

# Jeux de récréation et respect de la distanciation



Ce corpus d'activités s'appuie en partie sur les fiches collaboratives de Steve Bissonnette (pédagogue québécois) et sur des jeux expérimentés en EPS qui peuvent être déclinés en cour de récréation. Il n'est pas exhaustif. L'enseignant peut être meneur de l'activité ou l'élève.

Concernant la Maternelle, le protocole sanitaire permet l'utilisation de vélos, de cerceaux... sous réserve que cette utilisation soit individuelle et que le nettoyage soit fait après chaque utilisation.

## Les hauts et les bas :

Les élèves debout forment un cercle. L'enseignant crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects. Il est possible de comptabiliser des points et de former plusieurs équipes qui se répondent.

## Un, deux, trois soleil et ses variantes :

Petit rappel au cas où : un joueur désigné par le meneur de jeu se place debout face à un mur. Tous les autres joueurs se placent en ligne à environ 20 pas de lui (ou plus, c'est à vous de voir). Le joueur face au mur tape trois fois le mur en comptant « un, deux, trois » et lorsqu'il dit « soleil » il se retourne. Durant le temps où la sentinelle (le joueur face au mur) ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher du mur ; mais lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être totalement immobile.

Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou simplement perdre l'équilibre, il le renvoie à la ligne de départ. Le but pour les joueurs est donc de réussir à toucher le mur sans que la sentinelle ne les voit. Le joueur qui atteint le mur le premier remplace la sentinelle pour entamer une nouvelle partie !

### Quelques idées pour ajouter des variantes à ce jeu de cour traditionnel :

- Lorsque vous jouez avec des enfants d'âges différents, vous pouvez définir deux lignes de départ, la plus proche étant réservée aux plus petits.
- Dans une variante de ce jeu, vous pouvez ajouter « 1, 2, 3 Orage », ce qui signifie que les joueurs peuvent continuer à se déplacer, mais doivent se déplacer très lentement.
- Vous pouvez introduire de nouvelles variantes, en ajoutant des manières de se déplacer vers la ligne d'arrivée à cloche pied, lentement en faisant des mouvements précis. Par exemple, courez sur 1 2 3 soleil, marchez sur 1 2 3 nuages, sautez sur 1 2 3 pluie, etc.
- Jouez sans mur et la sentinelle est la ligne d'arrivée. Cela permet au jeu de se déplacer et lorsque les joueurs se rapprochent de la ligne d'arrivée (la sentinelle), la ligne d'arrivée s'éloigne.

Autre variante : Green light, Red light (c'est la version américaine du jeu) et Yellowlight ( les enfants se délaçant lentement

### Cache-cache :

Un joueur est désigné pour être le chercheur. Il cache ses yeux et compte jusqu'au nombre que vous avez choisi à l'avance (ex : 30 secondes). Les autres camarades : partez- vous cacher ! Une fois le décompte terminé, le chercheur doit tous vous retrouver. Qui aura la meilleure cachette ?

### Les jeux de mimes :

Le meneur de jeu réfléchit à un animal, un personnage de conte, une émotion... et doit le mimer aux autres élèves.

- Jeu du miroir : face à face à plus d'un mètre de distance, reproduire les gestes du partenaire
- Course de animaux : les élèves sont sur une ligne départ et doivent mimer un déplacement d'animal (ex : galoper comme un cheval, sauter comme un kangourou...)
- Histoire à raconter ...

Quelques liens sur des activités de mimes :

[https://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/cirque\\_mime.pdf](https://web.ac-reims.fr/dsden10/exper/IMG/pdf/cirque_mime.pdf)

<http://web17.ac-poitiers.fr/ASA/spip.php?article141>

Expression corporelle/Chorégraphie avec support musical : exemple d'une école en Nouvelle-Calédonie

<https://denc.gouv.nc/sites/default/files/videos/La%20r%C3%A9cr%C3%A9ation%20C3%A0%20LH%20Galerie%20IEP3%20-%20site.mp4>

### Danse statue :

On met de la musique et les enfants dansent sur le rythme. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent cesser de bouger. Le meneur du jeu observe et doit demander à ceux qui bougent de sortir du groupe.

### Le chef d'orchestre :

Les enfants sont placés en cercle. Un élève quitte le cercle. On désigne un chef d'orchestre. Il fait des gestes et les autres enfants doivent l'imiter. L'élève revient et il a 3 tentatives pour trouver le chef d'orchestre.

### Le train répétitif :

Désigner le conducteur de train. Placez-vous en file indienne de manière à former un train avec une distance d'1,50 m. Le conducteur initie un geste et les enfants doivent reproduire ce geste.

### Jacques a dit :

Jeu très connu qui peut être pris en charge par un élève.

Plusieurs variables existent :

#### **-Faites ce que je dis, pas ce que je fais :**

Dans ce jeu, le meneur donne une instruction tout en effectuant simultanément une action. Les joueurs doivent suivre l'instruction et non l'action. Par exemple, le meneur pourrait dire « Tapez deux fois dans vos mains » tout en tapant des mains trois fois. Tous les joueurs qui ont applaudi à trois reprises au lieu de deux sont éliminés. Cette version exige une écoute attentive des joueurs.



