

# DÉCOCONFINEMENT

À quoi on joue ?



● © margueritedelivron ●

*des idées de jeux en classe et à la récré*

Proposé par Catherine Lucas

# SOMMAIRE

## 10 JEUX DISTANCIELS POUR LA RÉCRÉ

1 - La marelle.....	p.4
2 - Le ruban de gymnastique.....	p.4
3 - Le Bal à crinoline.....	p.4
4 - Décore Ta Cour ! .....	p.5
5 - 1, 2, 3, Soleil ! .....	p.5
6 - Grand-mère veux tu ?.....	p.6
7 - Youp Youp ! (cache cache adapté).....	p.6
8 - Loup-ombre .....	p.7
9 - Cache Coucou .....	p.7
10 - Formation triangle ! .....	p.7

## 10 JEUX À L'INTÉRIEUR DE LA CLASSE

1 - Dessiné c'est gagné .....	p.8
2 - Qui est-ce grandeur nature.....	p.8
3 - Mimes.....	p.9
4 - Chef d'orchestre .....	p.9
5 - Coco pendu .....	p.9
6 - Petit bac.....	p.10
7 - Pourquoi ? Parce que .....	p.10
8 - Il était une fois .....	p.11
9 - Animaux fantastiques .....	p.11
10 - Dans ma valise il y a .....	p.11

## 10 JEUX À FABRIQUER POUR LA RÉCRÉ

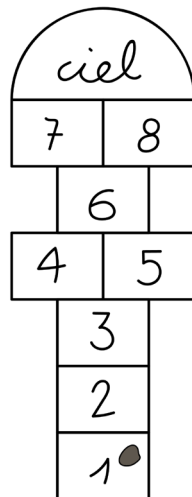
- 1 - Le moulin à vent ..... p.12
- 2 - Le cerceau à franges ..... p.13
- 3 - Le ruban de gymnastique ..... p.14
- 4 - Engin volant..... p.15
- 5 - Toupie à cordes..... p.16
- 6 - Fabrique ton pangolin ..... p.17
- 7 - Grenouille attrape-mouche..... p.18
- 8 - Marionnette chaussette ..... p.19
- 9 - Hélicoptère origami ..... p.20
- 10 - Décore ton masque !..... p.21

On joue, on crée mais on n'oublie pas les gestes barrières ! Avant de commencer une activité manuelle, lave toi bien les mains. N'échange pas tes jouets et ton matériel avec tes copains, et garde tes distances.

# 10 JEUX DISTANCIELS POUR LA RÉCRÉ

## 1 - LA MARELLE

Tracer une marelle sur le sol, avec une craie. Chaque joueur prend un caillou (attention, chacun le sien !). Lance ton caillou sur la case 1. Si tu rates, c'est au tour du joueur suivant d'essayer. Si tu réussis, tu peux alors effectuer le parcours, en sautant par dessus la case 1, puis de case en case, à cloche pied. Arrivé au 4-5, tu dois sauter les pieds écartés, un dans chaque case. Arrivé au "Ciel", fais demi-tour en sautant, et refais le parcours en sens inverse, en ramassant le caillou au passage (sans poser ton pied au sol). Puis, tu rejoues, en lançant ton caillou sur la case 2. Le premier joueur qui a réussi à faire tous les parcours de 1 à 10 sans toucher les lignes a gagné.



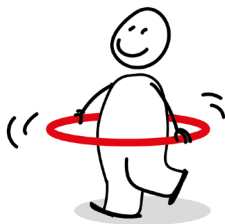
## 2 - LE RUBAN DE GYMNASTIQUE



Un long ruban, c'est si joli quand ça danse avec le vent ! Prends ton ruban de gymnastique (tu peux en fabriquer un, voir p. 14) et fais de jolies figures pour épater tes copains. Si tu aimes les défis, essaye de faire deviner une lettre que tu écris avec le bout de ton bâton.

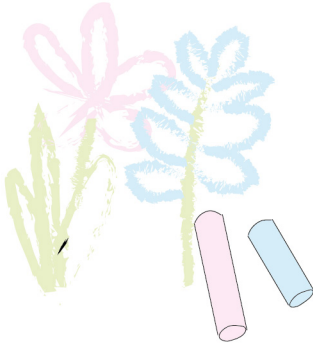
## 3 - LE BAL À CRINOLINE

Une crinoline, c'est comme un grand jupon rigide que l'on mettait au 19e siècle pour élargir les robes. L'avantage, c'est que ça aide à garder des distances entre les personnes. Alors je te propose d'imiter



ces dames à crinolines et d'entrer dans le bal ... Prend un cerceau avec tes deux mains : c'est ta crinoline. Virevolte, tourne, saute ! C'est si bon de danser ! Un joueur peut être le meneur de danse, les autres doivent imiter ce qu'il fait. Pour une danse plus jolie encore, je te propose de fabriquer un cerceau à franges. (voir p.13).

