

COVID-19

Banque d'activités

Services de garde d'urgence



mars 20

Animer un groupe d'élèves, dans un contexte où tous craignent la contagion, représente tout un défi.

Vous devez opter pour des activités qui requièrent un minimum de matériel et de contacts entre les enfants.

Votre attitude dans la présentation et dans le déroulement de l'activité aura une influence directe sur leur engagement dans l'activité.

Nous espérons que cette banque d'activités permettra aux équipes d'éducateurs et aux élèves d'oublier le virus et de faire en sorte que seuls les rires soient contagieux 😊

Table des matières

Jeux dans un local.....	3
6-8 Ans	3
Le marché PADI-PADO	3
Le voyageur	3
Chef d'orchestre	3
Le roi qui bouge	4
Le mimes	4
8-12 Ans	4
La lettre de trop	4
Le psychiatre	5
Le télégramme	6
1 à 10	7
Où es-tu garé? (Version routière de la bataille navale)	7
Ouvrez vos yeux	7
Annexes	9
Sources :.....	18

Jeux dans un local

6-8 Ans

Le marché PADI-PADO



1. Placez les élèves en cercle.
2. Demandez à un élève : Que vendez-vous sur le marché de PADI-PADO?
3. Il doit donner un bon mot dans le respect du jeu de mot « Pas de i et pas de o.
4. Par exemple une noix de coco ce n'est pas bon, mais une banane oui.
5. S'il répond un aliment, animal ou objet avec la lettre « I » ou « O », vous lui dites une phrase de refus. Par exemple « Non, merci, j'en ai déjà » ou « Je vais réfléchir ».

Variante : Créer le nom de marché que vous voulez, celui de Pada – Padu par exemple.

P.s. : Pour les petits ne sachant pas écrire, tenez-vous en au son. Écureuil serait bon

Le voyageur



But du jeu : Mémoriser l'ensemble des objets cités pour rester dans la partie et la gagner.

1. Placez les élèves en cercle.
2. Le 1er joueur dit « Dans ma valise, je mets... une pomme ».
3. Le 2e joueur pourra ajouter ce qu'il veut « Dans ma valise, je mets une pomme et des pantoufles ». Le 3e allonge la liste, plus le 4e et le 5e jusqu'à e que celui qui ne se souvient plus de l'ensemble des objets soit éliminé.
4. Le gagnant est celui qui aura été le plus loin dans la mémorisation.

Variante : Soyez tolérant et accordez que les objets nommés ne soient pas dans l'ordre. À l'inverse soyez exigeant, choisir de vrais objets sur le thème que vous aurez choisi (camping, zoo, école, jungle, salle de sport, etc...).

Chef d'orchestre



But du jeu : Chef d'orchestre : Rester le plus discret possible au moment de mimer un autre instrument pour ne pas se faire repérer.

Chercheur : Trouver le chef d'orchestre avant 2-3 chances en observant les comportements et actions des enfants qui l'entourent.

1. Placez les élèves en cercle.
2. Faire sortir un chercheur du local pour qu'il ne voit pas le camarade désigné chef d'orchestre.

3. Le chef d'orchestre va mimer des instruments ou faire des bruits. Ses gestes doivent être automatiquement répétés par tous ses camarades qui le regardent discrètement pour ne pas le démasquer.
4. Le chercheur est appelé pour revenir au milieu du cercle des musiciens, il observe et écoute les changements de bruits et gestes pour repérer le chef d'orchestre. Il a 2 ou 3 chances pour le repérer.
5. Quelque soit le résultat, le chef d'orchestre devient le chercheur.

Le roi qui bouge

But du jeu : Être capable de mémoriser le plus de gestes possibles.

1. Placez les élèves en cercle.
2. Le premier participant se tourne vers son voisin et lui dit : « le roi bouge ! ».
3. Le voisin lui demande : « Comment bouge-t-il? ». Le premier participant répond : « il bouge en faisant ceci » et fait un geste ou un mouvement simple.
4. Tous les participants répètent ce geste sans s'arrêter.
5. Un deuxième participant répète l'annonce et son voisin lui demande : « Comment bouge-t-il? ».
6. Le deuxième participant répond en ajoutant un autre geste ou mouvement.
7. Tous les participants se mettent ensuite à répéter les deux gestes, sans s'arrêter.
8. Le jeu continue ainsi tout autour du cercle jusqu'à ce qu'il y ait trop de gestes à mémoriser.

