

## SJB: Activités ludiques du CP au CM2

Dans le cadre du confinement, on essaie d'imaginer et de proposer des activités ludiques aux enfants. Les sites internet foisonnent d'idées.

Nous vous proposons une sélection d'activités à partager avec vos enfants à la maison.

## Objectifs:

- Limiter le temps devant les écrans
- Renouveler les propositions
- Inventer, créer des activités à partir des objets du quotidien
- Se créer des souvenirs
- Inventer des moments complices
- Développer le langage
- Prendre du plaisir

A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°1
Fabriquer un marque-page :  Papier/Feutres	La créativité	
Jeu du kim : odorat, le goût, l'ouïe  Voir l'annexe 2	Développer les différents sens	
Colorier des mandalas :  Feuilles/feutres	La créativité La concentration	
Empreintes de pieds et de mains :  Feutres/peinture  Voir l'annexe 5	La créativité L'imaginaire Développer le sens du toucher	
Laisser un message sur le trottoir :  Craies	L'imagination	Office of the second

A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°2
• <u>Pixels arts:</u> Feuilles à petits carreaux / feutres	La créativité La concentration Le repérage dans l'espace	West.
<ul> <li>Origami:</li> <li>Réaliser:</li> <li>les oiseaux de l'école</li> <li>Un marque page</li> <li>,,,,</li> <li>Du papier de couleur</li> </ul>	La créativité La concentration La dextérité	
Quilling:  Des bandes de papier  en vidéo ICI	La créativité La concentration La dextérité Le sens de l'esthétique	
Papier mâché:  un ballon de baudruche, du papier journal, de la peinture, de la colle maison, un pinceau (annexe 4)	La créativité L'imagination	

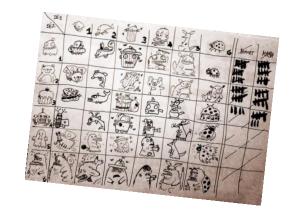
A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°3
Construire une cabane :  Couverture, coussin, épingles à linge	La créativité La coopération L'ingéniosité	
Jouer aux hérissons :  Épingles à linge	La rapidité	
• Jouer aux explorateurs :  Partir à la recherche de « gendarmes » ou d' escargots dans le jardin.  Se questionner sur leur mode de vie en faisant une recherche sur internet.	Le sens de l'investigation Le classement de données	
Méditation / Yoga / Massage :  -Voir annexe 2  Et sur ce site :  C	Réduire le stress. Stimuler l'attention. Renforcer la mémoire. Développer des relations harmonieuses. Introduire une méthode éprouvée pour réduire les tensions. Créer un moment de tranquillité dans la journée.	Meditation Time:

A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°4
• Jeu HYBRIDES:  Le principe du jeu est tout simple: remplir une grille avec des dessins absurdes qui mélangent deux éléments (ex: un yéti et une poubelle ou encore une voiture et un zombie)  Côté matériel, c'est simple aussi: 1 feuille de papier, un crayon et un dé. (voir annexe 1)	Le dessin L'imaginaire	
Devenir chef cuisinier:  Le temps d'un dîner votre enfant seul ou avec la fratrie:  Compose et prépare le dîner pour la famille	Développer le sens :  • de l'initiative  • De l'organisation	
<ul> <li>Défilé de mode :         Présenter la collection printemps /été de sa garde-robe !     </li> <li>Et pose de vernis à ongles</li> </ul>	La confiance en soi L'expression corporelle L'élocution La créativité	
<ul> <li>Créer un spectacle :</li> <li>Organiser une soirée « incroyable talent »</li> <li>Organiser une mini séance de variétés</li> </ul>		IS RANCE BUT INCROVABLE

A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°5
Pompons :      Laine et carton souple (emballage de gâteaux)      en vidéo ICI	La créativité La dextérité La patience	
Scoubidous:  Fil à scoubidous  en vidéo ICI	La créativité La dextérité La patience	
Carte pop-up fleur :  Annexe 6 : modèle des fleurs  en vidéo ICI	La créativité La dextérité	
Jeux de société et escape game  Jeux à télécharger  Site asmodee	La réflexion Le respect des consignes / règles La rapidité	JEUX RESTE CHEZ MOI

