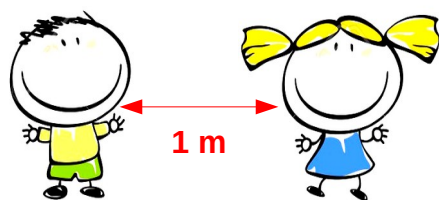


RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

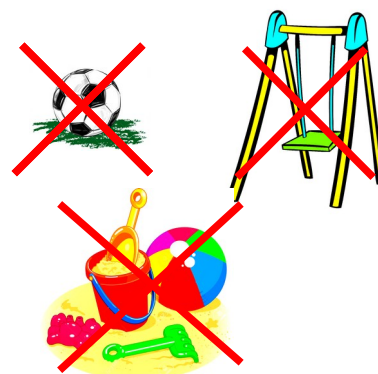
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



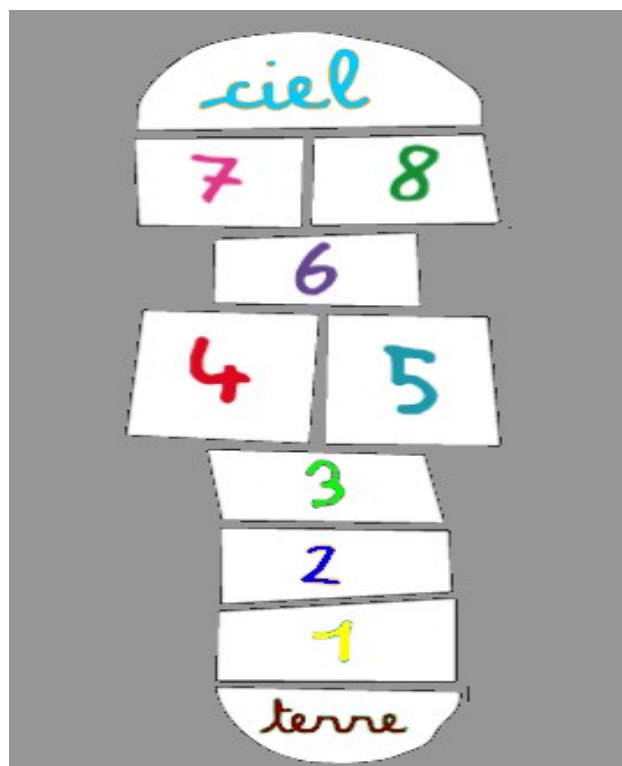
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LA MARELLE

RÈGLE DU JEU

- ✓ Je lance mon caillou dans la case 1.
- ✓ Si je rate, je ramasse mon caillou et je passe mon tour.
- ✓ Je saute en mettant 1 seul pied dans chaque case
- ✓ **MAIS** je ne dois pas poser mon pied dans la case où se trouve le caillou.
- ✓ Quand je suis arrivé au bout de la marelle en sautant, je fais demi-tour et je reviens en sautant.
- ✓ Au passage, je ramasse mon objet, sans mettre mon pied dans la case.
- ✓ Je continue ainsi de suite dans la case 2, puis 3...



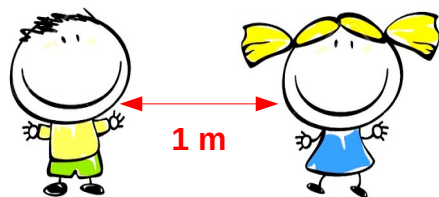
PRÉCAUTIONS

- ✓ Je garde mon même caillou pour toutes les parties.
- ✓ Je reste éloigné de la marelle quand un autre enfant joue.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

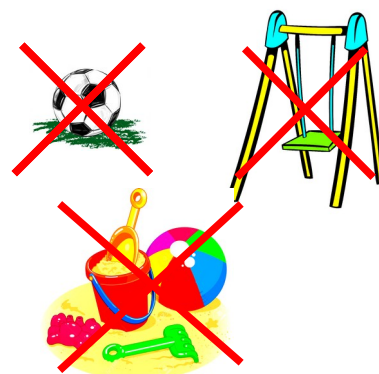
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



