

Jeux avec peu ou sans matériel

C'est qui, c'est qui?

Matériel : Paravent ou endroit pour cacher un enfant

Préparation : Installer le paravent ou l'endroit déterminé.

Déroulement : L'éducatrice(teur) nomme un volontaire qui sort du local, puis désigne un autre enfant qui se place derrière un paravent. L'enfant revient dans le local et doit poser trois brèves questions à l'enfant caché de sorte qu'il ne réponde que par un seul mot. Les questions peuvent également être posées au groupe au lieu de l'enfant caché. (Ex : Quel est ta couleur préférée ? Orange.) À l'aide des réponses obtenues, l'enfant a trois chances pour deviner qui est caché.

Chrono-chiffres

Matériel : -Montre ou chronomètre

-1 feuille et un crayon par table

Déroulement : L'éducatrice(teur) détermine un temps limite et annonce un défi. Ex : écrire le plus de chiffres possible à partir de 1,2,3... en 30 secondes. L'équipe qui en a le plus gagne l'épreuve.

Variante : -Demander des catégories de mots (ex : animaux, couleur, etc.), des mots qui commencent par telle lettre, des verbes, etc.

-Pour les petits, utiliser une page de journal et demander aux enfants d'entourer les chiffres ou les lettres demandés.

Fais-moi un dessin

Matériel : -Tableau avec craies ou crayons, ou feuilles de papier

-Montre (ou chronomètre)

Préparation : -Sur des petits cartons, inscrire des mots (ex : chien, table, bateau, avion...) et les déposer dans une boîte ou un sac.

Déroulement : L'éducatrice(teur) nomme un enfant par équipe pour venir piger un carton. L'enfant a une minute pour dessiner ce qui y est écrit et le faire deviner par les enfants de son équipe. S'il n'y parvient pas, l'éducatrice(teur) offre un droit de réplique aux autres équipes. On accorde un point pour chaque bonne réponse obtenue dans un délai d'une minute

Variante : Pour les petits, dessiner ou coller une image, plutôt qu'écrire sur les cartons.

Histoire qui se promène

Matériel : Beaucoup d'imagination

Déroulement : L'éducatrice(teur) choisit un enfant qui débute une histoire. Puis elle(il) en désigne un autre qui doit continuer l'histoire de façon logique et cohérente. Et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Variante : Tenter l'expérience avec une chanson.

Histoire trouée

Matériel : Livre d'histoires ou histoire inventée

Préparation : -Choisir une histoire connue. Ex : les trois petits cochons. Ou inventer une histoire

-Enlever des mots-clés de l'histoire. Ex : il était une fois une vilaine _____ qui vivait dans les _____.

Déroulement :L'éducatrice(teur) lit l'histoire en enlevant les mots pour que les enfants les devinent. Ceux-ci peuvent alors créer des histoires plus farfelues les unes que les autres.

Ni oui, ni non

Matériel : Épingles à linge en grande quantité (trois par enfants) Vous pouvez également utiliser des petits morceaux de papier au lieu des épingles.

Déroulement : Donner trois épingles à chaque enfant, qu'ils fixent à leurs vêtements. Tout au long de la période ou en mangeant leur repas ils discutent comme à l'habitude. Mais attention! Ils ne doivent pas répondre par oui ou par non aux questions qui leur sont posées. Quand un enfant se fait prendre il doit remettre une épingle à celui qui lui fait dire oui ou non. L'enfant le plus « épinglé » gagne la partie

Phrase mélangée

Matériel : -Enveloppes avec tous les mots d'une phrase écrits sur des cartons

-Montre (ou chronomètre)

Préparation : -Déterminer une phrase et écrire tous les mots séparément sur des cartons.

-Écrire la même phrase autant de fois qu'il y a d'équipes.

Déroulement : Les enfants reçoivent une enveloppe à leur table. Ils doivent étaler les mots et reconstituer la phrase en un temps donné ou le plus rapidement possible.

Variante : -Pour les plus vieux, utiliser des lettres plutôt que des mots.

