

**JEUX DE COUR POUR LA RECREATION EN SITUATION
EXCEPTIONNELLE.**

II



Jeu d'avions .

En classe proposez le "patron" aux CM ou effectuez le pliage préalablement, **la veille** avec des gants que vous pouvez désinfecter à chaque pliage. Vous avez ainsi des avions à donner aux plus jeunes.

Chaque élève écrit son nom sur son avion et peut le décorer au feutre... Il sera ainsi parfaitement identifié.

Proposition de pliage en annexes.

Cette activité peut être proposée à un groupe de **5 à 6 élèves.**

Je l'ai personnellement testée cette semaine dans le cadre de l'accueil des enfants de soignants. Ce fut un franc succès.

Vous délimitez un espace réservé à cette activité. Ne pas favoriser un espace où se trouve des obstacles, arbres, jeux de cour, piliers etc...

Rappel de la règle : Vous faites voler **VOTRE** avion et vous ne ramassez **JAMAIS** celui de votre camarade.

Vous faites attention à vos camarades.

Les enfants lancent leurs avions. Vous constaterez qu'ils courent spontanément pour aller le chercher. Ils échangent alors juste pour comparer la distance parcourue plus longue de l'un ou de l'autre.

Ils ne récupèrent que LEUR avion sans que j'ai eu besoin de rappeler les règles, notamment de ne pas manipuler des objets autres que les siens. En l'occurrence son avion.

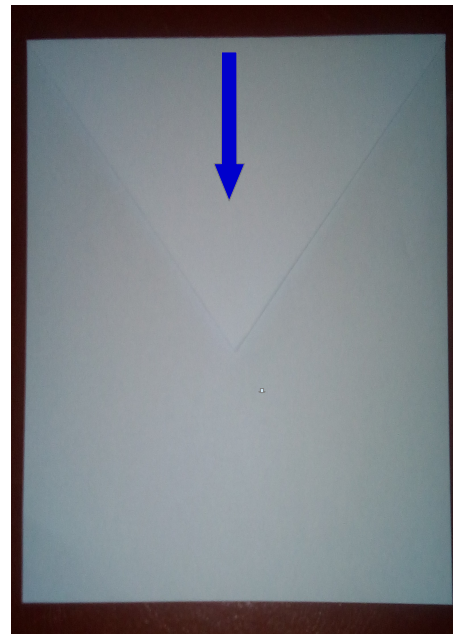
Spontanément ils courent ce qui permet "d'extérioriser " une énergie contenue en classe.

PLIAGE:

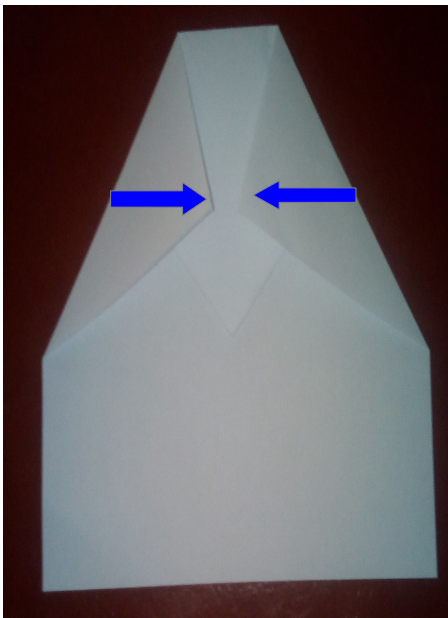
(ceci est un exemple parmi tant d'autres).



1/ Plier les deux bords supérieurs de la feuille de manière symétrique.



2/ rabattre le triangle sur sa base.



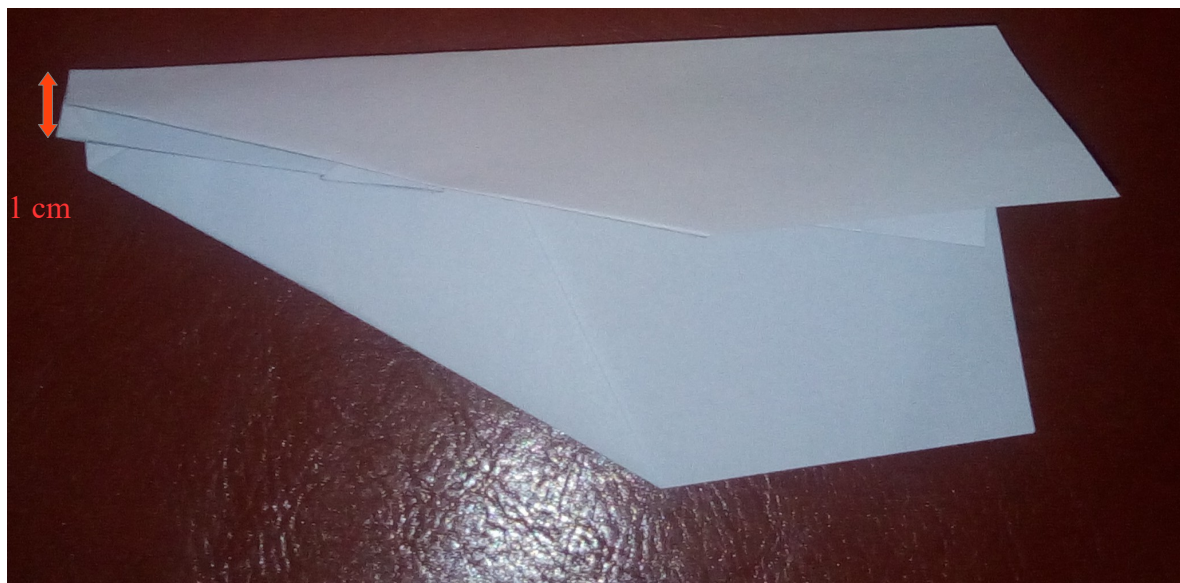
3/ rabattre les deux coins supérieurs pour qu'ils se rejoignent en leur pointe .