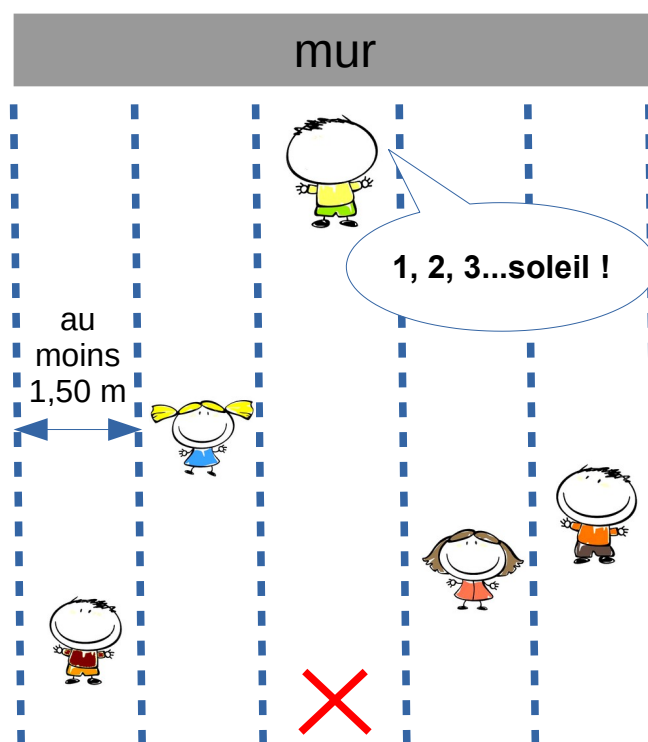
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



1, 2, 3, SOLEIL !

RÈGLE DU JEU

- ✓ Un joueur se place debout face à un mur.
- ✓ Les autres joueurs se placent derrière lui sur une ligne, bien espacés les uns des autres dans leur couloir.
- ✓ Le joueur face au mur tape 3 fois contre le mur en disant : « 1, 2, 3 ... »
- ✓ Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent s'avancer vers le mur
- ✓ Et lorsqu'il dit : « ... Soleil ! », le joueur face au mur se retourne.
- ✓ A ce moment-là, les autres doivent être totalement immobiles.
- ✓ Si le meneur voit un des joueurs avancer ou bouger, il le fait retourner au départ.
- ✓ Le joueur qui a gagné est celui qui arrive le premier à toucher le mur sans se faire désigner par le meneur : il peut remplacer le meneur.



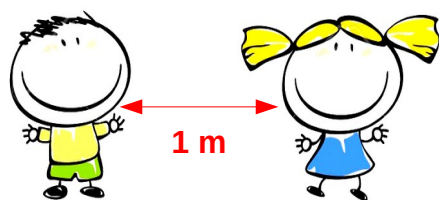
PRÉCAUTIONS

- ✓ Les joueurs sur la ligne de départ s'espacent d'au moins un mètre : on peut ainsi tracer des couloirs sur le sol.
- ✓ Le couloir du meneur reste vide.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

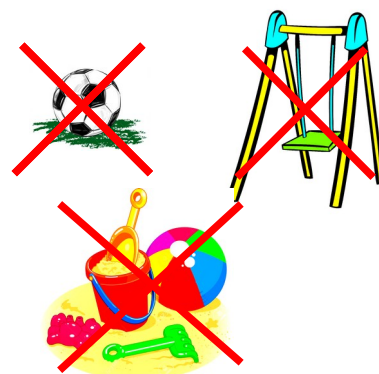
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