-Vous pouvez demander aux enfants d'écrire des phrases pour les équipes adverses.

Qu'est-ce qui a changé?

Déroulement : L'éducatrice(teur) demande à un enfant de quitter sa pièce. Elle modifie quelque chose au décor. Elle (il) va chercher l'enfant qui doit trouver ce qui a été déplacé ou changé.

T'as du front

Matériel : -Cartons avec un mot ou un nom dessus

-Papier collant

-Montre ou chronomètre

Préparation : Incrire des mots sur les cartons, par thème ou non. Ex : noms d'animaux, nom des membres du personnel de l'école, nom d'un personnage de dessin animé, des personnalités connues, etc.

Déroulement : L'éducatrice(teur) choisit un enfant et lui colle un mot sur le front. Il doit deviner le mot en posant des questions qui se répondent par oui ou par non. L'éducatrice(teur) détermine un temps alloué aux questions.

Variante(s) : -Pour les plus jeunes, faire des dessins ou coller des images sur les cartons.

-Tous les enfants ont un mot de collé sur leur front et sont assis en cercle puis à tour de rôle chacun pose une question.

Tic-Tac-Toe

Matériel : Tableau avec craies ou papier et crayon.

Déroulement : L'éducatrice(teur) dessine un jeu de Tic-Tac-Toe sur le tableau. On détermine les équipes qui s'affronteront (ex : une table contre l'autre, gars contre filles) On nomme les enfants à tour de rôle pour aller faire un « X » ou un « O », selon l'équipe.

Variante : Jouer tout le monde en même temps, en ayant placé le nom de tous les enfants dans une boîte et les piger pour déterminer les équipes.

Catégorie

Matériel : Feuille avec des catégories et des crayons.

Préparation : Trouver des catégories de mots et les inscrire sur une feuille. (ex : prénom de fille, nom de ville, moyen de transport, personne célèbre, couleur etc.)

Déroulement : L'éducatrice(teur) distribue une feuille de catégories et un crayon par équipe. Elle désigne ensuite une lettre de l'alphabet. Au signal, chaque équipe doit trouver un mot qui commence par cette lettre pour chacune des catégories. On donne un temps limite. Par la suite on dévoile les réponses de chaque équipe : un point est attribué pour chaque bonne réponse. Le point s'annule si des équipes ont la même réponse. Soyez originaux!

Bague magique

Matériel : -Ficelle ou corde

-Anneau ou bague

Préparation : Prendre de la ficelle assez longue pour que les enfants autour de la table puissent la tenir en cercle. Passer la ficelle dans l'anneau et faire un nœud avec les extrémités de la ficelle. (pour faire un cercle)

Déroulement : On retire un enfant. Autour de la table, les autres enfants placent leurs mains jointes sur la ficelle. L'éducatrice(teur) désigne un enfant qui commence à cacher l'anneau dans ses mains. Au retour de l'enfant retiré, les autres doivent discrètement faire circuler l'anneau à leurs voisins. L'enfant doit découvrir où est rendu l'anneau le plus rapidement possible. Deux chances sont accordées.

Enchaîne l'histoire

Matériel : Divers objets. (Ex : fourchette, chapeau, enveloppe, balle, crayon, bonhomme...)

Préparation : Cacher les objets dans un sac.

Déroulement : L'éducatrice(teur) désigne un enfant qui débute une histoire à sa façon. On poursuit la même histoire avec un autre enfant. L'éducatrice(teur) introduit un objet. L'enfant doit continuer l'histoire de façon logique et cohérente, tout en incluant l'objet dans l'histoire. On désigne d'autres enfants, on ajoute d'autres objets et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Pourquoi? Parce que!

Matériel : Feuilles et crayons

Préparation : Aucune

Déroulement : L'éducatrice(teur) distribue à chacun une feuille et un crayon. Dans le haut de la feuille, chacun écrit une question qui débute par le mot Pourquoi?

