

## Jeux pour les récréations

Nom	Lieu - matériel	déroulement
<b>Le chef d'orchestre</b>	Cases carrés	<p><b>BUT:</b> le détective doit trouver qui s'amuse à diriger l'orchestre dans son dos</p> <p><b>DÉROULEMENT:</b> Les joueurs sont assis en cercle. On fait s'éloigner un joueur (le détective) et on désigne qui mènera l'orchestre. Le joueur ainsi désigné débute en faisant un geste répétitif (taper des mains, se frotter les joues, gratter le sol, cogner des coudes, etc.) Tous les autres joueurs doivent l'imiter. Lorsque le détective revient, il se place au centre et doit identifier quel joueur s'amuse à donner les mouvements dans son dos. Le meneur varie les mouvements et essaie de demeurer le plus discret possible. Le détective cherche jusqu'à trouver le bon.</p>
<b>Pas de géant et mimes</b>	grand terrain * cartes dessiner des lignes au sol pour respecter les distances	<p>Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. Le meneur du jeu présente des énigmes sur des fiches ou mime. 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• alternative : avancer à pas de grenouille, saut de lapin, position de tortue...</li> </ul>
<b>Course des animaux</b>	grand terrain  dessiner des lignes au sol pour respecter les distances	<p>Effectuer une course sur un terrain délimité et demander aux enfants de se déplacer de différentes façons. Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le crabe (avancer de côté, main et pieds au sol)</li> <li>• la chenille (pied et main au sol, main d'abord puis pied, bras et jambes droites)</li> <li>• le lapin (avancer les mains, pieds joints accroupi, ramener les pieds en sautant)</li> <li>• le gorille (avancer les pieds et mains en même temps)</li> <li>• le lapin en arrière (petits sauts)</li> <li>• le kangourou (grands sauts pieds serrés)</li> <li>• l'éléphant (jambes droites)</li> <li>• l'araignée (pieds mains au sol, ventre vers le ciel)</li> <li>• le canard (accroupi pieds au sol avancer)</li> <li>• le cheval (galoper)</li> <li>• le girafe (marcher sur la pointe des pieds)</li> <li>• le pingouin (marcher pieds collés)</li> <li>• l'oiseau (battre des ailes)</li> </ul>

<b>Course à obstacles</b>	devant classe GS-CP-CE1	Créer un parcours que les enfants pourront parcourir à la course, en sautant ou en rampant sans avoir à toucher aux objets (cônes, tracés au sol).
<b>Jacques a dit...</b>		Le meneur de jeu nomme des consignes en disant "Jacques a dit ..." et les enfants doivent effectuer la consigne. Si le meneur omet de dire "Jacques a dit..." au début de sa phrase, les enfants ne doivent pas faire l'action. Les enfants qui le font sont retirés du jeu.
<b>1, 2, 3 Soleil</b>		
<b>Le soleil</b>		<p>But: Se déplacer en sautant sur les rayons du soleil</p> <p>Descriptif: Tracer un soleil avec douze rayons de couleurs différentes. Identifier deux départs opposés.</p> <p>Code couleur des sauts: Bleu : départ Vert : pieds joints Rouge: cloche pied</p> <p>Les défis :1-Tout seul•Réaliser un tour du soleil en enjambant chaque rayon•Effectuer un tour en se déplaçant selon le code couleur 2-A deux, chacun sur un soleil•Compter le nombre de passages par le rayon «départ / arrivée» sur une durée de 30"</p>