

Jeu actif développant la coopération

Les cerceaux musicaux *

Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect social

Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la coopération

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

Réalisation d'activités à prédominance socio affective et morale

Groupe d'âge

Multi-âge

Durée

10 à 15 minutes

Local

Petite classe

Aménagement matériel

- Des cerceaux ou des chaises
- De la musique

Mise en situation

C'est le même principe que la **chaise musicale**, mais les élèves doivent se tenir debout dans un cerceau lorsque la musique arrête.

Démarche

On place **un cerceau par élève** dans le local. Faites déplacer les élèves de façon originale au son de la musique (en sautant, en skiant...). Lorsque la musique arrête, les élèves doivent sauter dans un cerceau.

Par contre, **l'élève qui n'a plus de cerceau n'est pas éliminé, il doit partager le cerceau d'un ami.**

À la fin, tous les élèves tentent d'être debout dans un seul cerceau, ce qui demande de la coopération.

Variante

On peut faire le jeu avec des chaises au lieu des cerceaux : les élèves s'assoient les uns sur les autres.

Trucs

Modéliser les cerceaux musicaux en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Comment se déplace-t-on?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand la musique arrête?
- ? Est-ce qu'on peut pousser les amis?

*Une idée des éducatrices de la CS Portages de l'Outaouais

Course à relais, en équipes

La série de 7 à relais*

Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect physique et moteur

Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la motricité globale et la mémoire

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Groupe d'âge

Multi-âge

Durée

20 à 30 minutes

Local

Petite classe avec parcours ou grand local

Aménagement matériel

- Un jeu de cartes
- Un parcours à obstacles avec chaises, bureau, cônes, etc

*Une idée des éducatrices de l'école du Pélican

Mise en situation

Le jeu consiste en une **course à relais sur un parcours à obstacles**, avec un **jeu de cartes à la fin du parcours**. Les élèves doivent **faire une série avec les cartes (1-2-3-4...)**. Plusieurs équipes sont formées, afin d'augmenter la participation de chaque élève.

Démarche

Séparer le jeu de cartes en quatre paquets (trèfles, carreaux...). Chaque équipe a son paquet à la fin du parcours.

Pour le parcours, utilisez votre imagination : tourner autour d'une chaise, ramper sous un bureau, sauter comme un lapin...

Un élève par équipe doit faire le parcours à obstacles et tourner une carte. Si c'est l'As, il le pose sur la table pour commencer la série. Sinon, l'élève doit la mettre à la fin du paquet et aller à son équipe pour donner le tag au joueur suivant, qui fera à son tour le parcours.

La première équipe à avoir réussi à faire une série de 1 à 7 gagne la partie!

Trucs

Modéliser le jeu de cartes en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Combien de cartes peut-on tourner?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on a la bonne carte?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on n'a pas la bonne carte?

Par la suite, **modélisez le parcours** avec des volontaires (vos hyperactifs), et n'oubliez pas de vérifier encore une fois la compréhension.

- ? Est-ce qu'on peut crier?
- ? Où va-t-on après avoir tourné notre carte?

Jeu de mémoire à relais, en équipes

Jeu de mémoire à relais*

Aspect du développement global de l'élève :

- Développer l'aspect physique et moteur
- Développer l'aspect cognitif

Intentions éducatives

À la fin de l'activité, les élèves auront travaillé la motricité globale et la mémoire

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Groupe d'âge

Multi-âge

Durée

20 à 30 minutes

Local

Petite classe avec parcours ou grand local

Aménagement matériel

- Un jeu de cartes
- Un parcours à obstacles avec chaises, bureau, cônes, etc

*Une idée des éducatrices de la CS Draveurs

Mise en situation

Le jeu consiste en une **course à relai sur un parcours à obstacles**, avec un **jeu de mémoire** à la fin du parcours. Plusieurs équipes sont formées, afin d'augmenter la participation de chaque élève.

Démarche

Chaque équipe a son propre jeu de mémoire avec des cartes. Donc, s'il y a 4 équipes, il doit y avoir 4 jeux de mémoire à la fin du parcours.

Pour le parcours, utilisez votre imagination : tourner autour d'une chaise, ramper sous un bureau, sauter comme un lapin...

Un élève par équipe doit faire le parcours à obstacles et tourner deux cartes. Si elles sont pareilles, l'élève les prend et les apporte à son équipe. Sinon, l'élève doit les retourner face vers le bas et aller à son équipe pour donner le tag au joueur suivant, qui fera à son tour le parcours.