Ex : « Pourquoi les grenouilles ont une longue langue? »

Par la suite, chacun replie sa feuille sous sa phrase pour cacher sa question. Tout le monde passe sa feuille à son voisin de gauche. Sur la feuille qu'il a reçu, l'enfant inscrit la réponse à SA question en débutant sa phrase par *Parce que et ce* sans regarder la question que son voisin a écrit.

Exemple : « Parce qu'elles peuvent ainsi attraper des insectes. »

Chacun replie sa feuille sous la phrase et la passe à son voisin de gauche. On continue de la sorte avec cinq pourquoi et cinq parce que. À tour de rôle, chacun dévoile les réponses aux questions qui n'ont aucun sens! Fous rires assurés!

Plus petit et plus grand que

Préparation : Aucune

Déroulement : L'éducatrice(teur) propose un objet connu des enfants. Ceux-ci doivent nommer le plus d'objets différents qui débutent par la même lettre de l'alphabet que l'objet désigné et qui sont plus grands ou plus petits que celui-ci.

Ex : Objets plus grands que cassette : chandail, chapeau, cahier, chaise etc.

Variante : Nommer les objets plus grands ou plus petits qui se retrouvent dans le local. Nommer des objets de même catégories. Ex : aliments plus petits que chou-fleur : Carotte, cacahuète, champignon, etc.

Mots clés

Préparation : Aucune

Déroulement : L'éducatrice(teur) désigne un enfant qui nomme un mot. L'enfant à sa gauche doit nommer le premier mot auquel celui-ci lui fait penser et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant. Ex : céréale, matin, bonjour, amis, école, mathématique, chiffres...

Variante : Nommer des mots commençant par la même lettre de l'alphabet.

Le chef d'orchestre

Matériel : aucun

Déroulement : on fait sortir un des joueurs qui représentera le public. Tous les autres, l'orchestre, s'assoient en cercle et désignent leur chef, qui au lieu de monter sur une estrade reste parmi eux. Le maestro fait semblant de jouer d'un instrument de musique (piano, violon, guitare grosse caisse, flûte, trombone...). L'orchestre l'imité. On demande au joueur représentant le public de revenir et de se placer au milieu du cercle. Il doit deviner qui est le chef d'orchestre. Sans se laisser voir, ce dernier doit changer plusieurs fois d'instrument au cours de la partie et le reste de l'orchestre doit l'imiter. Lorsque le public trouve le chef d'orchestre on nomme des nouveaux joueurs qui seront le public et le chef d'orchestre.

L'avalanche de mots

Matériel : Montre ou chronomètre

Déroulement : Le joueur désigné a exactement 1 minute pour dire le plus grand nombre de mots possible commençant par la lettre annoncée. Le meneur de jeu s'occupe du chronométrage, tandis que les joueurs comptent les mots. Les noms propres sont interdits et, bien entendu, le même mot ne peut servir deux fois. Le meneur de jeu propose ainsi, tour à tour, une lettre différente à chaque joueur. Le joueur qui trouve le plus de mots gagne le concours.

Le téléphone arabe

Matériel : aucun

Déroulement : Les joueurs s'assoient en rond. L'animateur, qui est assis parmi eux, chuchote à l'oreille de son voisin de droite une phrase qu'il a écrite sur un bout de papier. La phrase doit avoir des détails précis : noms, date, lieu, heure, etc. Chaque joueur, après avoir entendu la phrase, la transmet de la même façon à son voisin de droite. Le dernier joueur du cercle, son tour venu, se lève et annonce la phrase telle qu'il l'a perçue. L'animateur lit ensuite la phrase telle qu'elle avait été écrite au départ. On peut demander à des enfants différents d'écrire des nouvelles phrases.