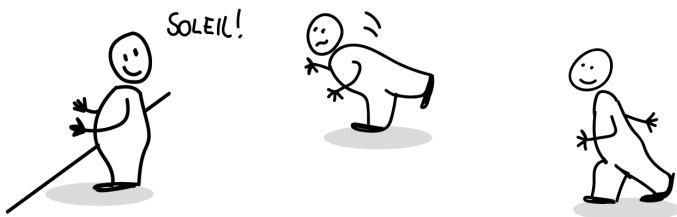
## 4 - DÉCORE TA COUR !



Chacun choisit une craie. Attention, on ne la passe pas aux autres ! On peut choisir un thème ensemble, et le but est de faire une œuvre d'art géante et collective sur le sol de la cour, tout en gardant ses distances ! Voilà quelques idées de thèmes : un grand circuit automobile, un ciel étoilé, la mer, le printemps, etc.

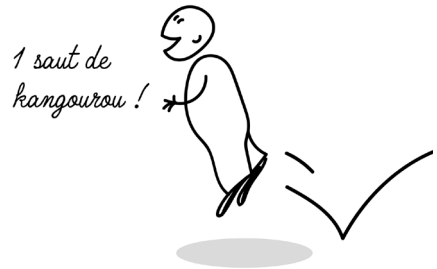
## 5 - 1, 2, 3, SOLEIL !

Un joueur est désigné pour être la sentinelle. Il se place face à un mur, pendant que les autres joueurs forment une ligne à environ 20 pas de géant. La sentinelle frappe 3 fois dans ses mains, face au mur, en criant "1,2,3,...." puis il se retourne en criant "soleil !". Pendant qu'il est face au mur, les autres joueurs courent très vite pour arriver au mur. Mais quand il dit "soleil", tout le monde doit être immobile, comme des statues. Si la sentinelle en voit un bouger, il le renvoie à la ligne de départ. Puis on recommence. Le premier joueur qui arrive à toucher le mur avec son pied (pas avec les mains !) a gagné et devient la sentinelle. Au lieu du mur, on peut aussi tracer une ligne au sol, juste derrière la sentinelle.



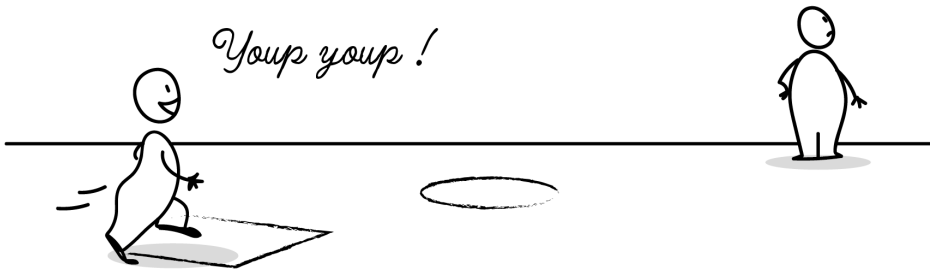
## 6 - GRAND-MÈRE VEUX TU ?

On désigne une grand-mère parmi les joueurs. Les autres se placent en ligne, à une vingtaine de pas de la grand-mère. Chacun à leur tour, ils lui demandent « Grand-Mère, combien veux-tu ? ». Celle-ci invente une réponse comme "Je veux deux pas de géant", ou "Cinq pas de fourmis", ou "Trois sauts de kangourou", ... Tous les joueurs s'exécutent. Le premier joueur qui arrive au niveau de la grand-mère a gagné et devient grand-mère à son tour.



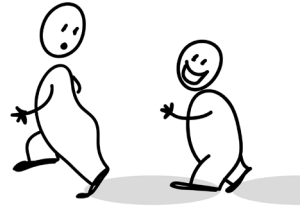
## 7 - YOUP YOUP ! (CACHE CACHE ADAPTÉ)

On dessine un cercle et un carré au sol, à un mètre l'un de l'autre. Un joueur se place dans le cercle, c'est le chercheur. Il ferme les yeux et compte jusqu'à 50, pendant que les autres joueurs se cachent. Puis il va les chercher. Lorsqu'il en trouve un, il doit revenir au cercle de départ et dire "trouvé" et le nom du joueur. Pendant qu'il s'éloigne du cercle, les autres doivent essayer de venir dans le carré et crier "YOUP YOUP". Dans ce cas, la partie recommence et le chercheur compte à nouveau. Si il a trouvé tous les joueurs, c'est le premier découvert qui devient chercheur.

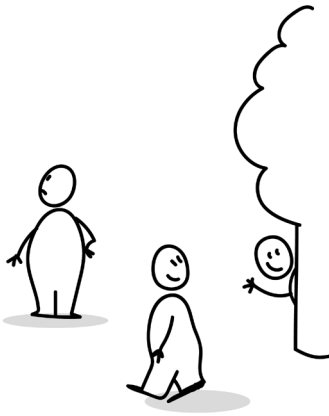


## 8 - LOUP-OMBRE

Tu connais sûrement le jeu du Loup. Dans le Loup-Ombre, le joueur qui est le loup doit essayer d'attraper les autres en marchant sur leur ombre. Le joueur ainsi attrapé devient le loup.



