



L'ESPACE

LA TAGUE LUNAIRE

DÉROULEMENT (À JOUER EN DEMI GYMNASE)



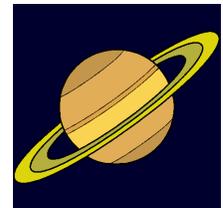
- L'éducateur se place sur la ligne du centre du gymnase et choisit un enfant comme tague.
- Celui qui est la tague doit toucher aux autres enfants avec le ballon.
- Lorsqu'un enfant se fait toucher il rejoint l'éducateur sur la ligne.
- Lorsque l'éducateur l'annonce, il avance avec les enfants qui ont été touchés par le ballon d'un grand pas pour rapetisser le terrain de jeu.
- Plus la partie avance plus, plus le terrain de jeux rapetisse.

Matériel : ballon Omnikin

BALLON EN ORBITE

DÉROULEMENT (GYMNASE)

- L'éducatrice lance le ballon Omnikin dans les airs
- Les enfants doivent frapper le ballon pour éviter que celui-ci touche au sol
- Quand le ballon touche le sol, tous les enfants doivent s'asseoir par terre
- Le dernier à s'asseoir est éliminé et on recommence.
- L'enfant qui s'assoit avant que le ballon touche le sol est éliminé



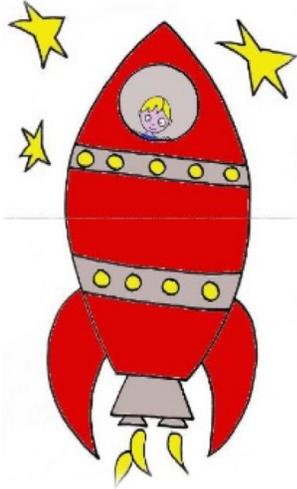
Variante : L'éducatrice peut nommer des caractéristiques (couleur de vêtements, âge, genre, etc) pour désigner ceux qui ont le droit de toucher au ballon avant de le lancer.

Matériel : ballon Omnikin

TERRE ET LUNE



DÉROULEMENT



- Placer les enfants en cercle
- Ceux-ci se passent deux ballons de grosseur différente en sens inverse
- Le joueur qui se retrouve avec deux ballons est éliminé

Variante :

- passer les ballons entre ses jambes, au-dessus de la tête etc.
- ajouter des ballons pour augmenter la difficulté

Matériel : 2 ballons de taille différente

SABLE LUNAIRE

DÉROULEMENT

Recette :

- 8 tasses de farine
- 1 tasse d'huile végétale
- Craies à trottoir de couleurs différentes
- Sacs Ziploc

Les étapes :

1. Mélanger la farine et l'huile pour obtenir une texture de sable humide (mais non détrempe). La texture doit permettre de faire des moulages et des châteaux relativement friables. Ajuster la quantité de farine ou d'huile au besoin.
2. Diviser le mélange dans quelques sacs de type Ziploc pour créer différentes couleurs.
3. Réduire en poudre des craies à trottoir et ajouter une couleur différente à chaque sac.
4. Brasser les sacs pour incorporer les couleurs.
5. Utiliser comme du sable avec des chaudières, des contenants et des moules.

LA GUERRE DES PLANÈTES

DÉROULEMENT

- Diviser les enfants en groupes de 5 et les envoyer sur un matelas de gymnase
- Chaque groupe se choisit un nom de planète et le dit à l'éducatrice
- Au signal, ils doivent s'asseoir sur le matelas en se tenant les uns les autres le plus fermement possible (par les bras, les jambes etc.)
- L'éducatrice nomme alors une planète qui va en attaquer une autre (par exemple : la Terre attaque Vénus)



- Les attaquants vont attaquer l'autre planète en essayant de détacher un joueur de son équipe
- On leur accorde environ 30 secondes, pas plus.
- S'ils réussissent à détacher des joueurs, les joueurs détachés font maintenant partie de leur planète et retournent s'accrocher sur le matelas de l'équipe adverse.
- S'ils ne réussissent pas, ils retournent s'asseoir en s'accrochant les uns aux autres.
- L'éducatrice nomme alors une autre planète et le jeu se termine lorsqu'une planète a disparu (bricolage)

OVNIS (BRICOLAGE)

DÉROULEMENT (PLACE À LA CRÉATIVITÉ)

À l'aide de matériel mis à leur disposition (assiettes en carton, rouleaux de papier essuie-tout, colle, feutres, cartons de couleur, papier d'aluminium, récupération, cure-pipes etc.), les enfants doivent créer une soucoupe volante ou une fusée et la faire voler.