La première équipe à avoir toutes les cartes gagne un point.

Trucs

Modéliser le jeu de mémoire en premier en s'assurant de la compréhension des instructions.

- ? Combien de cartes peut-on tourner?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand on a deux cartes pareilles?
- ? Qu'est-ce qu'on fait quand elles sont différentes?

Par la suite, **modélisez le parcours** avec des volontaires (vos hyperactifs), et n'oubliez pas de vérifier encore une fois la compréhension.

- ? Est-ce qu'on peut crier?
- ? Où va-t-on après avoir tourné nos cartes?

Voici un jeu de transition
pour les élèves de la pré-maternelle
et de la maternelle.

Quelle heure est-il monsieur le loup?*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité globale

Groupe d'âge:

4-5 ans

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

1. Un joueur joue le rôle du loup et se tient dos aux autres joueurs, en se plaçant à plus de trois mètres d'eux.
2. Les autres joueurs se mettent en ligne derrière le loup et demandent: «Quelle heure est-il monsieur le Loup?».
3. Le loup répond en donnant une heure (par exemple dix heures) et les autres joueurs marchent alors le nombre de pas correspondant à l'heure mentionnée (dans ce cas dix pas).
4. Ainsi les joueurs se rapprochent de plus en plus du loup. Mais le loup peut choisir de répondre «C'est l'heure du souper!».
5. Et dans ce cas, il se retourne alors et poursuit les autres joueurs qui doivent essayer d'atteindre la ligne de départ. Le joueur touché par le loup devient loup à son tour. Et le jeu continue.

Variante

pour groupes plus âgés

Le jeu peut être modifié pour des élèves plus âgés en ajoutant une contrainte: lorsque le loup «mange» un autre élève, les deux deviennent des loups et doivent se tenir bras à bras. Si le duo touche un autre élève, celui-ci se joint à eux et ainsi de suite.

Si un élève parvient à atteindre l'autre bout de la salle (l'ancre du loup) sans se faire toucher, il libère alors les élèves mangés et un autre loup est choisi.

Variante

pour groupes multi âge

Les loups et les agneaux plus âgés ont de la difficulté à se déplacer: ils doivent sauter à pieds joints ou encore sauter sur une jambe. Les jeunes peuvent courir normalement.

*tiré de Banque de jeux coopératifs
pour services de garde - Commission
scolaire des Découvreurs

Utilisez le « Circuit pause active WIXX »
pour créer des routines d'exercice avec vos élèves.

Routines d'exercice pause active WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe son sens
du rythme

Groupe d'âge:

Mutli-âge (favoriser l'en-
traide entre petits et grands)

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Voir en annexe

Choisir une pause active parmi les suivantes :

1. La course sur braise
2. La chasse aux moustiques
3. Le maïs éclaté
4. Le surf
5. Le nageur
6. Le ski à bosses
7. Le cerceau
8. Le flamant rose
9. BONUS
10. La bougeotte
11. Le cowboy
12. La danse du pharaon
13. Exercice de relaxation : le ballon

Suggestion :

visionner la vidéo Pause Active WIXX :
Félix-Antoine Tremblay :
www.youtube.com/watch?v=FGsU7AMpkwM.

*tiré de
wixx.ca/intervenants/outils

Animer efficacement les transitions des élèves
avec ces diverses suggestions

L'animation des transitions*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la latéralité

Groupe d'âge:

4-5 ans

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

Choisir une transition parmi les suivantes :

1. Chanter des chansons accompagnées de gestes
2. Se déplacer à la manière d'un animal
3. Jouer à « Jean dit »
4. Faire un concours de grimaces ou le jeu « Passe ta grimace »
5. Faire des mimes (sports, animaux, professions...)
6. Faire une période d'étirement des muscles
7. Demander aux élèves de mimer une histoire que vous racontez
8. Sauter à la marelle
9. Jouer au limbo
10. Faire de la corde à sauter
Donner des défis aux élèves : sauter sur un pied, à reculons, en levant les genoux très hauts, combiner différents mouvements, etc.
11. Danser au rythme d'une musique

12. Jouer au « Jeu du miroir »

Désigner un joueur qui sera le maître du jeu. Les autres joueurs sont debout devant lui. Le maître du jeu fait des mouvements que les autres doivent imiter (par exemple, les bras dans les airs, les mains sur la tête, un saut à pieds joints, se tenir debout sur un pied, faire une grimace, etc.), comme s'ils étaient le reflet d'un miroir. Après quelques minutes, le maître du jeu désigne un joueur qui selon lui a été un parfait reflet du miroir pour prendre sa place.

