons bleus. », « Vous devez rapporter les cartons rouges. », etc.



Danse synchronisée

Demandez à tous les enfants de former un cercle et de se tenir par la main. Introduisez un cerceau entre deux enfants et refermez le cercle. Le but du jeu est que le cerceau fasse le tour du cercle sans que les enfants lâchent les mains des autres. Les enfants doivent donc trouver la solution!



La course folle

Au sol, placez des cartons de papier construction de différentes couleurs ou autres objets qui serviront de points de repère pour les enfants. Au signal, ces derniers auront deux minutes pour aller chercher des objets de la couleur choisie par le meneur et venir les déposer sur le sol, sur le carton de la couleur correspondante.

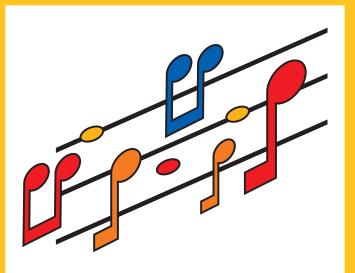


Les fleurs bougent

Faites un cercle avec les enfants, debout. Choisissez deux ou trois sortes de fleurs. Exemple : deux ou trois enfants sont des marguerites, deux ou trois enfants sont des roses, et les autres enfants sont des tulipes. Dites : « Les marguerites, bougez! » Les enfants qui sont des marguerites doivent changer rapidement de place. Continuez le jeu en nommant les différentes fleurs.



Chaque enfant a un cerceau qui représente sa maison. Les enfants doivent imiter la consigne que vous dicterez : « On marche dans le désert (marchez tranquillement). On a très soif (sortez la langue). Il fait très chaud (passez votre main sur votre front), etc. » Lorsque vous disrez « tempête de sable », tous les enfants devront changer de cerceau.



disparu?

Faites jouer de la musique et laissez les enfants se promener dans la pièce. Lorsque la musique arrête, demandez-leur de se coucher par terre et de se cacher les yeux. Prenez une couverture et cachez un enfant. À votre signal, les amis se lèvent et doivent deviner quel ami est disparu!



Mettez à la disposition des enfants des sacs de couleur (vous pouvez utiliser des sacs-cadeaux). Invitez les enfants à remplir leur sac d'objets de la même couleur que leur sac en se promenant dans la salle de jeux. Pour augmenter le niveau de difficulté, il pourrait être intéressant d'utiliser des sacs avec deux couleurs.



Subet Finde

L'éducatrice choisit un shérif au hasard. Celui-ci poursuit les bandits et les met en prison (désignez un espace spécifique qui représentera la prison).



etempête eldsseble

Au signal, dites aux enfants qu'une tempête de sable arrive dans le désert. Ils doivent aussitôt se mettre à l'abri (ils se trouvent une cachette). Aussitôt qu'ils ont tous trouvé refuge, faites une vraie tempête de jouets. Sortez le plus de jouets possible et déposez-les au centre du local (utilisez le boyau de l'aspirateur pour faire le bruit de la tempête). Lorsque vous avez terminé, ils doivent sortir de leur cachette et tout ranger avant que la tempête arrive pour tout balayer de nouveau.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



Devine qui?

Demandez à un ami de se bander les yeux. Au rythme de la musique, les amis se déplacent autour de lui. Lorsque la musique arrête, l'enfant qui a les yeux bandés doit deviner qui est devant lui uniquement en le touchant avec ses mains. Attention de garder le silence!



sins ət une fleur

Tu es une petite graine dans la terre. (L'enfant se place en petite boule) Il se met à pleuvoir. (L'enfant se met à bouger en restant en petite boule) La graine sort de la terre. (L'enfant lève la tête et le haut du corps) Le soleil brille fort, la petite graine grandit et grandit. (L'enfant se lève tranquillement) Elle devient une belle fleur. (L'enfant s'étire et prend une position originale) Le vent se lève. (L'enfant garde les pieds fixes et fait des mouvements de gauche à droite avec son corps)



Fa chenille

Tous les enfants se placent les uns derrière les autres en se tenant par la taille. Ils bougent au rythme de la musique. Le premier joueur décide de la direction de la chenille : avance, recule, tourne, avance, marche à petits pas, à grands pas, etc.