Les soucoupes et les fusées seront ensuite soumises à des tests : distance, solidité, esthétique etc.

BALLON SATELLITE

DÉROULEMENT

Comment construire un satellite à 6 cerceaux :



1. Déposer un cerceau au sol.
2. À l'intérieur du cerceau 1, appuyer 2 cerceaux tel un toit de maison.
3. Toujours à l'intérieur du cerceau 1, appuyer de chaque côté des précédents cerceaux un 4e et 5e cerceau. (non illustré)
4. Déposer un dernier cerceau sur l'ensemble des cerceaux pour compléter

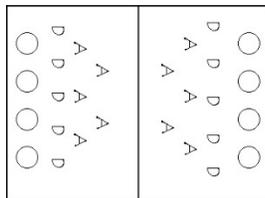
- Le groupe est divisé en deux équipes qui ont chacune leur moitié du gymnase.
- À l'aide de 6 cerceaux, construire des satellites au fond du gymnase pour chacune des équipes (au moins deux par équipe).
- En lançant des ballons, les joueurs tentent de détruire les satellites de l'autre équipe.
- Un point est attribué pour chaque satellite détruit.
- Des gardiens de satellites peuvent être nommés pour les protéger. Sinon, laissez les équipes faire leur caucus.
- La partie est terminée lorsque tous les satellites d'une équipe sont effondrés. Chacune des équipes replace ses satellites.

Matériel :

- plusieurs cerceaux (24 pour 2 planètes par équipe)
- plusieurs ballons mousses



Variante : on peut ajouter une quille dans les satellites et la quille et le satellite doivent tomber pour que le satellite soit détruit



On peut faire plusieurs satellites avec des joueurs attaquants et des joueurs défensifs. On peut utiliser moins de cerceaux pour faire les satellites dans ce cas (4 suffisent)

LES NUAGES (ACTIVITÉ CUISINE)

DÉROULEMENT



4 blancs d'œufs à la température ambiante avec une pincée de sel et 1 tasse de sucre

Essuyer un grand bol avec un essuie-tout imbibé de vinaigre et y ajouter les blancs d'œufs

Battre les blancs d'œufs (avec une pincée de sel) jusqu'à formation de pics mous

Ajouter le sucre graduellement et continuer de battre à grande vitesse jusqu'à l'obtention de pics durs

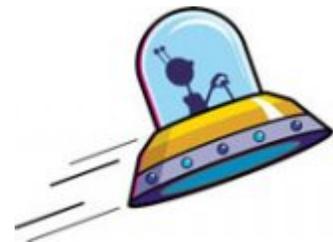
Déposer en petites quantités sur une plaque tapissée de papier parchemin et cuire dans un four préchauffé à 200° pendant 45 minutes environ.

LA GUERRE DE L'ESPACE (JEU D'EAU)

DÉROULEMENT

But du jeu : Détruire le vaisseau adverse qui a été dessiné par les joueurs.

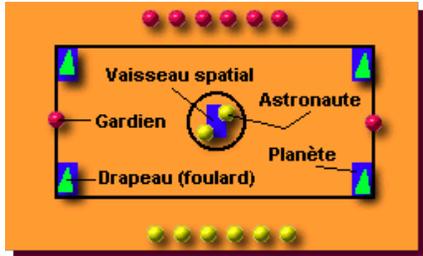
- Diviser le groupe en deux équipes qui se placent de chaque côté d'un terrain de ballon chasseur
- Chaque équipe doit dessiner un vaisseau spatial dans son côté de terrain avec des craies à trottoir (plus le vaisseau est élaboré, plus il sera difficile à détruire)
- Placer des chaudières d'eau avec des éponges à chaque bout du terrain
- Lorsque l'éducatrice crie «Guerre de l'espace», les joueurs doivent lancer les éponges sur le vaisseau de l'équipe adverse afin de le détruire
- L'équipe qui réussit à faire disparaître complètement le vaisseau spatial de l'équipe adverse gagne la partie.