13. Jouer à « La statue musicale »

14. Les participants dansent au rythme d'une musique. Lorsque l'animateur arrête la musique, les jeunes doivent faire la statue et rester immobiles jusqu'au retour de la musique.

15. Jouer à « Fais la suite »

Les participants sont debout en cercle. L'animateur lance une balle à l'un d'eux et lui demande de nommer le nom d'un légume, d'un fruit, d'une fleur, etc. Le participant lance la balle à un autre participant. On ne peut pas répéter deux fois le même mot. Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des mots. Il n'y a pas d'élimination de participants, car le but du jeu est de faire travailler la mémoire.

*tiré de Banque de jeux B-Carbure

Profitez de diverses poses de Yoga
pour des transitions efficaces.

Yoga WIXX*

Groupe d'âge :

9-12 ans

Démarche

Voir en annexe

Étape 1: L'arbre

Étape 2: La chandelle

Étape 3: Le pont

Étape 4: L'arc

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève :*

- Développer la psychomotricité

Compétences

*professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

*tiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Jeu à réaliser en équipe de deux
pour développer la motricité fine.

Deux singes WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité fine

Groupe d'âge:

9-12 ans

Matériel:

- Grands t-shirts
- Pincés à linge

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Deux singes se sont évadés du zoo! Vite, il
faut les retrouver avant qu'ils ne mettent leur
poux partout!

1. Choisissez deux élèves et faites-les enfiler
un grand t-shirt par-dessus leurs gilets
2. Donnez une dizaine de pincés à linge aux
élèves et demandez leur de les fixer à leur
t-shirts. Ce sera les «poux»
3. Sortez! Faites courir les élèves derrière leur
adversaire et demandez leur d'essayer de
lui enlever ses pincés à linge. Le joueur qui
parvient à enlever tous les «poux» de son
adversaire remporte la partie!

Note: Chaque fois que vous perdez une pince,
manifestez votre mécontentement avec des
cris de singe!

*tiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Amusez-vous à tricoter une écharpe avec vos mains et vos bras en équipe.

Tricot avec les mains*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la motricité fine

Groupe d'âge:

9-12 ans

Matériel:

- 2 pelotes de grosse laine ou alors, plusieurs fils de laine assemblés ensemble pour former une pelote bien épaisse.
- 1 bâton ou une grande tige pour mettre vos mailles en attente si besoin.

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer la psychomotricité

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

Suivez cette démarche ou inspirez-vous de cette vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=F876mzVBbio>

Étape 1 : commencer à monter les 1^{ères} mailles

Pour débiter votre tricot bras, commencez par sortir une longueur de fil de 100 cm et faites un noeud coulant. Enfilez-le ensuite sur votre bras.

Insérez le pouce et l'index entre les fils qui viennent du poignet, du haut vers le bas. Maintenant, basculez la main vers le haut en faisant pivoter les fils vers l'extérieur de la main. But de l'opération : vous devez obtenir une boucle autour de chacun des deux doigts.

Passez l'index et le pouce dans la boucle du pouce afin d'attraper les fils du haut qui se trouvent autour de l'index.

Passez cette première maille sur le poignet, sans trop serrer. On tricote lâche pour pouvoir travailler aisément nos prochaines mailles.

Répétez les gestes 1) et 2) autant de fois que nécessaire pour obtenir le nombre de mailles qu'il vous faut. Par exemple, il faut compter 6 à 8 mailles pour tricoter une écharpe tube de 30 cm de largeur environ.

Étape 2 : tricoter le premier rang

Ici, nous devons passer toutes les premières mailles tricotées du bras droit vers le bras gauche : d'abord, maintenez les fils venant de la pelote dans la main du bras où sont déjà placées vos mailles. Puis, avec l'autre main

libre, passez une maille sur le poignet vide. On répète ensuite le même geste jusqu'à la fin du rang.

Étape 3 : tricoter le deuxième rang

Répétez exactement le même geste que celui de l'étape 2 mais dans l'autre sens !

Et on recommence le tout jusqu'au bout du tricot!

Étape 4 : rabattre les mailles en tricot bras

Pour arrêter vos mailles, commencez par tricoter les deux premières mailles normalement. Puis, passez la 1^{ère} maille au-dessus de la 2^{ème} et tricotez la maille suivante.