4/ rabattre le petit triangle sur sa base.



5/ plier l'avion en deux suivant l'axe de symétrie .



6/ plier droit les ailes de façon symétrique, en commençant par le nez, en laissant **un cm** pour créer le fuselage de l'avion



Voilà votre super jet.
Ce pliage permet d'avoir des avions qui planent relativement bien.

POUSSER AVEC LE PIED :

4 élèves par jeu en parallèle.

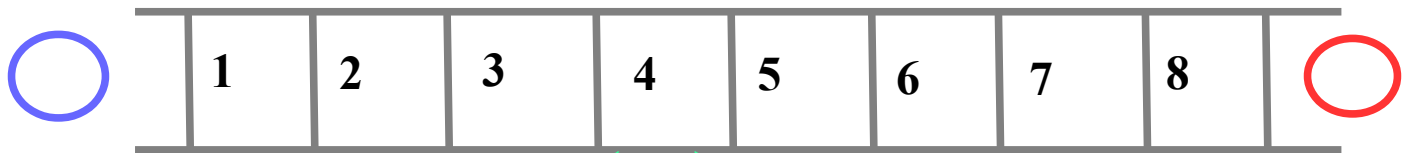
Tracer au sol deux couloirs parallèles espacés entre eux d'au moins trois mètres. Le traçage peut se faire à la craie. Il existe à ce propos, chez certains fournisseurs, des bombes de craie (en spray).

Matériel: un palet individuel pour chaque joueur et un seau dans lequel l'enfant met son palet en fin de partie. Les palets seront ensuite désinfectés comme il se doit.

Zone d'attente pour les joueurs qui ne jouent pas.



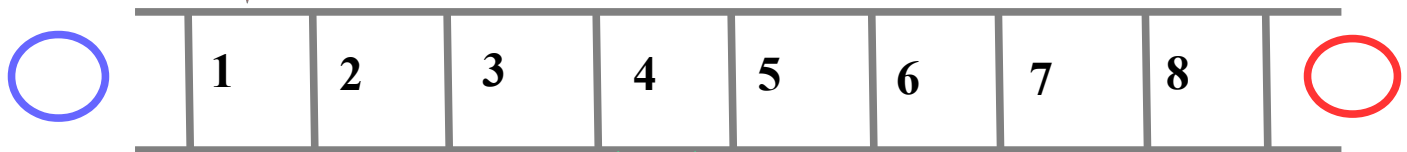
Palets en attente du retour des joueurs concernés.



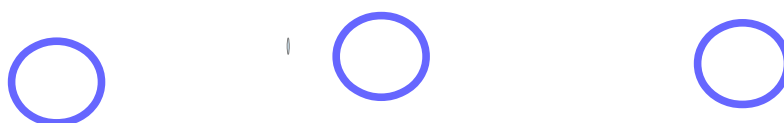
Largeur
des cases
50 cm

Écart entre
les deux jeux
minimum 3
mètres.

Palets en attente du retour des joueurs concernés.



Largeur
des cases
50 cm



Zone d'attente pour les joueurs qui ne jouent pas.

Règle du jeu :

Chaque joueur est muni d'un palet. Pour commencer le jeu chacun est dans sa zone d'attente.

Le premier joueur se présente au départ. Il pose au sol son palet et il doit le pousser avec le pied en sautant à cloche pied, **toujours sur le même pied.**
Il ne pourra changer de pied que lors du passage ultérieur.

Le palet doit aller de case en case sans en "sauter" une seule.

Le palet doit donc d'abord s'arrêter dans la **zone 1**, puis dans la **zone 2** etc..

Le joueur laisse sa place :

s'il est fatigué et qu'il pose le pied.

Si le palet sort de la case lorsqu'il est poussé par le pied.

Le joueur laisse son tour en plaçant son palet sur le côté à l'extérieur de la dernière case (pour ne pas gêner l'évolution des palets de ses camarades) ou le palet était arrivé sans encombre.

Lorsque son tour reviendra, il replacera son palet dans la case vers laquelle il est posé et il poursuit son évolution.

Le vainqueur est celui qui arrive le premier au delà de la zone 8.