ATTAQUE DE VAISSEAU SPATIAL (GYMNASE)

DÉROULEMENT



Disposer un tapis dans chaque coin du gymnase avec un foulard

Former 2 équipes qui se placent de chaque côté du gymnase et donner un numéro à chaque joueur (les jaunes-les rouges)

Une équipe attaque (les astronautes) et l'autre défend sa planète (les gardiens de la planète)

L'éducatrice appelle 2 numéros et les astronautes se placent dans leur vaisseau (le cercle au centre du gymnase) et les gardiens de la planète se placent entre les tapis sur la ligne de fond. (voir image)

Au signal, les astronautes essaient de quitter leur vaisseau pour aller mettre le pied sur une planète sans se faire toucher par les gardiens.

À partir du signal, les gardiens de la planète ont le droit de se promener où ils veulent sauf sur la planète ou sur le vaisseau et s'ils touchent un attaquant avant qu'il mette le pied sur la planète, celui-ci est éliminé et retourne s'asseoir avec son équipe.

Aussitôt que l'astronaute met le pied sur la planète de l'adversaire, il gagne le drapeau et peut le ramener dans le vaisseau sans se faire toucher

Cependant, aussitôt qu'il l'a déposé dans son vaisseau, les gardiens peuvent recommencer à le pourchasser.

Le jeu se poursuit jusqu'au moment où les astronautes ont pu prendre tous les foulards ou lorsque la durée de la partie a atteint la limite de temps établie par l'intervenant en début de partie.

On inverse ensuite les rôles et la partie recommence.



Commission scolaire
des Hautes-Rivières



LE FAR WEST



OPÉRATION CAMOUFLAGE

En début de journée, des triangles de tissu ou en papier sont remis à chaque enfant dans le but de se faire un bandeau de camouflage... À l'aide de crayons à tissu, feutre ou peinture etc., ils devront le personnaliser.



LE COW BOY

DÉROULEMENT

- Les enfants se placent en cercle.
- L'animateur dit le nom d'un enfant
- Celui-ci s'abaisse et les 2 enfants qui se situent à ses côtés se tirent en faisant un pistolet avec leur doigt et en criant "pan". L'enfant le moins rapide des deux est éliminé.
- À la fin, les 2 derniers enfants se mettent dos à dos pour le duel.
- L'animateur frappe dans ses mains une fois.
- Les 2 enfants s'éloignent l'un de l'autre et au deuxième claquement de main les 2 enfants se tirent en se retournant.
- Le premier qui dit "pan" a gagné.

AVIS DE RECHERCHE

DÉROULEMENT (À JOUER DANS LES VESTIAIRES)

- Diviser le groupe en deux
- À l'entrée de chaque vestiaire se trouve l'avis de recherche (Dalton, photo de bandit)
- À l'intérieur du vestiaire, se trouvent cachés plusieurs morceaux d'une photo
- Il est du devoir de l'équipe de reconstituer la photo pour permettre de rattraper le bandit
- L'équipe qui reproduit la photo en premier gagne la partie (on peut remettre une pièce d'or aux membres de l'équipe)
- Ne pas oublier de cacher les morceaux à nouveau pour les équipes suivantes

JUS DE CACTUS

À la collation, préparer un jus de cactus pour maximiser les performances des cow-boys.

Ingrédients : limonade- colorant vert



Commission scolaire
des Hautes-Rivières

LA VACHE QUI TACHE

DÉROULEMENT

- Asseoir les enfants en cercle et donner un numéro à chacun
- Le premier joueur dit : « Je suis la vache sans tache qui tache numéro (il dit son numéro) et j'appelle la vache sans tache qui tache numéro (il dit le numéro d'un autre joueur). »
- Le joueur appelé reprend la phrase à son tour et appelle un autre joueur.
- Dès qu'un joueur déforme un peu la phrase ou se trompe, l'éducatrice lui dessine une tache avec un crayon à maquillage noir.
- La phrase change alors : « Je suis la vache à UNE tache qui tache numéro X et j'appelle la vache sans tache qui tache numéro Y ».
- Si le joueur appelé possède une ou plusieurs taches, la phrase change aussi : « je suis... et j'appelle la vache à (nombre de tâches) qui tache numéro X ».
- Rire garanti

Variante

Pour les plus petits, on peut utiliser ce jeu avec les prénoms de chacun plutôt qu'un numéro.

