


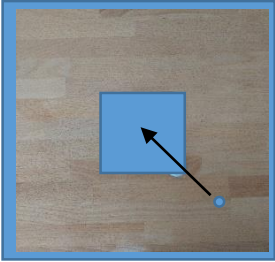

ACTIVITES MOTRICES ET JEUX SENSORIELS spécial confinement

	Niveau de classe	Titre	Description	Observations	Variantes
Intérieur Extérieur	De la PS au CM2	QUE VEUX-TU ?	L'enfant demande à l'adulte : « Que veux-tu ? S'il répond « non » l'enfant reste à sa place. S'il répond « oui » l'enfant demande « quoi ? » Réponses possibles : 1 pas d'éléphant 1 pas de fourmi 1 saut de puce (petit saut pieds joints) 1 pas de crabe (pas sur le côté) 1 pas d'écrevisse (pas en arrière) 1 soleil (tour complet)	Les éléments de déplacements auront pu être étudiés avant : comment se déplace un éléphant, une écrevisse, avant, arrière mais aussi lourd, léger.... Peut se jouer avec plusieurs enfants. On demandera alors qu'il n'y ait aucun contact donc trouver la bonne direction pour répondre à la consigne.	
Intérieur	De la GS au CM2	LE DETAIL CHANGE	L'adulte sort de la pièce et change sur lui un détail (manche retroussée, lacet défait, chaussures inversées... Il entre, l'enfant observe et doit trouver le détail modifié.		Chronométrer l'observation
Intérieur	De la GS au CM2	L'ANE A FERRER	1 chaise, 4 chaussures L'enfant a les yeux bandés. Il doit, en se déplaçant à genoux aller mettre chacune des chaussures aux pieds de la chaise	Peut se jouer avec plusieurs enfants. Mettre une chaise par enfant et un nombre de chaussures égal au nombre de pieds de chaises. Mettre un signe particulier sur chaque chaise afin que les enfants puissent reconnaître leur âne.	Pour un enfant on peut mettre 2 ou 3 chaises avec un indice à chaque chaise, l'enfant doit reconnaître la bonne chaise pour mettre la chaussure. Jeu à plusieurs enfants : ils peuvent aller prendre les chaussures des autres chaises pour aller les mettre à leur chaise. Chronométrer le temps de jeu.
Intérieur Extérieur	De la PS au CM2	PASSAGE DU GUE	2 feuilles de papier ou carton Chaque participant doit passer à gué une rivière en ne posant les pieds (ou les mains) que sur les feuilles. Il ne peut les poser dans la rivière. S'il le fait, il doit recommencer.		Chronométrer le temps de jeu s'il n'y a qu'un participant.


ACTIVITES MOTRICES ET JEUX SENSORIELS spécial confinement

					
Intérieur Extérieur	De la GS au CM2	1, 2, 3 SOLEIL	<p>1 adulte, 1 enfant minimum L'adulte se tient à distance de l'enfant et lui tourne le dos. Au signal « 1,2,3 » l'enfant se déplace vers l'adulte selon la consigne 1. Au signal « soleil » l'adulte se retourne, l'enfant doit être immobile selon la consigne 2. Consigne 1 : tout mode de déplacement : en sautant sur 1 pied, à pieds joints, à genoux, en rampant.....comme un serpent, comme un canard, comme un ours..... Consigne 2 : 1 bras levé, les 2 bras dans le dos, en boule.....</p>		
Intérieur Extérieur	Du CP au CM2	LA TAUPE ET LA SAUTERELLE	<p>1 adulte, 1 enfant minimum Définir une surface de jeu. La taupe qui a les yeux bandés doit attraper la sauterelle qui ne peut se déplacer qu'en sautant à pieds joints. Le jeu doit se faire en silence car la taupe doit essayer d'entendre le bruit des sauts pour s'orienter. Si le sol n'est pas sonore la sauterelle peut taper dans les mains. Le jeu s'arrête quand la sauterelle est touchée ou au chronomètre.</p>	<p>Si 1 adulte et 1 enfant faire le jeu en intérieur car la surface de jeu pourra être définie avec des obstacles type chaises, table. Si 1 adulte et 2 enfants l'adulte pourra surveiller que les joueurs restent dans la surface de jeu. Peut donc être fait en extérieur.</p>	
Intérieur	De la PS au CM2	KIM	<p>1 nombre d'objets différents placés sur une table. L'enfant observe les objets pendant un temps donné puis ils sont recouverts d'un drap. Kim à vue : L'enfant donne verbalement la liste des objets, dessine les objets, écrit la liste</p>	<p>Définir le nombre d'objets à retrouver en fonction de l'âge : 3-PS 6-CP 10-CM</p>	<p>Kim à l'ouïe : l'enfant a les yeux bandés, l'adulte lui fait écouter différents bruits (déchirer du papier, froisser du papier, taper un couvert contre un verre, 2 verres entre eux, claquer des doigts, fermer un livre,</p>