A la maison, j'ai peut être ce matériel :	Je vais pouvoir développer ces compétences chez mon enfant :	En images N°6
En famille      Le jeu du marchand de sommeil  Annexe 7 : règles du jeu	Le sens de l'observation La ruse	Détective, détective détective jeu
• Jeu de l'oie sportive  Pions(playmobils, légos ) dé, chronomètre (ou téléphone)  Annexe 8-9 : règles du jeu / Plateau	La compétitivité Le goût de l'effort La confiance en soi	6
• Jeux théâtraux  Annexe 10 : Le sculpteur  Annexe 11 : déchaussons-nous	L'imagination L'immobilisme La créativité	
• Jeux d'étude de la langue  Annexe 12 : Le cadavre exquis  Annexe 13: la boule de neige	La créativité L'imagination La maîtrise de la langue	la piera noine dans la pairie Joune
Ecouter des chansons et histoires en anglais      Chansons:     English songs for kids     Histoires:     English stories for kids	L'écoute d'une langue étrangère La prononciation de mots simples	

#### « HYBRIDES »



- 1) Faire une grille de 6x6 cases (enfin, 7x7, pour avoir de quoi dessiner une abscisse et une ordonnée)
- 2) En abscisse, dessiner six bestioles/trucs au pif (à décider avec l'enfant, genre "nounours, zombie, soldat, voiture, etc...) faire pareil en ordonnée.
- 3) Le jeu en lui même : on jette deux fois le dé, et dans la case correspondante, on dessine l'hybride ainsi obtenu (genre "nounours zombie")
- Si on tombe sur une case blanche, on dessine dedans et on gagne 1 point
- Si la case est déjà dessinée, on donne le point à l'auteur du dessin La grille se remplit, et quand il reste 12 cases, on passe en mode "mort subite" 4) En mort subite on accélère :
- Si la case est blanche, on gagne deux points.
- Si la case est occupée, le point va à l'auteur du dessin, et on dessine sur une case vide de son choix.

"Quand toute la grille est remplie, on a bien rigolé et on compte les points, et on a un beau dessin !"

## Les jeux de Kim



Des jeux pour lesquels on utilise les sens et qu'on peut proposer aux plus petits mais aussi aux plus grands. Je vous propose des variantes pour chacun pour pouvoir les adapter selon l'âge de votre (vos) enfant(s).

#### Le kim goût

Rien de plus simple : préparer des aliments aux goûts variés (fruit, légume, mais aussi sucre, sel, chocolat, épice type cannelle, beurre, confiture, miel...). Il vaut mieux éviter les aliments qui peuvent piquer sauf si l'enfant est habitué. Les faire goûter à l'autre, les yeux bandés ou fermés. Il doit alors deviner de quel aliment il s'agit.

Ce jeu peut se jouer à deux, vous qui faites deviner les aliments à votre enfant, ou à plus. Selon l'âge vous pouvez jouer l'un contre l'autre, votre enfant préparant de son côté des aliments à vous faire goûter.

En groupe, vous pouvez former des équipes et faire jouer un concurrent de chacune l'un contre l'autre en jouant sur la rapidité, ou en les faisant écrire sur un petit papier en gardant le suspense jusqu'au décompte.

#### Le kim vue

Un très bon jeu d'observation qui peut se jouer de bien des manières, je vous en propose trois :

- kim enlevé : le meneur dispose un nombre d'objets sur un espace. Le joueur peut observer les objets pendant un temps défini puis se cache les yeux. Pendant ce temps le meneur en retire un. Le joueur peut alors observer à nouveau et dire lequel manque. Le nombre d'objets et le temps laissé au joueur peuvent varier selon l'âge. En moyenne 5 pour les plus petits avec une minute d'observation, et augmenter selon l'âge.

kim ajouté: l'inverse de kim caché. Pendant que le joueur cache ses yeux après avoir observé les objets, le meneur ajoute un objet. Le joueur doit alors identifier l'objet ajouté.

 kim cachés: Le joueur observe un temps les objets disposés, puis le meneur les recouvre d'un tissu. Le joueur doit alors énumérer les objets qui étaient présents.