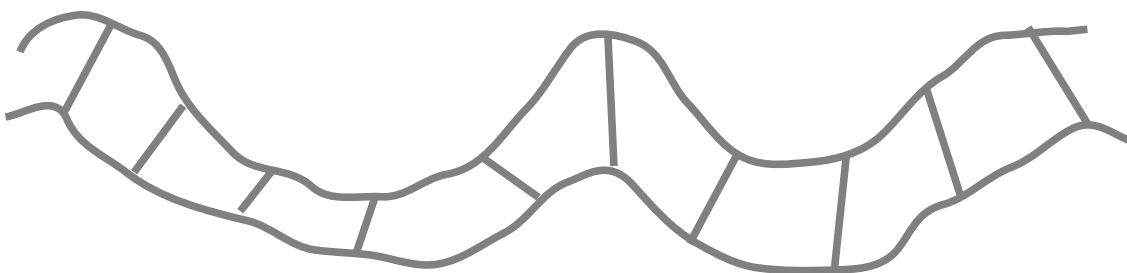
VARIABLES pour compliquer le jeu :

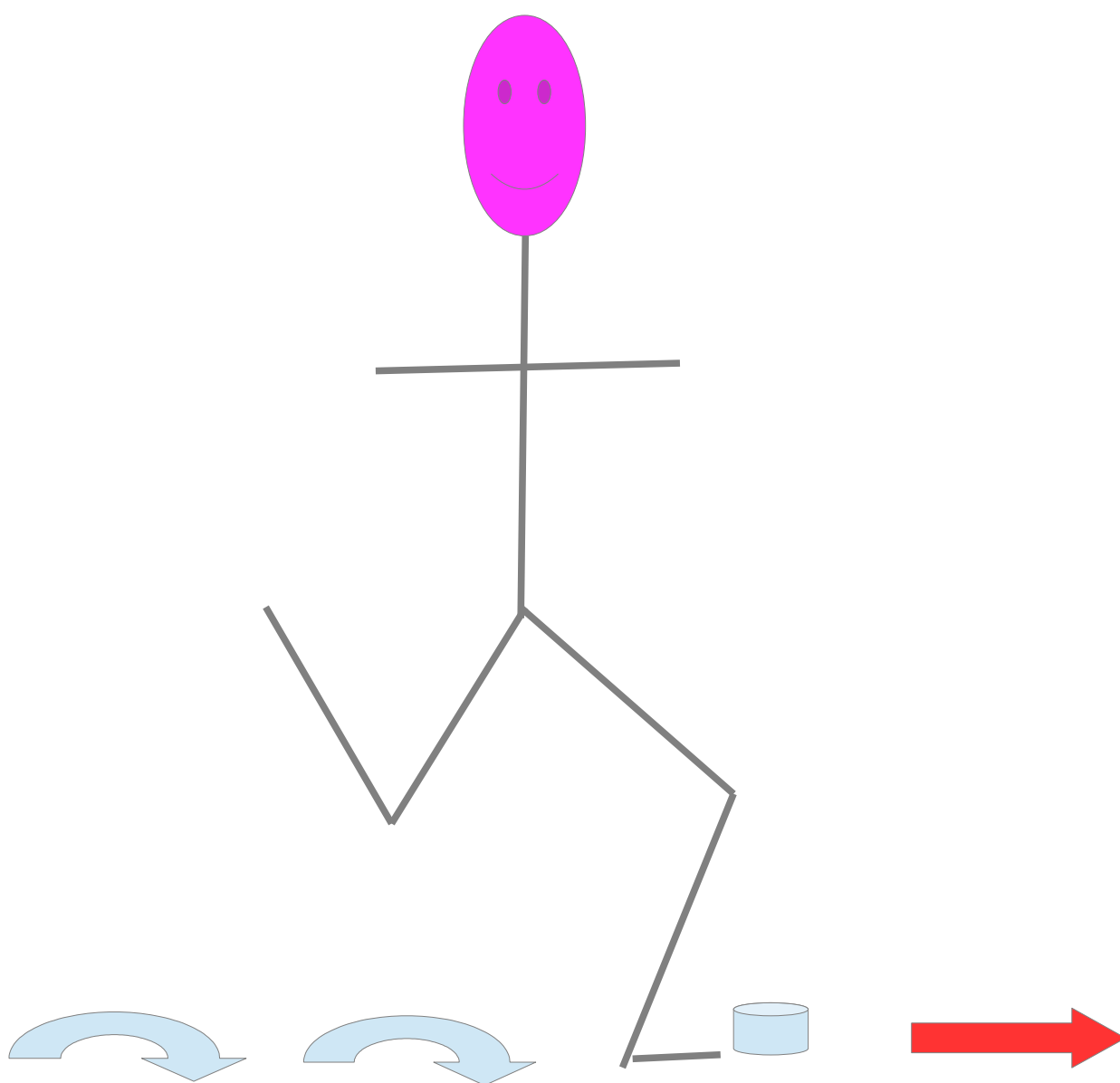
-Si le palet s'arrête sur une ligne du cadre de la case à atteindre c'est perdu.

