



DÉFIS HEBDOMADAIRES POUR SERVICE DE GARDE

Voici des idées de défis par rapport aux transitions (moments d'attente, transfert entre locaux) et des idées de jeux pour apporter de la variété dans la planification des éducateurs au service de garde.

Semaine 1

Transition = installez une ligne de ruban adhésif de couleur dans un corridor de l'école (info pour le concierge = celui pour gymnase ne laisse pas de traces). Utilisez cette ligne pour varier vos déplacements quand vous passez par là (marcher sur la ligne, un pied de chaque côté, en croisant les pieds, de côté, de reculons, etc.)

Jeu = Tague Superman-Spiderman

Dans la section documentation, puis la section Outils créés par Actif au quotidien. Dans le document Création d'outils, imprimez la page 45 (jeu de tague Superman-Spiderman).

Semaine 2

Transition= Installez une toile d'araignée (ou tout autre obstacle) dans le cadre de porte de votre local au moins une fois dans la semaine. Les enfants devront trouver comment entrer sans la briser.

Jeu = le mauvais sort (la fiche est sur la page suivante)

Titre: Le mauvais sort

Description du jeu

Au début du jeu, tous les enfants sont des géants, sauf 2 qui portent un dossard et qui sont les sorcières. Les cerceaux sont dispersés dans le local.

Au signal, les géants se promènent en pas de géant dans le local. Lorsqu'une sorcière leur touche l'épaule, les géants deviennent des souris et se promènent en petit bonhomme.

Pour enlever le mauvais sort, ils doivent aller mettre les pieds dans un chaudron de potion (cerceau). Lorsque c'est fait, ils redeviennent des géants.

Après un certain temps, on change les sorcières.

** On peut aussi décider que l'éducatrice est la sorcière pour commencer **

Imaginaire

Il y a plusieurs personnages de l'Halloween dans ce jeu.

Matériel

- 4 cerceaux
- 2 dossards

Préparation

Libérer un peu d'espace si on fait le jeu en classe.

Variantes

On peut changer le mauvais sort et transformer les géants en grenouille, araignée, ver de terre, fantôme, etc.

On peut aussi varier les déplacements des sorcières et des géants.



Semaine 3

Transition = Lorsque les enfants sont en file et en période d'attente, faire passer un objet (toutou, balle antistress, boule de papier) du début de la file à la fin en respectant la consigne. Exemple : par-dessus la tête, entre les jambes, sans les mains, avec les pieds, en utilisant juste le côté gauche, etc. Changer l'objet si on veut augmenter le défi.

Jeu = Le basket

Sur le site du RSEQ-QCA. Onglet [Banque de jeux](#) / [Recueil d'activités](#) / [Fiches de jeux thématiques](#), page 24

Semaine 4

Transition = Installez des postures de yoga pour les enfants qui attendent aux toilettes.

Jeu = essayez un jeu proposé par les enseignants en éducation physique et à la santé.

Semaine 5

Transition = Monter ou descendre les marches de 3 façons différentes dans la semaine (ex : les mains sur la tête, de côté, toujours le pied droit en premier, avec une poche de sable sur la tête...)

Jeu = Essayez un jeu pour la pratique d'habillage (document sur le site RSEQ-QCA).

Semaine 6

Transition= réutilisez les lignes au sol de façon différente ou avec un objet à transporter en marchant en équilibre sur la ligne.

Jeu = Essayez le jeu nommé Hulk et les constructeurs. Vous le trouverez sur le site du RSEQ-QCA, dans la section [banque de jeux](#) dans le recueil appelé [Fiches de jeux gymnase](#)

Semaine 7

Transitions = La minute sans chaise! Lors du dîner ou d'un bricolage, faites une petite pause de 1 minute où les enfants continuent l'activité sans être assis sur leur chaise.

Jeu = D'ici Noël, voici quelques petits jeux que vous pourrez expérimenter (ce sera la proposition de jeux pour la semaine prochaine aussi). Document en pièce jointe.



Semaine 8

Transition = Lors d'une période de dessin avec les enfants, installez la feuille sur un mur ou sous les bureaux avec du papier collant. Ils devront développer leur tonus pour relever le défi!

Jeu = Essayez une histoire animée disponible sur le site RSEQ-QCA(ou avec la trousse Gigote si vous l'avez).

Semaine 9

Transition = Lors d'un moment d'attente, apprenez aux enfants des jeux de mains. Par exemple : une comptine pour se taper dans les mains ou une guerre de pouces.

Jeu = Essayez au moins une version dans le document des jeux de marelle (disponible sur le site RSEQ-QCA)

Semaine 10

Transition =Ajoutez un mot de passe actif pour entrer dans le local le midi. Par exemple : faire 5 sauts de grenouille, tenir 10 secondes sur 1 pied, faire 5 jumping jack.