nom sned nibyel

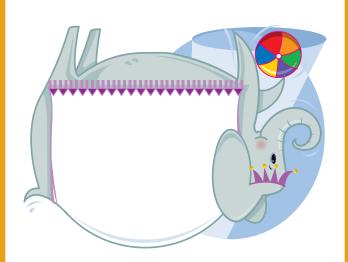
Assis en grand cercle, les enfants répètent : « Dans mon petit jardin, je plante des... » (exemple : radis). Ensuite, les enfants continuent la séquence en ajoutant d'autres légumes, mais attention, ils doivent répéter tous les autres légumes avant (exemple : dans mon petit jardin, je plante des radis et des carottes, etc.) et ainsi de suite.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



Dans la , algnut sab s y li

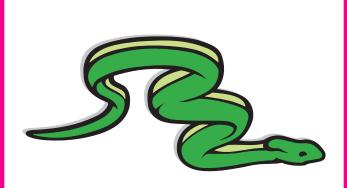
Faites faire un cercle aux enfants et donnez-leur chacun un nom d'animal du zoo (lion, zèbre, éléphant, girafe, guépard, gorille, etc.) Placezvous au centre du cercle et lancez un foulard dans les airs en disant : « Dans la jungle il y a des... » (nommez un animal). L'enfant nommé doit ramasser le foulard et le lancer dans les airs à son tour en nommant un autre animal.



savins 1'éléphant

Les enfants se tiennent par la main. Ils doivent suivre le rythme du premier enfant, soit marcher lentement ou rapidement, faire de gros pas pesants ou marcher sur la pointe des pieds ou encore se rouler dans la boue pour se protéger des insectes. On roule comme des éléphants. Les éléphants servent aussi à transporter des personnes. Demandez à un grand de se mettre à quatre pattes et installez un ami dessus pour que celui-ci le promène comme le font les éléphants.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservé



noitnettA au serpent

Prenez une grande corde à danser et faites-la tout simplement onduler sur le sol comme le ferait un serpent. Les enfants doivent sauter par-dessus pour éviter de se faire toucher par le serpent.



Que font les boules de neige? Elles roulent! Faites comme les boules de neige et faites des roulades (rouler de côté) ou des culbutes avec les enfants.



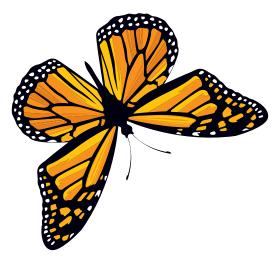
Le requin

Choisissez un requin. Le requin chasse les autres enfants jusqu'à ce qu'il en touche un. L'enfant touché devient le requin. Variante : l'enfant touché par le requin doit s'arrêter et étendre les bras. Un autre enfant peut venir le sauver en passant sous ses bras. Plusieurs enfants peuvent avoir les bras tendus en même temps. Vous devrez changer de requin assez souvent pour qu'il reste en forme!



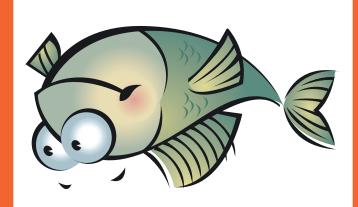
Les xusesio frent

Les enfants s'assoient en cercle. Chaque fois que vous dites : « Les oiseaux volent! », tous les enfants s'accroupissent et battent des ailes. Alternez vos consignes : « Le chien vole! » (personne ne bouge), « L'oiseau vole! » (tout le monde bat des ailes).



be la chenille au papillon nolliqed

Faites cette petite activité de relaxation avant la sieste ou pour calmer le groupe lorsque les enfants sont trop agités. Les enfants s'installent en petit bonhomme (cocons). Doucement, ils commencent à s'étirer pour briser leur cocon. Ils s'étirent, les bras vers le haut, en faisant une vague avec leur corps pour imiter la chenille et terminent en battant des bras pour imiter le papillon.