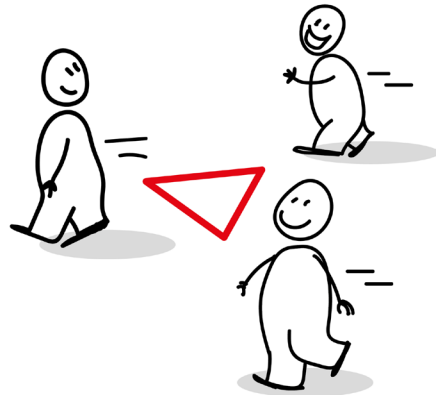
## 9 - CACHE COUCOU



Un joueur compte jusqu'à 50, pendant que les autres se cachent. Puis, il part à leur recherche. Lorsqu'un joueur est trouvé, il se place à un mètre derrière le chercheur, et doit le suivre. Lorsqu'un autre joueur est trouvé, il se met lui aussi derrière, en file indienne, en respectant un mètre de distance. Si un joueur caché fait coucou avec sa main aux joueurs qui ont été trouvés, ceux-ci sont libérés et peuvent retourner se cacher discrètement. Si tous les joueurs sont trouvés, le premier devient chercheur. Si tous les joueurs sont libérés, le chercheur compte à nouveau.

## 10 - FORMATION TRIANGLE !

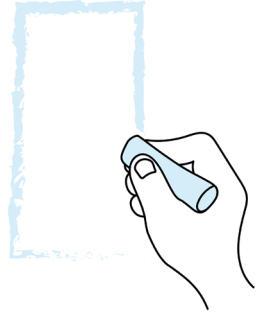
Par groupe de trois, on se place à un mètre les uns des autres, en triangle. Un joueur est le meneur. Si il fait un pas dans une direction, les autres doivent le suivre, pour garder la même distance. Le meneur peut aussi bouger les bras et les autres joueurs doivent imiter les mouvements tout en suivant ses déplacements. On peut aussi faire ce jeu à quatre, en carré.



# 10 JEUX À L'INTÉRIEUR DE LA CLASSE

## 1 - DESSINÉ C'EST GAGNÉ

Avant le jeu, le maître ou la maîtresse préparera une vingtaine de mots à faire deviner, écrits sur des petits papiers pliés et étalés sur son bureau. On forme deux équipes. Un joueur de l'équipe A prend un papier. Il doit alors dessiner au tableau pour faire deviner le mot à son équipe. Au bout de trente secondes, si l'équipe A n'a pas trouvé, l'équipe B peut alors faire des propositions pour tenter de remporter le point, pendant que le joueur continue le dessin. Les bruitages ne sont pas permis. Quand le mot est trouvé, c'est au tour de l'équipe B de dessiner. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de mots.



## 2 - QUI EST-CE GRANDEUR NATURE



Un élève s'isole de la classe, c'est l'enquêteur. Pendant ce temps, le maître ou la maîtresse désigne un élève qui sera la personne mystère. Tous les élèves se mettent debout. L'enquêteur entre dans la classe et pose des questions auxquelles on peut répondre "oui" ou "non" (ex : Est-ce une fille ? Porte t-elle des lunettes ? ...). Les élèves qui ne répondent pas aux critères s'assoient. (ex : "A t-elle les cheveux blond ?" "Oui" Tous les élèves qui ne sont pas blonds s'assoient.) Quand l'enquêteur a trouvé la personne mystère, on recommence une partie avec un autre enquêteur.

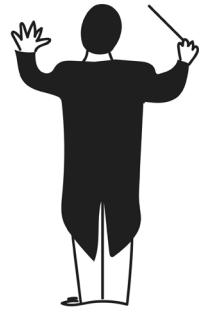


### 3 - MIMES

Sur le même principe que Dessiné c'est gagné, le maître ou la maîtresse prépare une vingtaine de mots à faire deviner. Cette fois ci, l'élève doit mimer le mot pour le faire deviner à son équipe. Les bruitages ne sont pas permis. Au bout de trente secondes, l'équipe adverse peut faire des propositions pour tenter de remporter le point.