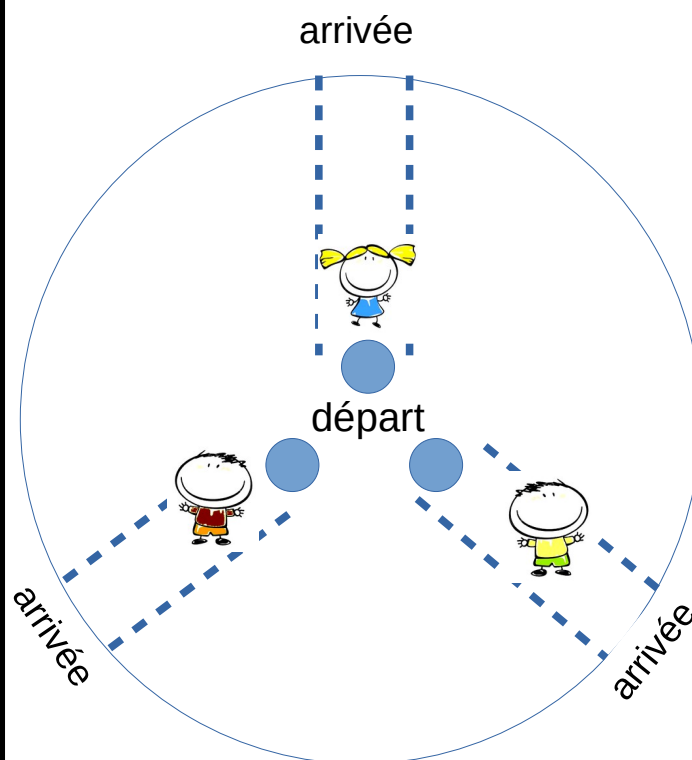
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LES COURSES EN LIGNES ÉTOILÉES

RÈGLE DU JEU

- ✓ De 2 à 3 joueurs ET 2 à 3 arbitres.
- ✓ Les joueurs se placent dans leur cerceau individuel de départ.
- ✓ Des arbitres se placent sur chacune des lignes d'arrivée : ils devront crier et lever la main dès que « leur » coureur arrive.
- ✓ Un seul des arbitres peut donner le départ depuis sa ligne d'arrivée.
- ✓ On change les rôles à chaque course du meneur pour la course suivante.



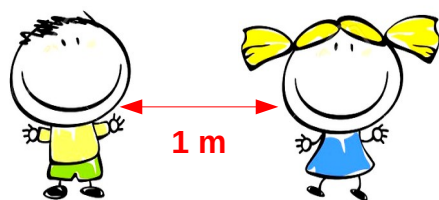
PRÉCAUTIONS

- ✓ Les joueurs restent bien dans leur couloir.
- ✓ On pense à garder ses distances, même une fois la course terminée.
- ✓ Je laisse un adulte toucher le matériel (*installation, rangement et remise en place*)
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

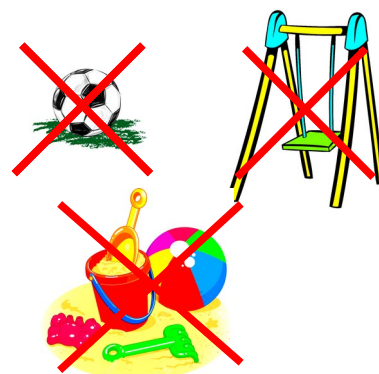
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



