

Jeux en ligne pour les 2H :

Tous ces jeux sont travaillés en classe lors des activités « Ateliers 2H ».

<https://damout.fr/lululataupe/jeux/puissance-4/index.html>

<https://lululataupe.com/4-6-ans/jeux-educatifs/805-combien-d-animaux>

<https://lululataupe.com/4-6-ans/logique-et-reflexion/746-reperage-sur-quadrillage>

Jeu 1H en ligne :

<https://damout.fr/lululataupe/jeux/labyrinthes-faciles-en-ligne/>

JEUX FAITS EN CLASSE :

Jeu du miroir

Vous devez vous placer par 2, face à face. Vous aurez chacun un rôle à tenir.

L'un sera le miroir, l'autre se regardera dans le miroir.

Vous pouvez bouger toutes les parties du corps mais vous n'avez pas le droit de vous déplacer.

Au signal, vous changerez de rôle.



Mouvements croisés (cross crawl)

2H arrivent à faire, 1H : difficile

Le jeu de Kim

Sur la table ou le sol, vous disposez un certain nombre d'objets. Les enfants ont 10s pour les observer. Ensuite, ils sortent de la pièce ou se retournent. Vous enlevez un objet et les enfants doivent nommer l'objet manquant.

Mimes

Prendre un objet et mimer son utilisation (par exemple un crayon en guise de micro). Les enfants doivent deviner **l'objet** qui est mimé.

Mimer une action (courir, téléphoner, pleurer...), les enfants doivent deviner **l'action (le verbe)**.

Frapper les syllabes

Frapper les syllabes des prénoms (noms des légumes, fruits, objets de la maison).

Le roi du silence

Un joueur est désigné roi. Il se couche et ferme les yeux. À côté de lui sont placés les objets qui font du bruit (trousseau de clés, cloche, paquet de pâtes, etc.)

Un autre joueur est désigné "cambricoleur", et doit venir dérober l'objet sans se faire repérer.

Si le roi l'entend, il désigne la direction par laquelle le cambricoleur arrive, selon lui.

Si la direction est la bonne, le cambricoleur devient le roi du silence. Si le roi n'entend pas, les cambricoleurs continuent de prendre les objets.

Jeu du téléphone

Le premier joueur chuchote la phrase à l'oreille de son voisin de gauche qui devra à son tour la chuchoter à son voisin. La phrase ne peut être chuchotée qu'une seule fois et suffisamment bas pour qu'elle ne puisse pas être entendue par d'autres.

La phrase est chuchotée de joueur en joueur jusqu'à ce qu'elle revienne au premier joueur.

Le premier joueur répète la phrase telle qu'il vient de l'entendre, puis lit à voix haute sa phrase initiale.

2H : exercer les contraires

Dire un adjectif ou nom commun et l'enfant doit dire son contraire (maigre-gros, jour-nuit).

1H : exercer les couleurs et le schéma corporel :

Dire à l'enfant de toucher avec une partie de son corps un objet d'une couleur (Touche avec ton menton quelque chose de gris...).