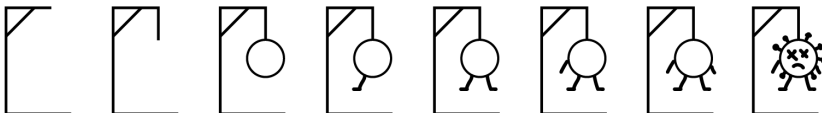
### 4 - CHEF D'ORCHESTRE

Un enfant est désigné enquêteur et s'isole de la classe. Le maître ou la maîtresse choisit un élève qui sera le chef d'orchestre, les autres élèves sont les musiciens. Sans parler, le chef d'orchestre commence à faire des gestes, que les musiciens doivent imiter (ex : frapper des mains, taper sur ses genoux, ...). L'enquêteur entre dans la classe et essaye de deviner qui est le chef d'orchestre. Celui-ci change de geste de temps en temps, tandis que les musiciens le suivent en le regardant discrètement. L'enquêteur a trois chances pour deviner. On recommence alors une partie, et le chef d'orchestre devient enquêteur.



### 5 - COCO PENDU

Un joueur choisit un mot à deviner et va au tableau. Il dessine une lignes de tirets, autant qu'il y a de lettres dans son mot. Les joueurs annoncent des lettres à tour de rôle. Si la lettre annoncée fait partie du mot, elle est écrite sur le(s) tiret(s) correspondant(s). Sinon, le joueur au tableau dessine le premier trait du pendu. Les joueurs doivent deviner le mot avant que le dessin du pendu ne soit terminé. On pourra dessiner Coco à la place du pendu, comme ça :



## 6 - PETIT BAC

Chaque élève prend une feuille et fait un tableau avec 7 colonnes. On choisit 7 catégories, que l'on inscrit en haut des colonnes (ex : Prénom, aliment, animal, ville, objet, vêtement, pays). Une lettre est choisie, et on doit remplir les colonnes avec un mot commençant par cette lettre pour chaque catégorie. La première personne qui remplit toutes ses colonnes arrête le jeu et on compte les points : 2 points par mot qu'on est le seul à avoir trouvé, 1 point si on est plusieurs et 0 point si aucun mot n'a été trouvé. Le jeu continue avec une nouvelle lettre.



## 7 - POURQUOI ? PARCE QUE

La classe est divisée en deux groupes. Chaque élève prend une feuille. Dans le premier groupe, chaque élève écrit cinq questions loufoques, commençant par "Pourquoi" Ex : "Pourquoi les girafes ont elles un long cou" ? "Pourquoi ton papa porte une cravate ?", ... Dans l'autre groupe, les élèves écrivent cinq réponses commençant par "parce que". Ex: "Parce que les lapins aiment les carottes". Ensuite, un des élèves du groupe "pourquoi" pose une de ses questions à l'autre groupe. Un des élèves du groupe "parce que" choisit alors la réponse la plus drôle. Ex : "Pourquoi les poules n'ont pas de dent ?" "Parce que j'aime trop le chocolat. On peut développer le jeu en continuant l'histoire avec "Et alors ?", dans ce cas, on trouve un lien logique entre la question et la réponse. Ex : "Et alors ? Et bien, si les poules avaient des dents, elles mangeraient mon chocolat, et je ne serais pas content du tout !".

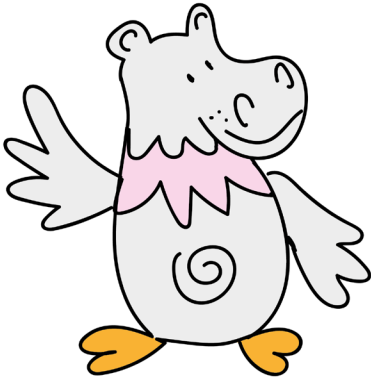


## 8 - IL ÉTAIT UNE FOIS

Le maître ou la maîtresse décide d'un mot ou d'un thème. Un élève commence alors une histoire en débutant par "Il était une fois...". Il énonce une phrase, puis c'est au tour d'un autre de continuer. Pour rythmer le jeu, le maître la maîtresse décide du moment de la dernière phrase. On pourra noter des mots de liaison et des débuts de phrase au tableau pour aider à construire l'histoire ( Ex : "Mais un jour...", "C'est alors que ...", " Donc,...", "Et là, surprise...", "C'est alors qu'il s'est passé une drôle de chose ..." ).



## 9 - ANIMAUX FANTASTIQUES



Le maître ou la maîtresse note une liste d'une vingtaine d'animaux au tableau. Chaque élève en choisit deux qu'il va mélanger pour créer son propre animal (ex : hippopotame + chouette = hippopochouette). Sur une feuille il dessine son animal fantastique, indique son lieu d'habitation (continent, milieu naturel), sa couleur, sa nourriture, ... ) On pourra ensuite organiser une exposition de ces animaux fantastiques en les accrochant au mur de la classe.

## 10 - DANS MA VALISE IL Y A ...

Voilà un pour exercer la mémoire. Le premier joueur commence en disant "Je pars en voyage. Dans ma valise il y a...." Et il choisit un objet à mettre dans sa valise (ex : un pantalon). Puis le deuxième joueur continue, en reprenant la même phrase, et en y ajoutant un objet : "dans ma valise, il y a un pantalon et un gâteau". On continue ainsi, chaque joueur rajoute un objet. Lorsqu'un joueur se trompe, il est éliminé. Le dernier joueur en jeu a gagné.