Le pêcheur et les poissons

Un enfant est le pêcheur et tous les autres sont des poissons. Au signal, les poissons courent partout et se sauvent du pêcheur qui veut les attraper. Dès qu'un poisson est touché par le pêcheur, il devient pêcheur à son tour et essaie lui aussi d'attraper des poissons. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de poisson.



Faites assoir les enfants en cercle et mettez deux ballons en jeu (une balle et un ballon de plage par exemple). Au son de la musique, les enfants se passent les ballons. Lorsque la musique arrête, demandez qui a le petit ballon et qui a le gros ballon. Vous pouvez remplacer les ballons par des toutous ou par d'autres objets que vous pouvez trouver dans les deux formats : petit et grand.



Prenez 2 paniers (un grand et un petit) et plusieurs petites balles et grandes balles (ou ballons). Les enfants doivent lancer les balles dans le bon panier.



Le même principe que le jeu du téléphone. Assoyez-vous en cercle avec les enfants. Vous pouvez commencer par dire un mot (en lien avec le thème) dans l'oreille de l'ami assis à votre droite... cet ami doit dire le même mot dans l'oreille de l'ami à sa droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot ait fait le tour de la ronde.

ATTENTION: Il ne faut pas le dire trop fort, c'est un secret! Le dernier enfant à entendre le mot doit le dire à voix haute pour que tout le monde entende. Déformation du mot garantie!

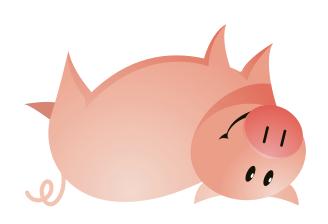


Même principe que le jeu « Jean dit... ». Dictez une consigne à effectuer et les enfants doivent l'exécuter seulement si la consigne est précédée de : « Le superhéros dit... » Sinon, ils ne doivent pas bouger.



Frappe ou attrape

Les enfants sont en cercle et le maitre du jeu est au centre. Le maitre du jeu lance le ballon à un des joueursencriant: «Frappe» ou « Attrape ». Le joueur répond en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête ou en l'attrapant. S'il échoue, il doit s'assoir.



Le petit nodoo

Tous les enfants sauf un sont assis en cercle. Le joueur debout tient un foulard (ou un petit objet) dans sa main et se promène autour du cercle. Il dépose son foulard derrière un des joueurs assis et se met à courir. Lorsque le joueur assis se rend compte que le foulard est dans son dos, il doit le ramasser et courir derrière le joueur A. Si A arrive à l'endroit libéré par B sans avoir été touché par B, il s'assoit à cet endroit. B devient un petit cochon et doit s'assoir au centre. Si A a été touché par B, c'est A qui devient un petit cochon au centre. Celui qui n'est pas le cochon, A ou B, reprend le foulard et le dépose derrière quelqu'un d'autre et ainsi de suite.



Poissons requins sanialed

Délimiter un terrain. D'un côté, il y aura le groupe « baleines » et de l'autre le groupe « poissons ». Au centre, se trouvent I ou 2 requins qui interpellent un des deux groupes. Si les requins interpellent les « baleines », celles-ci doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les requins. Si un joueur est touché, il devient une algue. Il pourra alors aider les requins à toucher des « poissons » ou des « baleines », mais sans se déplacer. Si les requins crient « océan », les 2 groupes traversent le terrain.



miy ab ual

L'éducatrice sélectionne plusieurs objets et les déposent sur une table. Elle donne I minute aux enfants pour mémoriser les objets et les cache ensuite avec une couverture. Elle retire alors un ou plusieurs objets et retire la couverture. Les enfants doivent identifier l'objet manquant.



te dueue qu chat

Les joueurs forment une file en se tenant par la main. On désigne un des joueurs du bout pour représenter la tête du chat. Le joueur à l'autre bout représente la queue. La tête doit essayer de toucher à la queue. Évidemment, le chat virevolte, court, s'arrête brusquement, s'étire au maximum, etc. On change les rôles dès que le joueur représentant la tête a réussi à toucher la queue.