On répète ce même mouvement jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune maille sur le poignet.

Étape 5 : couper

On coupe le fil, on le passe dans la dernière maille restante, on serre!

Étape 6 : la couture finale des deux bords

Utilisez les fils du départ pour entrelacer les mailles des deux bords entre elles. En clair, il faut joindre le dernier rang au premier.

Resserrez et faites un noeud pour chaque.

Pour masquer l'excédent de fil et avoir un joli résultat final en tricot bras, ne faites pas de noeud! Glissez ce reste de fil à l'intérieur de l'ouvrage sur quelques centimètres et coupez.

*tiré de <https://www.phildar.fr/phil-academie/a/tricoter-bras.r.htmls>

Course à relais à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou dans le gymnase.

Bateau-pirate*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la coopération.

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- 4 matelas
- 4 cônes
- 2 dossards

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer les relations avec les pairs

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

Démarche

1. Il y a 4 matelas dans chacun des coins du gymnase (bateau des capitaines).
2. Au centre, on place cônes en forme de carré (bateau des pirates).
3. On choisit 2 pirates (ils peuvent porter un dossard, pour être plus faciles à identifier)
4. Le jeu consiste à un jeu de tague: les pirates doivent toucher les capitaines.
5. Les matelas (bateau des capitaines) servent de zone de protection. Si un capitaine se fait toucher, il est reconduit au centre (bateau des pirates) par celui qui l'a touché.
6. Le capitaine, qui est dans le bateau des pirates, doit se faire libérer par un de ses pairs et il doit lui donner la main jusqu'à un de leurs bateaux. Toutefois si un pirate les touche avant d'arriver dans leur bateau, les 2 vont au centre (bateau des pirates).
7. Pour faire sortir les capitaines de leur zone de protection, les pirates peuvent compter jusqu'à 5. À la fin du décompte, les capitaines doivent trouver un autre bateau.
8. Le jeu se termine après un temps déterminé ou quand tous les capitaines sont capturés.

Variante pour l'extérieur:

Jeu des 4 coins

*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Jeu amusant à réaliser dans la cour d'école
pour apprendre à travailler en équipe.

Course de traîneau WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la coopération.

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Traîneaux
- Cordes

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer les relations avec
les pairs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités
à prédominance sociale

Démarche

1. Trouvez des traîneaux : luges, crazy carpets
ou même des trois-skis.
2. Attachez des cordes devant chacun des
traîneaux.
3. Tracez une ligne de départ et une ligne
d'arrivée.
4. Faites des équipes
5. Un joueur s'assoit dans le traîneau et les
autres s'emparent des cordes et tirent.

Suggestion :

Les « chiens » peuvent aboyer pendant
la course!

*tiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Jeu à réaliser en équipe pour développer les relations avec les pairs : former des cellules d'élèves.

Les cellules*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la coopération.

Groupe d'âge:

Multi-âge

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer les relations avec les pairs

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

Démarche

Une première cellule est formée de 2 élèves qui s'accrochent ensemble par les bras.

Ils doivent courir ensemble et tenter de toucher les autres élèves. Lorsqu'ils touchent un élève, celui-ci doit venir s'accrocher à eux par le bras.

Ils doivent ensuite courir en trio pour toucher un quatrième élève.

Lorsqu'un quatrième élève est touché, il doit s'accrocher au trio, puis la cellule se divise ensuite en deux cellules de deux élèves.

La partie se termine lorsque tous les élèves font partie d'une cellule.

Note:

Rappelez aux élèves que de ne faire qu'un avec son coéquipier facilitera leurs déplacements!

*tiré du Répertoire d'activités WIXX 2

Course à relais à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou dans le gymnase.

Jeu de relais : le boomerang*

Intentions pédagogiques (suggestions):

Pour le travail d'équipe, l'élève est amené à développer, par l'entraide, son estime de soi.

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Balles ou ballons

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer l'estime de soi

Compétences

professionnelles mises de l'avant par cette activité:

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance affective

Démarche

Mise en contexte

En équipe multi-âge, les élèves doivent encourager les membres de leur équipe de façon originale.

But du jeu

Faire un tour complet: le premier joueur revenant à sa place de départ le plus rapidement possible, sans échapper le ballon.

