

1-2P Quelques idées de jeux et activités sans matériel et sans contact avec l'enseignant et entre enfants...

Répéter les poésies et chants appris

Jacques a dit

Donner une consigne aux enfants comme, par exemple, toucher une partie de leur corps. Lorsque vous dites « Jacques a dit » au début d'une phrase, les enfants doivent exécuter la consigne. Lorsque vous ne mentionnez pas « Jacques a dit », les enfants doivent rester immobiles.

Je mets dans ma valise...

À tour de rôle, les enfants disent : « Je pars en voyage et je mets dans ma valise... » Ensuite, ils nomment un objet. Chacun doit nommer les objets mentionnés par les autres avant d'ajouter son nouvel objet. (ou je vais au marché, je mets dans mon panier...)

On peut aussi compliquer en demandant des rimes en -ette, -oir, -ine

Les cadeaux du Roi

Dans ce jeu, une personne prend la place du Roi et doit accepter ou non les cadeaux des autres, en disant oui ou non. Le principe du jeu est assez simple. Chaque joueur va dire le nom du cadeau qu'il offre au Roi ("je t'offre une montre"). Lorsqu'un joueur "offre" un cadeau commençant par la même son que son prénom, celui-ci est accepté, sinon le cadeau est refusé. Les offreurs doivent essayer de trouver pourquoi le Roi accepte ou refuse les cadeaux .

Concours de grimaces

Qui fera la grimace la plus drôle? La plus laide?

Le miroir

Les enfants se placent deux par deux. Face à face à 1m...

Un enfant fait un geste et l'autre doit le reproduire comme s'il était le reflet de son partenaire dans un miroir. Les gestes sont lents et fluides.

Ni oui, ni non.

En groupe, poser des questions aux autres. Les joueurs doivent éviter de répondre par « oui » ou « non ».

Mimes

L'enfant choisit un animal ou un métier et le mime.
Les autres doivent deviner.

Devinette-syllabe

L'enseignant ou un enfant - donne la première syllabe d'un mot et les autres doivent tenter de trouver quel est ce mot ! On peut donner des indices au cours du jeu si les enfants ont du mal.

Exemple sur un séjour équitation : "CA" "ravane ?" "non !" "ribou ?" "non plus" "bane ?" "toujours pas... Allez je vous aide, c'est en rapport avec le thème dodu cheval!" "CAVALIER !"

Jeu des devinettes

L'enfant choisit un animal dans sa tête. Les autres participants du jeu posent des questions pour deviner l'animal. Celui qui fait deviner ne peut répondre que par "oui" / "non" / "je ne sais pas ».

Parcours dessiné à la craie dans la cour (ronds, ligne courbe, rectangles, triangles etc...).

Les enfants se déplacent comme ils veulent dessus en sautant sur 1 pied, 2 pieds, à pieds joint, en marchant le long de la ligne...

Feuille, caillou, ciseaux 1,2,3

2 enfants sont face à face à 1 m...

Ils disent la formule Feuille, caillou, ciseaux 1,2,3 et montrent avec leur main en même temps un des 3 objets.

La feuille emballe le caillou.

Le caillou casse les ciseaux

Les ciseaux coupent la feuille.

Deux mêmes objets? On recommence.

Jeu de Kim

Étalez 10 objets sur la table, les enfants observent pendant 10s. Ils se retournent et doivent réciter la liste des objets. On peut jouer par équipe!
Ou sa variante:

Sur la table ou le sol, vous disposez un certain nombre d'objets. Les enfants ont 10 secondes pour les observer. Ensuite, ils ferment les yeux ou se retournent. Vous enlevez un objet, et les enfants doivent retrouver l'objet manquant. Si c'est facile, vous pouvez mélanger les objets restants ou en enlever plusieurs.

Le marché de padi-pado Au marché de padi-pado on trouve...

Les enfants font des propositions, l'enseignant répond par oui ou par non en fonction des sons des mots proposés.(pas de son /i/ pas de son /o/)
ex: des abricots -> non des ananas -> oui

Frapper des rythmes

L'enseignante frappe dans les mains. Les enfants doivent par la suite reproduire le rythme en frappant dans les mains.

Variante : Un enfant est choisi par l'enseignante pour donner un rythme.

Imiter la pluie

Frapper deux ou plusieurs doigts ensemble ex :

La pluie tombe en gouttelettes : on frappe les 2 index ensemble

La pluie augmente un peu : on frappe deux doigts de la main gauche avec les deux doigts de la main droite.

Il pleut de plus en plus fort : trois doigt de la main droite

Maintenant, l'orage est presque arrivé :

4 doigts de la main droite avec 4 doigts de la main gauche

Enfin, le gros orage : on frappe très fort des mains

On recommence en sens inverse, de l'orage jusqu'au gouttelettes. On peut frapper sur une table pour que le bruit s'entende plus.

L'oubli

L'enseignant récite la comptine numérique. Il omet un nombre. Les élèves doivent indiquer le nombre oublié.

1-2-3 soleil

Un joueur (le soleil) se place près du mur et fait face aux autres joueurs disposés sur la ligne de départ. Le "soleil" se retourne vers le mur et dit bien fort "1-2-3 soleil". Dès ce moment, les joueurs peuvent avancer vers le mur, en marchant ou en courant. Dès que le joueur refait face aux joueurs. Ces derniers doivent être immobiles. Tout joueur mobile est repéré par le soleil est renvoyé au départ. Le premier joueur à atteindre le mur est gagnant et prend le rôle de soleil.

Allumer les phares

L'enseignante a les poings fermés devant elle et de temps en temps ,elle ouvre les mains et les referme aussitôt. Les enfants frappent dans leurs mains chaque fois que l'enseignante ouvre ses mains.

Comptine mimée « Enrouler le fil »

Enrouler le fil (les bras tournent dans un sens)

Et dérouler le fil (autre sens)

Et tire (une main fait mine de tire quelque chose)

Et tire (idem avec l'autre main)

Et tape tape tape (taper 3 fois dans les mains)

Mot magique

Décider d'un mot magique. L'enseignant donne une suite de mots. Les enfants doivent chercher le mot qui vient juste avant le mot magique.

Histoire à suivre

L'enseignant donne un déterminant et un nom. Chacun leur tour, les enfants doivent répéter le début de la phrase et ajouter un mot de leur choix. Ex : le chat, le chat mange, le chat mange dans ...

3, 2, 1... partez !

L'enseignant ou un élève choisit un nombre. Un élève compte à rebours à partir de ce nombre. Quand il prononce zéro, tous les élèves se lèvent en levant les bras au ciel pour simuler le départ de la fusée.