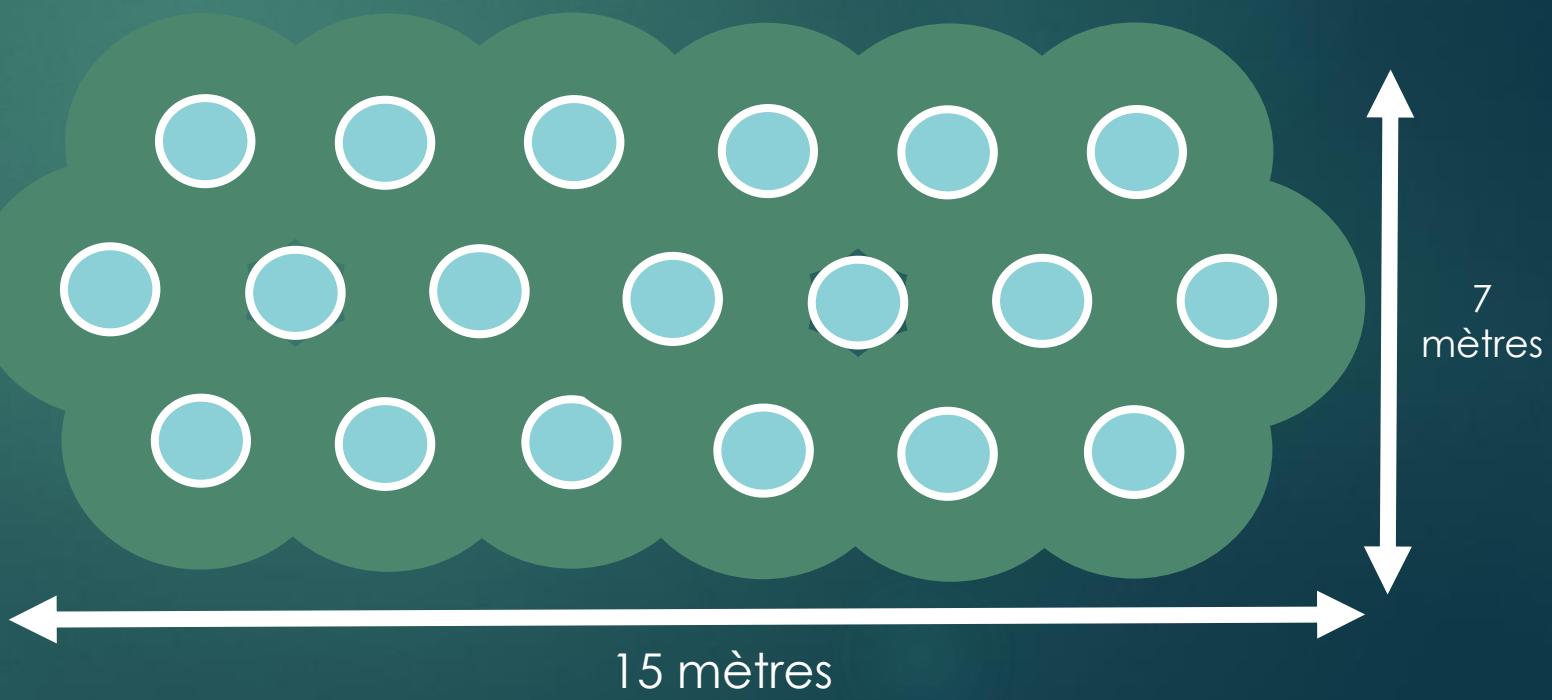
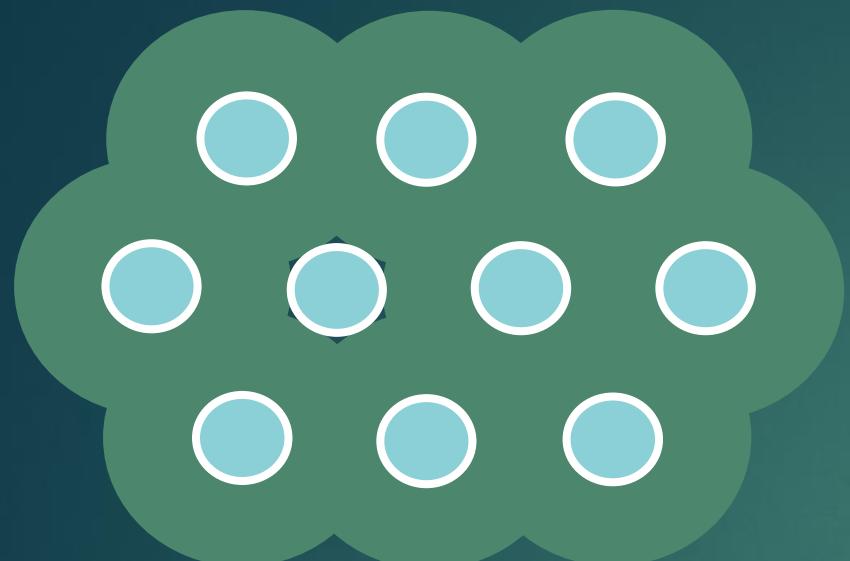


