

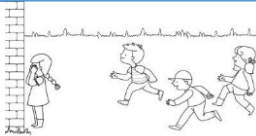









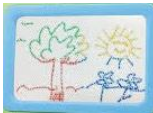
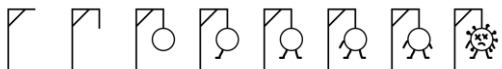

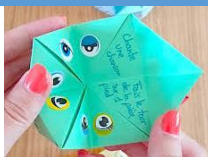





Idées de jeux pour les récréations...

Permettant de respecter la distanciation et utilisant peu de matériel...

LOUP OMBRE	Variante du loup : le joueur qui est le loup doit essayer d'attraper les autres en marchant sur leur ombre. Le joueur ainsi attrapé devient le loup.	
LA MARELLE Une craie, une petite pierre par enfant	Tracer une marelle sur le sol. Chaque joueur prend un caillou (attention, chacun le sien, on peut écrire son prénom ou le décorer !). Lancer le caillou sur la case 1. Si c'est raté, c'est au tour du joueur suivant d'essayer. Si c'est réussi, effectuer le parcours, en sautant par-dessus la case 1, puis de case en case, à cloche pied ou pieds écartés (double cases). Arrivé au "Ciel", faire demi-tour en sautant, refaire le parcours en sens inverse, en ramassant le caillou au passage (sans poser le pied au sol). Puis, rejouer, en lançant le caillou sur la case 2. Le premier joueur qui a réussi à faire tous les parcours de 1 à 10 sans toucher les lignes a gagné.	
1, 2, 3 SOLEIL	Un joueur se tient face au mur et dit « 1, 2, 3 soleil » puis se retourne. Les autres joueurs avancent pendant ce temps et s'immobilisent quand le meneur se retourne. Celui qui bouge retourne au départ. Le premier qui arrive au niveau du meneur prend sa place.	
GRAND MERE COMBIEN VEUX TU ?	On désigne une grand-mère parmi les joueurs. Les autres se placent en ligne, à une vingtaine de pas de la grand-mère. Chacun à leur tour, ils lui demandent « Grand-Mère, combien veux-tu ? ». Celle-ci invente une réponse comme "Je veux deux pas de géant", ou "Cinq pas de fourmis"... Les joueurs s'exécutent. Le premier joueur qui arrive au niveau de la grand-mère (marquage au sol que l'on touche par exemple) a gagné et devient grand-mère à son tour.	
LE DETECTIVE	Penser à un animal, un personnage, un objet... Le faire deviner à un camarade en répondant par oui ou non à ses questions. Préciser le domaine choisi avant de commencer.	
QUI EST-CE ?	Un élève s'isole des joueurs, c'est l'enquêteur. On désigne un élève qui sera la personne mystère. Tous les élèves se mettent debout. L'enquêteur revient et pose des questions auxquelles on peut répondre par "oui" ou "non" (ex : Est-ce une fille ? Porte-t-elle des lunettes ? ...). Les élèves qui ne répondent pas aux critères s'assoient. Quand l'enquêteur a trouvé la personne mystère, on recommence une partie avec un autre enquêteur.	
NI OUI NI NON	A tour de rôle, les joueurs posent des questions. Le camarade n'a le droit de répondre ni par oui ni par non, sinon il perd la partie.	
IL ETAIT UNE FOIS	On décide d'un mot ou d'un thème. Un enfant commence une histoire en débutant par : « il était une fois... ». Il énonce une phrase et c'est au tour de l'autre de continuer...	
DANS MA VALISE	Le premier joueur commence en disant : « je pars en voyage, dans ma valise il y a... » et il choisit un objet. Le deuxième joueur continue en reprenant la même phrase et en ajoutant un objet. On continue ainsi avec un autre joueur. Lorsqu'un joueur se trompe il est éliminé. Le dernier joueur en jeu gagne.	
LE MIROIR	Se placer (à plus d'1 mètre) d'un camarade et imiter ses gestes ou déplacements comme si l'on se trouvait devant un miroir.	
MIMES	Les élèves se répartissent en deux équipes. L'élève doit mimer un mot pour le faire deviner à son équipe. Les bruitages ne sont pas permis. Au bout de trente secondes, l'équipe adverse peut faire des propositions pour tenter de remporter le point.	
CHEF D'ORCHESTRE	Les joueurs sont assis en cercle (à plus d'1 mètre). Le meneur désigne parmi eux un enquêteur. Les joueurs restants décident qui parmi eux sera le chef d'orchestre. L'enquêteur revient au centre du cercle. Dès lors, le chef d'orchestre mime successivement différents instruments de musique (ou tape dans les mains, sur les genoux, cligne des yeux, etc.) et ses gestes sont aussitôt imités par les autres joueurs qui l'observent discrètement. L'enquêteur observe pour démasquer le chef d'orchestre, il le désigne. Il a le droit à 3 essais.	
JACQUES A DIT	Un meneur de jeu donne des ordres aux autres joueurs. Ceux-ci ne doivent lui obéir que lorsque l'ordre est précédé de la formule "Jacques a dit". Celui qui exécute un ordre non précédé de la formule ou qui n'exécute pas un ordre précédé de la formule est éliminé.	 <p>Jacques a dit : Tout le monde assis !</p>

