

Jeux Cycle 1

Ce document rassemble une grande variété d'idées de jeux qui peuvent être utilisés pour se mettre dans l'ambiance, comme jeux de conclusion/retour au calme ou comme pause entre plusieurs activités

Aucun matériel supplémentaire à celui présent naturellement dans la gravière n'est nécessaire pour le déroulement de la plupart des jeux. Dans le cas contraire, le matériel est disponible dans le container (caisse « jeux »). Sauf indication contraire, les jeux peuvent être effectués en classe. La description s'adresse à l'enseignant et est volontairement courte, les règles exactes peuvent être librement définies.

A = jeux pour se mettre dans l'ambiance

C = jeux de conclusion

P = jeux pour les pauses

Le porte-bonheur

A, C

Au début, tous les élèves cherchent un petit objet (une pierre, une feuille, une coquille d'escargot, ...) qui les accompagnera tout au long de l'animation. À tour de rôle, chaque élève explique son choix. À la fin de l'animation, on peut revenir sur le thème et raconter quel a été l'effet du « porte-bonheur ». Après lui avoir fait un vœu, on le rend à la nature.

Le photographe et son appareil photo

A

Les élèves forment des groupes de deux. Le « photographe » conduit son « appareil photo » aveugle (avec les yeux fermés) vers un objet qu'il aime particulièrement. En appuyant sur le déclencheur (nez, main, ...), la photo est prise, l'appareil ouvre les yeux pendant quelques secondes, puis les referme pour passer à l'objet suivant. Après quelques photos, les rôles sont échangés (éventuellement : dessiner les « photos »).

Nez-sage

P

Devinette. Les élèves décrivent à tour de rôle un animal (ou un autre sujet choisi au préalable) de général à spécifique. Ceux qui ont deviné la solution posent le doigt sur leur « nez sage » ou s'assoient. Les sujets peuvent aussi être écrits sur des cartes, distribués et représentés par pantomime.

Le roi grenouille

P

Chaque élève choisi un roi ou une reine grenouille (un autre enfant) sans dire lequel. Tous les élèves marchent dans l'ensemble du périmètre de jeu. Au signal de l'enseignant, chaque enfant doit tourner trois fois autour de son roi grenouille personnel, ce qui est difficile, car le roi grenouille a lui-même choisi un roi ou une reine grenouille ! Celui qui a réussi à faire les trois tours crie « Halte ! », et le jeu recommence depuis le début.

Manger et être mangé

P

Les élèves, en deux groupes, discutent entre eux pour savoir s'ils veulent être des moustiques, des grenouilles ou des chercheurs. Tout le groupe prend le même rôle. Lorsque les groupes ont décidé leur rôle, les élèves se placent sur une ligne au milieu et miment leur choix par des gestes (les moustiques piquent avec leur index, les grenouilles claquent la bouche et sautent, les chercheurs utilisent un filet imaginaire).

Règle : Le chercheur attrape la grenouille, la grenouille mange le moustique, le moustique pique le chercheur. Le groupe inférieur doit fuir immédiatement, les autres sont les chasseurs. Le jeu sert à représenter une chaîne alimentaire.

Platzgen

P

Planter un bâton comme cible dans le bac à sable ou une surface d'argile. Qui lancera sa pierre le plus près de la cible à partir d'un point défini ?

Pondre les œufs

P

Formez deux groupes de taille égale. Les élèves sont des papillons (oiseaux, tritons, ...) et reçoivent chacun des « œufs » (cynorrhodons, baies de sorbier, cacahuètes, ...).

Les élèves « pondent » leurs œufs dans deux périmètres définis, ils les cachent mais en les laissant toujours visibles. Puis les papillons se transforment en oiseaux et cherchent les œufs cachés sur le territoire de l'autre groupe. Quel groupe en aura trouvé le plus ?

Parcours pieds nus

P

Formez deux ou trois groupes. Chaque groupe choisit un chemin de 10 à 15 mètres de long et utilise les matériaux naturels à disposition pour créer différentes parties d'un parcours pieds nus. Une fois le parcours créé, les membres des autres groupes y sont guidés, les yeux bandés. Bien marquer le début et la fin du parcours.

Serpent de pierres

P

Par terre, construire un long serpent avec des cailloux de la même taille. Ensuite, les élèves enlèvent leurs chaussures et se bandent les yeux. Ce n'est qu'avec leurs pieds nus qu'ils sentent leur chemin le long du serpent jusqu'à la cible, qui est marquée avec une pierre de plus grande taille.

Einstein

P

Chaque élève pose une pierre plate sur son pied (sur le dos de sa main, sa tête, ...). Ensuite, ils courent sans que la pierre ne tombe. Celui qui perd sa pierre doit recommencer depuis le début.