-Réduire la surface des cases.

-Rallonger la longueur des cases et réduire leur largeur.

Proposer des parcours sinueux avec des cases plus ou moins étroites.





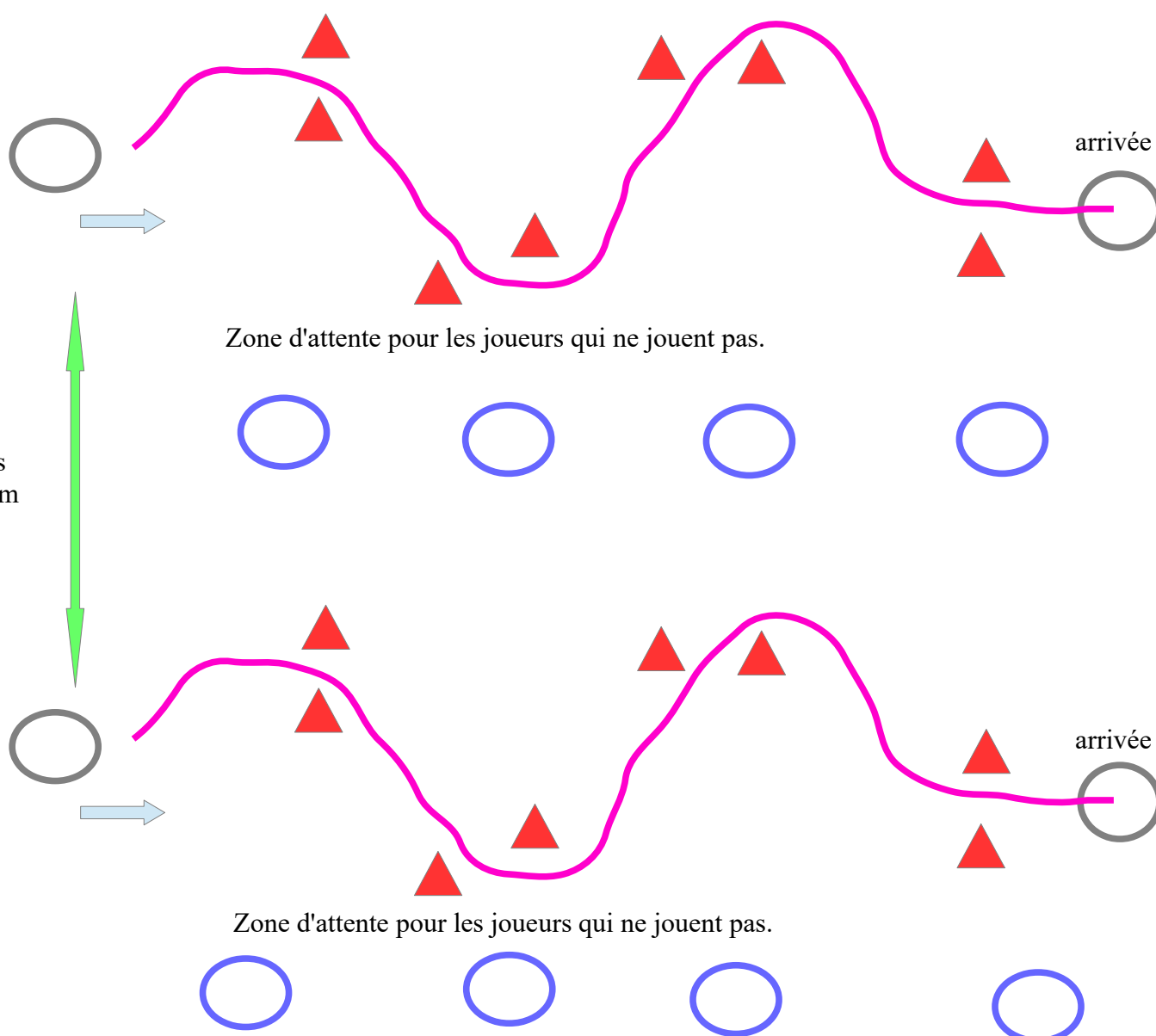
LE CROQUET AU PIED :

4 élèves par jeu en parallèle.

Tracer au sol deux jeux parallèles espacés entre eux d'au moins trois mètres.

Le traçage peut se faire à la craie. La mise en place de coupelles peut être envisagée mais ces dernières risquent d'être déplacées par le palet.

Matériel: un palet individuel pour chaque joueur et un seau dans lequel l'enfant met son palet en fin de partie. Les palets seront ensuite désinfectés comme il se doit.



Règle du jeu :

Chaque joueur est muni d'un palet. Pour commencer le jeu chacun est dans sa zone d'attente.

Le premier joueur se présente au départ. Il pose au sol son palet et il doit le pousser avec le pied en sautant à cloche pied, **toujours sur le même pied.**
Il ne pourra changer de pied que lors du passage ultérieur.

Le palet doit aller de porte en porte sans en oublier une seule.

Le joueur laisse sa place :

s'il est fatigué et qu'il pose le pied.

