

## Fiche d'activités pour les récréations en respectant la distanciation physique

L'idée est de prélever plusieurs activités à proposer aux élèves durant le temps de récréation. Elles seront préalablement présentées en classe.

On rappellera aux élèves qu'ils ne doivent pas se toucher ni partager d'objets.

Nom de l'activité	Déroulement
Danse statue Cycles 1, 2 et 3	On met de la musique et les enfants dansent sur le rythme. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent cesser de bouger. Le meneur du jeu observe et doit retirer ou attribuer un point de pénalité à ceux qui bougent.
Chasse au trésor Cycles 1, 2 et 3	Donner des listes de choses à chercher aux enfants lors de la récréation. (Objet commençant par une lettre, objet d'une couleur, catégorie d'objet).
Faire des mimes Cycles 1, 2 et 3	Faire deviner une personne, un animal ou un objet à un camarade situé à 1 mètre de distance.
Chef d'orchestre Cycles 1, 2 et 3	Les enfants sont placés en cercle. Une personne quitte le cercle. On désigne un chef d'orchestre. Il fait des gestes et les autres enfants doivent l'imiter. La personne revient et elle a 3 tentatives pour trouver le chef d'orchestre.
Jacques a dit... Cycles 1, 2 et 3	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 ou reçoivent un point de pénalité.
Course de pingouins Cycles 1, 2	Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. On met un objet entre les deux jambes (objets présents dans les boîtes individuelles). Les enfants doivent maintenir cet objet en se déplaçant vers la ligne d'arrivée. Variantes : on peut répéter la course en demandant à l'enfant de tenir l'objet sur sa tête, entre les genoux, avec les coudes, etc.
Jeu du cowboy Cycles 2 et 3	Un cercle est formé avec un maître du jeu au centre. Ce dernier nomme une catégorie (ex. : fruit, couleur, sport) et pointe une personne qui doit se pencher. Les deux camarades de chaque côté doivent alors donner le plus rapidement un mot correspondant à la catégorie. Le joueur qui répond en 2e ou qui

	n'a pas la bonne réponse est éliminé ou reçoit un point de pénalité.
Le détective Cycles 1 (GS), 2 et 3	Le meneur de jeu décrit une personne ou un objet qu'il voit. Les enfants tentent de le deviner.
Les mots magiques Cycles 2 et 3	Le meneur du jeu présente un mot sur un carton/affiche à un élève (ex. : prénom, fruit, couleur, sport). Il doit faire deviner ce mot aux autres enfants en créant les lettres de l'alphabet avec son corps (choisir des mots courts). Variante : il est possible de tracer les lettres avec le doigt dans l'air (les autres élèves doivent imaginer et deviner la lettre pour trouver le mot)
Cloche pied GÉANT Cycles 1, 2 et 3	Chaque élève est muni d'une corde à son nom. Les élèves sont placés debout en cercle. Le maître du jeu se place au centre. Il doit utiliser sa corde et la faire tourner sur le sol. Les enfants doivent sauter pour l'éviter. Lorsqu'un joueur s'accroche les pieds dans la corde, il doit se retirer.
Marelle Cycles 1, 2 et 3	Dessiner plusieurs marelles à la craie et les expérimenter. Une craie par élève a été donnée au préalable.
Jeu du miroir Cycles 1, 2 et 3	2 par 2, en face à face (2m). Le premier débute des mouvements très lents. L'autre l'imité en faisant les mêmes gestes, comme dans un miroir. Alternner les meneurs. Possible en classe pour faire bouger les élèves.
Mère veux-tu Cycles 2 et 3	Les joueurs sont sur une ligne de départ, espacés. Le meneur se trouve derrière la ligne d'arrivée. Les joueurs demandent "Mère veux-tu", le meneur répond "Oui". Les joueurs : "Que veux-tu?". La "mère" : "2 pas de fourmis". Au démarrage l'enseignant prend le rôle de la mère et va définir ainsi à quoi correspond chaque pas. Ainsi, traditionnellement le "pas de fourmi" consiste à placer chaque pied devant l'autre en le touchant. La "mère" fait avancer les joueurs en variant les commandes : nombre et style de pas (de grenouille, de kangourou, de crabe, de géant, de sauterelle....) qui correspondent aussi à des distances parcourues différentes. Le 1er joueur à passer la ligne d'arrivée devient à son tour la mère. Si un joueur triche en effectuant un nombre ou un style de pas non conforme à la commande, il retourne à la ligne de départ.
AIR-TERRE-MER Cycles 2 et 3	Le groupe forme un cercle et une personne est au milieu. Cette personne pointe quelqu'un du groupe en disant soit air, terre ou mer. La personne dit le nom d'un animal qui vit dans