#### Le kim odorat

Cette fois on mise sur l'odorat pour aider à identifier certains éléments.

Le meneur prépare dans des contenants certains éléments à faire sentir au joueur yeux bandés qui devra les identifier. Chocolat, vanille, cannelle, café, lait... A vous d'imaginer les éléments à faire sentir.

#### Le kim toucher

On met des objets dans un sac opaque et le joueur doit les identifier en plongeant la main dedans et en les touchant.

Encore une fois de nombreuses possibilités selon l'âge et ce que l'on veut proposer.

Des tissus différents : doux, rêche, soyeux..., des jouets de type Schleich où le joueur doit identifier chacun des animaux, des objets plus communs du type stylo, clé, bouton, pièce...

#### Le kim ouïe

Celui-ci peut encore une fois être proposé de plusieurs manières.

La plus simple, bander les yeux du joueur et lui faire deviner le son d'un objet (déchirer un papier, un trousseau de clé qu'on secoue, taper du pied, jouer d'un instrument, claquer une porte...).

Si l'on dispose de plusieurs instruments, jouer d'un et faire deviner au joueur duquel il s'agit.

Et si l'on est en groupe avec des instruments

Et si l'on est en groupe avec des instruments encore mieux, mon préféré, bander les yeux d'un joueur, jouer de chacun des instruments sauf un. Le joueur doit alors devenir quel instrument n'est PAS utilisé.

Cette activité vous est proposée par o Deslivresetdesjeux

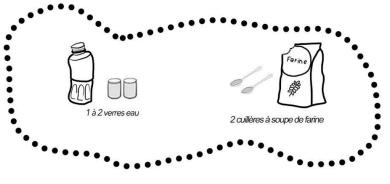
#### CETTE ACTIVITÉ VOUS EST PROPOSÉE PAR NADÈGE PÉTREL - @UNAMOURAUNATUREL



## Massage Ludique: La planète

- S'installer les uns derrière les autres
- Main bien à plat, faire un grand rond qui représente la planête
- Elle est recouverte d'eau alors on simule les vagues dans le dos avec des mouvements de main de haut en bas tout partout dans le dos
- Il y a des arbres sur la planètes alors avec le bout du doigt on plante des arbres partout
- Il y a aussi des hommes qui marchent : avec l'index et le majeur on avance dans le dos
- Sur la planète, il y a aussi du vent : ou souffle dans le dos. Demander si ça fait chaud ou froid quand on souffle
- 7. Notre planète a besoin d'amour, alors on va lui faire des câlins: les 2 mains bien à plat on frotte tout le dos. On montre à notre planète qu'on l'aime et la respecte.
- 8. Ensuite vous pouvez inverser les rôles voir ajouter des choses

# Conspor paper Macre





Mettre tous les ingrédients dans la casserole.

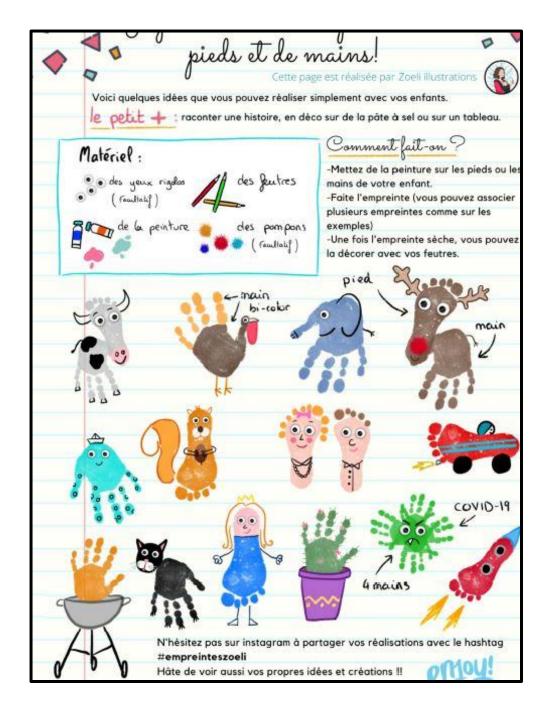
Mélanger au fouet, jusqu'à former une soupe liquide, lisse et sans grumeaux. Meltre ce liquide à chauffer.

