Pour bouger ou jouer ensemble, au gymnase, dans la cour ou en classe.

Dans la cour de récréation ou au gymnase :

* **1, 2,3 soleil**
* **Jacques a dit**
* **Grand-mère veux-tu ?** les élèves en ligne demandent à la grand-mère : « Grand-mère veux tu ? » . Elle répond « oui mon enfant, » les autres demandent « combien de pas ? » et la grand-mère donne un chiffre et le type de pas : pas de géant, pas de souris, pas de serpent. Les autres respectent la consigne, le premier qui touche le mur (ou qui arrive dans la zone) a gagné.
* En cercle à 1 m de distance, les élèves se font passer **un geste** de l’un à l’autre (sans se toucher), à n’importe quel moment un élève du cercle peut crier « hi » et le sens du geste change. on peut varier en criant « ha » et en envoyant le geste vers quelqu’un d’autre en le visant.
* **le garde du musée** : les élèves font les statues dans la cour, le garde passe d’un élève à l’autre pour éliminer les élèves qui bougent ou qui rient.
* avec des **bouteilles** d’eau avec un bouchon percé, les élèves font des dessins au sol, à faire par beau temps
* **La course aux plumes** : deux lignes tracées au sol une plume par enfant, chacun devra faire avancer sa plume en utilisant une feuille de papier. La première plume qui dépasse la ligne d’arrivée a gagné.
* **la marelle**
* **La traverse des couleurs (aménagé)**

Les enfants se regroupent le long d'un mur. Le meneur de jeu, au centre, dit une couleur (rouge par exemple). Tous les amis qui ont du rouge sur leurs vêtements peuvent avancer de 3 pas. Lorsque le meneur de jeu crie « traverse multicolore », tout le monde peut avancer de trois pas. Les enfants doivent être les premiers à toucher le mur opposé.

* des **parcours** avec des tracés au sol, des sauts cloche-pied, des déplacements variés, des obstacles, des slaloms le tout chronométré.
* apprendre des **flash mob** <https://youtu.be/JyxVA2T029g>
* **jeu d’orientation** : les élèves ont un plan de la cour et doivent se rendre aux différents endroits pour noter le dessin qui y est caché.
* aménagement **d’un jeu du béret** : les élèves répartis en deux lignes, deux cerceaux au sol, à l’appel de son numéro il faut être le premier à se placer dans le cerceau.
* **Les lapins dans les terriers** (aménagé) : 4 cônes sont disposés en carré avec un cerceau dessus, les élèves se déplacent dans la cour, au signal ils sautent dans le cerceau. un cerceau par enfant pour éviter que deux enfants se retrouvent dans le même cerceau : objectif ne pas faire tomber le cerceau pas d’objectif de temps sinon il y aura contact
* **imitations d’animaux**
* **Les feux de circulation**

Les enfants se placent à une extrémité de la pièce sur une ligne. Lorsque vous criez « vert » les enfants courent vers vous. Lorsque vous dites « jaune », ils marchent et « rouge », ils doivent arrêter. Vous pouvez aussi utiliser des cartons de couleur au lieu de nommer les couleurs.(tracés sur le sol à la craie pour éviter qu’ils rentrent en contact).

* **Mimes**
* **Statue**

Faites jouer de la musique et laissez les enfants se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent arrêter de bouger et faire la statue.

