

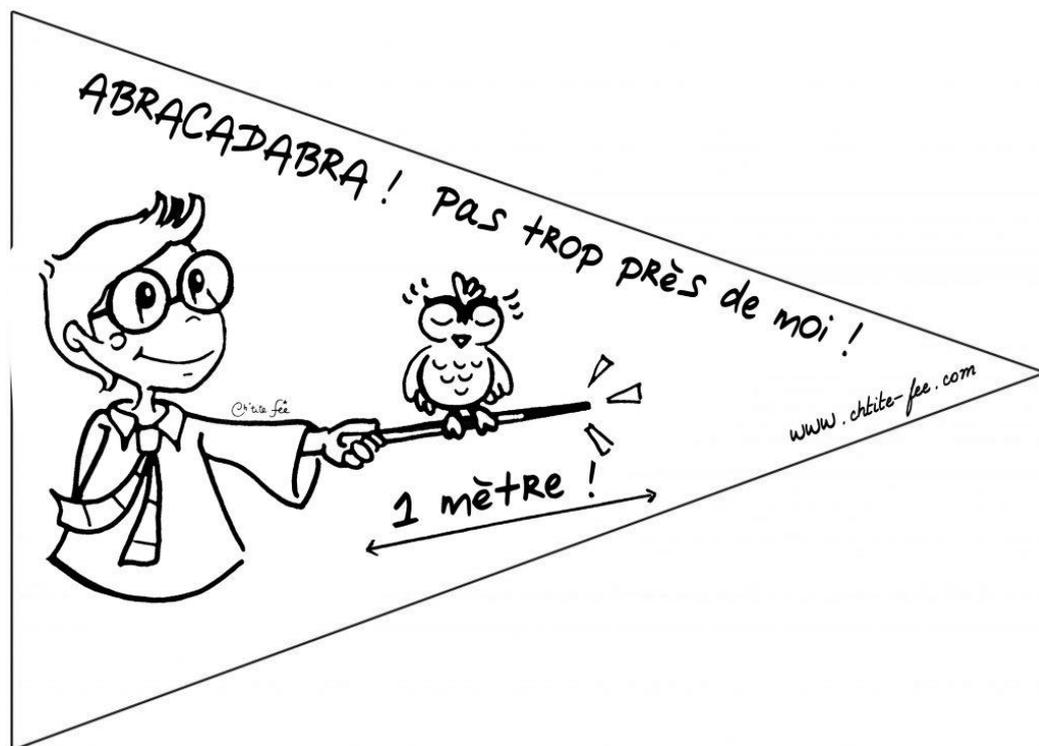


IDEES DE



JEU DE COUR

POUR MAINTENIR LA DISTANCIATION



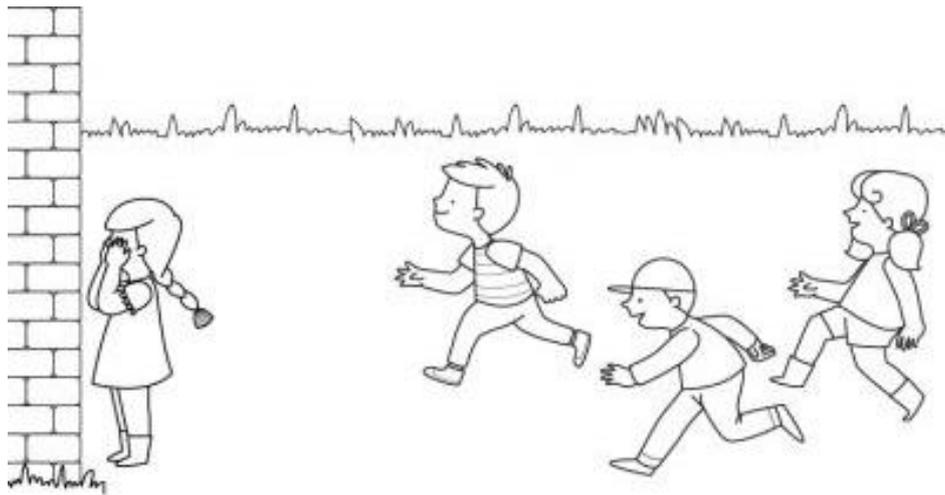
→ LA MARELLE

Matériel : une craie, une petite pierre ou bille plate par enfant



→ 1, 2, 3, SOLEIL

Matériel : aucun



→ GRAND-MÈRE, VEUX-TU... (VARIANTE DE 1, 2, 3, SOLEIL)

Matériel : aucun

Règle du jeu : Un joueur, la grand-mère, se tient près d'un mur.