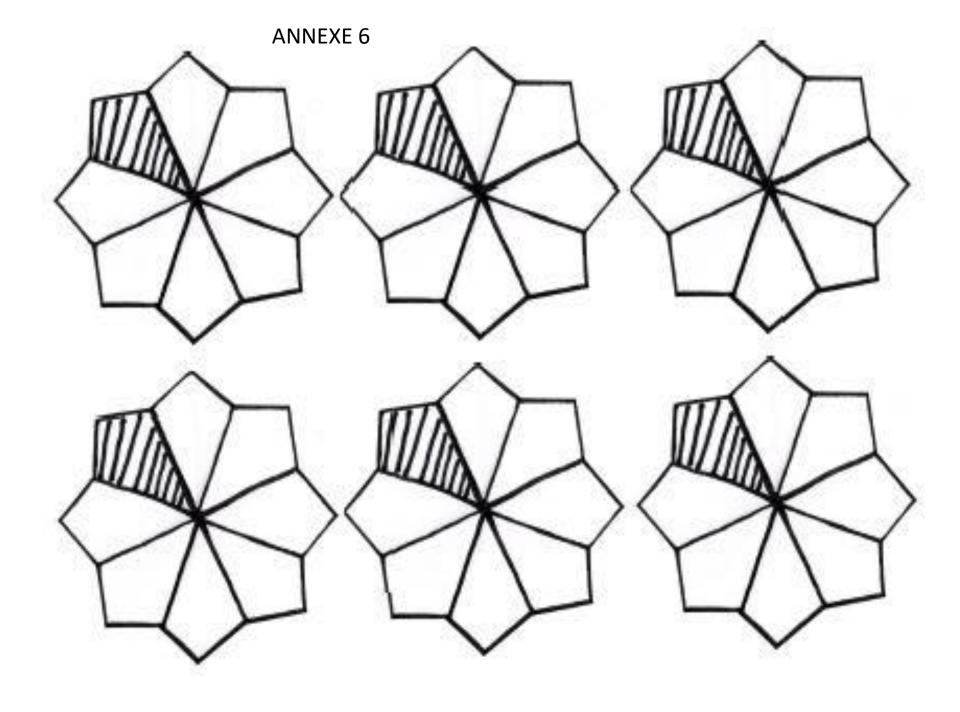
Mélanger régulièrement la colle car elle va épaissir.

Laisser la refroidir avant de la mettre dans un pot.

A conserver au frais 4 - 5 jours.

www.matchouteam.com





## 1- Le marchand de sommeil

#### But du jeu :

- pour le détective : trouver le marchand de sommeil ;
- Pour le marchand de sommeil : faire s'endormir les joueurs sans se faire repérer;
- Pour les joueurs du cercle : agir discrètement.

Détective,
détective!

Meneur de
jeu

eu et un détective

Marchand

Avant de jouer: s'installer en cercle et désigner un meneur de jeu et un détective (qui part se cacher). Le meneur du jeu désigne du doigt qui sera le marchand de sommeil.

de sommeil

#### Déroulement :

Le meneur du jeu appelle : « Détective, détective! »

Le détective arrive dans le cercle et tente de découvrir le marchand de sommeil.

Le marchand de sommeil fait s'endormir les autres joueurs en leur adressant un clin d'œil (ou autre signe choisi ensemble auparavant).

Quand un joueur du cercle a reçu le signe, il s'allonge.