Si le palet passe dans une porte en ayant oublié la précédente.

Le joueur laisse son tour en plaçant son palet sur le côté à l'extérieur de la dernière porte (pour ne pas gêner l'évolution des palets de ses camarades) ou le palet était arrivé sans encombre.

Lorsque son tour reviendra il repart d'où son palet est posé et il poursuit son évolution.

Le vainqueur est celui qui arrive le premier à l'arrivée.

VARIABLES pour compliquer le jeu :

-Resserrer les portes.

-Rallonger le parcours.

-placer des coupelles et si le palet touche la coupelle le joueur passe son tour .

ATTENTION le repositionnement des coupelles, si elles ont beaucoup bougé, se fera par le seul adulte de surveillance sur ce secteur de jeu.

Proposer des parcours plus sinueux.

Autre variable :

Donner une valeur en points aux portes. Le jeu consiste à faire le plus de points possibles sur un seul trajet, sans poser le pied.

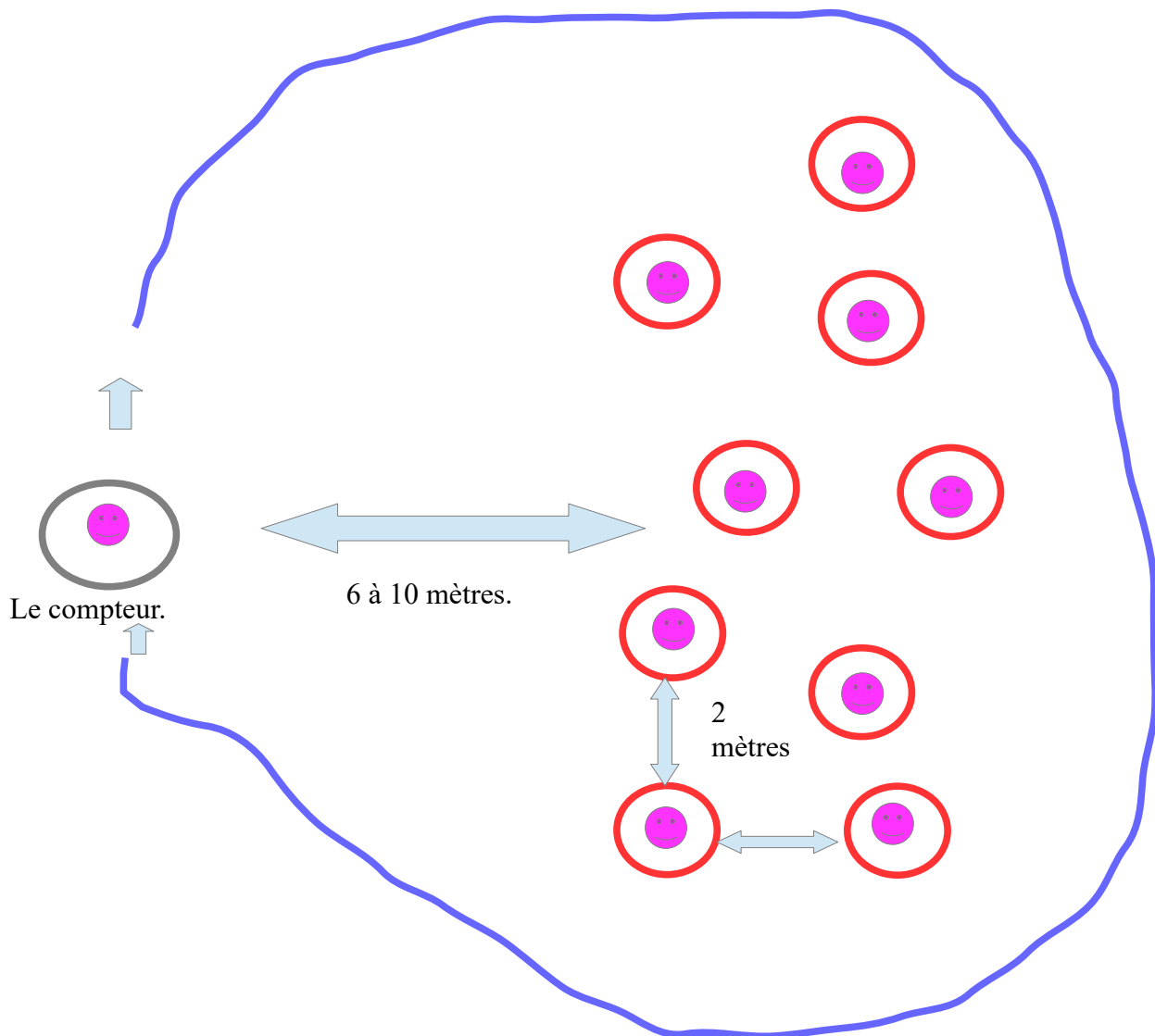
Le vainqueur est celui qui a fait le plus de points.

QUI A BOUGE ?

Jusqu'à 10 élèves pour ce jeu.
Tracer au sol un cerceau pour le compteur.

Puis 9 à 10 cerceaux en face du compteur .