#### **- Jouer à Jacques a dit sans élimination**

Le Jacques a dit sans élimination est un jeu qui fonctionne bien pour les groupes de 10 à 20 personnes. Divisez le grand groupe en deux équipes. Les deux équipes jouent à Jacques a dit de manière indépendante, il y a deux jeux en parallèle. Il est amusant pour les deux équipes d'être à une courte distance l'une de l'autre, de sorte que les membres puissent surveiller le jeu de l'autre équipe. La différence avec le Jacques a dit traditionnel est qu'un joueur n'est pas éliminé s'il se trompe. Il va simplement vers l'autre équipe et joue avec elle.

## Dans ma valise :

« Dans ma valise j'ai... »

Les enfants se mettent en cercle. Le meneur commence la partie avec un premier objet à mettre dedans. Le voisin doit se souvenir de l'objet avant de rajouter le sien. Et ainsi de suite...

L'enfant qui donne une mauvaise réponse se met debout et lève un bras, l'autre bras.... puis est définitivement éliminé et sort du cercle.

Le gagnant est celui qui est resté assis.



Variable : faire des rimes avec le mot dit par le meneur : lunettes, baskets....

## Pas de géant :

Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. Le meneur du jeu présente des énigmes sur des fiches ou peut créer une devinette (objet qu'il observe). Les enfants tentent de trouver la réponse. L'enfant qui a la bonne réponse avance d'un pas. Le premier qui arrive à la ligne d'arrivée gagne.

- Variable : avancer à pas de grenouille, saut de lapin, position de tortue...
- Variable : au lieu des devinettes, on peut nommer des catégories qui permet à l'enfant d'avancer. Exemple : les personnes qui portent du bleu, les personnes qui ont des lunettes, les personnes qui ont des bottes avec des motifs, etc.). Les enfants qui correspondent à l'énoncé peuvent avancer.

## Course individuelle/ Opposition (cf. Athlétisme) :

- avec ou sans obstacles (haies)
- avec contournement (plots)
- opposition individuelle, par équipes...

## Le jeu des marelles :

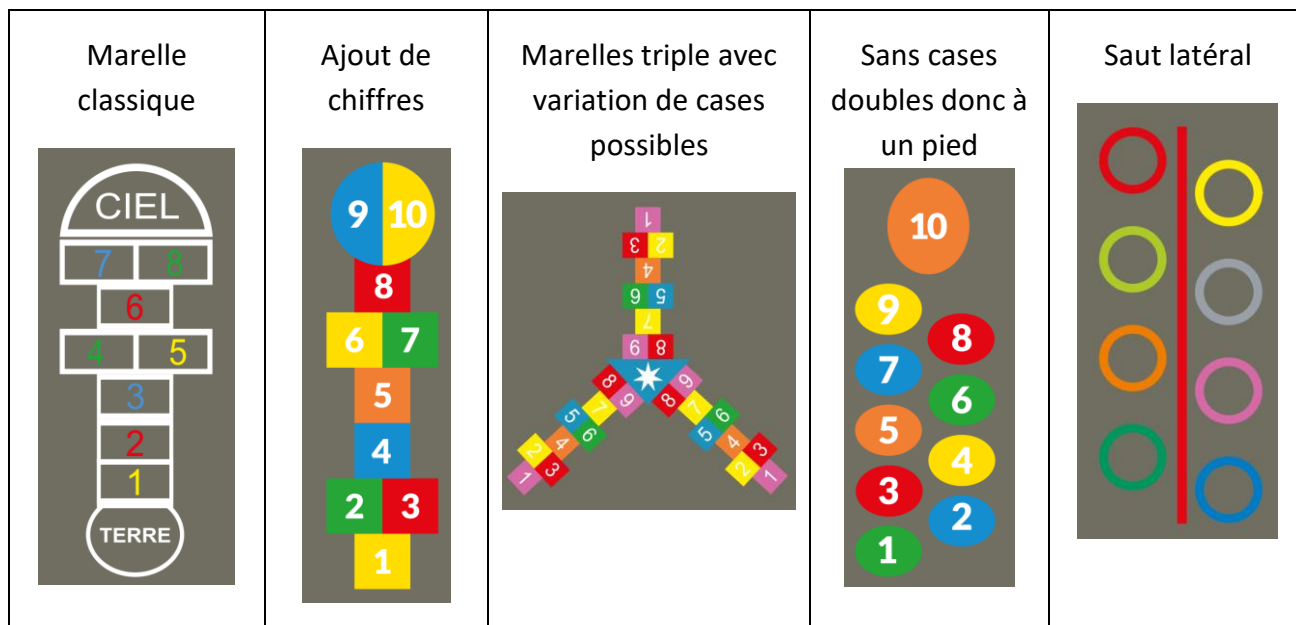
Nous connaissons tous le modèle classique de la marelle mais il en existe plein d'autres à dessiner... Les règles peuvent varier selon le type de marelles (marelles en forme de serpent, marelle avec des lettres...)

### Dossier sur la marelle et sur l'aménagement de la cour : chapitre III

[http://circo89-avallon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/amenagement\\_cour\\_recreation\\_confolens.pdf](http://circo89-avallon.ac-dijon.fr/IMG/pdf/amenagement_cour_recreation_confolens.pdf)

**Attention pour la marelle classique**, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles (4 et 5 / 7 et 8). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours de la case « terre ». Par exemple si le joueur à son caillou en case 3 et qu'il pose ses deux pieds en case 6 alors qu'il doit passer cette

case à cloche pied, il doit passer son tour et revenir en case « terre » en laissant son caillou en case 3.



**Dessins libres à la craie :** dans la cour de récréation

Chacun sa craie !