Du début à la fin

Matériel : tableau et craie ou feuilles et crayons

Déroulement : Les joueurs vont au tableau ou, s'ils sont nombreux, s'assoient sur des chaises avec du papier et des crayons. Le meneur de jeu leur propose deux lettres. Il s'agit de trouver le plus de mots possible qui commencent par la première lettre et se terminent par la seconde. Ex : les lettres T et R pourraient donner : tir, tour, trésor, etc. Au bout de 3 minutes, le joueur qui a écrit le plus grand nombre de mots, sans faire de fautes d'orthographe, est déclaré gagnant. Le jeu peut se faire individuellement ou par équipe. Chaque mot trouvé donne un point à la personne ou à l'équipe. Celui ou celle qui a accumulé le plus de points est déclaré gagnant.

Le disparu

Matériel : Un bandeau ou un foulard

Déroulement : Un des joueurs, le meneur, se place au milieu de la pièce les yeux bandés. Tous les autres se dispersent dans la pièce, sauf un qui la quitte. Le meneur ôte son bandeau : il a une minute pour nommer le joueur disparu. S'il réussit, il change de place avec lui, Autrement, il remet son bandeau et le jeu recommence.

Le béret

Matériel : un foulard ou un objet pour faire le béret.

Déroulement : Les joueurs forment deux, trois ou quatre équipes égales, déployées le long de deux lignes en triangle ou en carré (selon le nombre d'équipes formées), à environ 6 mètres de distance. Les joueurs de chaque équipe prennent un numéro de 1 à 5 ou 10 selon le nombre. On place au milieu du terrain un objet quelconque (foulard, balle, ballon...) que l'on appelle le « béret ».

Le meneur de jeu appelle un numéro. Aussitôt, les joueurs des équipes qui portent ce numéro s'avancent et tentent de prendre le béret et de le rapporter à leur camp sans être touchés par l'adversaire. Le joueur qui réussit marque un point pour son équipe. Si le joueur qui tient le béret est touché par l'adversaire, le point va à l'autre équipe. Dans le cas où aucun des joueurs ne se décide à s'emparer du béret, le meneur de jeu compte jusqu'à cinq, après quoi il appelle un autre numéro. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'une des équipes ait remporté le nombre de points convenu.

Air, terre, mer

Matériel : aucun

Déroulement : Les joueurs s'assoient en cercle. Le meneur de jeu se place au milieu du cercle. Lorsque le meneur dit le mot air les enfants doivent se lever debout ou monter sur un objet pour être surélevé (chaise, espaliers au gymnase). Lorsque le meneur dit terre, les joueurs doivent s'asseoir par terre. Puis lors que le meneur annonce mer, les joueurs doivent se coucher par terre. Alternner les mots rapidement, afin de faire bouger les enfants le plus possible. Lorsqu'un enfant se trompe on peut l'éliminer et fonctionner de cette façon jusqu'à ce qu'il reste un seul champion.

Rivière, rive, rivage

Matériel : Aucun

Préparation : Trois lignes parallèles sont tracées sur le sol. Elles délimitent la rivière, la rive et le rivage. Vous pouvez aussi désigner 3 secteurs rapprochés dans le local où vous êtes.

Déroulement : Le meneur donne des ordres sur un rythme rapide : « Rive, rivière, rivage! » ou « Rivière, rivage, rive! » etc. Les joueurs doivent obéir sans hésiter à ses ordres et rejoindre l'endroit indiqué. Ceux qui se trompent ainsi que le dernier à exécuter l'ordre sont éliminés. Le dernier resté en jeu gagne.

Tape-Main

Matériel : Aucun

Préparation : Aucune

Déroulement : -Les joueurs se placent à quatre pattes en cercle ou autour d'une table.

-Ils placent leur main droite en dessous du bras gauche de leur voisin de droite, de façon à ce que les bras de tous les joueurs soient entrecroisés.

-Au signal, un enfant désigné au départ, frappe par terre avec une de ses mains. Dans le sens des aiguilles d'une montre la main suivante frappe, puis la suivante, etc.

-Lorsque les enfants oublient de frapper ou frappent au mauvais moment, la main fautive est éliminée et l'enfant la place derrière son dos.

-Lorsque les enfants connaissent bien le jeu, on ajoute une difficulté : lorsqu'une main frappe 2 fois le sol, le sens est inversé.