Jeu = Essayez le jeu à la page 13 du document suivant :

<http://www.quebecenforme.org/media/282856/jeux-exterieurs-cycle-1.pdf>

Semaine 11

Transition =Lors d'une période d'attente, faites le jeu du miroir de grimaces. Les enfants sont 2X2 et l'enfant devant doit imiter la grimace de son partenaire. Puis, on échange les rôles.

Jeu = Voici un lien vers un site avec plusieurs jeux pour le service de garde. Je vous invite à essayer le ballon-poche cette semaine.

<https://lacapitainerie.wordpress.com/gymnase/>

Semaine 12

Transition = Soyons dans le thème de la St-Valentin et faisons des déplacements 2X2 (en se tenant la main, dos à dos, face à face, bras accrochés ensemble, en tenant un foulard ou un ballon chacun avec une main, etc.)

Jeu = Je vous ai préparé un petit jeu de St-Valentin. Il vous faudra quelques cœurs en papier ou en mousse (comme ceux du Dollorama) pour le jouer. (jeu disponible sur le site RSEQ-QCA)

Bonne St-Valentin!



Semaine 13

Transition = Choisissez un moment où l'enfant fait une tâche de motricité fine (dessiner, manger, bricoler) et donnez-lui le défi de changer de main pendant 5 minutes.

Jeu = Choisissez un jeu de poursuite que les jeunes aiment (ex : traverse couleur) et allez le jouer dehors à 4 pattes dans la neige ou sur la glace.

Semaine 14

Transition = Faites des jeux de pieds pour vous déplacer dans le corridor un midi. Exemple : talon-pointe, pieds en canard puis vers l'intérieur, marcher jambes écartées puis collées...

Jeu = Choisissez un jeu du top 10 extérieur et allez jouer dans la belle neige!

Semaine 15

Transition = Apportez un foulard de jonglerie lors de vos déplacements ou de vos moments d'attente avec les élèves. Convenez d'un mouvement avec eux (ex : jogging sur place). Quand vous lancez le foulard dans les airs, ils doivent faire le mouvement et quand vous le rattrapez, ils doivent arrêter.

Jeu = Essayez un jeu de l'outil 2015-2016 (cartes pour petit local, corridor et bloc moteur disponible sur le site RSEQ-QCA, section documents créés par Actif au quotidien).

Semaine 16

Transition = Lors d'un moment d'attente, faites un jeu de pichenottes-hockey avec une boule de papier et un bureau. Un enfant fait le gardien de but d'un côté du bureau et l'autre doit tenter de faire un but en donnant une pichenotte sur la boule de papier. Après 3 essais, on change le gardien.

Jeu = Essayez la marelle dragon (avec des cerceaux ou dans la cour). C'est comme le jeu de marelle standard, mais on place un (ou plusieurs) dragons (dessins à la craie ou formes au sol). Si on lance notre objet sur le dragon ou que l'on saute dessus, il y a une conséquence (ex : faire la planche 10 secondes).



Semaine 17

Transition = Pour quelques-uns de vos déplacements cette semaine, changez le trajet habituel. Vous pouvez en profiter pour tester de nouveaux déplacements avec les murs ou les lignes du plancher.

Jeu = Faites une partie de jeux de société avec des défis actifs associés aux chiffres sur le dé (ex : quand l'enfant obtient un 5, il doit faire 5 push-up avant de jouer).

Semaine 18

Transition = Lors d'un moment d'attente dans le local, on donne une feuille et un crayon à chaque enfant sur laquelle il fait 2 points (A et B). Il doit ensuite faire un labyrinthe sur la feuille pour relier les deux points. Puis, avec son index, il suit son tracé. Après, il essaie avec chacun des doigts de sa main droite et aussi ceux de la main gauche. On peut ensuite inviter les enfants à échanger de labyrinthe avec un autre.

Jeu = Sur le site du RSEQ-QCA, dans la section Banque de jeux, le document « Ballons, cerceaux et cie »; essayez le jeu qui se nomme *l'Échange*. Pour y jouer, il faut des bâtons de pop-sicle, des foulards et un cerceau.

Voici un résumé du jeu :

But du jeu : Obtenir le maximum de bâtons de pop-sicle et garder son foulard. Chaque joueur possède 3 bâtons de pop-sicle et 1 foulard au début de la partie. Il faut enlever le foulard à un autre joueur. Lorsque le joueur s'est fait enlever son foulard, il doit le racheter à la personne qui lui a enlevé en lui donnant un bâton de pop-sicle dans la zone d'échange (cerceau). Un joueur qui n'a plus de bâton est éliminé du jeu. La partie recommence quand il y a 3 ou 4 joueurs éliminés.

Semaine 19

Transition = Apportez une balle rebondissante ou un ballon et lorsque vous attendez en file, faites dribbler les enfants à tour de rôle 3 à 5 fois. **Vous pouvez en faire un défi en calculant le temps que ça prend pour que tout le monde essaie et recommencer en essayant de battre votre temps de groupe.