Attention xus selibosors

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile. On délimite une rivière avec 2 lignes parallèles au sol en laissant un bon espace entre les deux. Les enfants portent un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles (deux enfants) qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent des crocodiles à leur tour. Ils remplacent les crocodiles précédents.



te lapin et reirrier

La moitié des enfants du groupe forment un cercle en se tenant debout, jambes écartées. Les autres enfants (les lapins) se placent à l'intérieur du cercle. Au signal, chaque lapin doit quitter le cercle par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.



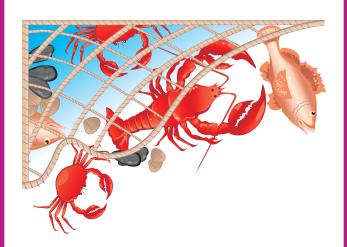
Un loup dans la bergerie

On décide ensemble d'un endroit qui sera la bergerie. Des enfants « moutons » se déplacent à l'intérieur d'un espace défini. Ils demandent régulièrement l'heure à un enfant qui est le « loup ». Ce dernier répond en donnant l'heure de son choix. Quand il répond « minuit », il s'élance pour attraper les moutons qui doivent s'enfuir pour regagner la bergerie. Les moutons touchés par le loup doivent s'assoir.



Pas dans

Les enfants sont répartis dans deux équipes et les territoires sont délimités par une ligne ou des meubles. Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. On peut aussi utiliser des boules de papier. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.



Le filet du pêcheur

La moitié du groupe forme un cercle (le filet). Les autres enfants (les poissons) sont dispersés dans la salle. Ils entrent et sortent du filet. Les enfants formant le filet chantent une comptine et abaissent les bras à la fin. Les poissons doivent sortir au bon moment pour ne pas être emprisonnés dans le filet.

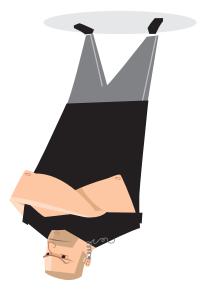


-9qsrttA notâd

Chaque enfant porte un nom (un chiffre ou autre). On se place en cercle autour d'un joueur qui tient un bâton debout (le balai par exemple). Ce joueur crie un nom (un chiffre ou autre) et lâche en même temps le bâton. Le joueur nommé doit se dépêcher et retenir le bâton avant qu'il ne soit couché sur le sol. S'il ne parvient pas à rattraper le bâton, il remplace le joueur qui est au milieu du cercle.



Les enfants sont assis en cercle. Ce jeu utilise uniquement les mains. Donnez les consignes suivantes : I) Mains qui tapent 2) Mains qui volent 3) Mains qui frottent 4) Mains qui pi cent 5) Mains qui chatouillent, etc. Vous pouvez en inventer d'autres et varier la vitesse. De temps en temps, afin de calmer le jeu, introduisez la consigne « Chut, plus de bruit ». Tous les enfants se mettent alors les mains dans le dos.



Le gardien du château

Les enfants se placent en cercle. Déposez trois quilles au centre du cercle (château fort) avec un gardien. Les enfants qui forment le cercle roulent une balle (avec les mains) et essaient de faire tomber les quilles. Le gardien, bien sûr, essaie de retenir la balle pour défendre son château (avec les pieds ou les mains). L'enfant qui réussit à faire tomber une quille devient le gardien du château.



Jumelez les enfants deux par deux. Un enfant sculpte, l'autre est une boule de pâte à modeler. Le sculpteur manipule l'autre enfant pour le mettre dans la position de son choix. Quand son « œuvre » est terminée, il la recouvre d'une couverture. Ensuite, tous les sculpteurs découvrent les « œuvres » des autres et visitent le « musée ». Inversez ensuite les rôles.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés





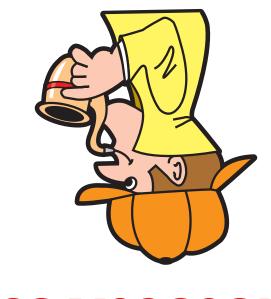
Chaque enfant met un sac de sable sur sa tête. Faites jouer de la musique. Lorsque la musique commence, les enfants marchent. Augmentez la cadence de la musique peu à peu. Les enfants doivent marcher de plus en plus vite. Si le sac d'un enfant tombe, l'enfant est éliminé. Qui gardera son sac sur la tête le plus longtemps?