	<p>l'élément nommé. Si le lanceur dit «air», l'attrapeur pourrait répondre «aigle». Si une personne se trompe ou ne trouve rien au bout de 10 secondes, on passe à l'élève suivant.</p>
<p>Jeux des couleurs vert jaune rouge  Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Un meneur dit des couleurs : « vert » on avance en pas de géant, « jaune » en pas de souris, « rouge » statue. Si on bouge, on retourne au point de départ. Les élèves arrivant à la ligne d'arrivée gagnent.</p>
<p>1, 2, 3 soleil  Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Pour commencer, un joueur est désigné meneur du jeu. Une fois désigné il va se placer debout, face à un mur, afin de lancer la partie. Les autres joueurs se placent tous sur la même ligne, à environ 20 mètres du mur.</p> <p>Tracer des couloirs séparés d'un mètre pour chacun des joueurs.</p> <p>Face au mur, le meneur commence le jeu en disant « 1,2,3... » à haute voix, lorsqu'il dit « Soleil ! » il se retourne. Les joueurs ont le droit d'avancer seulement quand le meneur est face au mur et ne voit pas leur progression.</p> <p>Quand le meneur dit « Soleil ! » et se retourne, les autres joueurs doivent être tous à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le meneur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ.</p> <p>Le jeu continue jusqu'au moment où un enfant arrive à toucher le mur sans se faire repérer par le meneur de jeu. Quand un joueur touche le mur, il gagne et devient donc le nouveau meneur de jeu. Une nouvelle partie peut commencer.</p> <p>Pour éviter, dans un moment d'excitation, qu'un joueur touche le meneur à l'arrivée, on peut imaginer que les joueurs n'aillent pas jusqu'au mur mais jusqu'à une croix au bout de leur couloir. Si un joueur arrive le premier, les deux pieds sur sa croix, il a gagné.</p>
<p>Ni oui, ni non  Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Les élèves sont répartis en binômes et séparés d'un mètre. Ils se posent à tour de rôle des questions. Ils ne peuvent pas répondre par oui ou par non.</p>

<p>Lucky luke</p> <p>Jeu des prénoms</p> <p>Cycles 2 et 3</p>	<p>Les élèves se placent en cercle autour du meneur de jeu. Le meneur tourne sur lui-même et désigne un élève en prononçant son prénom. L'élève désigné s'accroupit. Le premier de ses deux voisins qui dit le prénom de l'autre a gagné. L'autre s'assied et le jeu continue par élimination. Quand il reste 2 joueurs c'est la finale.</p> <p>Les 2 finalistes sont dos à dos espacés de 5m. Le meneur annonce un mot magique. Il invente une histoire. Quand il prononce le mot magique les finalistes se retournent et le premier qui dit le prénom de l'autre a gagné.</p>
<p>La tanière du lion</p> <p>Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Tous les joueurs commencent le jeu derrière la même ligne sauf le meneur de jeu qui est à l'autre extrémité du terrain. Le meneur de jeu est le lion et les autres joueurs sont les chasseurs. Lorsque le lion ne regarde pas les chasseurs, ceux-ci peuvent avancer silencieusement. Avant de se tourner vers les chasseurs, le lion doit rugir. S'il voit un chasseur bouger, il doit nommer son nom et ce dernier doit recommencer à la ligne de départ. Le premier joueur à atteindre la tanière du lion remporte la partie et devient le meneur de jeu.</p>
<p>Le labyrinthe</p> <p>Cycles 2 et 3</p>	<p>Dessiner 4 croix au sol de couleurs différentes pour former un grand carré. Les croix représentent un labyrinthe secret et seulement le meneur de jeu le connaît (en fait c'est lui qui l'invente). Le premier joueur doit courir d'une croix à l'autre dans l'ordre qu'il veut. Si ce n'est pas l'ordre que le meneur de jeu a choisi, ce dernier dit stop et le joueur doit retourner derrière la file. La prochaine personne va essayer à son tour de résoudre le labyrinthe. Continuer jusqu'à ce qu'un joueur trouve la solution au labyrinthe.</p>
<p>Le zoo</p> <p>Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Les joueurs se placent en cercle sauf le gardien du zoo qui prend place au centre du cercle. Le gardien va fermer ses yeux et tourner sur lui-même en pointant les joueurs. Lorsqu'il arrête de tourner, il garde ses yeux fermés et nomme un animal. La</p>

	<p>personne qui est pointée doit faire le bruit de l'animal. Le gardien a 3 chances pour deviner qui a fait le son.</p>
<p>Le jeu de l'horloge musicale sans ballon</p> <p>Cycles 1, 2 et 3</p>	<p>Dans la cour, 2 équipes :</p> <p>L'une forme un cercle de 4 ou 5 enfants espacés d'environ 2m entre eux. Les enfants chantent une comptine connue (si possible, tout en mimant afin que les enfants ne soient pas trop statiques).</p> <p>Les autres élèves courent à tour de rôle autour du cercle, sans se toucher (prévoir marques au sol pour l'arrivée).</p> <p>Lorsque tous les enfants ont couru, on inverse les équipes.</p> <p>Celle qui a chanté le plus de fois la comptine a gagné.</p>

*Fiche construite d'après le travail réalisé par Kora-Lee Lalonde (Québec).*