Les autres joueurs en ligne à une vingtaine de pas du mur lui demandent: - "Grand-Mère veux tu?"

La grand-mère répond: "Oui, mon enfant".

Les joueurs poursuivent la question: "Est-ce que tu aimes... (donner un aliment) "

et la grand-mère s'empresse de répondre selon si elle aime ou pas...

"trois pas de géant", ou "deux pas de fourmi" ou encore "un pas de serpent".

Les joueurs doivent alors se conformer aux indications de la grand-mère et s'approcher du mur en faisant soit trois pas de géant (de grands pas), soit deux pas de fourmis (de tout petits pas), soit un pas de serpent (une reptation).

Celui qui atteindra le mur le premier remplacera la grand-mère.



→ JEU DE MIME

Matériel : aucun



→ LE DÉTECTIVE : ANIMAUX, PERSONNAGES, OBJETS (VARIANTE DEVINE TÊTE)

Matériel : aucun

But du jeu : Faire deviner un animal, un personnage, un objet... à un camarade en répondant par oui ou par non à ses questions. Préciser avant de commencer dans quel domaine on a choisi la chose à faire deviner.



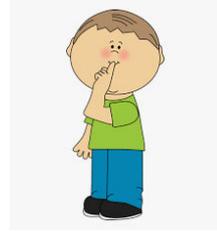
→ JEU DU PADI PADO

Matériel : aucun

Règle : Les joueurs sont regroupés en cercle autour du ou des animateurs, qui sont les vendeurs du marché de Padi-Pado. À tour de rôle, les joueurs s'adressent aux vendeurs : « Au marché de Padi-Pado, je voudrais acheter... ». Si l'article recherché contient un « i » ou un « o », le vendeur n'en a pas. Si par contre il ne contient ni « i », ni « o », on en trouve facilement au marché de Padi-Pado. Le jeu consiste à trouver le plus rapidement possible pourquoi on peut acheter des bananes ou des amandes, mais ni abricots ni saucisson.

Variantes : Il existe de nombreuses variantes de ce jeu, dont notamment La valise. Un animateur est au centre des joueurs, une valise ouverte à ses pieds. À tour de rôle, chaque joueur fait une proposition « Je pars en voyage, et dans ma valise je mets... ». Selon la règle établie par l'animateur, celui-ci accepte ou pas l'objet proposé.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la règle, il lève la main, et l'énonce.



→ JEU DU NI OUI NI NON

Matériel : aucun

Règle : À tour de rôle, les joueurs posent des questions. Le camarade n'a le droit de répondre ni par oui, ni par non, au risque de perdre la partie.



→ CACHE CACHE

Matériel : aucun



→ CORDE À SAUTER

Matériel : corde à sauter individuelle



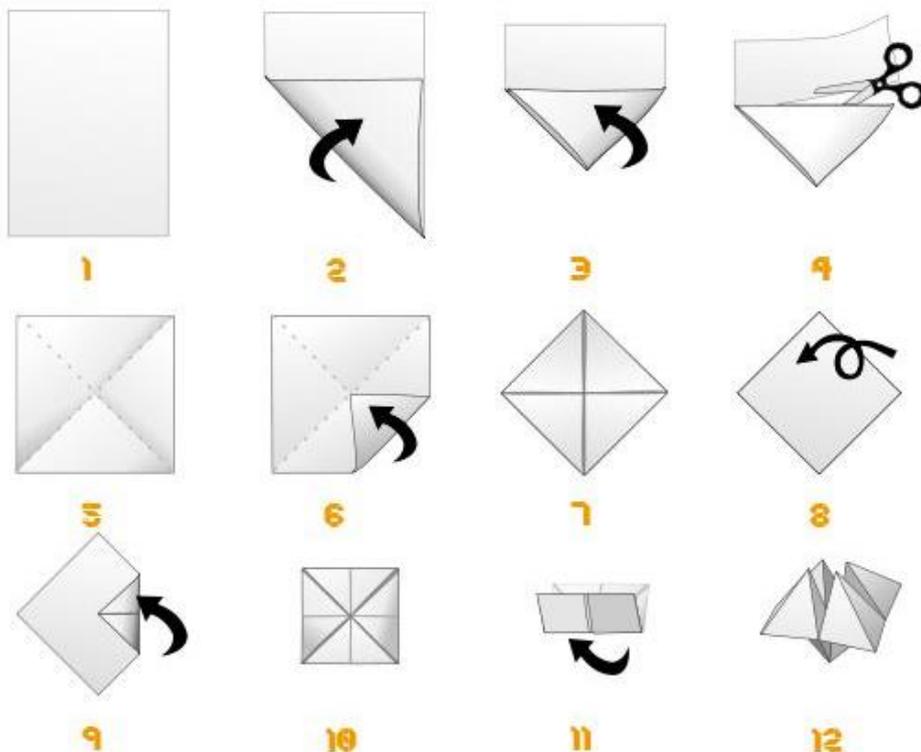
→ COCOTTES EN PAPIER (CHACUN LA SIENNE)