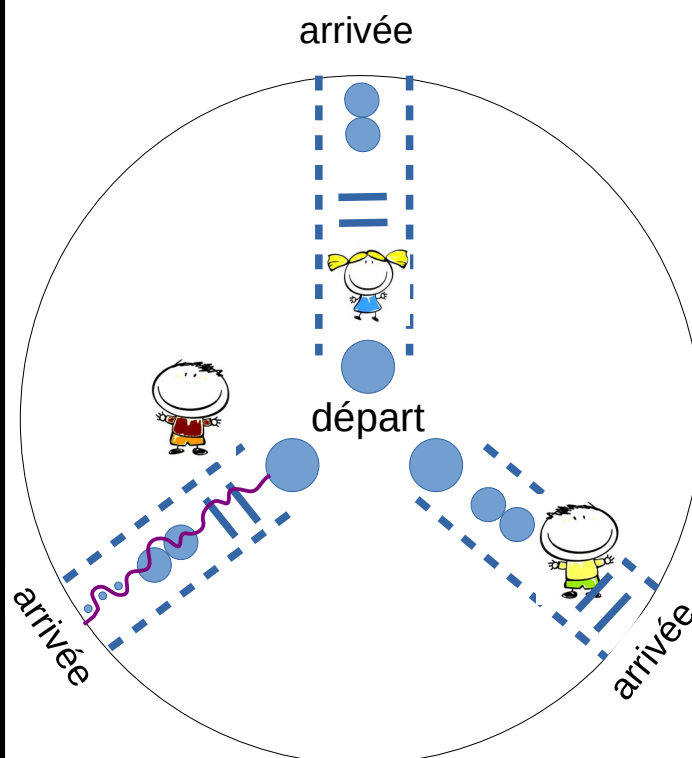
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LES PARCOURS INDIVIDUELS ÉTOILÉS

RÈGLE DU JEU

- ✓ De 2 à 3 joueurs.
- ✓ Les joueurs commencent le parcours depuis leur cerceau, sans faire la course.
- ✓ On peut imaginer divers parcours différents, selon le matériel à disposition (cerceaux, plots, lattes...)
- ✓ On peut aussi aussi transformer ces parcours en courses : il faut alors qu'ils soient identiques.
- ✓ Je ne touche pas le matériel : je ne le remets pas moi-même en place.



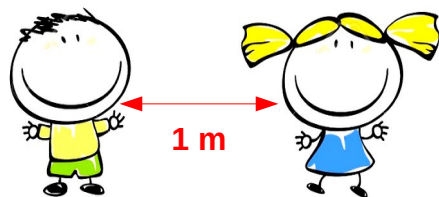
PRÉCAUTIONS

- ✓ Les joueurs restent bien dans leur couloir.
- ✓ On pense à garder ses distances, même une fois la course terminée.
- ✓ Je laisse un adulte toucher le matériel (*installation, rangement et remise en place*).
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

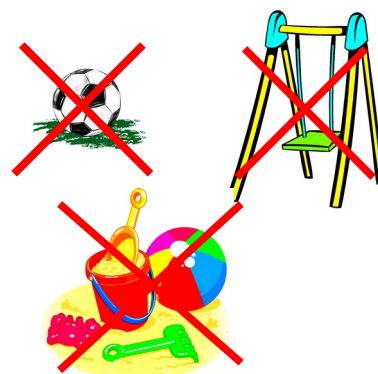
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



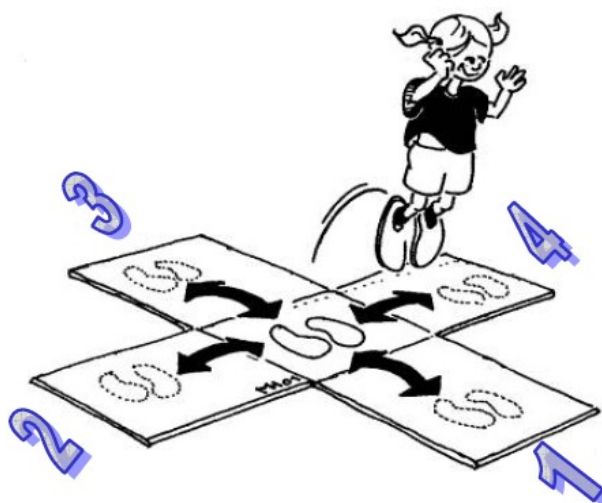
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