Le traçage peut se faire à la craie.



Règle du jeu :

Le compteur se place dans son cerceau .

Les autres joueurs sont dans le leur. Le compteur les observe **attentivement.**

Le compteur **se retourne** et commence à compter jusqu'à 10 LENTEMENT en se bouchant les oreilles.

Les joueurs désignent entre eux deux joueurs qui vont changer de cerceau.

A dix le compteur se retourne et doit désigner ceux qui ont bougé.

S'il **trouve, il a gagné, un volontaire prend sa place.**

On peut complexifier le jeu en faisant bouger 3 puis 4 joueurs.

Si le compteur ne trouve pas il a perdu !

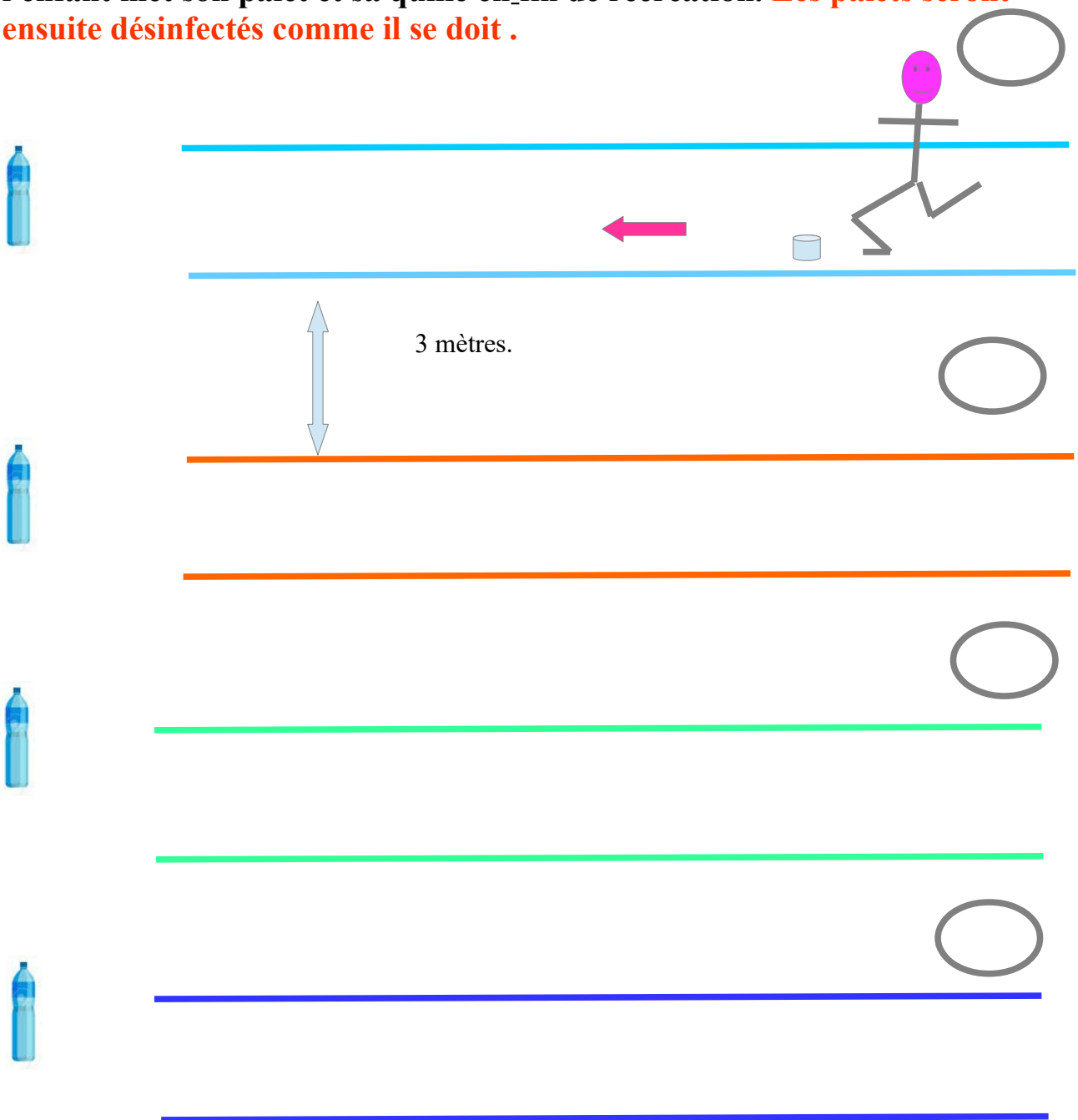
Il doit faire un tour en courant autour de la zone de jeu et reprendre sa place pour une nouvelle partie.

CHAMBOULEPIED :

4 élèves par jeu en parallèle.

Tracer au sol deux jeux parallèles espacés entre eux d'au moins trois mètres. Le traçage peut se faire à la craie. La mise en place de coupelles peut être envisagée mais elles risquent d'être déplacées par le palet.