Déroulement

1. Les équipes se placent en files indiennes.
2. L'animateur remet au premier joueur de chaque équipe un ballon.
3. Au signal de départ, le premier joueur remet la balle au second en la faisant passer par-dessus sa tête. Le deuxième joueur remet la balle au troisième en la faisant passer entre ses jambes et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui, lui, doit courir se placer en tête de file et recommencer.
4. Le jeu se termine quand les premiers joueurs sont revenus à leur place de départ.

Variante

Mettre plus de balles ou de ballons (2-3) Faire circuler différents objets de grandeurs et de formes variées.

*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Voici un jeu de poursuite à réaliser avec les élèves dans la cour d'école ou au gymnase.

Le sauvetage cosmique*

Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité, les élèves développeront la coopération

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Frisbee

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer les relations avec les pairs

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité:

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

Démarche

But du jeu

Rester des microns

Déroulement

Désignez un élève parmi les participants pour jouer le rôle du guérisseur « GOULOM ». Les autres élèves sont des microns, c'est-à-dire des personnes atteintes d'une maladie intergalactique

La maladie est que les microns font toutes sortes de bruits et de gestes pour se sauver de « GOULOM »

Le frisbee cosmique a le pouvoir de guérir cette maladie si « GOULOM » ou un autre guérisseur le tient entre ses mains et l'active par sa chaleur humaine.

« GOULOM », le frisbee en main, poursuit les microns

Lorsque « GOULOM » touche un micron avec le frisbee cosmique, il le guérit. Ce dernier devient guérisseur lui aussi et aide « GOULOM »

Les guérisseurs peuvent se passer le frisbee, se lancer le frisbee, mais les microns peuvent l'intercepter; ils laisseront alors le frisbee au sol pour nuire aux guérisseurs qui viendront le récupérer.

Le jeu se termine lorsque tous les microns sont guéris.

Source: Je coopère, je m'amuse. Chenelière, McGraw, 1999, 115 pages.

*tiré du Répertoire des jeux actifs pour la cour d'école, Régie régionale de la santé et des services sociaux Lanaudière

Amusez les élèves avec cette variate du soccer.

Soccer siamois*

Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité,
les élèves développeront
la coopération

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Foulards
- Ballons

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer les relations
avec les pairs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance sociale

Démarche

Mêmes règles que le soccer, excepté que
les élèves sont attachés avec un foulard par
la cheville, deux par deux.

Variantes :

- Ajouter des ballons
- S'attacher par les poignets
- Si une équipe de deux tombe, elle se place
sur le bord du terrain. Lors d'un but compté
par une équipe, tous les joueurs de cette
équipe qui attendent sur le bord du terrain
retournent au jeu.

*tiré du Répertoire B-Carburé

Jeu amusant à réaliser dans la cour d'école
pour apprendre à travailler en équipe.

Volleyball mouillé WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

Dans cette activité,
les élèves développeront
la coopération

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Foulards
- Ballons

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer les relations
avec les pairs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance sociale

Démarche

1. Remplissez quelques ballounes d'eau
et installez-vous dans la cour.
2. Si vous avez un filet de volleyball, tant
mieux. Sinon, pas de problème! Une corde
attachée entre deux arbres fait aussi bien
l'affaire.
3. Formez des équipes de deux élèves et
prenez une serviette (ex. : linge à vaisselle)
par équipe. Chaque coéquipier tient deux
coins de la serviette. La serviette sert à
attraper la balloune d'eau et à la relancer
vers l'autre équipe.
4. Si vous avez plusieurs équipes de deux,
vous pouvez même faire des passes avant
de relancer vers les adversaires. Devinez
ce qui arrive quand la balloune tombe par
terre? Le ou les joueur(s) qui l'ont échappée
sont éclaboussés et doivent revoir leur
stratégie!

*tiré du Répertoire d'activités
WIXX 2

Voici une variante du fameux jeu de ballon chasseur à réaliser avec les élèves du 2^e et 3^e cycle.

Ballon chasseur but*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
l'organisation spatiale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Deux buts
- Ballons

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

Faire deux équipes de 6 à 15 enfants. Ils s'affrontent sur un terrain de ballon chasseur avec un but de hockey de chaque côté. Les règles de base du ballon chasseur sont incluses: si l'élève est touché et que le ballon tombe à terre, il sort du jeu

Cependant, il doit rester près du terrain de son équipe dans une position statique préétablie (position de chaise, crabe, pont, sur une jambe, etc.) tant qu'un élève de son équipe ne réussit pas à attraper le ballon: si c'est le cas, il revient au jeu

Aussi, le but ultime est de faire le plus de points en lançant le ballon dans le but adverse. On change la position statique à chaque nouvelle partie

* inspiré du Recueil de jeux et d'activités Trois-Rivières

Voici un jeu actif à réaliser avec les tous-petits.