DÉFI DU SAUT EN CROIX

RÈGLE DU JEU

- ✓ 1 joueur par croix, 1 chronomètreur et 1 compteur.
- ✓ Dessiner une croix au sol, composée de carrés de 50 cm de côtés.
- ✓ Le joueur se place au centre. Puis il doit :
 - sauter à *pieds joints vers le carré devant et revenir au centre ;*
 - sauter à *pieds joints dans le carré de droite et revenir au centre ;*
 - sauter à *pieds joints vers l'arrière et revenir au centre ;*
 - sauter à *pieds joints vers la gauche et revenir au centre.*
- ✓ On s'entraîne un peu pour la première fois.
- ✓ Puis, un chronomètreur donne 15 secondes au joueur pour faire le plus de bonds possibles : le compteur compte les bonds.



(Source : Christian CHARLES. CPC EPS Semur)

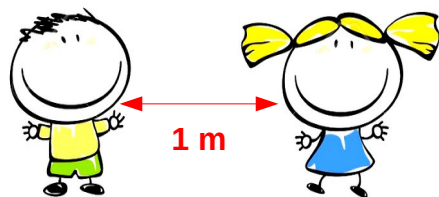
PRÉCAUTIONS

- ✓ Le chronomètreur et le compteur restent éloignés les uns des autres.
- ✓ Le chronomètre peut être celui d'un élève ou celui de l'école manipulé par le maître ou la maîtresse.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

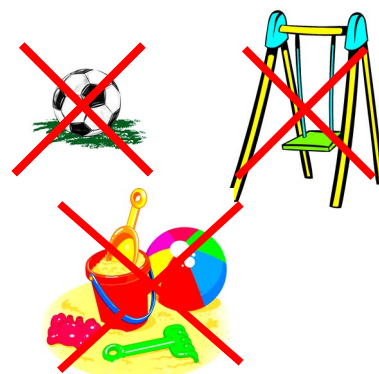
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



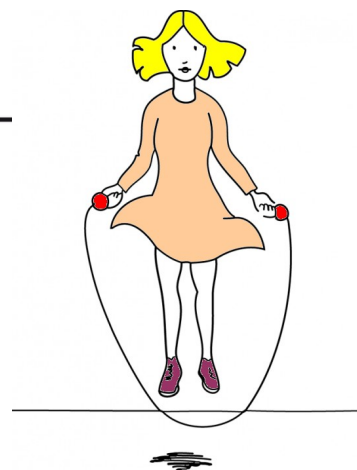
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



DÉFI DE LA CORDE À SAUTER

RÈGLE DU JEU

- ✓ 1 joueur (avec sa propre corde), 1 chronomètre et 1 compteur.
 - ✓ Prendre du temps pour s'entraîner et progresser.
 - ✓ Quand on se sent prêt, on peut demander de compter les sauts effectués pendant 15 secondes.
- Même si la corde s'arrête, on ne reprend pas à zéro : on peut continuer à compter.
- ✓ Puis, un chronomètreur donne 15 secondes au joueur pour faire le plus de bonds possibles : le compteur compte les bonds.



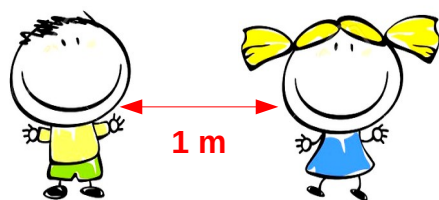
PRÉCAUTIONS

- ✓ On joue avec sa propre corde : on ne la prête pas.
- ✓ Le chronomètre peut être celui d'un élève ou celui de l'école manipulé par le maître ou la maîtresse.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

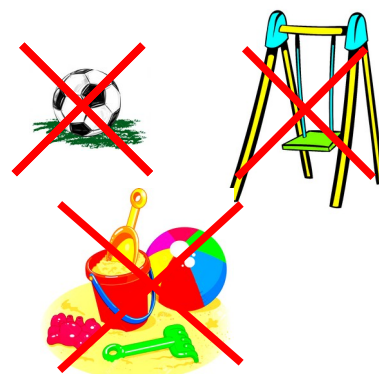
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LE JEU DU FUNAMBULE