Matériel: un palet individuel pour chaque joueur et un seau dans lequel l'enfant met son palet et sa quille en fin de récréation. **Les palets seront ensuite désinfectés comme il se doit .**



Règle du jeu :

Chaque joueur est muni d'un palet. Pour commencer le jeu chacun est dans sa zone d'attente.

Ils se présentent au départ. Ils posent au sol leur palet et il doivent le pousser avec le pied en sautant à cloche pied, **toujours sur le même pied.**

Il ne peuvent changer de pied que lors du passage ultérieur.

Le palet doit aller le plus possible vite vers la quille. Le joueur doit faire tomber la quille en shootant dans le palet, toujours à cloche-pied. .

Le joueur recommence au début (en s'étant reposé) :

s'il est fatigué et qu'il **pose le pied.**

Si le palet quitte son couloir.

Le vainqueur est celui qui arrive le premier à l'arrivée en faisant tomber la quille.

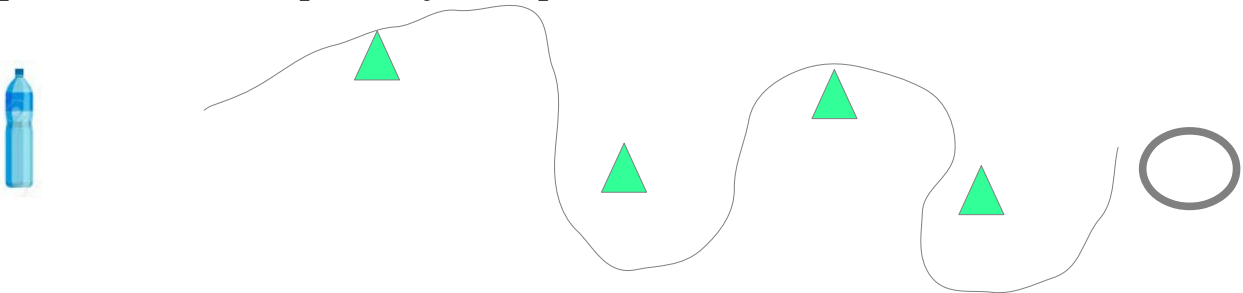
VARIABLES pour compliquer le jeu :

-Si le palet s'arrête sur une ligne du couloir c'est perdu.

-Resserrer le couloir .

-Rallonger le parcours.

-placer des obstacles à contourner en slalom sans matérialiser de couloir. Si le palet touche la coupelle le joueur passe son tour .