Jeu = Essayez un jeu de balle au mur sur un des sites suivants :

http://www.usep42.fr/IMG/pdf/MEP_FICHES.pdf

<http://www.operationwixx.ca/documents/files/repertoire-jeux-vol-2.pdf>

<http://www.educatout.com/activites/themes/les-activites-exterieures.htm>

Semaine 20

Transition = Fabriquez des avions de papier et apportez-les dans les modules de jeu un midi pour les faire s'envoler.

<http://www.laboiteverte.fr/12-instructions-pour-plier-des-avions-en-papier-originaux/>

Jeu = Essayez le jeu de poursuite en pièce jointe : La pêche des Vikings

Semaine 21

Transition = Lors d'un moment d'intensité faible (bricolage, dîner, jeux de table...), ajoutez des petites pauses actives. Par exemple : se lever, tourner 3 fois sur soi-même et se rasseoir ou aller taper dans la main de 5 personnes ou aller toucher l'épaule de 4 personnes avec des chandails de couleurs différentes ou échanger de place avec quelqu'un pour 20 secondes. Il y a autant de possibilités que votre imagination peut en inventer!

Jeu = Je vous propose le jeu de retour au calme qui s'appelle *Les bateaux de marchandises*.

Les enfants sont des bateaux et ils doivent traverser leur cargaison (objet de votre choix) d'une ligne à une autre sans l'échapper et en suivant la consigne. Exemple : traverser avec une poche de sable sur la tête ou avec un anneau sur le dos. Les enfants peuvent même inventer des traversées. * On peut donner une conséquence active à ceux qui échappent leur cargaison (comme terminer leur traversée en crabe jusqu'à la ligne), puis ils peuvent recommencer pour le prochain défi.

Semaine 22

Transition = Pause Active no 2! Lors d'un moment d'intensité faible où les enfants sont assis plus longtemps, faites la pause ballon. Lancer un ballon de plage ou une balloune et les jeunes doivent essayer de garder l'objet dans les airs le plus longtemps possible tout en restant à leur place. Quand l'objet retombe au sol, on retourne à sa tâche jusqu'au prochain lancer.

Jeu = Le jeu de Mr. Frisbee ou l'attaque de balles.

Idéalement, ce jeu se fait sur un terrain en pente. Les enfants sont au bas de la pente couchés au sol et l'éducateur est en haut avec un panier de balles ou plusieurs frisbees (des couvercles de pots de yogourt et margarine ça fonctionne aussi). Au signal, elle laisse descendre au bas de la piste les balles ou les frisbees et les enfants doivent les éviter tout en restant en planche (ils peuvent lever les bras ou les jambes). Si un enfant est touché, il doit faire une conséquence active (ex : courir sur place 30 secondes). Puis, on remonte le matériel et le jeu peut recommencer.

Quand les enfants ont bien compris, on peut leur demander d'essayer de monter la pente en rampant et en évitant les objets.



Semaine 23

Transition = Essayez le jeu du hamburger quand vous avez quelques minutes d'attente (Fiche jointe).

Jeu = Lors de la fermeture du service de garde à l'extérieur, essayez le jeu *Reste dans le bon chemin*.

Matériel : Craies + un foulard

Déroulement : Un chemin étroit avec des tournants à angle droit et des passages à niveau est tracé sur le sol. Les joueurs à tour de rôle étudient le trajet. Ils ont ensuite les yeux bandés et essaient de parcourir le plus long trajet sans toucher les côtés du chemin, en prenant les tournants et en sautant au-dessus des passages à niveau. Quand un joueur commet une erreur, son nom est écrit sur le plancher à cet endroit.

Semaine 24

Transition = Déplacez-vous entre 2 locaux avec un objet sur la tête (ex : une poche de sable). Si vous avez seulement quelques objets, faites-le à tour de rôle.

Jeu = Essayez le jeu de la fusée si vous êtes dans un petit local.

Matériel : Une chaise par équipe.

Déroulement : Les équipes sont en ligne derrière une chaise, c'est l'aire de lancement. Le premier joueur de chaque équipe est sur la chaise, c'est une fusée prête à être lancée. Le maître du jeu fait le décompte de 10 à 0, à zéro les joueurs sur les chaises sautent par terre et vont à la course toucher les quatre murs de la pièce avant de revenir à la chaise de leur équipe et donner le signal de lancement de la prochaine fusée (décompte de 10 à 0 pour le joueur sur la chaise). La première équipe à lancer toutes ses fusées gagne.

Semaine 25

Transition = En attendant que tout le monde ait fini de manger, proposez une petite partie de soccer ping-pong. Les doigts sont les jambes des joueurs, les bureaux sont le terrain et une balle de ping-pong fait le ballon. Les buts peuvent être des boîtes de mouchoirs vides. Demandez aux enfants de jouer avec leur main dominante en premier, puis de changer par la suite.

Jeu = Essayez un jeu d'élastique avec les enfants.

Vous pouvez aller voir la vidéo suivante pour vous inspirer :

<https://www.youtube.com/watch?v=Bpizdj-WV4I>