Matériel : feuille de papier, feutres ou crayons de couleur

Imprimer des cocottes (ici additions ou multiplications) mais on peut aussi laisser libre cours à l'imagination (on reste en lien avec la production d'écrits :D)

Cocottes additions : <https://www.ecoledecrevette.fr/tables-d-addition-a94766371/>

Multiplication : <https://www.ecoledecrevette.fr/jeux-les-tables-de-multiplication-de-2-a-9-a102373925/>



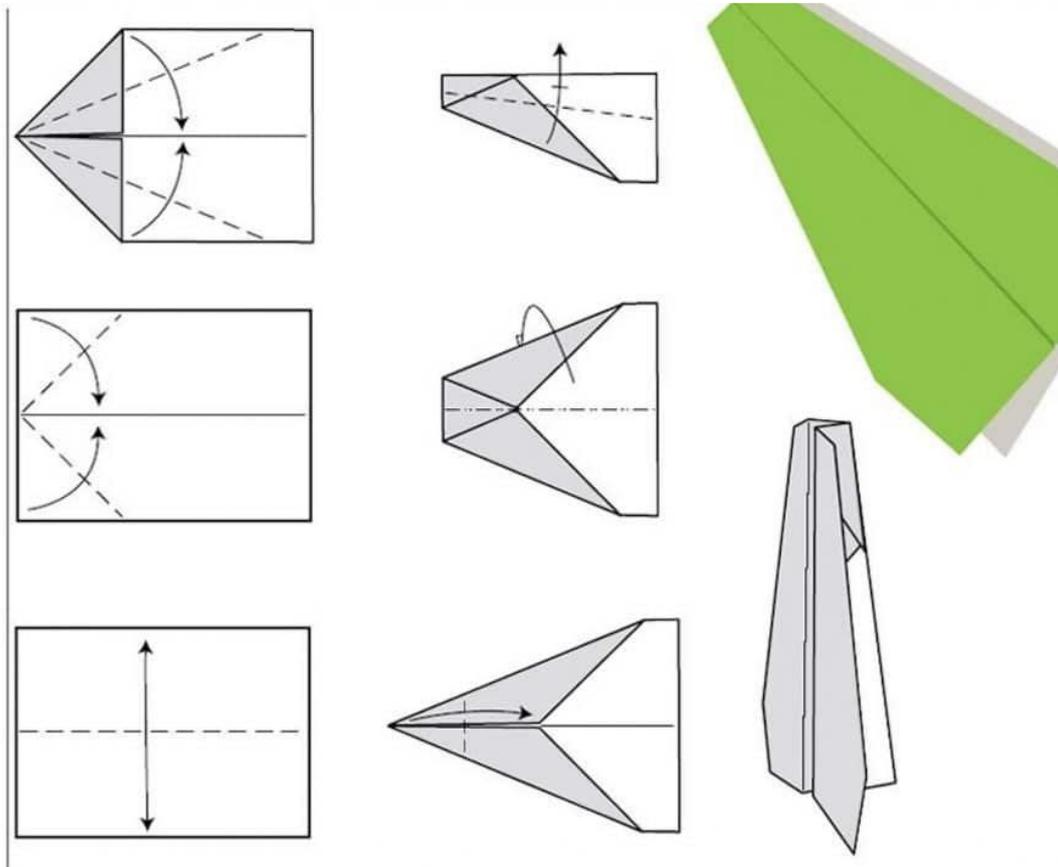
→ COURSE

Matériel : des lignages au sol ou plots pour bien tenir les coureurs à distance les uns des autres