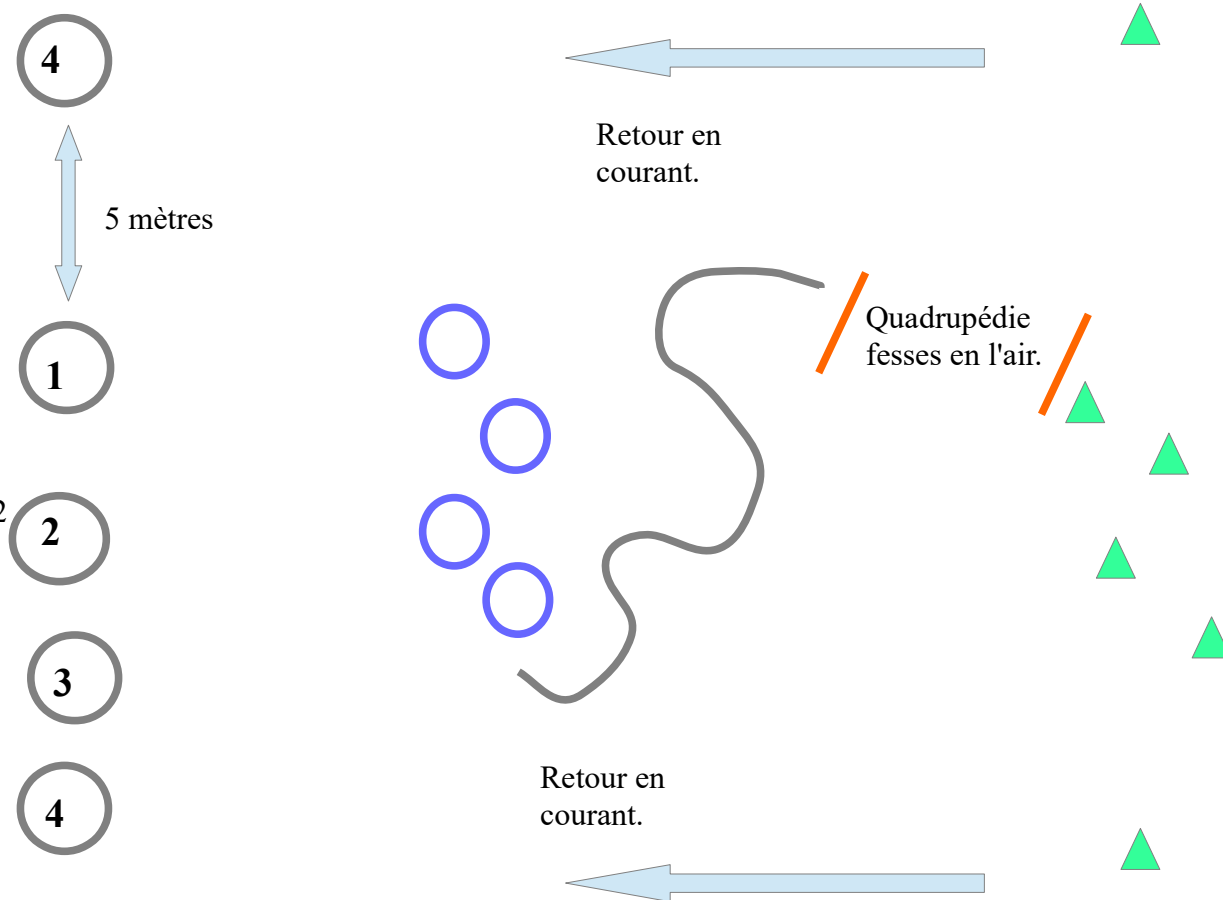
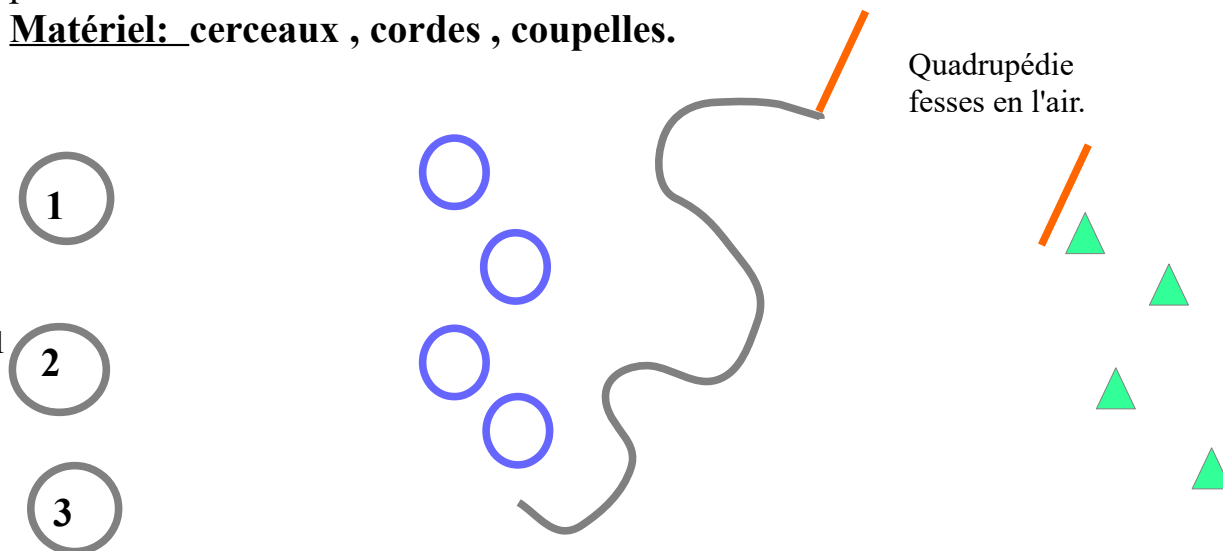


ATTENTION le repositionnement des quilles se fera par le seul joueur de ce couloir. Si le joueur veut changer de jeu, il place la quille et le palet dans le seau de désinfection comme explicité.

PARCOURS PERMANENT EN RELAIS :

Tracer au sol deux jeux parallèles espacés entre eux d'au moins 5 mètres. Le traçage peut se faire à la craie. La mise en place de coupelles peut être envisagée mais seul l'adulte responsable de la surveillance peut les remettre en place.

Matériel: cerceaux , cordes , coupelles.



Règle du jeu.

4 enfants de la première équipe prennent place dans un cerceau chacun.
Idem pour la deuxième équipe, sur l'autre parcours.

Au signal de départ, donné par **l'adulte responsable** de la surveillance de ce secteur, les deux numéros 1 partent en sautant de cerceau en cerceau puis en marchant en équilibre sur la corde, en respectant le tracé et le fait que les pieds soient posés sur cette dernière.

Puis arrivés à la zone de **quadrupédie**, ils se mettent à 4 pattes, pieds et mains au sol uniquement. Ils marchent ainsi jusqu'à la marque de fin de zone et repartent en courant faire le slalom. A la sortie de ce dernier, ils repartent en courant dans leur cerceau. Quand le numéro 1 de l'équipe est dans son cerceau le numéro 2 peut partir. Sinon il attend, même si le numéro 2 de l'équipe adverse est déjà parti.

L'équipe gagnante est celle qui a vu les 4 joueurs réaliser le parcours avant l'autre équipe.

Organisation de la cour :

Vous pouvez prévoir un espace "jeux "dans la cour.

Vous pouvez aussi segmenter et sectorisez votre cour par jeu. Vous pouvez ensuite proposer une rotation des jeux lors de différentes récréations. Cela suppose une vigilance de l'adulte pour faire respecter les distances de sécurité et les gestes barrières.