Dans ce cas on change la phrase de base : « Moi, (prénom), la vache sans tache qui tache, j'appelle (autre prénom), la vache sans tache qui tache. »

Matériel : crayon à maquillage noir

BALLON TOMAHAWK (BALLON MARTEAU)

DÉROULEMENT

- Placer les enfants en cercle, jambes écartées et les côtés des pieds qui touchent les pieds du voisin de chaque côté.
- Chaque joueur place ses mains ensemble en entrelaçant ses doigts et se penche vers l'avant
- On fait rouler le ballon par terre en lui donnant un coup avec les mains entrelacées (comme un tomahawk)
- Si le ballon passe entre les jambes d'un enfant, celui-ci doit se retourner et frapper le ballon à l'envers
- Si le ballon passe une deuxième fois entre ses jambes, il est éliminé et le cercle se rétrécit

Variante

Placer une quille au centre du cercle et nommer un joueur qui devra protéger la quille située au centre du cercle pendant que les joueurs font rouler le ballon

MÉLI-MÉLO (JEUX DIVERS)

DÉROULEMENT

- lancer de poches dans le chapeau de cowboy, jeux de dards (en velcro), jeu de fer, de pétanque
- Se faire un tipi avec des couvertures, se faire une veste de cowboy avec des sacs en papier
- Cacher des pierres peintes couleur or que les enfants doivent trouver



CACTUS ÉPINEUX



DÉROULEMENT (GYMNASSE OU TERRAIN EXTÉRIEUR)

- Former deux équipes
- À l'aide de ballons, la première équipe qui réussit à faire tomber les cactus de l'équipe adverse gagne la partie

Matériel : ballons et cactus (images de cactus collées sur un bâton et placées dans un grand cône)

TRAVERSÉE DU FAR WEST

DÉROULEMENT

- Les Dalton veulent traverser la ville sans se faire toucher par le shérif.
- Le shérif est au centre du gymnase et lorsqu'il dit «la nuit est tombée» les Dalton essaient de passer à travers la ville.
- S'il se font toucher, ils ne peuvent plus bouger (boulet de canon au pied) et essaient d'aider le shérif à attraper les prochains passants (seuls leurs bras peuvent bouger)

PHOTOMATON DU FAR WEST

DÉROULEMENT

- Faire déchirer le contour d'un sac de papier brun aux enfants (sac d'épicerie : mon épicier m'en donne gratuitement lorsque je lui dis que c'est pour mon école)
- Leur faire inscrire «RECHERCHÉ» en assez grosses lettres sur le sac
- Placer un bac avec des éléments de déguisements (perruques, chapeaux de cowboy, moustache, lunettes, plumes, vêtements à frange, maquillage etc.)
- Prendre une photo de face et une de profil
- Imprimer au photocopieur, découper et coller sur l'affiche



LE SHÉRIF ET LES AFFREUX

DÉROULEMENT

- Choisir 2 élèves et leur donner un dossard, ils seront les shérifs
- Les shérifs se placent dans le cercle au centre du gymnase ou dans une zone délimitée par des cônes.
- Ils ont 6 ballons avec eux.
- Les affreux sont derrière une ligne au fond du terrain.
- Placer des sacs de sable à l'autre bout du terrain
-





- Lorsque les shérifs disent « Attaque à la banque » les affreux doivent traverser les limites de la ville pour voler les billets de banque (sac de sable qu'ils ramènent un à la fois) et revenir dans leur abri sans se faire toucher par les ballons que les shérifs lancent sur eux.
- Les affreux sont protégés et ne peuvent être touchés lorsqu'ils sont dans leur abri
- Le ballon est une balle de fusil, c'est-à-dire que même s'il touche par terre, les affreux touchés se transforment en cactus et ne peuvent plus bouger.
- Si un cactus attrape un ballon dans les airs (sans se déplacer), il est délivré.
- Les shérifs peuvent aller chercher les ballons dans la ville mais ils ne peuvent lancer qu'à partir de leur zone.
- La partie est terminée lorsque tous les affreux sont devenus des cactus ou lorsqu'ils ont volé tous les billets de banque

Matériel :