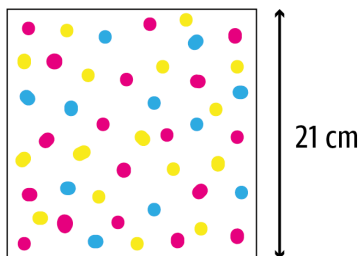
# 10 JEUX À FABRIQUER POUR LA RÉCRÉ

## 1 - LE MOULIN À VENT

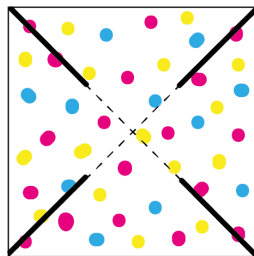


### MATÉRIEL :

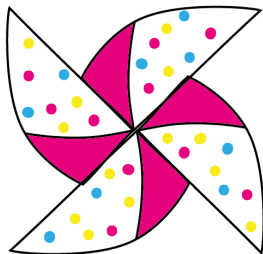
- Papier épais
- 1 punaise
- 1 bâton
- colle, ciseaux
- crayons de couleur, feutres



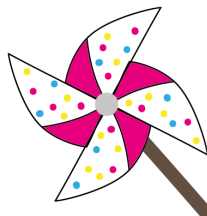
Préparer un carré de papier d'environ 21 cm de côté. Décorer les deux cotés.



Marquer les diagonales. Découper des fentes d'environ 8 cm.



Regrouper les pointes au milieu, et fixer avec de la colle.



Fixer sur le bâton avec une punaise. Ton moulin est prêt ... Souffle !

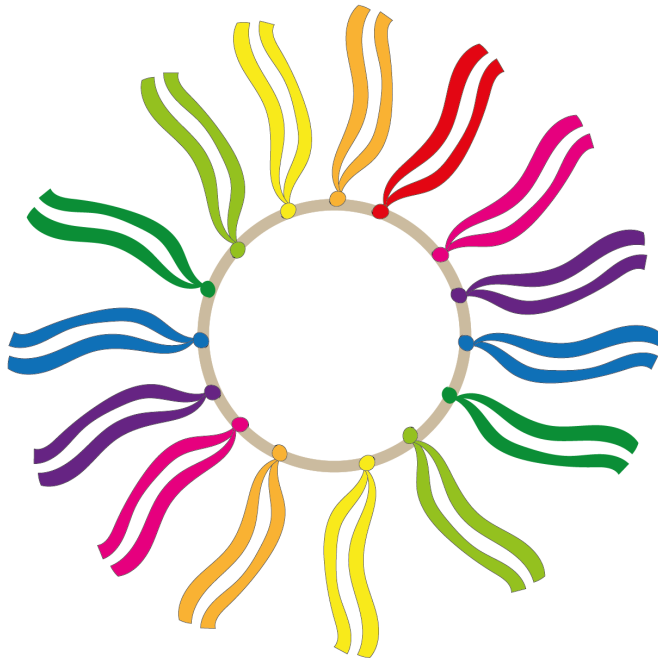
## 2 - LE CERCEAU À FRANGES



### MATÉRIEL :

- 1 cerceau
- bandes de tissu ou de crépon (longueur : environ 1,20m)

Plier les bandes de tissu ou de crépon en deux, et les nouer tout autour du cerceau ... En mettre une vingtaine. Et voilà !




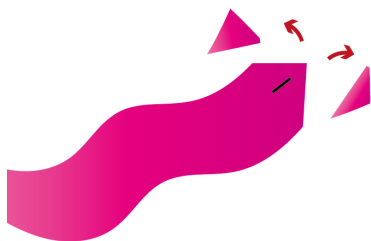
Tu peux maintenant essayer de faire de jolies figures avec ton cerceau de fête, et danser avec tes copains (voir p. 4)

### 3 - LE RUBAN DE GYMNASTIQUE

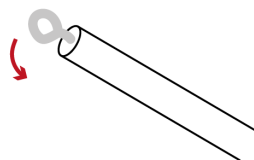


#### MATÉRIEL :

- 1 baguette de 40 cm environ
- 1 large ruban de 4 m (largeur environ 4 cm)
- ciseaux
- 1 piton à visser : 
- 1 porte clé avec un système rotatif, de ce type :



Découper un bout du ruban en pointe, et faire une fente à environ 1 cm de la pointe.