Le mimes

But du jeu :

8-12 Ans

La lettre de trop

But du jeu : Être capable de ne pas prendre de point en donnant une lettre permettant la continuité d'un mot et en laissant son voisin sans solution pour qu'il accumule des points.

1. Placez les élèves en cercle.
2. Un enfant prononce une lettre.
3. Le suivant nomme une autre lettre qui commence à former un mot. Soyez clair dans les mots acceptés, cela peut être un verbe conjugué offrant plusieurs possibilités (exemple : mériterons).

4. Au fur et à mesure que le mot se forme, un joueur se retrouvera dans une situation délicate. Soit le mot est terminé et le joueur piégé prend un point de pénalité. Soit il dit « bluff » à un joueur qui essaiera d'inventer un mot avec les lettres déjà nommées.
5. Le joueur qui accumule 3 points est éliminé.

Exemple :

Sonia : L, **Lucie** : U, **Joachin** : N, **Rodrigue** : A, **Julie** : Bluff, **Stéphane** : LUNAIRE

Julie obtient un point de pénalité puisque Stéphane a trouvé un mot. S'il avait échoué, Stéphane aurait eu le point.

Le psychiatre

But du jeu : Tout le groupe a le même problème psychologique et le psychiatre doit comprendre et diagnostiquer la maladie.

1. Choisir un élève pour être le psychiatre et le faire sortir de la pièce pendant que tout le reste du groupe discute pour trouver quel problème psychologique ils ont tous.
2. Ensuite, les joueurs s'installent en cercle et le psychiatre peut revenir dans la pièce. Il commence alors à poser des questions aux joueurs et chaque joueur doit répondre à la question en faisant un lien avec la maladie qu'ils ont.

Voici un exemple :

Maladie : tout le monde pense qu'il est un super-héros

- **Question :** Josiane, quelle est ta couleur préférée ?
 - **Josiane :** le rouge souligné avec un peu d'or
 - **Question :** Mathis, qu'as-tu fait hier ?
 - **Mathis :** j'ai couru un marathon en 2 minutes, j'ai arrêté quelques méchants et j'ai aussi arrêté une comète qui allait frapper la terre.
 - **Question :** Sophie, qu'est-ce que tu as mangé hier soir ?
 - **Sophie :** des sushis au Japon puis une pizza en Italie.
3. Une fois que le psychiatre pense avoir diagnostiqué la maladie, il donne sa réponse et si elle est correcte, alors ils choisissent un nouveau psychiatre qui quitte la pièce et une nouvelle maladie est choisie par le groupe
 4. Voici quelques de maladies :
 - Les joueurs croisent tous les jambes lorsque quelqu'un dit un mensonge, et ils les décroisent quand quelqu'un dit la vérité.

- Chaque réponse commence par la lettre suivante de l'alphabet. Donc la première personne donne une réponse commençant par A et la suivante donne une réponse qui commence par B, etc.
- Chaque personne pense qu'elle est le joueur à sa droite.
- Peu importe qui le psychiatre interroge, les deux personnes autour de lui se grattent partout.
- Chaque joueur pense qu'il est la paire de chaussures qu'il porte actuellement.
- Chaque joueur pense qu'il est dans le film Star Wars.
- Les joueurs pensent qu'ils ont tous voyagé dans le temps pour arriver ici.
- Quand quelqu'un dit « wow » tout le monde change de position.
- Les joueurs sont tous obsédés par la lettre R en la place partout.
- Les garçons pensent tous qu'ils sont des filles et vice versa.
- Les joueurs doivent tous utiliser une couleur dans leur réponse, d'une façon ou d'une autre.
- Les joueurs se prennent tous pour un autre joueur et doivent répondre comme le ferait ce joueur.
- Les joueurs touchent leurs cheveux à chaque fois qu'un mot contenant un T est prononcé.
- Les joueurs pensent tous être le célèbre Chuck Norris (Babar, Justin Bieber, Bob L'Éponge, etc.).
- Les joueurs pensent tous qu'ils sont un roi ou une reine.
- À moins que le psychiatre ne les regarde, les joueurs ne doivent pas montrer leurs dents (c'est très drôle car c'est dur de rire sans montrer les dents, mais aussitôt que le psychiatre regarde un joueur, celui-ci peut les montrer).
- Les joueurs doivent utiliser un nombre dans chacune de leurs phrases.