→ AVIONS EN PAPIER

Matériel : feuilles, feutres et crayons optionnels pour décorer



→ PERLES

Matériel : boîte individuelle, perles, fil



→ CHEF D'ORCHESTRE

Matériel : aucun



→ JEU DU MIROIR

Matériel : aucun

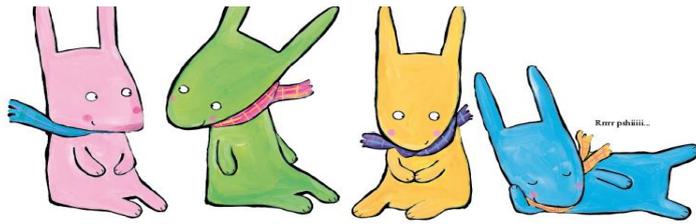


Variante : <https://www.facebook.com/eduvoices/videos/882589148872189/>

→ JACQUES À DIT

Matériel : aucun

Jacques a dit :
Tout
le monde
assis !



→ DESSIN À LA CRAIE

Matériel : craies de trottoir individuelles (recette : <http://www.momes.net/Bricolages/Astuces-bricolages-de-Momes/Recette-pour-fabriquer-des-craies-de-trottoir>)

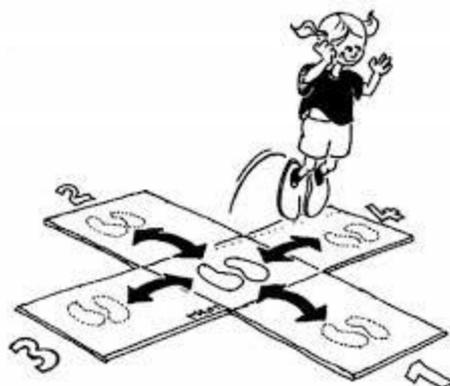


→ LE SAUT EN CROIX (0-1, 0-2, 0-3, 0-4)

Matériel : craies

Règle : À partir du centre d'une croix, le participant saute vers l'avant, vers l'arrière et sur les deux côtés. - Spécifiquement, le point de départ est au centre, puis saut vers l'avant, puis en arrière pour revenir au centre, puis vers la droite, puis retour au centre, puis à gauche et retour au centre, puis vers l'arrière et retour au centre.

Variante : Se transformer en robot et avoir un « chef » qui dicte les déplacements que le robot doit faire le plus vite possible en passant toujours par le centre.



→ LAND ART

Matériel : feuilles, branches, fleurs, pierres... (puis directement au compost une fois terminé)



→ CHORÉGRAPHIE EN DANSE (FLASHMOB, JUST DANCE...)

Matériel : enceintes

Quelques idées...

<https://www.youtube.com/watch?v=6Ki9INA8sVM&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3dZ-ygw5-knJcNUhYaleDBn7zp74fzxZo6oY3SqIDC0sxLt172AgzAPGO>

<https://www.youtube.com/watch?v=JyxVA2T029g&feature=youtu.be&fbclid=IwAR0JVpwGdqr7ZVm0se5t6ReVgiMPF6DXATshH-2mUanLswifok3t6Rm-3sE>

https://www.youtube.com/watch?v=s5i_HAg0WY8&fbclid=IwAR2nHOv-y2y4vE3YIFOKPrCyB-e7AdjUBoR5AqAt2wpV31NbmV8_1WRGf1M



→ DÉFI SPORTIF :

- le plus possible de talon fesse
- le plus de tour de cour
- le plus de sauts de corde à sauter
- la planche pendant 1 minutes...



→ YOGA

Matériel : matériel vidéo si disponible

Une chaine que j'adore : <https://www.youtube.com/channel/UCFjQKP8fxt8xsfHYJCMLIJg>



→ PARCOURS (COURSE, SAUTS, ...)

Matériel : cerceaux, plots, bandes, ...