RÈGLE DU JEU

- ✓ Tracer une ligne sur le sol de la cour (assez fine).
- ✓ Ou utiliser une bordure de trottoir de la cour, s'il y en a un.
- ✓ Essayer d'avancer doucement sans s'écarter de la ligne (ou de la bordure) : aucun pied ne doit toucher l'extérieur de la ligne (ou de la bordure).
- ✓ Un autre joueur peut vérifier !
- ✓ On peut essayer de le faire en un temps limité...



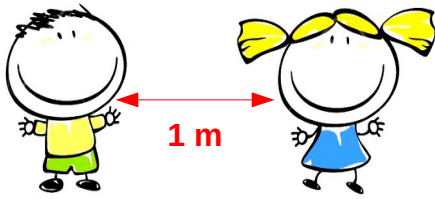
PRÉCAUTIONS

- ✓ Si on se déséquilibre, on ne se rattrape pas aux camarades autour, ni à un support : on ne doit toucher à rien.
- ✓ Si on utilise un chronomètre, il peut être celui d'un élève ou celui de l'école manipulé par le maître ou la maîtresse.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

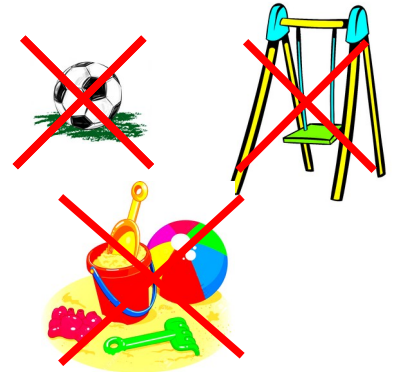
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LE JEU DU MIME

RÈGLE DU JEU

- ✓ A 3 joueurs.
- ✓ Un joueur mime une action, un personnage (...) pendant 1 minute.
- ✓ Le premier des 2 autres joueurs qui trouve devient le mime.



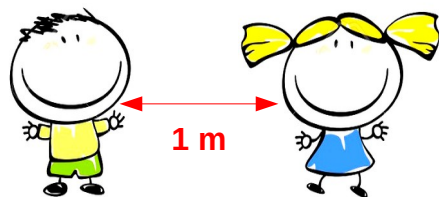
PRÉCAUTIONS

- ✓ On n'utilise pas d'objet pour s'aider.
- ✓ Celui qui mime et ceux qui devinent restent éloignés les uns des autres.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

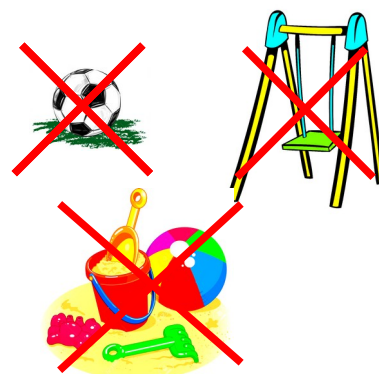
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LE COIN LECTURE

RÈGLE DU JEU

- ✓ On définit un coin « calme » de la cour.
- ✓ On dispose quelques chaises, assez éloignées les unes des autres.
- ✓ On apporte son propre livre.
- ✓ On passe un petit moment tranquille de lecture !