Visser le piton en haut de la baguette. Demande de l'aide pour écarter le piton avec une pince et accrocher le porte-clé



Accroche ton porte-clé dans la fente du ruban. Tu es prêt à faire tourner ton ruban de gymnastique ! (voir p. 4)

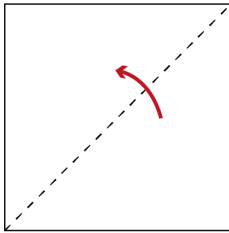
## 4 - ENGINE VOLANT



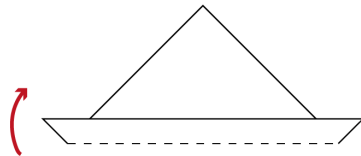
### MATÉRIEL :

- 1 carré de papier léger, d'environ 21 cm de côté
- colle

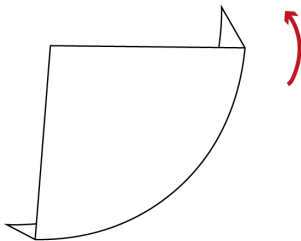
Referme en glissant une pointe dans l'autre. Colle.



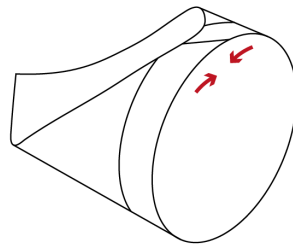
Plie ton carré en deux, dans la diagonale



Plie un rebord d'environ 1 cm

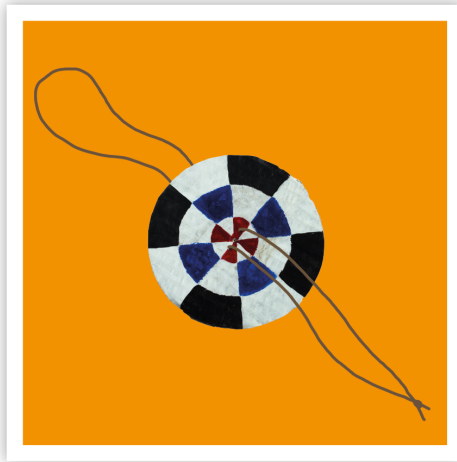


Retourner, et former le cercle en rapprochant les pointes



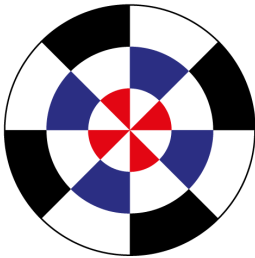
Referme en glissant une pointe dans l'autre. Colle. Tu peux maintenant lancer ton planneur en le tenant par la pointe, comme sur la photo.

## 5 - TOUPIE À CORDES

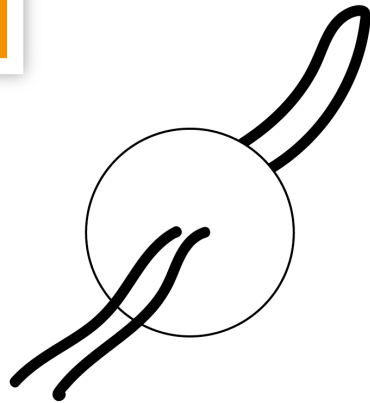
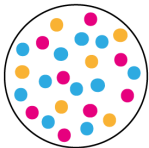


### MATÉRIEL :

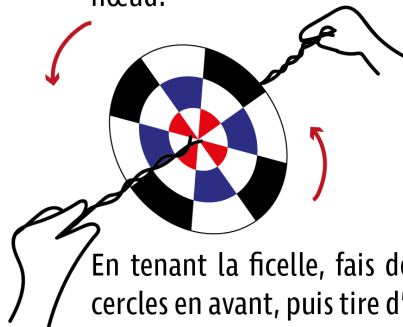
- 1 cercle de carton de 8 cm de diamètre
- 1 m de ficelle
- peinture



Peins ton cercle des deux côtés. Tu peux t'aider des modèles ci-dessous.



Perce deux trous au milieu du cercle, espacés de 2 cm environ. Passe la ficelle dedans et fais un nœud.



En tenant la ficelle, fais des petits cercles en avant, puis tire d'un coup sec. C'est beau !

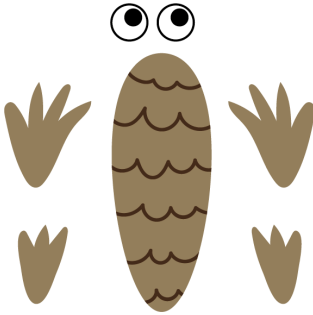


## 6 - FABRIQUE TON PANGOLIN

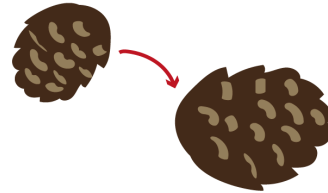


### MATÉRIEL :

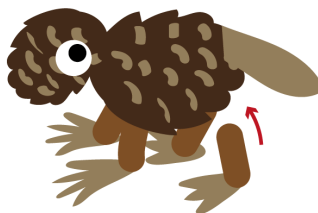
- 2 pommes de pin : 1 petite et une moyenne
- carton, feutres, peinture
- 1 bâton découpé en 4 petits tronçons d'1 cm environ
- colle liquide forte