ACTIVITES MOTRICES ET JEUX SENSORIELS spécial confinement

			<p>des objets, retrouve les cartes mises dans une boîte et correspondant aux objets.....C1-C2-C3</p> <p>Découper dans des revues une série de photos, les coller sur un carton. Observation des photos puis les cacher. Dresser la liste des photos en les décrivant. Possible de les numéroter et de dresser la liste dans l'ordre des numéros. GS-C2-C3</p> <p>Dessiner sur une feuille un damier avec 6, 9 ou 12 carrés égaux. Dans certains carrés dessiner une croix ou un rond ou une lettre. Laisser observer puis faire reproduire le damier sur un damier vierge. GS-C2-C3</p> <p>En l'absence de l'enfant, placer dans la pièce un certain nombre d'objets qu'il aura auparavant observés. L'enfant entre dans la pièce. Lui donner la liste des objets inscrits sur une feuille. Il doit noter à côté de chaque nom d'objet l'endroit où il se trouve.C2-C3</p>	<p>(exemple, dans la cuisine : le verre → sous la chaise ; la cuiller → à droite de l'évier, etc...)</p>	<p>bouger une chaise.....). Il s'agit ensuite d'énumérer les bruits entendus. GS-C2-C3</p> <p>Kim mémoire : Se souvenir d'une liste de mots lus. C2-C3</p> <p>Kim au toucher : les objets sont dans un sac, l'enfant doit les deviner sans les voir. Les objets ont des formes différentes (cartes rondes, carrées, triangulaires...) C2-C3</p>
Intérieur	Du CP au CM2		<p>Délimiter une surface sur la table avec de la corde, du scotch... 1m. par 1m. environ et placer une zone définie par une feuille de papier; 1 balle légère.</p> <p>1 adulte, 1 enfant minimum. 1 joueur désigné à l'avance doit faire aller la balle sur la feuille. Possibilité de jouer à 2 : l'un essaye de faire aller la balle sur la feuille, l'autre essaye de l'en empêcher.</p>		<p>Dans le même esprit :</p>  <p>Bouger la boîte afin de faire tomber la balle dans le trou.</p>

ACTIVITES MOTRICES ET JEUX SENSORIELS spécial confinement

			Le jeu s'arrête au chronomètre.		<p>Faire plusieurs trous, bouger la boîte afin de déplacer la balle SANS la faire tomber dans les trous.</p> <p>le labyrinthe :</p>  <p>Incliner la plaque Légo afin de déplacer la balle dans le labyrinthe.</p>
Intérieur	Du CP au CM2	LA TOUR DE PISE	<p>1 adulte, 1 enfant</p> <p>Chacun a le même nombre d'objets pouvant s'empiler (duplo, légo, gomme, morceaux de bois....).</p> <p>Faire chacun une tour en posant les objets dans l'ordre qu'il veut. Le premier qui a empilé tous ses objets sans les faire tomber a gagné.</p>		<p>Les légos et duplos s'empilent côté lisse.</p> <p>La partie peut être chronométrée.</p>
Intérieur	Du CP au CM2	LE METIER MYSTERE	<p>1 adulte, 1 enfant</p> <p>Dans un sac mettre plusieurs papiers avec un nom de métier. Chacun pioche un papier et mime le métier. Celui qui a deviné marque un point.</p>		<p>Le jeu se termine quand 1 des 2 joueurs a 5 points.</p>