

Drrriinnnnngggg ! C'est l'heure de la récré...

Comment faire de ce temps tant apprécié des élèves un moment de détente dans le respect de la distanciation ?

Vous trouverez des propositions non exhaustives de jeux, d'activités à partager ou à faire découvrir.

➤ « Cache-cache »

Règle du jeu

Un joueur est désigné pour "s'y coller". C'est-à-dire qu'il restera à compter, sans regarder jusqu'à 20 (ou plus) pendant que les autres joueurs iront se cacher.

Une fois arrivé au bout du compte il va entreprendre de les trouver.

Lorsqu'il trouve un joueur il doit se rapprocher de lui et dire son nom sans le toucher avant que celui-ci ne regagne l'endroit du départ.

Pour que ce jeu reste amusant il faut au préalable fixer une limite de temps et de surface.

➤ Jacques a dit

Règle du jeu

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. Le gagnant est celui qui reste.

➤ 1, 2, 3 Soleil

Règle du jeu

Un, deux, trois, soleil! Ou aussi appelé le jeu de la sentinelle.

Un joueur se place debout face à un mur. Les autres joueurs, espacés d'un mètre, se placent en ligne à environ 20 pas de lui. Le joueur dos au reste du groupe, les pieds sur la ligne à atteindre tape trois dans les mains en comptant "un, deux, trois" et lorsqu'il dit "soleil" il se retourne. Durant le temps où la sentinelle ne regarde pas, les autres joueurs doivent s'approcher de la ligne ; mais lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être immobile. Si la sentinelle voit un des joueurs avancer ou bouger, ou simplement perdre l'équilibre, elle le renvoie à la ligne de départ. Le but pour les joueurs est donc de réussir à mettre le pied sur la ligne à atteindre sans que la sentinelle ne les voit. Une fois qu'un des joueurs l'atteint, la sentinelle se fait remplacer par le joueur.

➤ A vos craies pour...

Matériel : craies de différentes couleurs

- faire des dessins libres,
- réaliser un autoportrait (une photo pourra être prise),
- représenter une émotion...,
- dessiner un labyrinthe à taille humaine pour permettre à un élève d'y évoluer les yeux bandés. Les consignes orales de déplacement lui seront données par un autre élève « tu avances tout droit, maintenant tu tournes à droite... ».
- dessiner un labyrinthe pour des voitures individualisées.

➤ Les charades

Les charades sont des devinettes. Il faut trouver les différentes syllabes d'un mot à partir d'une définition donnée, puis avec toutes les syllabes un mot est trouvé.

Matériel : carte jeu individualisée avec la charade

Règle du jeu

Attention - il ne faut pas s'occuper de l'orthographe des mots, mais juste du son.

"Mon premier" va donner l'indication de la première syllabe.

"Mon second", la deuxième syllabe, etc.

"Mon tout" donnera l'indication du mot à trouver.

Exemple

- Mon premier est le mois qui suit avril dans le calendrier

(il s'agit du mois de mai -> la première syllabe du mot à deviner est donc "mai", ou "mé" ou "mè")

- Mon second est le contraire de pas assez

(il s'agit du mot "trop" - la seconde syllabe du mot à trouver est donc "trop" ou "trot" ou "treau", "trau", "tro")

- Mon tout est un moyen de transport en commun

(Si la première syllabe est "mé" la seconde syllabe "tro", le mot, mon tout, est "métro")

Des charades pourront faire l'objet d'un travail en production d'écrit, en voici quelques exemples.

Mon premier un métal précieux

Mon second est le verbe DIRE à la 3ème personne du singulier

Mon troisième, c'est la chose que certaines filles portent dans les cheveux

Mon quatrième est la chose que l'on regarde sur la montre

Mon tout est une chose avec écran

➤ Ni oui ni non

Règle du jeu

Un meneur de jeu pose des questions aux autres joueurs. Ces derniers ne doivent répondre ni par "oui", ni par "non". Les joueurs qui ne répondent pas, qui répondent toujours par la même formule ou qui répondent "oui" ou "non" à une question sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste.

➤ Jeu de mime

Matériel : carte jeu individualisée avec le nom de l'objet, du personnage à deviner

Règle du jeu

Le meneur présente une carte sur laquelle est représenté / écrit l'objet, le personnage... à mimer.

➤ Dessiner c'est gagner

Matériel : carte jeu avec nom de l'objet à dessiner

Règle du jeu

Le meneur présente une carte sur laquelle est représenté / écrit l'objet le personnage... à dessiner.

