



Faire classe avec les gestes barrières

MISSION MATERNELLE DE LA SARTHE



Fiche d'activités en respectant la distanciation sociale entre les élèves

Ces activités peuvent être réalisées pendant de la récréation ou lors de séances d'activités physiques. Dans la mesure du possible, elles sont à privilégier en milieu extérieur.

Activités	Déroulement	Remarques
Danse statue	On met de la musique et les enfants dansent sur le rythme en restant sur place. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent cesser de bouger. Le meneur du jeu observe et doit retirer ceux qui bougent.	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes... Les élèves éliminés restent assis dans leur zone.
Pas de géant	Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. Le meneur du jeu présente des énigmes sur des fiches ou peut créer une devinette (objet qu'il observe). Les enfants tentent de trouver la réponse. L'enfant qui a la bonne réponse avance d'un pas. Le premier qui arrive à la ligne d'arrivée gagne. Variantes : <ul style="list-style-type: none">• avancer à pas de grenouille, saut de lapin, position de tortue...• au lieu des devinettes, on peut nommer des catégories qui permet à l'enfant d'avancer. (Par exemple : les personnes qui portent du bleu, les personnes qui ont des lunettes, les personnes qui ont des bottes avec des motifs, etc.). Les enfants qui correspondent à l'énoncé peuvent avancer.	Prévoir pour chaque élève un couloir matérialisé par des cerceaux, cordes ou tout matériel à votre disposition. Les couloirs seront espacés de 1m. Tracer les lignes de départ et d'arrivée.
Faire des mimes	Le meneur de jeu dépose la carte sur une table. L'enfant désigné doit mimer ce qu'il y a sur la carte. Variante : ne pas mettre de carte	Délimiter une zone par enfant : cerceau, marquage au sol en respectant une distance de 1m. La table est à distance des élèves. L'enfant désigné prend la carte et la dépose dans une boîte au sol après en avoir pris connaissance. Ces cartes ne seront pas réutilisées pendant la partie. La table sera désinfectée régulièrement.

Chef d'orchestre	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.	Délimiter une zone par enfant : cerceau, marquage au sol en respectant une distance de 1m entre les cerceaux.
Jacques a dit...	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 "Jean dit..." au début de sa phrase, les enfants ne doivent pas faire l'action. Les enfants qui le font sont retirés du jeu.	Délimiter une zone par enfant : cerceau, marquage au sol en respectant une distance de 1m entre les cerceaux. Les enfants éliminés restent dans leur zone.
Course de pingouins	Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. On met un objet entre les deux jambes. Les enfants doivent maintenir cet objet en se déplaçant vers la ligne d'arrivée. Variante : on peut répéter la course en demandant à l'enfant de tenir l'objet sur sa tête, entre les genoux, avec les coudes...	Prévoir pour chaque élève un couloir matérialisé par des cordes, lattes ou tout matériel à votre disposition. Les couloirs seront espacés de 1.5 m Tracer les lignes de départ et d'arrivée. Pour les objets éviter le tissu, préférer le plastique : anneaux, palets, coupelles, matériel de signalisation EPS...
Splash Catégories	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 et les deux membres de chaque côté doivent répondre 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.	Délimiter une zone par enfant : cerceau, marquage au sol en respectant une distance de 1m entre chaque cerceau. L'élève éliminé reste dans sa zone.
Le détective	Le meneur de jeu décrit une personne ou un objet qu'elle voit. Les enfants tentent de le deviner.	La répartition des élèves respectera la distanciation sociale.
Course des animaux	Effectuer une course sur un terrain délimité et demander aux enfants de se déplacer de différentes façons. Des images pourront être montrées aux enfants. Exemples : <ul style="list-style-type: none"> • ramper comme un crabe • sauter comme un lapin (petits sauts) • sauter comme un kangourou (grands sauts) • galoper comme un cheval • marcher en girafe (sur la pointe des pieds) • Marcher comme un pingouin (pieds collés) • Voler comme un oiseau (battre des ailes) 	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes...

Marelle	Dessiner plusieurs marelles à la craie.	Une marelle pour 2-3 élèves qui attendent leur tour à l'écart chacun dans une zone délimitée. L'objet à lancer sera individuel et facile à nettoyer.
Jeu du miroir	2 par 2, en face à face. Le premier débute des mouvements très lents. L'autre l'imité en faisant les mêmes gestes, comme dans un miroir. Alternier les meneurs.	Délimiter une zone par enfant : cerceaux, marquage au sol en respectant une distance de 1m entre les cerceaux.
Danse	Musique dans la cour et on danse loin l'un de l'autre.	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes...
Mère veux-tu	Les joueurs sont sur une ligne de départ. 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.	Prévoir pour chaque élève un couloir matérialisé par des cerceaux, cordes ou tout matériel à votre disposition. Les couloirs seront espacés de 2m. Tracer les lignes de départ et d'arrivée.
Jeux des couleurs : vert jaune rouge	Un meneur pour dire les couleurs : vert on avance d'un pas de géant, jaune en pas de souris, rouge statut si on bouge on retourne au point de départ. Le premier qui arrive à la ligne d'arrivée gagne.	Prévoir pour chaque élève un couloir matérialisé par des cerceaux, cordes ou tout matériel à votre disposition. Les couloirs seront espacés de 1.5m. Tracer les lignes de départ et d'arrivée.
Les cadeaux du Tsar	Dans ce jeu, une personne prend la place du Tsar et doit accepter ou non les cadeaux imaginaires des autres en disant oui ou non. Chaque joueur va dire le nom d'un cadeau commençant par la même lettre de son prénom et son cadeau sera accepté, sinon le cadeau sera refusé.	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes...
Qui est ce ?	On donne un indice pour trouver de qui on parle	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes...
Ni oui, ni non	Pendant un temps déterminé, les enfants ne peuvent pas répondre par oui ou par non.	Délimiter une zone par élève par un marquage au sol, des cônes, des lattes, cordes...

Ce document a été élaboré à partir d'un partage entre les enseignants et enseignantes du Québec