Chaque enfant a un ballon de fête identifié à son nom. Les enfants sont placés sur une ligne et gonflent leur ballon (certains auront peut-être besoin d'aide). Au signal, on lâche les ballons. Le gagnant est celui dont le ballon s'est rendu le plus loin.



Sourse de singonins

Délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Les enfants se placent sur la ligne de départ, les mains dans le dos. Chacun tient un ballon de fête gonflé entre ses jambes, à la hauteur des genoux. Au signal, les enfants doivent se déplacer le plus rapidement possible jusqu'à la ligne d'arrivée. Qui arrivera le premier?



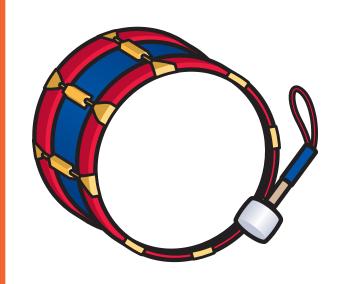
Les détectives

Les enfants sont assis en cercle et l'éducatrice donne des indices. Les enfants doivent deviner de qui ou de quoi il s'agit. Par exemple, elle peut décrire des vêtements, la couleur des cheveux ou des yeux d'un ami, différentes caractéristiques d'un jouet, etc.



anbuem II quoi?

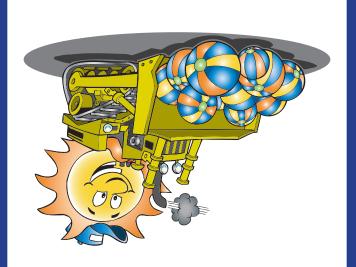
Les enfants sont assis en cercle. Un enfant sort de la pièce. Il doit changer quelque chose sur lui (enlever un bas, mettre son chandail à l'envers, mettre une casquette, etc.) Les autres doivent identifier le changement. On peut aussi faire le jeu avec un bac de déguisements.



Jeu de Kim sonore

Un enfant se place dos à vous. Faites-lui écouter des petits bruits qu'il connait, qu'il peut identifier : de l'eau qui coule, du papier chiffonné, taper des pieds ou des mains, faire rouler une petite voiture, couper du papier avec des ciseaux, etc. L'enfant doit nommer le bruit qu'il entend sans rien voir! Ce jeu peut se faire dehors ou à l'intérieur.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



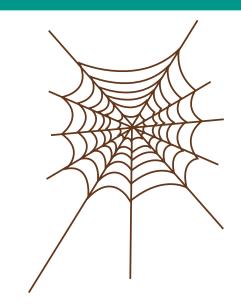
Ballon prisonnier

L'éducatrice désigne un policier. Celui-ci aura une balle de mousse et son but sera de toucher les bandits (autres enfants) avec la balle et de les rendre ainsi prisonniers. Les bandits, qui tentent d'éviter la balle, sont dispersés dans la salle et peuvent se déplacer comme bon leur semble. À partir du moment où un bandit est touché, il devient prisonnier et est donc éliminé. Le jeu se termine quand le policier a capturé tous les bandits. Il peut aussi y avoir plusieurs policiers et plusieurs balles.



Le coussin Insical

Le coussin musical se joue comme la chaise musicale, sauf que personne n'est éliminé. Quand la musique s'arrête, tout le monde doit trouver une petite place sur les coussins. À chaque tour, on enlève un coussin. Les enfants doivent donc se partager les coussins restants.

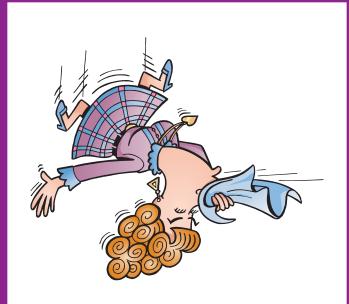


La toile d'araignée

Tout le monde est en cercle. Une personne tient une balle de laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette deuxième personne attrape la balle de laine, tient le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la balle de laine soit déroulée. À la fin, une belle toile d'araignée reliera tous les joueurs.