- 2 dossards,
- 6 ballons mousses,
- sacs de sable



LA RUÉE VERS L'OR

DÉROULEMENT

- Former 2 équipes qui se placent sur les lignes au bout du gymnase
- But du jeu : voler le diamant sans se faire toucher par les shérifs (2 ou 3 avec des dossards).
- Placer des cônes dispersés entre les lignes du centre du terrain (une vingtaine).
- Placer un cerceau à chacun des bouts du gymnase
- L'éducatrice cache un sac de sable (pépite d'or) sous un des cônes.
- Au signal, les chercheurs d'or doivent courir et soulever les cônes afin de trouver la pépite d'or sans se faire toucher par les shérifs.
- Si un joueur se fait toucher par un shérif, il devra faire une conséquence active sur le côté de la zone pour revenir au jeu. (déterminer à l'avance : 5 push up, 5 jumpings jack etc.)
- Lorsque le diamant est trouvé, le chercheur d'or doit aller rapidement dans le cerceau de son équipe sans se faire toucher.
- S'il réussit, son équipe gagne un point, sinon, le point va à l'équipe adverse



LE VOL DE BANQUE

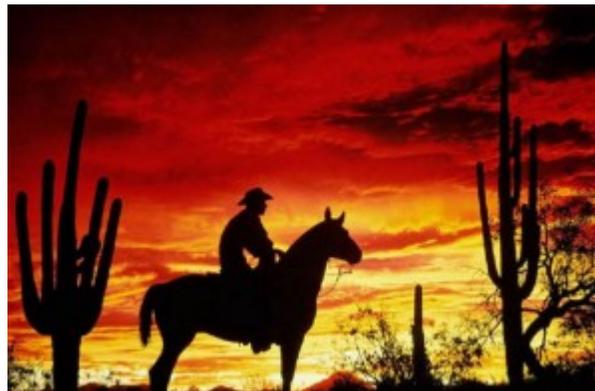
DÉROULEMENT

- Former 4 équipes et placer les joueurs en file indienne à chaque coin de gymnase derrière un cône qui marquera le départ
- Deux équipes en diagonales (les voleurs de banque) se disputent le titre de meilleurs bandits contre les employés de la banque (les 2 autres équipes) qui essaieront de limiter les dégâts en reconstruisant les murs de la banque
- Au centre du gymnase, des anneaux, poches etc. sont versées par terre et représentent le contenu du coffre-fort
- Placer 4 cônes pour marquer les limites de la banque autour des trésors
- Placer des bâtons bout à bout sur les lignes près des murs de côté du gymnase
- Ils serviront aux employés de la banque pour monter les murs de la banque, car une fois qu'un bâton est placé, nul n'a le droit de passer par-dessus (il doit y avoir assez de bâtons pour fermer entièrement les murs entre les cônes)
- Au signal, un voleur par équipe quitte son coin pour aller chercher une pièce dans le coffre-fort pendant qu'un employé par équipe place un morceau de mur autour de la banque
- Ils reviennent taper dans la main du joueur suivant qui quitte à son tour, ainsi de suite...
- Une fois qu'un bâton est placé, personne ne peut passer par-dessus le mur, ils doivent le contourner sans se faire coincer à l'intérieur
- Le jeu se termine lorsque les 4 murs sont refermés
- Les voleurs comptent le nombre de pièces qu'ils ont réussi à voler pendant que les employés de la banque replacent les bâtons le long du mur du gymnase
- On recommence une partie en inversant les rôles.



Matériel :

- 8 cônes
- Assez de bâtons pour fermer l'espace entre les cônes





Thème : Jeux de société plus grand que nature

Stratégo (au gymnase ou à l'extérieur sur un terrain de ballon chasseur)

Déroulement :

- Les participants sont divisés en 2 équipes, les noirs et les rouges.
- En utilisant un paquet de cartes à jouer, on remet à chaque équipe les cartes correspondant à leur couleur. (Trèfle et pique pour les noirs, cœur et carreau pour les rouges.) On place également dans chaque paquet une carte joker qui fera office de drapeau.
- Chaque joueur reçoit une carte à jouer. L'éducatrice se place au centre du jeu.
- Au signal de départ, les joueurs doivent toucher les joueurs des autres équipes.
- Quand un joueur touche un autre joueur, ce dernier doit lui montrer sa carte. Celui qui a la carte la plus élevée remporte le duel et prend la carte de l'autre.
- Le joueur perdant doit retourner voir l'éducatrice pour qu'elle lui remette une autre carte (couleur de son équipe) et continue à jouer.
- Le but ultime est de trouver le drapeau de l'autre équipe (la carte joker). La première équipe qui y parvient se voit accorder un point. On recommence ensuite une nouvelle partie.

Règles particulières :

La carte «AS» sera considérée comme étant la plus forte et le «2» la plus faible.