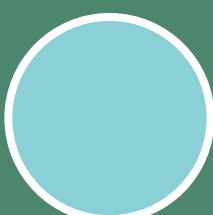
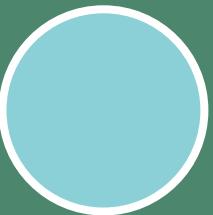
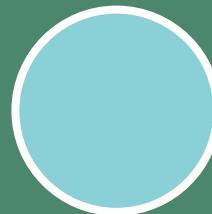
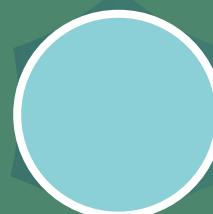
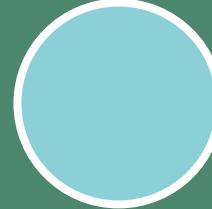


Tracé de
cour de
récréation

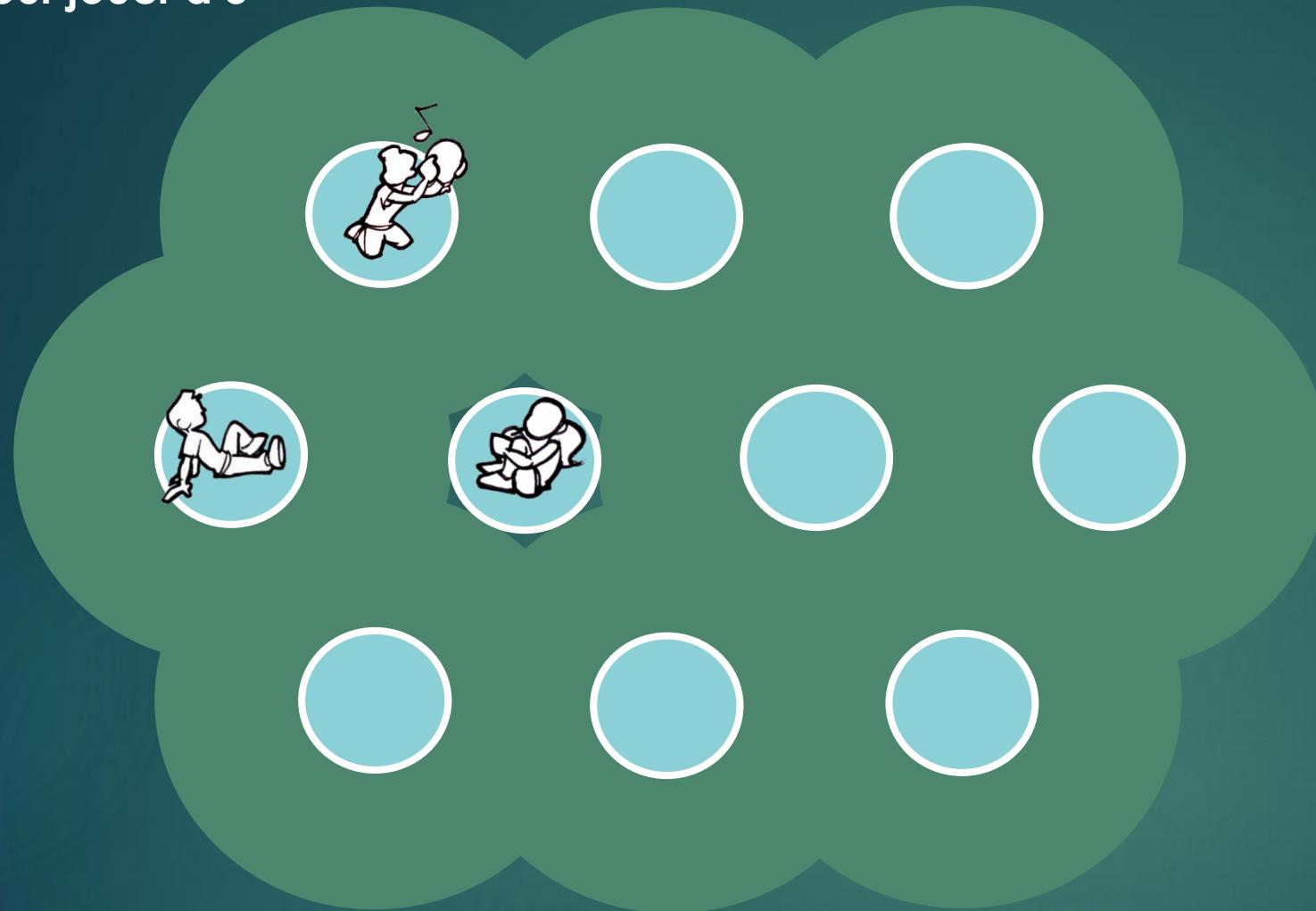


Pour jouer à 2

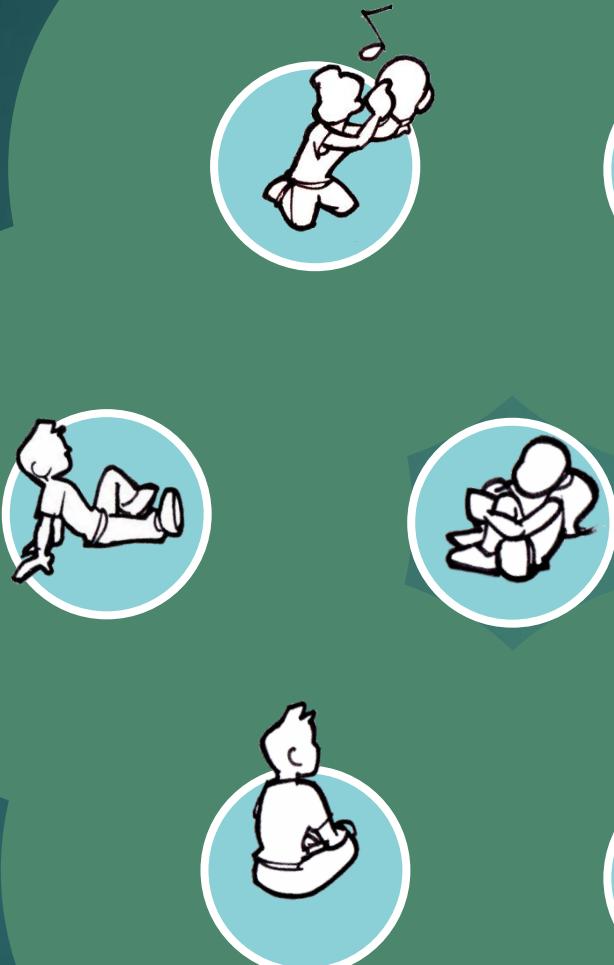
Exemple : jeu du
« ni oui, ni non»