Jeux de société

P

Avec différents petits cailloux et des traits dans le sable, il est possible de jouer à plusieurs jeux de société. Par exemple le jeu du moulin, le puissance 4, Serata/Kalaha, ...

Le jeu des gouttes de pluie

P

En cercle : on commence par faire la bruine en frottant les mains, puis il commence à pleuvoir (applaudissements), une averse arrive (frapper les cuisses), un tonnerre (battement des pieds), ensuite inverser le jeu jusqu'à ce que la bruine s'arrête. Pendant ce temps, l'enseignant raconte ce qui se passe dans une gravière durant la pluie et la tempête (le sol se mouille et s'assombrit, des gouttes se forment, des animaux se cachent, d'autres sortent, ...)

Le concert de la gravière

P

Chaque participant prend une pierre dans chaque main. Différents rythmes sont joués et combinés. D'autres bruits peuvent être ajoutés (battements des pieds, claquement des doigts, ...). Batterie en pierre : Deux petites pierres plates et deux grandes pierres plates. Les petites pierres font un son aigu lorsqu'elles se frappent les unes contre les autres, les grosses font un son plus grave. Disposez-les de façon à former une batterie.

Le héron et la grenouille

P

Trois ou quatre enfants sont les hérons, les autres les grenouilles (ou autres rôles au choix). Les grenouilles cherchent une « cachette » et ferment les yeux. Entrouvrir les yeux est interdit ! Les hérons s'approchent doucement. Si une grenouille entend un héron s'approcher, elle pointe son doigt dans la direction appropriée et crie « Quak » ! Le héron doit passer à une autre grenouille. La grenouille qui se fait prendre devient aussi un héron. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule grenouille, celle-ci gagne la partie. Les mécanismes de défense des animaux peuvent être abordés.

Le chant du sonneur

P

L'enseignant chuchote le nom d'un animal ou d'un bruit de la gravière dans l'oreille de chaque enfant (grenouille, oiseau, pelle mécanique, tapis roulant, vent, sauterelle, ...). Une fois qu'il a connaissance du type de bruit, chaque enfant le reproduit sans se déplacer. Deux enfants sont les sonneurs à ventre jaune : ils ont les yeux fermés et chantent doucement (Hou hou hou), se baladant lentement parmi les autres enfants, ils essaient de se retrouver dans le bruit de la gravière. Le jeu montre les difficultés de la recherche de partenaires par le biais d'appels d'accouplement. (Cartes avec les termes disponibles dans le container)

Lancer de pierre

P

Préparer le terrain : sur le sol dessiner la ligne de lancement. À environ dix pas de cette dernière, creuser un petit trou avec la pelle à main. Former deux équipes: la première équipe cherche des pierres claires tandis que la deuxième des pierres foncées. Tous les élèves sont derrière la ligne de lancement. Les lancers se font alternativement. Celui qui atteint le trou avec sa pierre obtient un point pour son équipe. Quelle équipe obtient 10 points en premier? Faites attention que personne ne soit dans la ligne de mire!

Bande transporteuse

P

Deux groupes forment deux files parallèles. Les premiers enfants de chaque file reçoivent une pierre. Les pierres sont passées aux enfants suivants au-dessus de la tête. Une fois que le dernier enfant de la file reçoit la pierre, il court avec la pierre, se positionne devant les autres et fait repasser la pierre à l'arrière. Le jeu se termine lorsque tous les enfants sont passés devant. La bande transporteuse la plus rapide gagne.

Le doppelgaenger

C

En petits groupes. Les élèves laissent le contour de leur corps dans la gravière comme un souvenir personnel. Un enfant s'allonge sur le sol, les autres enfants déposent des pierres en suivant le contour de son corps et l'aident ensuite à se relever prudemment.

L'échelle d'évaluation

C

Comment ai-je aimé les activités dans la gravière ? Préparer une ligne sur le sol avec un côté « bien » et un côté « mauvais », les élèves posent une pierre le long de cette ligne selon leur évaluation. Alternative : est-ce que j'ai beaucoup appris sur la gravière ?

Sources:

- Treffpunkt Wald, Franz Lohri & Astrid Schwater Hofmann, Rex Verlag 2004
- Natur als Erlebnis, Urs Tester, Zytglogge Verlag 1995
- Mit Kindern in den Wald, Kathrin Sauthof & Birgitta Stumpf, Ökotopia Verlag 2007
- Wasserschule, Patricia Bernet et al., Didaktisches Zentrum Uri, 2003
- Kiesel, Schotter, Hinkelstein, Heike Baum & Hajo Bücken, Ökotopia Verlag 1997