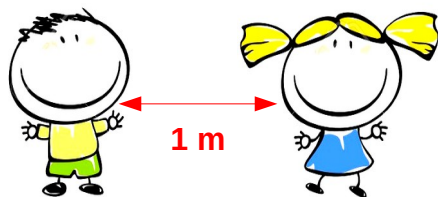
PRÉCAUTIONS

- ✓ Si on utilise un banc, on doit être seul(e) dessus.
- ✓ On apporte son propre livre (et on ne le prête pas).
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

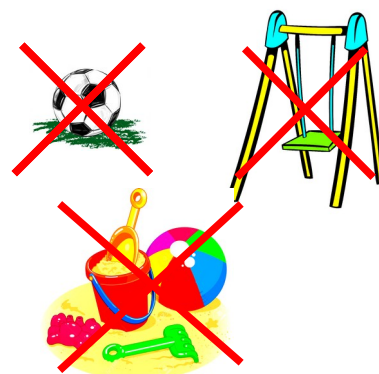
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



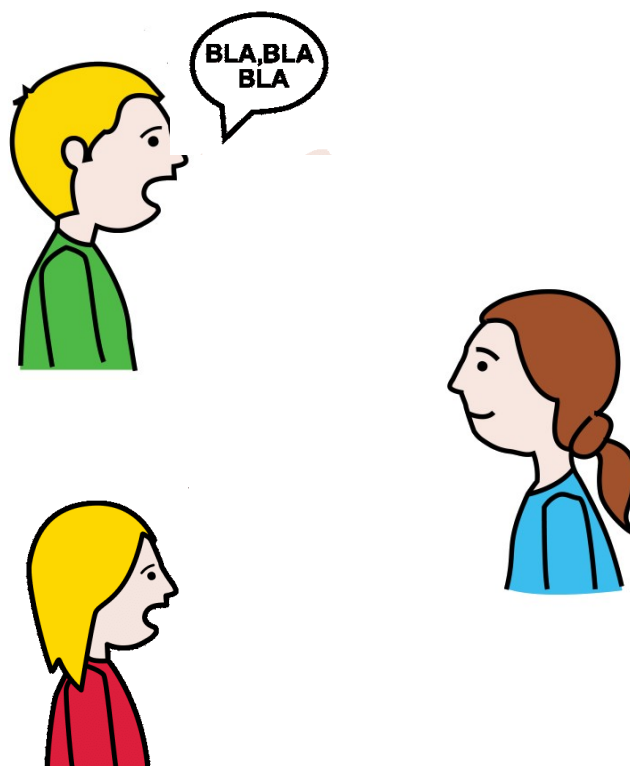
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LE COIN OÙ L'ON CAUSE !

RÈGLE DU JEU

- ✓ On définit un coin « calme » de la cour.
- ✓ On dispose quelques chaises, assez éloignées les unes des autres (au moins 2 m).
- ✓ On s'assoit et on discute !



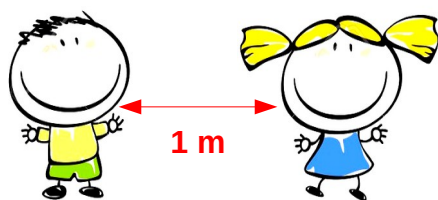
PRÉCAUTIONS

- ✓ On reste à une bonne distance les uns des autres (au moins 2 mètres).
- ✓ On ne rapproche pas les chaises.
- ✓ On ne s'échange pas d'objets.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

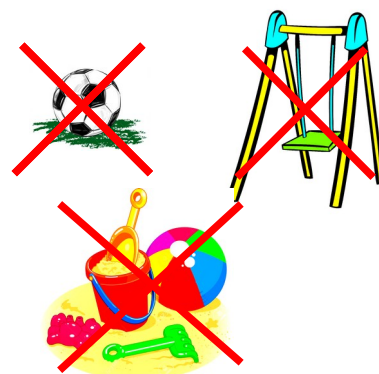
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