Un enfant est le chat. Les autres joueurs doivent grimper sur quelque chose avant que le chat ne les attrape. Si le chat attrape un joueur, celuici devient le chat. Les chaises, un bloc, une débarbouillette, etc., tous les objets solides et sécuritaires sont des possibilités pour autant que les joueurs n'aient pas les pieds directement par terre.



Le microbe

Un des enfants se met à quatre pattes et est le « microbe ». Les autres enfants sont debout et courent autour du « microbe » sans se faire toucher. Dès qu'un des enfants est touché, il devient un microbe à son tour. Ainsi, à la fin du jeu, les enfants seront tous des microbes. Le dernier joueur touché commence la prochaine partie.



Taguecouleurs

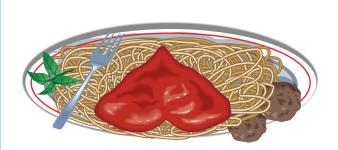
Vous aurez besoin de 3 dossards (ou 3 foulards) pour identifier les couleurs (rouge, vert et jaune). Il y a trois « tagues ». Un enfant porte le dossard rouge, un autre le vert et un autre, le jaune. Si les enfants se font toucher par la tague rouge, ils arrêtent, par la tague jaune, ils ralentissent et par la tague verte, ils courent. Changez les rôles.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



uinpennem 2

Les enfants sont répartis en deux équipes. Chaque équipe reçoit une boite contenant le même nombre de vêtements. Un joueur de chaque équipe devient le mannequin qu'il faut vêtir. Le premier joueur de chaque équipe sort un vêtement de la boite, se précipite vers son mannequin, lui enfile le vêtement et revient à sa position de départ afin de permettre au deuxième joueur de partir. Le mannequin doit rester parfaitement immobile. La première équipe qui complète l'habillage de son mannequin est l'équipe gagnante.



Spaghetti sauce tomate

Les enfants doivent s'assoir en cercle. L'éducatrice fera le tour à l'extérieur et touchera chaque tête en disant « spaghetti ». Quand elle touchera la tête d'un enfant en disant « sauce tomate » le joueur devra courir après l'éducatrice qui court autour du cercle et tente d'aller se rassoir à la place de l'enfant. L'enfant « sauce tomate » devient le meneur du jeu.

Copyright © 2010 www.educatout.com • Tous droits réservés



Un enfant est choisi pour être le premier « compteur ». Il se place dans un coin, les yeux fermés, et compte jusqu'à 20. Pendant ce temps, les autres enfants vont se cacher dans la pièce. Au signal, le compteur part à la recherche des autres. Le premier qui est trouvé devient le prochain compteur.



benkenx Ballon

Tous les participants sont placés en cercle, les bras croisés. Le meneur de jeu est placé au centre et doit soit faire semblant de lancer un ballon ou réellement le lancer pour que les autres l'attrapent. Si quelqu'un ouvre ses bras alors que le meneur a fait semblant de lui lancer, il s'assoit, car il est mort.



conjents qes rusquetse

Les enfants se regroupent le long d'un mur. Le meneur de jeu, au centre, dit une couleur (rouge par exemple). Tous les amis qui ont du rouge sur leurs vêtements peuvent traverser la ligne sans se faire toucher. Lorsque le meneur de jeu crie « traverse multicolore », les autres essaient de passer sans se faire toucher. Les enfants touchés doivent s'assoir. Ils deviennent des pieuvres. Le meneur de jeu nomme une autre couleur et le jeu se poursuit ainsi.



chasse à... n'importe quoi!

Cachez de petits objets dans votre local et invitez les enfants à partir à la chasse pour les retrouver. Choisissez les objets en fonction de votre thème de la semaine ou simplement selon ce que vous avez sous la main.



Rouge ou noire... en groupe

Prenez un jeu de cartes et tournez les cartes une à une. Les enfants doivent deviner, à tour de rôle, si la carte sera rouge ou noire. Si l'enfant dit la bonne couleur, il remporte la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du paquet.