Dans le carton, dessiner et découper la queue, les pattes et les yeux

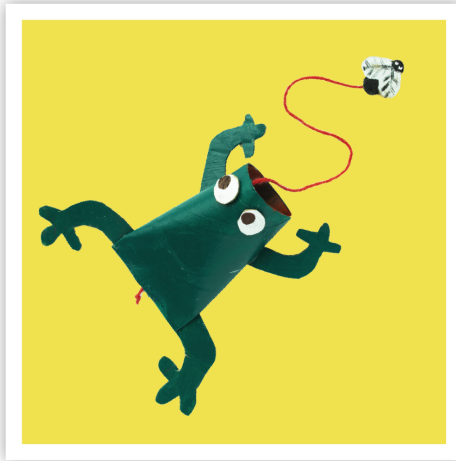


Il ne reste plus qu'à assembler : coller d'abord les pommes de pin...



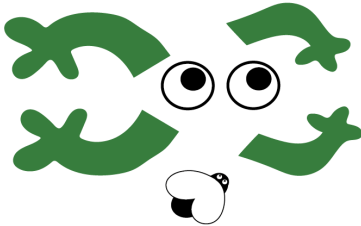
... puis les pattes, la queue et les yeux. Ton petit pangolin est prêt à explorer le monde !

## 7 - GRENOUILLE ATTRAPE-MOUCHE

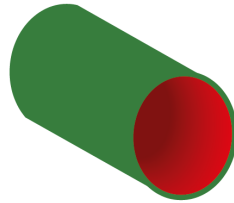


### MATERIEL :

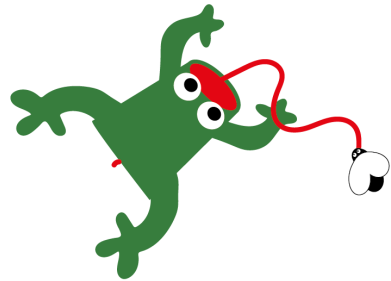
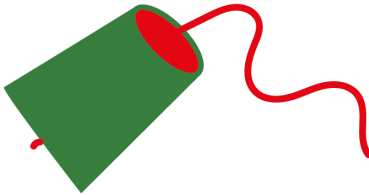
- 1 rouleau en carton (papier toilette)
- 1 ficelle rouge de 30 cm
- peinture
- colle liquide, ciseaux



Dessiner et découper les différents éléments dans le carton : pattes, yeux, mouche

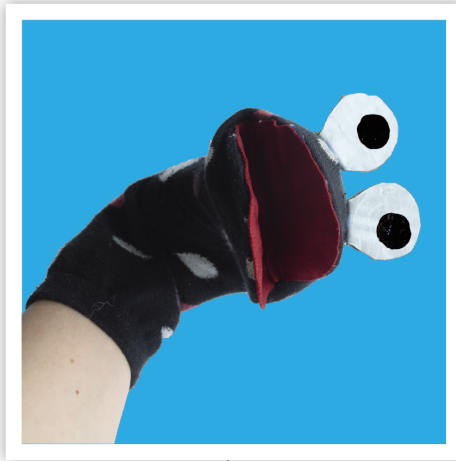


Peindre le rouleau, sans oublier de faire l'intérieur en rouge



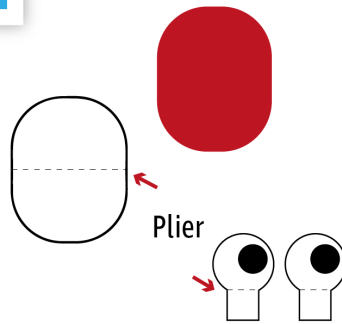
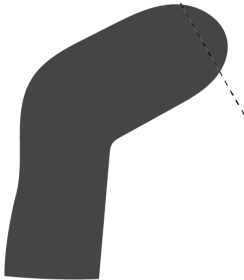
Écraser un des côtés du rouleau, coller les autres éléments. Et les bords en coinçant la ficelle dedans. maintenant, sauras tu attraper la mouche, façon bilboquet ?

## 8 - MARIONNETTE CHAUSSETTE

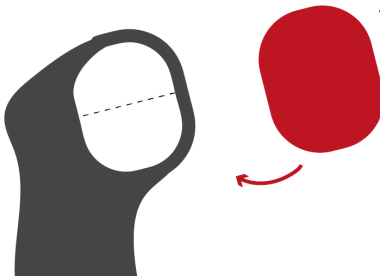


### MATERIEL :

- 1 vieille chaussette
- carton
- feutrine rouge
- peinture
- colle liquide



Découper la forme de la bouche dans le carton et la feutrine. Préparer aussi les yeux en carton.