Quand le détective pense avoir trouvé le marchand de sommeil, il le désigne ou le nomme.

#### Fin de partie :

- Victoire du DETECTIVE s'il a démasqué le marchand de sommeil dans les conditions suivantes :
- en 3 propositions maximum, ET si moins de la moitié des joueurs +1 est endormie.
- Victoire du MARCHAND DE SOMMEIL et des AUTRES JOUEURS DU CERCLE si :
- le détective n'a pas démasqué le marchand de sommeil à sa 3ème proposition,
- OU + de la moitié des joueurs est allongée.

Evolution: Les joueurs ne savent plus qui est le marchand de sommeil.

Le meneur du jeu demande à tous les joueurs du cercle de fermer leurs yeux. Il fait le tour du cercle et tapera sur l'épaule du marchand de sommeil.

K.....

#### JEU de L'OIE SPORTIVE



Ce jeu peut se jouer en famille ou à distance avec des copains de classe via connexion video (whatsapp, messenger ou autre...)

#### Matériel:

Il faut autant de pions que de joueurs (soit des pions d'un autre jeu, des pièces, des playmobils, des légos, des morceaux de sucre avec un point de couleur...tout est possible)

Un dé ou un petit sachet avec 6 fiches numérotées de 1 à 6

Un chronomètre ou un téléphone pour suivre le temps

#### Regles du jeu :

Chaque joueur possède un pion qu'il place sur la case « départ »

Le plus jeune lance le dé (ou tire un chiffre) – se déplace sur une case et réalise le défi dessiné et noté sur cette case (soit un nombre de répétitions, soit un exercice à effectuer pendant un certain temps 30''= 30 secondes et 1'= 1 minute)

#### Possibilités :

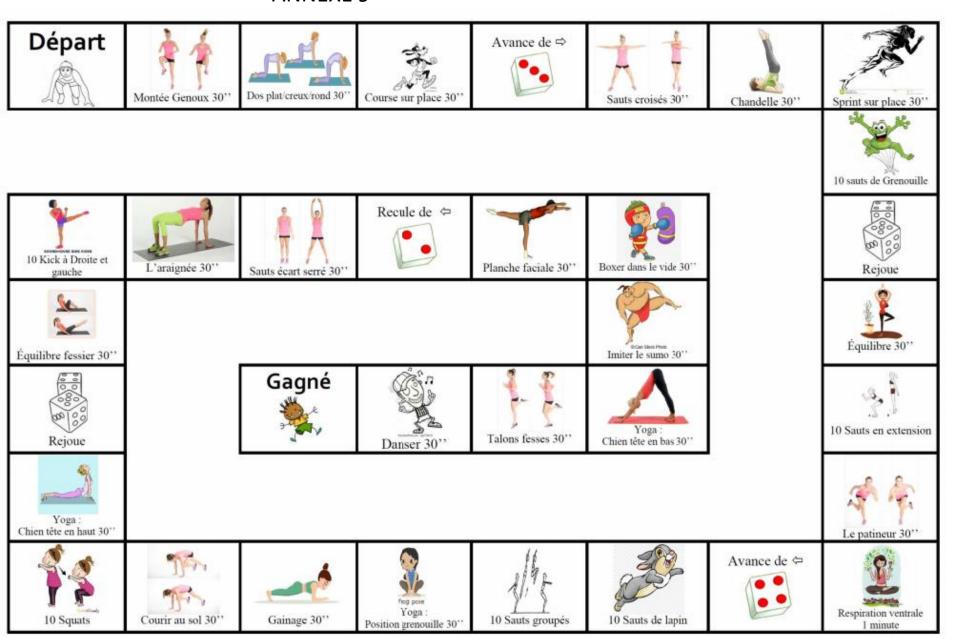
- 1. Le défi est réalisé : le joueur peut rester sur la case
- 2. Le défi est raté : le joueur retourne à la case précédente (sans avoir réaliser à nouveau le défi noté sur cette case sauf si on joue avec les variantes cidessous)

Le joueur suivant lance le dé.