Il est à noter par contre que les cartes « 2 » sont les seules capables de vaincre les cartes AS. Par contre les cartes « 2 » ne pourront pas vaincre le reste des cartes.

Matériel utilisé :

- Jeu de carte

Opération (course à relais)

Déroulement :

- Former 4 équipes.
- 1 enfant de chaque équipe se couche sur un tapis d'exercice.
- Placer 1 assiette avec des grelots sur le ventre de l'enfant.
- Les enfants doivent à tour de rôle traverser le gymnase en courant et prendre des pinces à cils pour ramasser un grelot et le ramener à leur équipe sans faire sonner le grelot.
- S'il fait du bruit, il remet le grelot dans le plat. L'équipe qui ramène tous les grelots gagne la partie.

Matériel requis :

- 4 assiettes
- Grelots
- 4 pinces

Suite royale (course à relais avec jeu de cartes/4 équipes)**But du jeu :** Faire une suite de l'AS jusqu'au Roi

- Former 4 équipes
- Distribuer à chaque équipe des cartes classées par atout : cœur-pique-carreau-trèfle
- Les cartes doivent être mélangées dans chacun des paquets
- Placer chaque équipe derrière un cône
- Placer le paquet de cartes par terre devant chaque équipe à l'autre bout du local : cœurs devant l'équipe des cœurs, pique devant les piques etc.
- Au signal, le premier joueur doit courir, aller tourner une carte. Si la carte qu'il tourne est l'As, il la dépose par terre à l'endroit devant le paquet et retourne se placer derrière son équipe et l'autre joueur doit partir et trouver le 2 ainsi de suite jusqu'au Roi.
- Si la carte qu'il tourne n'est pas la carte qu'il a besoin, il doit la replacer sous le paquet. Et retourner derrière la file pour que l'autre joueur parte à courir.
- L'équipe gagnante est la première équipe qui réussit à faire la suite As à Roi.
- Pour les enfants moins âgés, on peut faire une suite de As à sept.

Matériel requis :

4 cônes
1 jeu de cartes

Tournoi UNO**Déroulement :**

- En équipe de 6, les enfants jouent une partie d'UNO.
- Les trois premières personnes à terminer passent au tour suivant (demi-finale) et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on trouve le Pro d'UNO.
- On peut aussi avoir une finale consolation ou aller à une table recyclage-bricolage une fois terminé.

Matériel requis :

Jeux UNO

Casino Royal (gymnase ou extérieur)**Déroulement :**

- Variante du ballon chasseur.
- Chaque équipe choisit un roi, une reine et un valet en secret et lui remet une carte.
- Les enfants désignés doivent cacher la carte sur eux.
- Chaque fois qu'un des personnages est tué, il remet sa carte à l'éducateur.

- La première équipe qui n'a plus de cartes a perdu la partie.

Matériel requis :

- Jeu de carte : 2 rois - 2 reines - 2 valets (noir et rouge)
- Ballon

Tague PAC MAN

Déroulement :

- Au gymnase, les enfants se déplacent en marchant sur les lignes. (pas le droit de sauter d'une ligne à l'autre)
- Donner un dossard aux enfants qui sont le PAC MAN (la tague).
- Ils doivent toucher les enfants en se déplaçant aussi sur les lignes en marchant.
- Lorsqu'un enfant est touché par PAC MAN il s'assoit par terre sur la ligne.

Variantes :

- Les joueurs doivent toujours marcher en ligne droite, ils ne peuvent pas se retourner ou reculer. Ils doivent faire attention pour ne pas être bloqués par un enfant qui est assis par terre.
- L'enfant qui arrive à un enfant assis par terre peut le délivrer en le touchant.

Tic-Tac Toe humain

Déroulement :

- Dessiner un jeu de tic-tac-toe (avec des craies à l'extérieur ou à l'aide de chaises à l'intérieur).
- Les enfants sont divisés en 2 équipes (les O et les X).
- Un enfant de chaque équipe vient en avant et doit répondre à une question posée par l'éducateur.
- Le premier à répondre va se placer à l'endroit de son choix sur le tableau.
- La première équipe à réussir un tic-tac-toe gagne la partie.

Matériel requis :

- Craies ou chaise
- Liste de questions de quiz

WIPE OUT

Déroulement :

- Monter un parcours incluant les éléments suivants :

Cordage – Espaliers – Cylindre - Poutre et cheval - Gros matelas - Ballons de stretching - Banc suédois - Petite trampoline - Etc.