* **La maison dans le désert**  
  Chaque enfant a un cerceau qui représente sa maison. Les enfants doivent imiter la consigne que vous dicterez : « On marche dans le désert (marchez tranquillement). On a très soif (sortez la langue). Il fait très chaud (laisser tomber les bras le long du corps), etc. »  Lorsque vous direz « tempête de sable », tous les enfants retournent dans leur cerceau en marchant à pas de fourmis (pour éviter contacts). Idem avec banquise, esquimau, froid (grelotter) se pelotonner pour avoir chaud, tempête de neige : igloo.
* **Danse : toutes les danses individuelles et jeux d’expression corporelle.**
* **Jeu du miroir (à distance) reproduire les gestes que le camarade fait. On change de rôle.**
* **La danse du soleil**  
  Placez-vous en cercle, à distance, et déposez un cerceau au centre. Il représentera M. Soleil. À tour de rôle, un enfant crée un pas de danse et tous ensemble, vous l'imitez.
* **relais en posant le pied sur une croix tracée à la craie pour donner le départ au suivant.**
* **Jeu de la rivière** : jeu de relais dans lequel les joueurs sont sur une ligne de départ avec trois feuilles A4. Ils doivent rejoindre l’autre rive sans se mouiller les pieds. Pour cela ils utilisent les feuilles, en guise de pierre, pour traverser la rivière. Ils posent donc une première feuille pour le premier pied, puis une deuxième pour le second pied, puis récupèrent la première pour avancer d’un pas, etc. Lorsqu’on tombe à l’eau, on est éliminé du jeu et on doit rejoindre la file. L’équipe gagnante est la première qui a traversé la rivière. Les feuilles seront personnelles pour chaque élève et jetées ensuite.
* **le chef d’orchestre**: les élèves assis en cercle doivent imiter le chef d’orchestre, un inspecteur doit le retrouver
* **Qui suis-je** ? un élève s’éloigne du cercle (on peut faire des petites croix au sol à la craie pour faire respecter les distances), ensemble les autres décident de lui attribuer un animal ou un objet. A son retour dans le groupe il pose des questions aux autres pour trouver qui il est.
* **Les mouches**

Tous les participants sont placés en cercle, debouts sur leur petite croix, les mains jointes. Le meneur de jeu est placé au centre et doit soit faire semblant de lancer un ballon. Si quelqu'un ouvre ses mains alors que le meneur a fait semblant de lui lancer, il s'assoit, car il est éliminé.

* **Fais-moi rire**Ce jeu est une activité de détente. Au signal, tous les joueurs se mettent à rire. La seule consigne : dès que l’enseignant tape dans les mains, tout le monde doit se taire. Ceux et celles qui continuent à rire sont éliminés. Fous rires garantis.
* Exercices de **yoga** ou relaxation

En classe :

* **jeu de calcul mental simple**: tout le monde debout si on réponds juste on s’assied le dernier debout a perdu ou inversement on répond juste on reste debout le dernier debout a gagné.
* **Pictionnary** sur ardoises velleda. (un enfant fait un dessin et doit faire deviner au groupe classe ce que c’est, celui qui a trouvé dessine à son tour).
* le **pendu**
* **jeux de mémoire**: des objets sont sur une table, la maîtresse couvre la table et enlève un objet il faut trouver lequel a disparu
* **jeu de mémoire**: je vais au magasin et j’achète : une banane, … chaque enfant doit répéter toute la phrase avec les éléments donnés précédemment dans l’ordre et en rajouter un.
* **Tous les jeux de phonologie**:Marché padi pado etc…
* **Les détectives**

L’enseignant donne des indices. Les enfants doivent deviner de qui ou de quoi il s'agit. Par exemple, on peut décrire des vêtements, la couleur des cheveux ou des yeux d'un ami, différentes caractéristiques d'un jouet, etc.

* **jeu de comptage** : compter de deux en deux ou à rebours et tous les petits jeux mathématiques
* **Catégories** : les élèves choisissent un thème et doivent dire le plus de mots possible sur ce thème, un mot par élève, à tour de rôle.
* **Jeu des lettres** : la maitresse donne une lettre et les élèves doivent dire un mot qui commence par cette lettre, on essaie de former la chaine la plus longue
* **Alphabet**:on continue de dire l’alphabet en démarrant à n’importe quelle lettre.
* **rythmes corporels**
* **massages** à soi-même + bâillements
* **Cherche et trouve** : les élèves doivent trouver un objet de la classe dont les caractéristiques données par la maîtresse correspondent . Idem par un élève.
* **jeux de doigts**
* **écoute musicale**
* **dictée** de dessins par étapes, de lettres, de nombres , de mots simples
* **création de contes** à partir de « cartes histoires »