La boîte à surprise*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité globale

Groupe d'âge:

Multi-âge (variante : jumeler
petits et grands)

Matériel:

- Deux buts
- Ballons

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Les élèves sont tous des boîtes à surprises
Lorsque le meneur du jeu dit « Boîte à
surprises! », les élèves se mettent en petit
bonhomme

Le meneur du jeu dit alors le nom d'un animal,
d'un personnage ou de quelque chose qu'ils
doivent imiter dans leurs déplacements

Exemples :

- chat (déplacement à quatre pattes :
genoux, mains au sol)
- kangourou (sauts pieds collés)
- cheval (galop)
- girafe (pointes des pieds)
- grenouille (position accroupie,
mains au sol, sauter)
- ours
- serpent (ramper au sol)
- flamand rose (sauter sur un pied)

*tiré du Répertoire B-Carbur

Réaliser des épreuves sportives drôles
en faisant appel à des habiletés physique particulières
et à la coopération.

Olympiades en folie*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité globale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Chaque épreuve exige l'utilisation d'objets
comiques et place l'élève dans une situation
inattendue.

L'exécution de ces épreuves nécessite
la participation active de tous les élèves.

Par exemple:

- le lancer du ballon (balloune) rempli d'eau;
- le saut de la balançoire;
- la course à deux, à trois ou à quatre élèves,
avec les pieds attachés;
- la course à relais avec poche;
- le lever du seau de sable;
- le défi classe: faire circuler le plus
rapidement possible un ballon rempli
d'eau sans le crever ou l'échapper.

*tiré du Répertoire 130 bonnes
idées à partager KINO-Québec

Voici un jeu à relais qui peut être notamment réalisé lorsque les élèves vont prendre le rang.

Jeu à relais*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe la conscience des autres

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Ballon
- Livre
- Bille

Compétences

Compétence pédagogique pour l'élève:

- Développer les relations avec les pairs

Compétences professionnelles mises de l'avant par cette activité :

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance sociale

Démarche

L'élève doit parcourir un trajet avec (ou non) un témoin – qui peut être un ballon, un livre, une bille, etc.

- Il doit se rendre jusqu'à l'éducatrice et lui remettre l'objet
 - Il doit utiliser différents *déplacements,
 - ainsi que les tables et les chaises comme obstacles
- * Peut s'utiliser quand les élèves vont prendre le rang.

*tiré du Recueil de jeux et d'activités de Trois-Rivières

Jeu de ballon inspiré des personnages d'un jeu d'échec

Ballon échec*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la créativité

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- 5 ballons-mousse
- 12 dossards (6 pour les rois,
4 pour les reines, 2 pour
les fous)

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité
- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance cognitive

Démarche

Deux équipes sont séparées par une ligne
centrale. Elles sont composées de 1 ROI,
1 REINE, 1 FOU et de plusieurs PIONS

- Le roi doit porter 3 dossards de la même
couleur, la reine doit porter deux dossards
(identiques) et le fou doit porter un seul
dossard
- Le déroulement est semblable à un jeu de
ballons : lorsqu'un pion est touché, il doit
aller s'asseoir sur le banc de son équipe et
faire le système de l'autobus
- Le but du jeu est d'éliminer le roi en le
touchant à 3 reprises. Lorsqu'un personnage
est touché, il doit retirer un de ses dossards
- Le fou est invincible à moins qu'il soit
touché par l'autre fou. S'il est touché,
il conserve son dossard, mais il doit faire son
tour sur le banc

Élément important:

Deux joueurs assis sur le banc peuvent
retourner au jeu si un joueur de leur équipe
attrape un ballon

*inspiré du Banque de jeux
coopératifs pour les services de
garde, Commission scolaire des
Découvreurs

Amusez-vous à découvrir comment sont faits les glaçons
et faites une course dans la neige avec eux!

La course aux glaçons

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
des connaissances scienti-
fiques (cristaux, état de la
matière)

Groupe d'âge:

1^{er} cycle

Matériel:

- Casseaux à glaçons
- Eau
- Colorant alimentaire
- Chaudières
- Cuillères en plastique

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance cognitive

Démarche

Fabriquer des glaçons de couleurs avec
le colorant alimentaire

Faire congeler

Parler avec les élèves des principes
de la température

Faire une course à relais dans la neige
en équipe ou en individuel

Le but : ramasser le plus de glaçon en rigolant

Variante

Dans les déplacements pour aller chercher les
glaçons colorés : saut pieds collés, ramper, pas
de côté, etc...