Il faut effectuer le parcours le plus rapidement possible. Chaque élève sera chronométré.

Il est évident qu'il ne faut pas oublier les commentateurs qui donneront les commentaires de la course à l'aide de leur micro!

Le meilleur chrono gagne le jeu

Matériel requis :

- Chronomètre
- Micro (jouet)
- Matériel du parcours

MARIO BROS

Déroulement :

- Former deux équipes. (Quand la partie est terminée, inverser les rôles)
- Placer deux rangées de cônes dans le sens de la longueur du gymnase à environ 2 mètres du mur
- Placer des objets à un bout du gymnase où la partie débutera. (poches, anneaux etc.) ce sont les champignons magiques

1^{ère} équipe :

- Doit traverser le gymnase entre les cônes sans se faire toucher par les ballons (mousse) que l'équipe adverse leur lancera.

Ils doivent transporter des champignons magiques à l'autre bout du gymnase (poches de sables, anneaux, balles mousse etc.) pour gagner la partie.

Des buts sont installés entre les cônes pour permettre aux enfants de se protéger.

Si un enfant se fait toucher, il est éliminé et ne recommencera à jouer qu'à la prochaine partie.

Un ou 2 élèves de cette équipe aura en possession une raquette pour protéger ses joueurs des ballons. Il ne peut jamais mourir.

2^e équipe

- Reste derrière les lignes déterminées par les cônes et ne doivent pas les traverser sauf pour aller chercher un ballon.
- Vise les joueurs pour les éliminer.
- Dès que le ballon touche un adversaire, celui-ci est mort. (Tête ne compte pas)

L'équipe qui a accumulé le plus de champignons est l'équipe gagnante

Matériel requis :

- Cônes
- Buts
- 1 ou 2 raquettes
- Champignons : poches de sable, anneaux, balles mousses etc.

Biscuits domino

Déroulement :

- Fabriquer un jeu de domino à l'aide de biscuits rectangulaires
- Chaque enfant fabrique 4 dominos pour ensuite se mettre en équipe de trois ou quatre pour faire une partie avant de les dévorer.

- Faire une ligne au centre du biscuit rectangulaire avec le crème
- Coller les pépites de chocolat (ou bleuet) à l'aide d'une goutte de crème ou de crème fouettée pour faire les points du domino.
- La partie peut commencer!!
- On se régale!!!

Matériel utilisé:

Biscuits rectangulaires - Crème en tube ou crème fouettée - Pépites de chocolat ou bleuets
Version santé : biscottes rectangulaires – fromage à la crème – bleuets

Bricolage jeu de société

Fabrication d'un cherche et trouve

Déroulement :

- Placer les enfants par équipe de 5 ou 6.
- Distribuer une feuille 8 ½ x 14 par équipe. Elle deviendra le fond de notre cherche et trouve. Un membre de l'équipe peut le décorer selon le thème du cherche et trouve. (ex : Une forêt, une plage, etc.)
- Distribuer un petit carton 4 cm X 4 cm
- L'enfant se trouve un petit dessin à effectuer sur son petit bout de carton. Il devra ensuite reproduire le même dessin (identique grandeur, grosseur et couleur) sur la grande feuille aussi. Les carrés de carton deviennent les cartes qui seront retournées une à une lors de la partie.
- La grande feuille ainsi que les petits cartons peuvent être plastifiés.

Matériel :

- Crayons feutres
- Feuille 8 ½ x 14
- Petits carrés de carton blanc (4 cm x 4 cm)

ou

Fabrication d'un jeu de mémoire

Déroulement :

- Dessiner deux dessins identiques sur des carrés en carton
- Plastifier si désiré
- Jouer

Matériel requis :

- Crayons feutres
- Cartons carrés

Hippo glouton

https://www.youtube.com/watch?v=ScQXZziP6_c

Baby foot humain

<https://www.youtube.com/watch?v=TJacdTEFh1k>



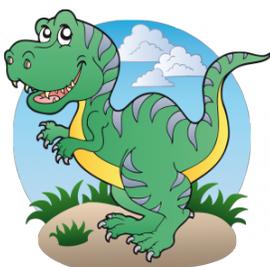
Journée pédagogique



Dinosaure dinosaurus

Déroulement

- Former 2 équipes (dinosaures et dinosaurus) qui se positionnent sur les lignes centrales
- Chaque joueur place un foulard à la taille (sur le côté ou dans le dos)
- Lorsque l'éducatrice nomme une équipe, les joueurs doivent se sauver jusqu'à la ligne du fond sans se faire enlever le foulard par l'équipe adverse
- Le joueur qui se fait enlever son foulard le reprend et devient membre de l'équipe adverse
- À la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de joueurs est déclarée gagnante



	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	
	X	O	

Matériel

- Foulards pour chaque joueur

La queue du mammoth (jeu de l'âne)

Déroulement

Les yeux bandés, les enfants doivent tenter de coller la queue du mammoth au bon endroit.