!iom-9miM

Chuchotez un mot (objet, animal, etc.) à l'oreille d'un enfant. Celui-ci doit le mimer pour le faire deviner aux autres enfants. Il peut aussi faire différents sons selon la consigne de départ.



côte à estôc

Les enfants sont jumelés en équipes de deux. L'éducatrice (ou le meneur de jeu) donne une consigne. Les autres joueurs doivent reproduire le geste qui leur est demandé (ex. : main à main : les joueurs doivent poser une main sur celle de leur coéquipier, main à tête : ils doivent poser une main sur la tête de l'autre, etc.) Lorsque le meneur de jeu crie « côte à côte », tous les joueurs doivent changer de partenaire et le meneur de jeu doit se jumeler à un autre enfant. Celui ou celle qui se retrouve sans partenaire deviendra le meneur de jeu.

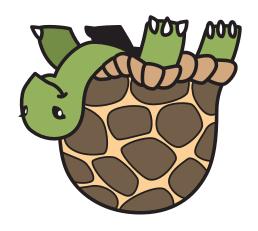


et et Jance

Les enfants sont placés en cercle. L'éducatrice choisit un enfant qui va se placer au milieu. Il doit lancer un objet imaginaire à un autre joueur en disant par exemple : « Je te lance un avion. » Le joueur devra représenter l'objet qu'il reçoit à l'aide de gestes.

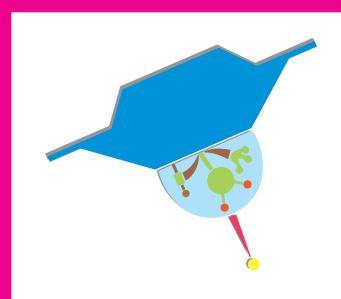


Les enfants se placent tous sur la ligne de départ. Au signal, ils doivent se rendre à la ligne d'arrivée en faisant des pirouettes. Le premier enfant à franchir la ligne d'arrivée gagne la course!



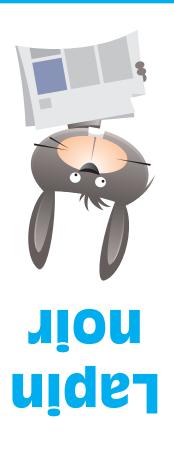
Subst

Les enfants sont tous des tortues. On choisit un enfant qui a la tague et, à chaque fois qu'il touche une tortue, l'enfant doit se coucher sur le dos, les pattes en l'air.

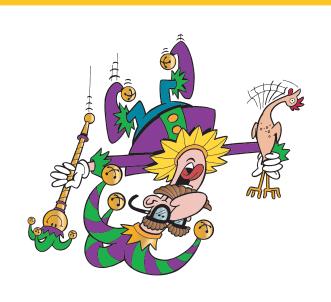


Avez-vous vu mon extraterrestre?

Les enfants sont placés en cercle, assis par terre. Un enfant se promène autour du cercle et demande aux joueurs : « Avezvous vu mon extraterrestre? » Le joueur décrit un des enfants assis, par sa couleur de cheveux, yeux, vêtements, etc. Quand le joueur décrit se reconnait, il doit courir après le joueur qui l'a décrit jusqu'à ce que celui-ci s'assoie à sa place. Si le joueur décrit réussit à toucher l'autre joueur, celui-ci va s'assoir au centre du cercle.



Un enfant se promène autour du cercle en touchant la tête des enfants et en disant « lapin » suivi d'une couleur (ex : lapin bleu, lapin rouge, etc.) Lorsqu'il dit lapin noir, l'enfant choisi doit courir après lui et le toucher avant qu'il n'ait complété un tour complet et pris sa place dans le cercle.



iom-sis7 91i1

Ce jeu est une activité de détente. L'éducatrice tient un ballon. Au signal, tous les joueurs se mettent à rire. La seule consigne : dès que le ballon touche au sol, tout le monde doit se taire. Ceux et celles qui continuent à rire sont éliminés. Fous rires garantis.



Sansb sality Iiəlos ub

Placez-vous en cercle et déposez un cerceau au centre. Il représentera M. Soleil. À tour de rôle, un enfant crée un pas de danse et tous ensemble, vous l'imitez.