Cependant laissez les enfants en trouver d'autres, vous verrez comme ils peuvent être créatifs !

Le télégramme

But du jeu : Faire un télégramme compréhensible, le plus drôle ou le plus inventif.

On peut jouer à ce jeu oralement si les mots ne sont pas trop longs, ou par écrit.

1. Les enfants doivent penser à un mot entre 6 et 12 lettres (à partir de 7 lettres, il est préférable d'écrire le mot).
2. Chacun leur tour les enfants doivent inventer des télégrammes en utilisant des mots commençant par les lettres du mot choisi, et dans le bon ordre.
3. Comme de nos jours on n'envoie plus tellement de télégrammes, vous expliquerez que l'on peut simplifier les phrases en supprimant des mots tels que : un, le, je, tu, etc.

Voici un exemple avec le mot « ballon » :

- « Belle auto louée lundi ou non ? ».
4. Tant que les enfants ont fait un message compréhensible, ils peuvent tous être vainqueurs, mais le plus drôle ou inventif peut l'emporter.

1 à 10

But du jeu : Être le dernier joueur à mémoriser tous les mots.

1. Placez les enfants en cercle.
2. Le premier joueur annonce un nom commençant u, pour aller avec un ou une, par exemple : « une usine ».
3. L'enfant suivant dit : « une usine et deux dauphins », le troisième continue : « une usine, deux dauphins et trois théières », etc., jusqu'à dix.
4. Celui qui oublie un des noms est éliminé.
5. Puis on revient au début et on fait un autre tour en rajoutant un adjectif commençant par la même lettre aux noms déjà citées.
6. Là encore, on est éliminé si on oublie un mot.
7. À chaque tour rajouter un adjectif jusqu'à ce qui ne reste plus qu'un joueur.

Où es-tu garé? (Version routière de la bataille navale)

But du jeu : Le but du jeu est de trouver le plus rapidement les véhicules de son adversaire.

Matériel : Crayon et grille à l'annexe 1

1. Imprimez une feuille par joueur.
2. Pliez cette feuille au niveau des pointillés pour cacher votre parking.
3. Cachez vos 5 véhicules. Pour cela, chaque joueur dessine où il veut ses véhicules sur son parking. On peut aussi noircir les cases, c'est plus facile.
4. Les joueurs proposent des coordonnées chacun leur tour. Par exemple A3. L'adversaire répond « Bitume » s'il n'y a pas de voiture garée dans cette case ou « Parking » si oui.
5. Lorsqu'un véhicule est entièrement découvert, l'adversaire doit répondre « garé » à la place de « parking ».
6. La grille bleue permet de barrer les cases déjà proposé, de faire des déductions et de rayer les véhicules trouvés.
7. La partie se termine quand l'un des joueurs a tous ses véhicules découverts

Ouvrez vos yeux

But du jeu : Obtenir le meilleur pointage en mémorisant le plus d'objets possible.

Matériel : Image présentée sur un TBI ou en annexe (chambre à coucher, salle à manger, du salon, sports olympiques,

8. Faire observer pendant une minute, une image au groupe.
9. Demander aux enfants individuellement ou en équipe, de nommer verbalement ou par écrit, les objets dans chacune des images.
10. Donner un point pour une réponse juste et moins deux points pour une réponse fausse.

Annexes

Annexe 1

Barre les voitures que tu as trouvées!

voiture = 2 cases

camionnette = 3 cases

camion = 5 cases

LE PARKING D'EN FACE Mimes

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Dessine tes véhicules dans ton parking!

voiture = 2 cases

camionnette = 3 cases

camion = 5 cases

MON PARKING plie ici!

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Annexe 2









Sports olympiques d'été



= Sports et activités d'hiver =



Le ski alpin



Le ski de fond



Le biathlon



Le saut à skis



Le ski freestyle



Le snowkite



Le snowboarding



Le patinage artistique



Le patinage de vitesse



Le hockey sous-glace



Le short track



La luge



Le skeleton



Le bobsleigh



Le snowmobile



Le curling



Le traîneau à chien



La pêche sous glace



La bataille
de boules de neige



Faire un bonhomme
de neige

Sources :

- <https://www.jeuxetcompagnie.fr>
- <https://www.bafa.free.fr>
- www.momes.net/Jeux/Jeux-a-imprimer