→ PARCOURS AVEC LES PAS

Matériel : Planche à plastifier ou craies pour dessiner au sol

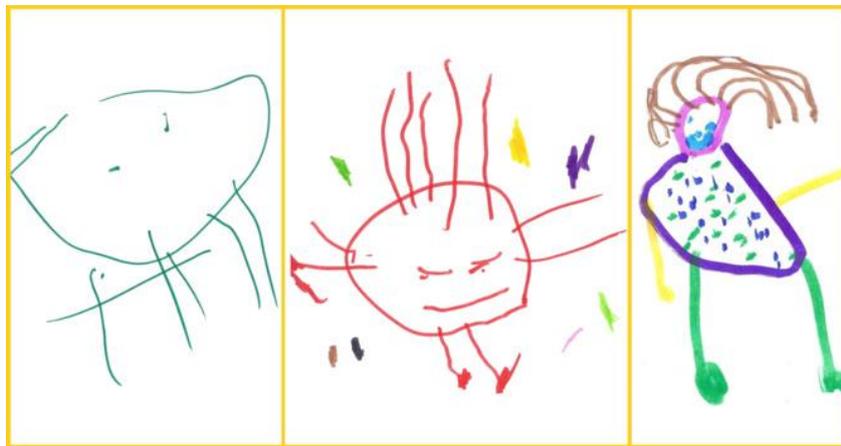
Peut-être réalisé dans le couloir pour que chaque enfant puisse se défouler quand il en a besoin



→ DESSINER C'EST GAGNER

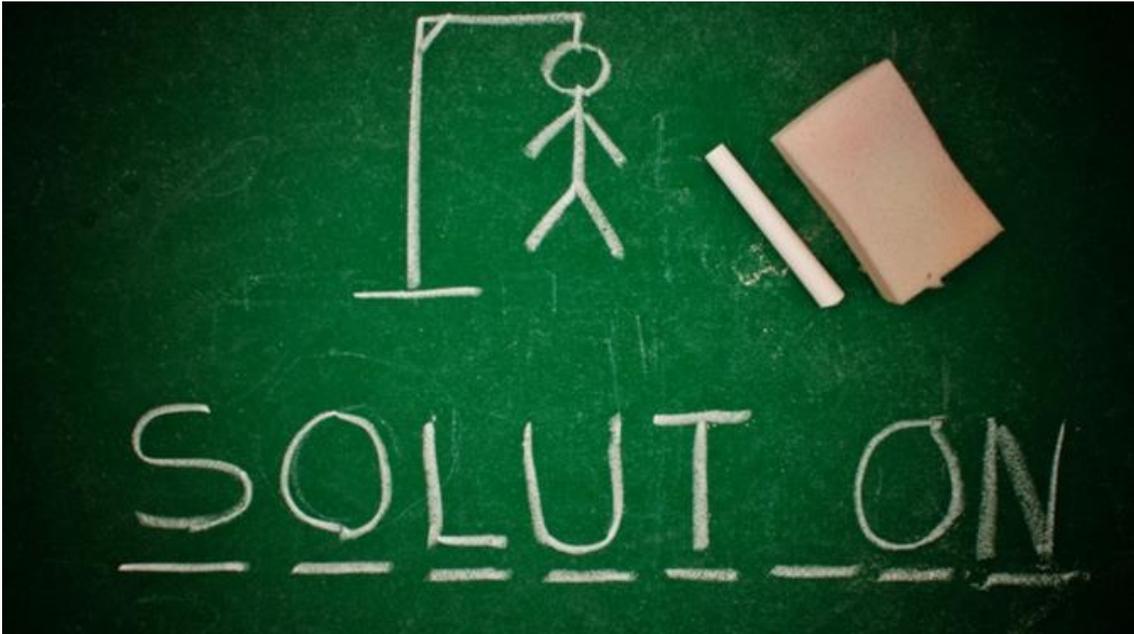
Matériel : ardoise, feutre ou crayon d'ardoise, chiffon

Règle : Faire deviner un objet, un personnage,... en le dessinant.



→ PENDU

Matériel : ardoise, feutre ou crayon d'ardoise, chiffon



→ TROTTINETTE (SI ON NE DESCEND QU'EN DEMI CLASSE)

Matériel : trottinettes individuelles ou désinfectées entre deux élèves

