

Jeux Cycle 2

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

Arche de Noé

A

Dans un petit sac (container matériel) se trouvent des cartes organisées en paires, sur lesquelles est écrit un mot lié à la gravière (animaux, machines, etc.). Chaque élève tire une carte et tous, simultanément, miment et/ou font le bruit du mot inscrit sur la carte qu'ils ont tirée. L'objectif est de trouver son partenaire. Pour conclure, la présentation du mot peut encore être jouée devant les autres participants. Ce jeu convient à la formation de groupes de deux personnes.

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.

Jeu de la première lettre de terrain

A

Jeu de recherche. Les élèves doivent trouver le plus rapidement possible un objet avec lettre initiale définie (par exemple F : fougère, fleur, faîne, fil...). Pour rendre les choses plus difficiles, il est possible de demander des objets de différents domaines (plantes/ partie de plante, déchets/objets liés à l'homme, ...), comme dans le jeu de la première lettre.

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!

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.

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.

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.

Jardin magique

P

Marquer plusieurs postes d'observation le long d'un parcours. En groupe, les élèves « jettent des sorts » à proximité de ces postes. Par exemple, une feuille différente peut être mise sur un buisson, une fleur de pissenlit posée sur une tige de marguerite, etc. Ensuite, les élèves visitent les postes des autres groupes et essaient de découvrir les objets enchantés.

Pondre les œufs

P

Formez deux groupes de taille égale. Les élèves sont des papillons (oiseaux, tritons, ...) et reçoivent chacun des « oeufs » (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 ?

Pétanque-caillou

P

Les élèves jouent en deux groupes, l'un contre l'autre. Chaque groupe est composé de deux ou trois joueurs et possède six cailloux. Un petit caillou qui sert de cible, le « cochonnet », est lancé en premier. Ensuite, à partir d'une ligne définie, un groupe lance son premier caillou le plus près possible du cochonnet. Puis le deuxième groupe lance aussi un caillou en essayant de s'approcher encore plus du cochonnet. Et c'est à nouveau le tour du premier groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les cailloux soient lancés. Le groupe avec le caillou le plus proche du cochonnet gagne autant de points que de cailloux placés entre ce dernier et les cailloux du groupe adversaire.

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.

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 ?

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 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.

Memory sonore

P

Avec l'enseignant, lister et imiter les bruits d'une gravière (bande transporteuse, chardonneret, sonneur à ventre jaune, ...). Ensuite, les élèves se transforment en cartes de memory. L'enseignant chuchote dans l'oreille de chaque élève son rôle ou distribue des petites cartes avec les noms des bruits. Deux joueurs de memory essaient de découvrir quelles sont les deux « cartes » représentant le même son en les « découvrant » par paires. (Les cartes avec les différents bruits sont disponibles dans le container matériel).

Hiboux et corbeaux

P

Les élèves forment deux groupes (hiboux et corbeaux) et s'alignent l'un en face de l'autre (ils peuvent aussi être couchés). L'enseignant dit une phrase, si elle est vraie, les corbeaux doivent attraper les hiboux ; si elle est fautive, les hiboux doivent attraper les corbeaux. La chasse a lieu dans un périmètre délimité. Les joueurs attrapés changent de groupe.

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.

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 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)

Le Taboo de la gravière

C

Préparation : au sol, dessiner un terrain de jeu avec 15 parties et placer les pions sur le départ. La classe se divise en deux groupes. Un enfant du premier groupe tire une carte et doit faire deviner le mot à son équipe sans utiliser les termes tabous écrits sur la carte. Il a une minute pour décrire autant de cartes que possible. Un enfant de l'autre groupe contrôle et siffle à l'aide du sifflet lorsqu'un terme tabou est utilisé ou que la minute est écoulée. Chaque terme deviné donne un point, chaque carte sautée un point négatif.

Après une minute les rôles changent et c'est à l'autre groupe de deviner. Quelle équipe atteindra 15 points en premier ? (Cartes, sablier et sifflet disponibles dans le container).

Chemin en pierre

C

Tous les élèves cherchent trois grandes pierres plates et s'entraînent à se déplacer à l'aide de ces trois pierres sans toucher le sol. Avancer en déplaçant la pierre la plus à l'arrière vers l'avant tout en se maintenant sur les deux autres pierres.

Quand chacun a réussi à parcourir une distance d'entraînement suffisante, former 2 à 4 équipes puis le jeu se joue en course de relais. Celui qui perd l'équilibre et touche le sol doit immédiatement s'arrêter et dire 3 fois la phrase « Les graviéristes creusent du gravier dans la gravière » avant de continuer (alternative : retour à la ligne de départ).

Quelle équipe sera la plus rapide ?

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 Saudhof & Birgitta Stumpf, Ökotoxia Verlag 2007
- Wasserschule, Patricia Bernet et al., Didaktisches Zentrum Uri, 2003
- Kiesel, Schotter, Hinkelstein, Heike Baum & Hajo Bücken, Ökotoxia Verlag 1997