

10 Embarquer les plus jeunes

Jeux et activités pour les - de 7 ans

Réfléchir, coopérer, s'amuser ensemble

Contexte et enjeux :

Cette fiche d'activités est destinée aux enseignants ou animateurs qui ont la responsabilité d'enfants âgés de moins de 6 ou 7 ans. Elle propose des jeux qui font appel à la coopération, et suscitent le plaisir de jouer ensemble. Ainsi en permettant aux enfants de mieux se connaître, de partager de bons moments ensemble et de favoriser la réflexion, ces activités sensibilisent les plus jeunes à l'ouverture à la différence et à la résolution des problèmes en groupe.

5 jeux vous sont proposés :

- Une cachette pour des sardines
- Les pêcheurs et les poissons
- Faites passer le sourire
- La course du chat et de la souris
- Le train



Une cachette pour des sardines

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à être attentif aux autres pour atteindre un même but.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Conseil :

Il vaut mieux constituer des petits groupes partant à la recherche dans des directions différentes. Ainsi aucun enfant ne se retrouvera seul à la fin du jeu.

Déroulement de l'activité

Un participant, la petite sardine, est tiré au sort et invité à se cacher, pendant que les autres joueurs comptent jusqu'à 50. Ensuite, les autres partent à sa recherche. La personne cachée demande alors à ceux qui la découvrent de la rejoindre dans sa boîte à sardines, jusqu'à ce que tous les participants s'y retrouvent, serrés comme des... sardines.



Les pêcheurs et les poissons

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre à être attentif aux autres pour atteindre un même but
-

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

De 8 à 30 participants

Matériel :

Aucun

Conseil :

Le jeu est à adapter en fonction de l'âge des enfants. On peut compter plus ou moins longtemps ! Par ailleurs, l'animateur est plus ou moins présent dans le groupe, selon que les enfants savent compter, reconnaître les chiffres ou pas du tout.

Déroulement de l'activité

Les participants se scindent en 2 groupes : les pêcheurs (2 ou 3 enfants) se tiennent par la main en cercle, formant les limites d'un « filet », et les poissons qui tournent autour du filet. Au début de la partie, les pêcheurs choisissent en secret un nombre. Puis ils étendent et lèvent les bras pour informer les poissons que le jeu peut commencer. Les poissons peuvent alors passer et repasser sous les bras levés des pêcheurs. Pendant que les poissons passent et repassent, les pêcheurs comptent lentement et à voix haute. Quand ils atteignent le chiffre choisi, tous les pêcheurs baissent les bras d'un coup, emprisonnant les poissons qui sont restés à l'intérieur. Ceux-ci deviennent alors pêcheurs et rejoignent la ronde des pêcheurs. Quand il n'y a plus assez de poissons pour jouer, on peut réorganiser une autre partie en reformant les groupes.



Faites passer le sourire

Objectifs pédagogiques :

- Développer l'écoute.
- Faire appel à l'expression non-verbale pour faire passer un message.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 8 participants

Matériel :

Aucun

Déroulement de l'activité

Tous les participants sont assis en cercle. L'animateur demande à un volontaire de sourire à un autre participant. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant, qui a un air très sérieux jusqu'à ce que le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux.



La course du chat et de la souris

Objectifs pédagogiques :

- Développer l'attention, apprendre à se coordonner à travers l'expression non-verbale.

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 8 participants

Matériel :

Un ballon et une balle

Déroulement de l'activité

Le but du jeu est de se passer de main en main une balle et un ballon sans les faire tomber. Le groupe est assis ou debout en cercle.

Un petit ballon va passer de mains en mains : il représente la souris, bientôt poursuivie par le chat (le gros ballon) qui va effectuer le même parcours sur le cercle.

Quand le chat réussit à rattraper la souris (quand la balle et le ballon se retrouvent dans les mains du même joueur) ils repartent en sens inverse.



Le train

Objectifs pédagogiques :

- Développer la dynamique de groupe
- Développer la coopération

Age :

A partir de 3-4 ans

Taille du groupe :

A partir de 10 participants

Matériel :

Un ballon et une balle

Déroulement de l'activité

Les participants sont par groupes de 3 ou 4 et forment un train.

L'un des joueurs est la locomotive, les autres sont les wagons et ferment les yeux. Ils se laissent guider par la locomotive. Il s'agit d'être solidaire pour que le train reste entier et que personne ne se détache.

Le joueur « locomotive » doit donc veiller à ce que ses « wagons » puissent suivre son rythme et sa trajectoire. Les « wagons » doivent faire confiance à leur locomotive.

La locomotive et les wagons peuvent communiquer : demander à aller moins vite pour les wagons, proposer d'aller plus vite pour la locomotive.

Plus il y a de participants et de trains, plus ce jeu est drôle car on se frôle, on s'arrête pour laisser passer un train, on accélère pour éviter une collision. Des fous rires garantis, sur fond de confiance, de communication et de synchronisation.