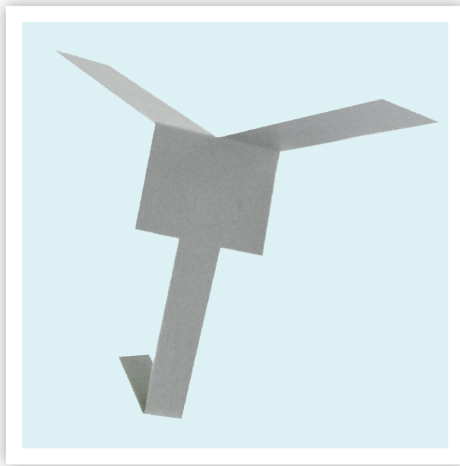


Coller le carton à l'intérieur de la chaussette, le long des bords  
Coller la feutrine par dessus



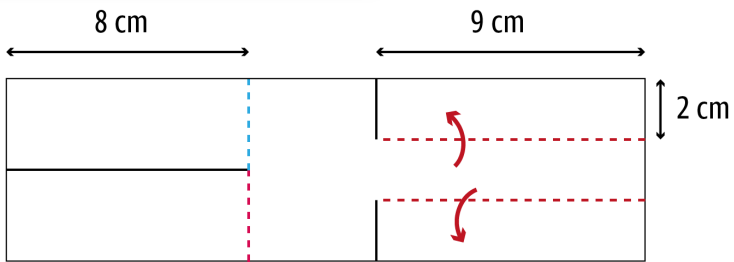
Coller les yeux (on peut ajouter des cheveux en laine). Et si tu lui trouvais un nom ?

## 9 - HELICOPTÈRE ORIGAMI

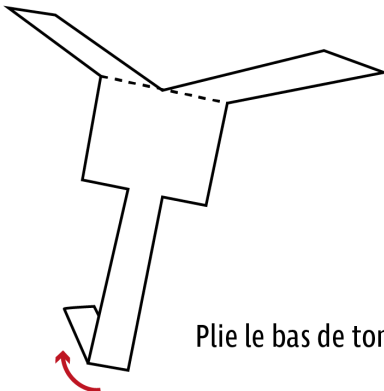


MATERIEL :

- 1 rectangle de 6 x 21 cm de papier épais
- ciseaux



Prépare ton hélicoptère en suivant le schéma. Découpe le long des lignes pleines et plis le long des pointillés (plis montagne en rouge et pli vallée en bleu)



Plie le bas de ton hélicoptère... Puis lance le en l'air !

# 10 - DÉCORE TON MASQUE !



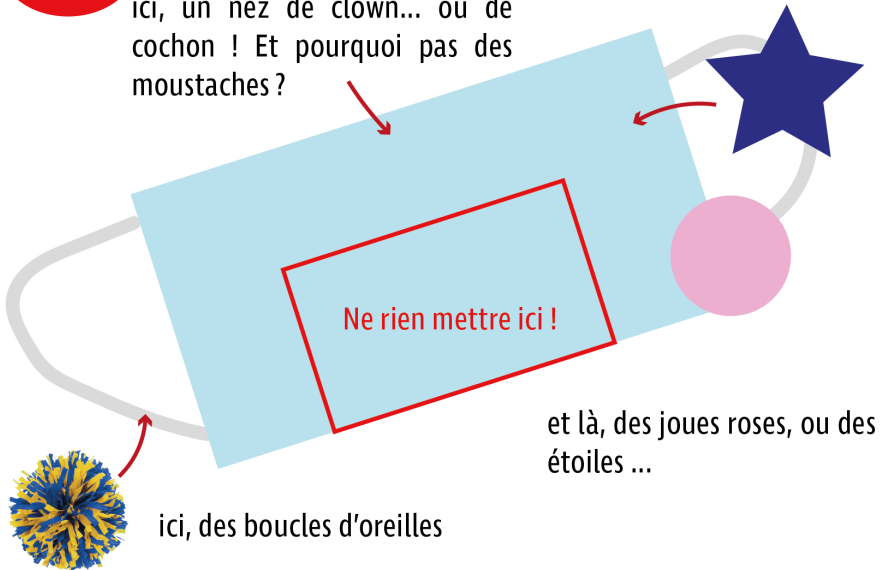
## MATERIEL :

- Masque
- Feutrine, gommettes
- Bâton de colle

Les masques, c'est une bonne barrière contre Coco. Et si on les décorait un peu ? Voilà quelques idées. Utilise de la feutrine découpée et des gommettes, et colle délicatement sur ton masque. Attention, ne mets rien dans le rectangle rouge, cela pourrait gêner ta respiration



ici, un nez de clown... ou de cochon ! Et pourquoi pas des moustaches ?



et là, des joues roses, ou des étoiles ...

**COCO** le virus  
le coronavirus expliqué  
aux enfants

**RETROUVEZ LES HISTOIRES DE COCO  
ET PLEIN D'AUTRES CHOSES SUR**

● [WWW.COCOVIRUS.NET](http://WWW.COCOVIRUS.NET) ●