DEFI SPORTIF	Tenter d'exécuter le plus de... (talons fesse, tour de cour, sauts pieds joints...) ou tenir au moins 1 minute (sur 1 pied, à cloche pied, en faisant la planche...).	
COURSE Petit matériel plots, lignes...	 Faire la course entre copains. Penser à matérialiser l'espace pour tenir les coureurs à distance (lignages au sol ou tracés à la craie, plots...).	
DANSE Enceintes, poste de musique	Possibilité d'organiser un espace de danse avec de la musique pour inventer des gestuelles, reproduire des chorégraphies ensemble mais sans se toucher (flash mob etc.).	
YOGA	Possibilité de laisser afficher sous un préau différentes postures que les élèves peuvent expérimenter.	
LAND ART Feuilles, branches, pierres, fleurs...	Imaginer une production artistique à partir des éléments naturels présents à l'extérieur (puis les composter une fois la production terminée).	
CACHE CACHE	Délimiter un espace de jeu. Désigner un « chercheur » qui aura pour rôle de trouver les autres joueurs. La partie débute lorsque le « chercheur » commence à compter. Les joueurs choisissent ensemble le temps qu'ils ont pour se cacher. Lorsque le décompte est terminé le « chercheur » doit essayer de trouver les autres joueurs. Quand il en trouve un il doit alors crier « trouvé » puis le nom du joueur. Les joueurs peuvent alors chercher ensemble les derniers joueurs cachés.	
DESSINER C'EST GAGNER Ardoise individuelle, feutre d'ardoise, chiffon	Faire deviner un objet, un personnage... à ses camarades, en le dessinant.	
PENDU COCO PENDU Ardoise individuelle, feutre d'ardoise, chiffon	Un joueur choisit un mot à deviner. Il dessine sur son ardoise une ligne de tirets, autant qu'il y a de lettres dans son mot. Les joueurs annoncent des lettres à tour de rôle. Si la lettre annoncée fait partie du mot, elle est écrite sur le(s) tiret(s) correspondant(s). Sinon, le joueur dessine le premier trait du pendu. Les joueurs doivent deviner le mot avant que le dessin du pendu ne soit terminé. On pourra dessiner Coco le virus à la place du pendu...	
CHIFOUMI	 La pierre écrase les ciseaux et gagne. La feuille enveloppe la pierre et gagne. Les ciseaux découpent la feuille et gagnent. Jeu généralement pour deux. Déterminer un nombre de points à atteindre. Les joueurs comptent jusqu'à trois en mettant la main dans le dos. Une fois à trois les joueurs révèlent leur main (pierre, feuille ou ciseaux) en même temps. La plus forte des formes l'emporte et le joueur marque le point gagnant. Si les deux joueurs utilisent la même forme c'est un match nul.	
COCOTTES EN PAPIER Feuilles et feutres	Imprimer des cocottes (libres ou à thèmes additions etc.), les décorer puis jouer avec.	
AVIONS EN PAPIER Feuilles et feutres	Fabriquer un avion (en suivant un modèle), le décorer, jouer avec, organiser des courses d'avions, des parcours (passer sous/sur un fil, une branche...).	
MOULIN A VENT Papier, punaise, bâton, feutres	 Fabriquer un moulin à vent en classe. Le faire tourner en récréation en utilisant l'air, le vent (courir si pas assez de vent...).	
TOUPIES OPTIQUES Carton, allumette, feutres	Les disques seront décorés de diverses couleurs. On essaiera des cercles concentriques, des spirales etc. En tournant, les toupies réaliseront des mélanges de couleurs ou des effets cinétiques qui pousseront les élèves à expérimenter toutes sortes de motifs.	

Nous avons privilégié des jeux avec peu de matériel et faciles à expliquer afin que les élèves soient vite autonomes, vous trouverez encore plus d'idées et des liens (pour les moulins, toupies etc.) sur ces sites.

Sources :

<https://www.ecolederevette.fr/> <https://www.cocovirus.net/rentree-scolaire>

<https://www.cahiers-pedagogiques.com/-Revenir-a-l-ecole-> https://padlet.com/valerie_droal1/d0atydugyvw0