Le gagnant est celui qui arrive en premier à atteindre la case « gagné » (sans tomber « pile » dessus).

#### Variantes:

- Si voulez rendre le jeu plus physique vous pouvez demander à ce que le joueur doive à nouveau réaliser le défi de la case sur laquelle il retourne après avoir raté un défi
- Si vous voulez simplifier le jeu (un joueur est plus jeune que les autres par exemple ou moins sportif) vous diminuez le temps de travail ou le nombre de répétitions
- 3. Si un des joueurs est blessé et ne peut pas réaliser un défi, il en choisi un autre sur le plateau de jeu qu'il n'aura le droit de réaliser qu'une fois pendant le jeu en tant que joker
- Il faut tomber exactement sur la case « gagné » pour gagner sinon on revient en arrière du nombre du nombre de points supérieurs à ceux nécessaires pour atteindre la case



## Jeu théâtral

## 1 LE SCULPTEUR



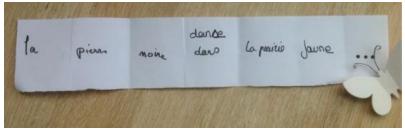
- binôme, l'un est le sculpteur et l'autre est la masse à sculpter. Le sculpteur, ayant une idée en tête, crée sa statue avec délicatesse : il ne montre pas à la masse ce qu'il veut, il la « sculpte » et l'amène à créer des gestes arrêtés pour représenter son idée. La masse doit se laisser faire, telle une poupée de chiffon ou obéir aux indications du sculpteur si nécessaire (ex : allonge-toi). La masse ne doit pas anticiper ni modifier les gestes de son sculpteur, elle doit tenir les postures figées.
- Au bout de deux minutes, la masse devra dire au sculpteur ce qu'elle est ou représente.
- Inverser les rôles.
- Autre piste: regrouper plusieurs masses et plusieurs sculpteurs, ces derniers devront coopérer pour définir le thème/sujet de leur sculpture.

## 2 DECHAUSSONS-NOUS



- Assis par terre, le meneur va guider les personnes qui doivent se déchausser pour de faux et sans un bruit :
- « Déchaussons-nous... Ca empeste... Ca fait très mal...
   C'est terrible... La chaussure est dégoutante... Votre
   chaussure est précieuse, elle est en or... Elle fait un
   mètre de long... Elle a les lacets coincés... Elle a des
   scratchs... Elle colle... Elle est bouillante... elle s'est mise
   à causer... »
- Autres pistes: enlever sa montre, son tee-shirt, ...

# Jeux d'étude de la langue



## LE CADAVRE EXQUIS

 En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles. Le premier joueur prend une feuille sur laquelle il écrit en secret le début d'une phrase (groupe sujet). Puis, il plie la feuille en accordéon pour cacher ce qu'il a écrit. Exemple : La maman de Pierre. Le second joueur écrit un verbe. Exemple : ronfle. Le joueur suivant écrit une fin de phrase. Exemple : dans la rue. Ensuite, les joueurs déplient le papier pour lire la phrase.



## **BOULE DE NEIGE:**

## un groupe de mot

Un premier joueur choisit le nom d'un objet ou d'un animal (nom commun).
 Exemple : tableau. Le deuxième ajoute un déterminant pour compléter le nom.
 Exemple : un tableau. Le suivant rajoute un adjectif ou un autre nom. Exemple : un tableau noir. Et ainsi de suite... La partie se termine quand un joueur ne trouve plus de mot pour compléter le groupe. Ce joueur est alors éliminé.

## Une phrase

• On choisit une phrase courte. Un premier élève trouve un mot (ou un groupe de mots) pour l'enrichir, un deuxième élève ajoute encore quelque chose et ainsi de suite. Exemple : Un crocodile s'approche. Un grand crocodile s'approche. Un grand crocodile vert s'approche. Puis, on transforme la phrase, en remplaçant le nom du sujet par un nom du genre opposé. Exemple : Une girafe s'approche. Une grande girafe s'approche....