

Jeux de récréation à organiser en petits groupes

1) Pigeon vole

Organisation matérielle :

Des cerceaux sont disposés au sol en cercle, avec un espace suffisant entre 2 cerceaux. Les enfants se placent dans un chacun leur tour.

Le meneur de jeu est à l'extérieur, loin des autres élèves. Il donne des noms d'animaux. Les élèves simulent le vol d'un oiseau quand le nom donné est celui d'un oiseau.

On peut envisager aussi d'autres animaux à mimer. Eviter les mains au sol.

2) Pigeon vole : se déplacer « en volant »

Organisation matérielle : deux lignes tracées au sol, l'une en face de l'autre.

Matérialiser des couloirs au sol qui permettent de conserver les distances. (Avec entre chaque couloir, une zone dans laquelle on ne doit pas aller.

Même chose, le meneur de jeu doit donner des noms d'animaux. Quand c'est un oiseau on court pour rejoindre l'autre ligne.

3) Les petits canards ou dans la mare, sur la rive.

Des cerceaux sont disposés au sol en cercle, avec un espace suffisant entre 2 cerceaux. Les enfants se placent dans un cerceau chacun leur tour.

Le meneur de jeu donne rapidement des ordres :

- dans la mer (ou la mare) : on saute pieds joints en avant
- en bateau : on reste sur place
- sur la terre : on saute pieds joints en arrière.

Pour canaliser l'attention, on peut donner les ordres sous forme de dessin sur pancarte : mer, bateau, terre...

5/ M'man veux tu :

La maman est dos aux joueurs distants de plusieurs mètres. Les joueurs ne doivent pas la toucher.

Organisation matérielle : deux lignes tracées au sol, l'une en face de l'autre. Et la mère est placée loin de la ligne d'arrivée.

Matérialiser des couloirs au sol qui permettent de conserver les distances. (Avec entre chaque couloir, une zone dans laquelle on ne doit pas aller).

Chaque joueur pose à son tour à la maman la question : « M'man veux tu ? »

- si elle répond non, le joueur reste à sa place
- si elle répond oui, il demande « combien » ?

Réponses possibles :

- un pas d'éléphant (un grand pas en avant)
- un pas de fourmi (une semelle en avant)
- un saut de puce (un saut pieds joints en avant)
- un pas de crabe (un pas sur le côté)
- un pas d'écrevisse (un pas en arrière)
- un soleil (un tour complet sur place)

Le premier arrivé sur la ligne d'en face a gagné.

6/ Le chemin des pots

Dans un couloir ou dans la cour de récréation, disposer des plots ou des cônes. Espacés de 20 à 40cm. Se déplacer en slalom.

- de plus en plus vite
- En arrière en se guidant avec un miroir, avec les consignes verbales d'un camarade éloigné (travailler par binôme)
- En sautant à pieds joints, sur un pied,