Faites une course aux objets dans votre quartier.

Course aux objets WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
des habiletés logiques

Groupe d'âge:

9 - 12 ans

Matériel:

- Sac

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité
- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance créativité

Démarche

Déterminez un itinéraire

Par exemple : de chez toi jusqu'au parc,
puis de retour chez toi par un autre
chemin

Choisissez une série d'objets à trouver

Par exemple : une plume d'oiseau,
un caillou rose ou plat, une feuille
d'érable ou de chêne, une bouteille
vide, etc.

Fixez-vous une limite de temps réaliste

À tour de rôle, faites l'itinéraire avec un sac
pour rapporter les objets

Lorsque tout le monde est de retour, faites
le compte. Le gagnant est celui qui a réussi
à rapporter le plus grand nombre d'objets sur
la liste... ou les plus beaux!

*inspiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Rendez la pratique de l'anglais physique!

English Action*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
le langage et les
compétences du monde

Groupe d'âge:

Multi-âge

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance cognitive

Démarche

Organiser un jeu-questionnaire qui oppose
deux groupes de même niveau. Les groupes
sont divisés en sous-équipes mixtes

- Les élèves ont à participer en alternance
à une activité mettant à l'épreuve leurs
connaissances en anglais et à effectuer une
activité d'habileté en éducation physique
- Les bonnes réponses et l'esprit sportif sont
récompensés par un système d'attribution
de points*

*inspiré du Recueil 130 bonnes
idées à partager de KINO-Québec

Jouez aux quilles dans la cour d'école
avec des bouteilles d'eau

La quille d'eau*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
l'organisation spatiale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Chaque joueur remplit une bouteille avec
de l'eau. Tirez au sort celui qui sera le premier
à lancer le ballon. Les participants sont à
5 m les uns des autres

- Les joueurs placent devant eux leur bou-
teille. Tour à tour, ils donnent un coup de
pied dans le ballon pour renverser celle de
l'adversaire
- Lorsque celle d'un participant est tombée,
il doit courir pour prendre le ballon. Il ne
peut relever sa bouteille que lorsqu'il a
récupéré le ballon
- Si la bouteille d'un participant est vide,
il se retire du jeu. La partie est terminée
quand il ne reste plus qu'une seule bouteille
contenant encore de l'eau

*inspiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Voici une façon originale de décorer le sapin de Noël
au service de garde!

Le sapin en forme*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la créativité

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Jeu de société
- Jeu de carte
- Pion (mini boules de Noël)
- Corde à danser
- Sapin de Noël

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance cognitive

Démarche

Inviter les élèves à venir jouer à un jeu
de société comportant des épreuves afin de
décorer le sapin de Noël. Chaque équipe lance
le dé et avance son pion (mini-boules de Noël
de formes différentes) sur la carte de jeu

- À chaque case de cette carte, il y a une
épreuve à exécuter. Il peut s'agir, par
exemple, de faire dix redressements assis,
dix push-ups, dix sauts de grenouille, deux
tours de gymnase, vingt sauts à la corde, etc.
- Après chaque épreuve, les membres de
l'équipe prennent leur pions
- Ensuite, l'équipe reçoit une boule de Noël
pour décorer le sapin. L'équipe lance le dé
à nouveau, et ainsi de suite.

*inspiré du Recueil 130 bonnes
idées à partager de KINO-Québec

Faites une course où vous vous rafraîchirez assurément!

La course mouillée*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
l'organisation temporelle

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Clou
- Contenants de yogourt
- Grand contenant
- Eau

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

Avec un clou, faire des petits trous tout le tour des pots de yogourts vides, à environ 1 cm du fond

- Remettre un pot troué à chaque joueur
- Mettre un grand contenant vide à une certaine distance de chaque équipe
- Placez un autre contenant plein d'eau au départ de la course
- Au signal de départ, un joueur de chaque équipe remplit d'eau son pot troué et le met sur sa tête. L'eau s'écoule bien sûr par les trous... Puis il se dépêche d'aller vider son pot dans le contenant vide
- Dès que le pot est vidé, le 2^e joueur de l'équipe s'exécute à son tour
- Faire plusieurs rondes

L'équipe gagnante est celle dont le contenant est le plus rempli... et dont les joueurs sont les moins mouillés!

*inspiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Profitez de la température hivernale
pour faire une partie de kickball réinventé!

Kickball sur neige WIXX*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité globale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Ballon de kickball, de soccer
- Colorant alimentaire
- Crayon à tracer dans la neige

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité :*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance psychomotrice

Démarche

Trouvez un ballon de kickball,
de soccer ou autre

- Déterminez où se trouvent les buts et le
marbre. Tracez des lignes pour les relier.
Vous pouvez aussi utiliser un mélange d'eau
et de colorant alimentaire pour faire des
lignes! N'oubliez pas de tracer un « chemin »
entre la position du lanceur et le marbre,
sans quoi le ballon ne roulera pas beaucoup
- Divisez les équipes et commencez la partie!

*inspiré du Répertoire des activités
WIXX 1

Aussi appelé Kick le cône flyé - variante du WIXX Ball

King Cône*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
la motricité globale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Cônes

Compétences

Compétence pédagogique
pour l'élève:

- Développer la psychomotricité

Compétences

professionnelles mises de
l'avant par cette activité:

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

**Le WIXX Ball se joue exactement
comme le baseball :**

- Une équipe se retrouve au champ et une autre au marbre.
- Les élèves doivent parcourir 3 buts afin de marquer un point.
- À la différence du baseball, le lanceur fait rouler un ballon et le frappeur doit le botter avec son pied.
- Après 3 retraits ou quand tous les élèves ont frappé, les équipes changent de place.

Le King Cône

- Le King Cône se joue comme le WIXX Ball sauf qu'au lieu de courir les 3 buts, le frappeur doit faire tomber avec ses mains 12 cônes éparpillés sur le terrain tout en personnifiant le terrible gorille King Cône.
- Les autres élèves au champ doivent attraper le ballon, courir après King Cône et le toucher avec le ballon. Un point est décerné pour chaque cône renversé.

*inspiré du Répertoire d'activités
WIXX 1

Aménager des parcours au moment de la récréation

Parcours dans l'école*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
les connaissances

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Cônes

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer des aspects
cognitifs

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation
d'activités pour enfants et
groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à
prédominance cognitive

Démarche

- Inviter les élèves à effectuer un ou des
parcours aménagés dans la cour d'école et à
inscrire la durée de l'exercice dans un carnet
individuel

Le but visé par l'utilisation du carnet
est de stimuler l'élève à répéter l'activité
et de constater les progrès faits au regard
de sa condition physique et de sa
motricité

- Ces parcours constituent une solution de
rechange aux jeux traditionnels au moment
de la récréation

*inspiré du Recueil 130 bonnes
idées à partager de KINO-Québec

Voici une variante du soccer
et du volleyball à pratiquer sur la neige.

Soccer volleyball sur neige*

Intentions pédagogiques (suggestions):

L'élève développe
l'organisation spatiale

Groupe d'âge:

Multi-âge

Matériel:

- Ballon de soccer

Compétences

*Compétence pédagogique
pour l'élève:*

- Développer la psychomotricité

*Compétences
professionnelles mises de
l'avant par cette activité:*

- Planification et organisation d'activités pour enfants et groupes d'enfants
- Réalisation d'activités à prédominance psychomotrice

Démarche

But du jeu

Faire passer le ballon d'une équipe à l'autre en effectuant trois passes entre coéquipiers chaque fois.

Déroulement du jeu

- Le terrain est divisé en deux par une ligne tracée au sol
- Les joueurs sont divisés en deux équipes
- Comme au soccer, les joueurs ne peuvent pas utiliser leurs bras ni leurs mains pour toucher au ballon
- Comme au volley-ball, les joueurs se font des passes avant de retourner le ballon vers l'autre équipe. Ainsi, le joueur qui reçoit le ballon doit effectuer une passe à un coéquipier, qui devra également passer le ballon à un joueur de son équipe. Ce dernier devra envoyer le ballon à l'équipe adverse
- Si le nombre de passes n'est pas respecté ou que le ballon sort des limites du terrain pendant les échanges, l'équipe adverse mérite un point
- L'équipe ayant le plus de points remporte la partie

Variantes

- Augmenter ou diminuer le nombre de passes
- Désigner une zone pour chacun des joueurs et effectuer des rotations chaque fois qu'un point est marqué

*inspiré du Recueil Banque de jeux,
B-Carburé