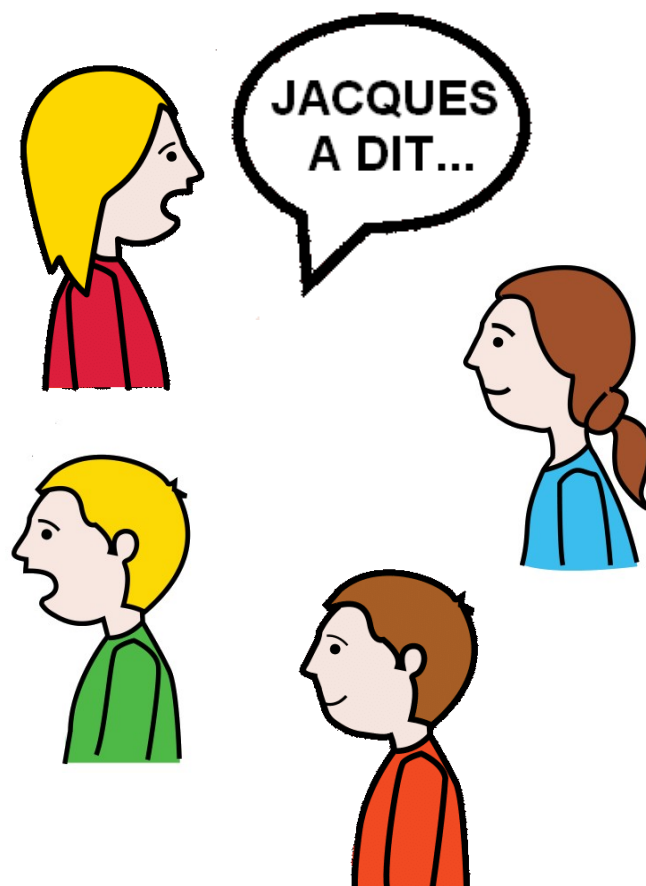
Je n'utilise pas des
jouets collectifs



LE JEU DE « JACQUES A DIT... »

RÈGLE DU JEU

- ✓ A 4 joueurs.
- ✓ Un joueur donne des ordres.
- ✓ Quand il dit « Jacques a dit... » devant un ordre à exécuter, les autres doivent le faire.
- ✓ Quand il ne dit pas « Jacques a dit... », les autres joueurs ne doivent rien faire.
- ✓ Si un joueur se trompe, il est éliminé de la partie.
- ✓ Le joueur qui reste en dernier a gagné. Il devient meneur à la partie suivante.



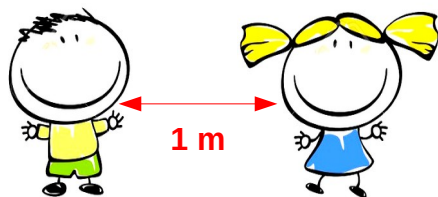
PRÉCAUTIONS

- ✓ On ne donne pas d'ordre qui demande de faire rapprocher (ou toucher) les joueurs.
- ✓ Les joueurs restent éloignés les uns des autres.
- ✓ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.

RÉCRÉATION - JEUX

RAPPEL DES CONSIGNES

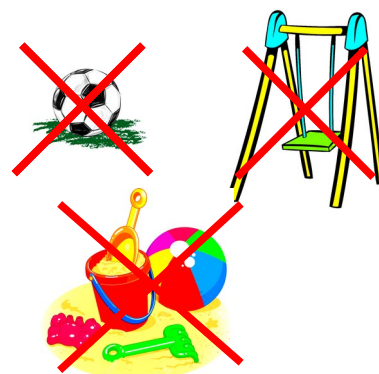
Je reste à plus
d'1 mètre des autres



Je ne prête pas
mes affaires



Je n'utilise pas des
jouets collectifs



JE ME DÉPLACE COMME...

RÈGLE DU JEU

- ✓ 1 meneur, qui peut être la maîtresse ou le maître.
- ✓ Le meneur propose de se déplacer : à *pieds joints, à cloche-pied, comme une fourmi (petits pas), comme une girafe (grands pas), comme un éléphant, sur le côté...*



PRÉCAUTIONS

- ☑ Les joueurs restent éloignés les uns des autres.
- ☑ Je me lave bien les mains à la fin de la récréation.