➤ Le chef d'orchestre

Règle du jeu

Les élèves sont placés en cercle. L'un d'eux quitte le cercle pendant que les autres désignent un chef d'orchestre. Le chef fait des gestes et les autres élèves doivent l'imiter. L'élève qui a quitté le cercle revient, il a 3 tentatives pour trouver le chef.

➤ Le pendu

Matériel : Ardoise et feutre individualisés

Règle du jeu

Deviner un mot en trouvant une à une les lettres qui le compose en faisant le minimum d'erreurs et ainsi éviter que le cochon soit pendu.

➤ La marelle

Règle du jeu

Pour jouer à la marelle il faut dessiner une marelle par terre avec une craie. Ensuite il faut lancer le caillou individualisé (attribuer un numéro, ou un motif) dans la première case puis sauter sur un pied dans les autres cases jusqu'en haut et ramasser son caillou au retour. Si le caillou va dans "Ciel" on passe son tour.

Il ne faut jamais marcher sur les traits ni poser les deux pieds sauf sur les doubles cases (4 et 5 et 7 et 8). Une fois revenu sur "Terre" le joueur lance son caillou dans la case numéro 2 et ainsi de suite. Il existe une variante dans laquelle au lieu de ramasser le caillou on doit le pousser du pied pour le ramener sur la terre.

➤ Des avions en papier

Matériel : feuilles de brouillon

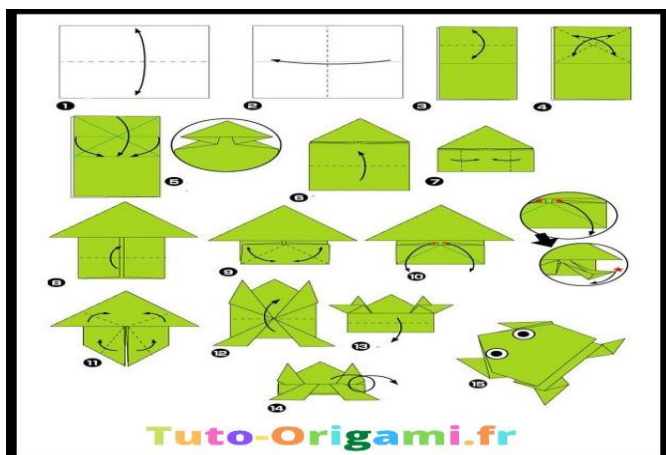
Concours de lancer d'avions à partir d'une ligne de départ. Un point à celui qui lancera le plus loin.

➤ **La course de grenouilles**

Règle du jeu

En amont chaque élève réalisera sa grenouille sauteuse en origami. Des parcours distants de 1m seront tracés en parallèle à la craie. N'oubliez pas de dessiner la case départ et la case arrivée ! Chaque joueur fait sauter sa grenouille et comptabilise le nombre de sauts effectués jusqu'à l'arrivée.

Le but du jeu est d'arriver le plus vite à la fin du parcours en effectuant le moins de sauts.



➤ **Le land art**

Matériel : matériaux naturels collectés individuellement sur place ou sur le trajet domicile – école.

Règle du jeu

Créer son propre « tableau » avec le matériel collecté.

Extrait «Art et Terre » Patrick Straub Editions ACCES

OUTILS ET DÉMARCHES Cycle 1 Cycle 2 Cycle 3

Géométrie variable Pratiquer, prendre conscience des variables

Description de la quatrième réalisation - Restitution « Pour commencer, nous avons récolté de la mousse, des feuilles mortes, des feuilles vertes et du bois mort. Puis, nous avons tracé un triangle que nous avons rempli en alternant les différents matériaux. Pour terminer, nous avons encadré la composition avec un premier cadre en pierre, puis un second en brindilles blanches. »

Apprendre

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
 C2 - C3 S'éloigner du modèle → Utiliser la liste des actions et introduire des variables.
Maîtriser le langage, français
 C1 - C2 - C3 Décrire sa réalisation en nommant les matériaux et les actions successives.
 C1 - C2 - C3 Nommer les matériaux utilisés → Feuilles mortes, mousses, feuilles vertes, bois en décomposition, copeaux, cailloux.
Explorer et structurer le monde
 C1 - C2 - C3 Identifier et nommer les matériaux utilisés.

Art Terre - Pédagogie des outils et démarches

35