Variante

On peut également jouer à la manière d'une cible en découpant le mammoth en différentes parties et en attribuant des points selon l'endroit où l'enfant aura collé la queue.

Brico mammoth

Déroulement



Tracer le contour d'un mammoth
Colorier en brun (les ivoires blancs)
Les enfants collent des bouts de laine sur toute la surface du mammoth



La chasse au mammouth

Déroulement

- Diviser le terrain en trois parties égales
- Le tiers des joueurs se placent au centre du terrain (les mammouths)
- Les autres se répartissent sur les lignes à chaque extrémité du terrain (les chasseurs)
- Les chasseurs lancent le ballon d'un côté à l'autre en essayant de toucher un mammouth
- Le mammouth n'a pas le droit d'attraper le ballon
- Lorsqu'un chasseur touche un mammouth, il change de place avec lui
- Lorsque l'éducatrice appelle la fin du jeu, les mammouths remportent la partie



Boules préhistoriques (activité culinaire)

Déroulement



- 2 tasses de sucre
- ½ tasse de margarine
- ½ tasse de lait
- 6 c. à table de cacao
- 3 tasses de gruau
- ½ tasse de noix de coco

Dans une casserole à feu moyen, mélanger le sucre, le lait et la margarine. Porter à ébullition en brassant de temps en temps, puis laisser bouillir sans brasser pendant 4-5 minutes. Retirer du feu et incorporer les flocons d'avoine, la vanille, le cacao et la noix de coco.

Lorsque la préparation a refroidi, façonner des petites boules et les déposer sur un papier ciré et refroidir complètement au réfrigérateur avant de déguster. Si la préparation ne s'y prête pas, déposer une petite quantité à la cuillère sur un papier ciré et refroidir au réfrigérateur.

Lancer de l'œuf

Déroulement

- Les joueurs se placent 2X2 l'un en face de l'autre
- Un œuf en plastique ou une balle est remise à l'un des joueurs
- Chaque joueur tient un petit cône dans ses mains
- Les joueurs se lancent l'œuf ou la balle d'un à l'autre et lorsque le lancer est attrapé, le joueur qui a lancé recule d'un pas
- La partie reprend du départ lorsque la balle n'est pas attrapée par l'un des joueurs.





Mains préhistoriques

Déroulement

- Les enfants tracent leurs mains sur une feuille blanche et les découpent
- Placer ensuite les mains sur du papier kraft brun
- Utiliser une brosse à dent pour projeter de la peinture autour des mains (mettre un peu d'eau dans la peinture et charger la brosse à dent du mélange. Tenir la brosse d'une main et avec l'autre main, produire un effet ressort et relâcher la brosse. Ceci donnera un effet moucheté autour des mains)

Matériel

- Papier blanc, crayon et ciseaux
- Papier kraft brun
- Brosse à dents
- Peinture rouge, jaune et orange (pour donner un effet terreux)



Fossiles de dinosaure

Déroulement

Pour réaliser cette activité, vous aurez besoin de pâte à sel et de petites figurines de dinosaures

Recette de pâte à sel :

1 tasse de sel

2 tasses de farine

1 tasse d'eau

- Former des petites boules de pâte et aplatir pour former une galette
- Presser la figurine pour faire une empreinte
- Faire sécher 12 heures avant de cuire (pour éviter les bulles lors de la cuisson)
- Cuire à four moyen pendant 1 heure
- On peut également peindre les fossiles avec de la peinture métallique

Variante : utiliser de la pâte à modeler auto-durcissante, argile, model magic ou pâte fimo

Journée pédagogique conçue par Simon Lamarche

Pour d'autres thèmes ou idées, voir le blogue de «La Capitainerie» par Simon Lamarche

<https://lacapitainerie.wordpress.com/thematique/>