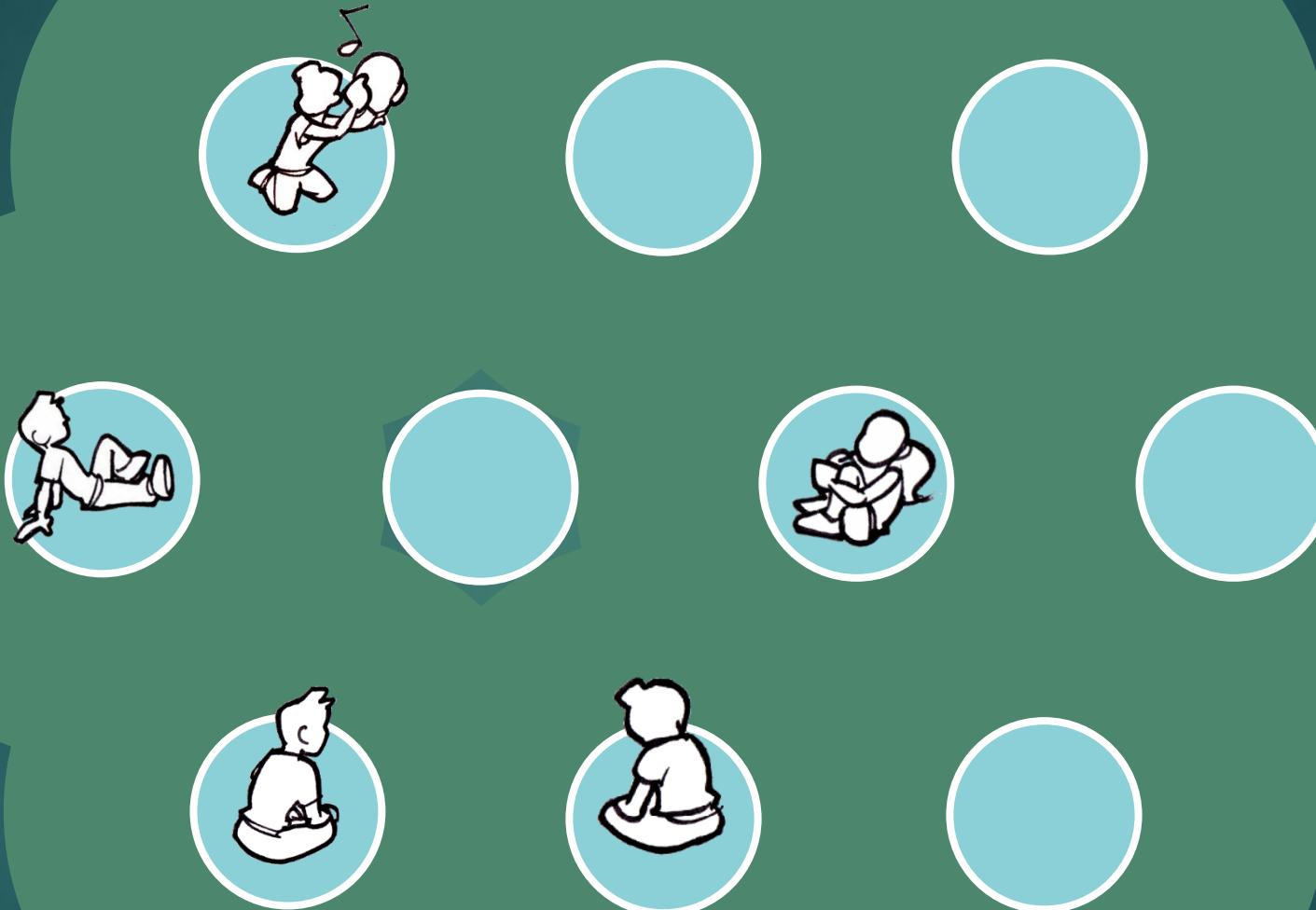
Pour jouer à 3



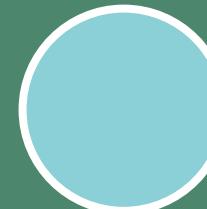
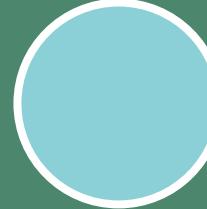
Pour jouer à 4



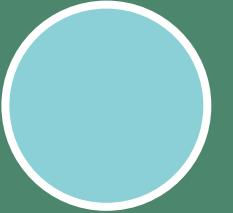
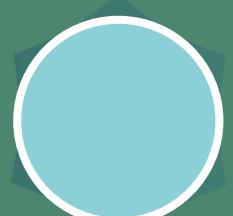
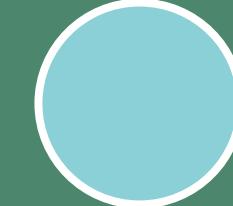
Pour jouer à 5



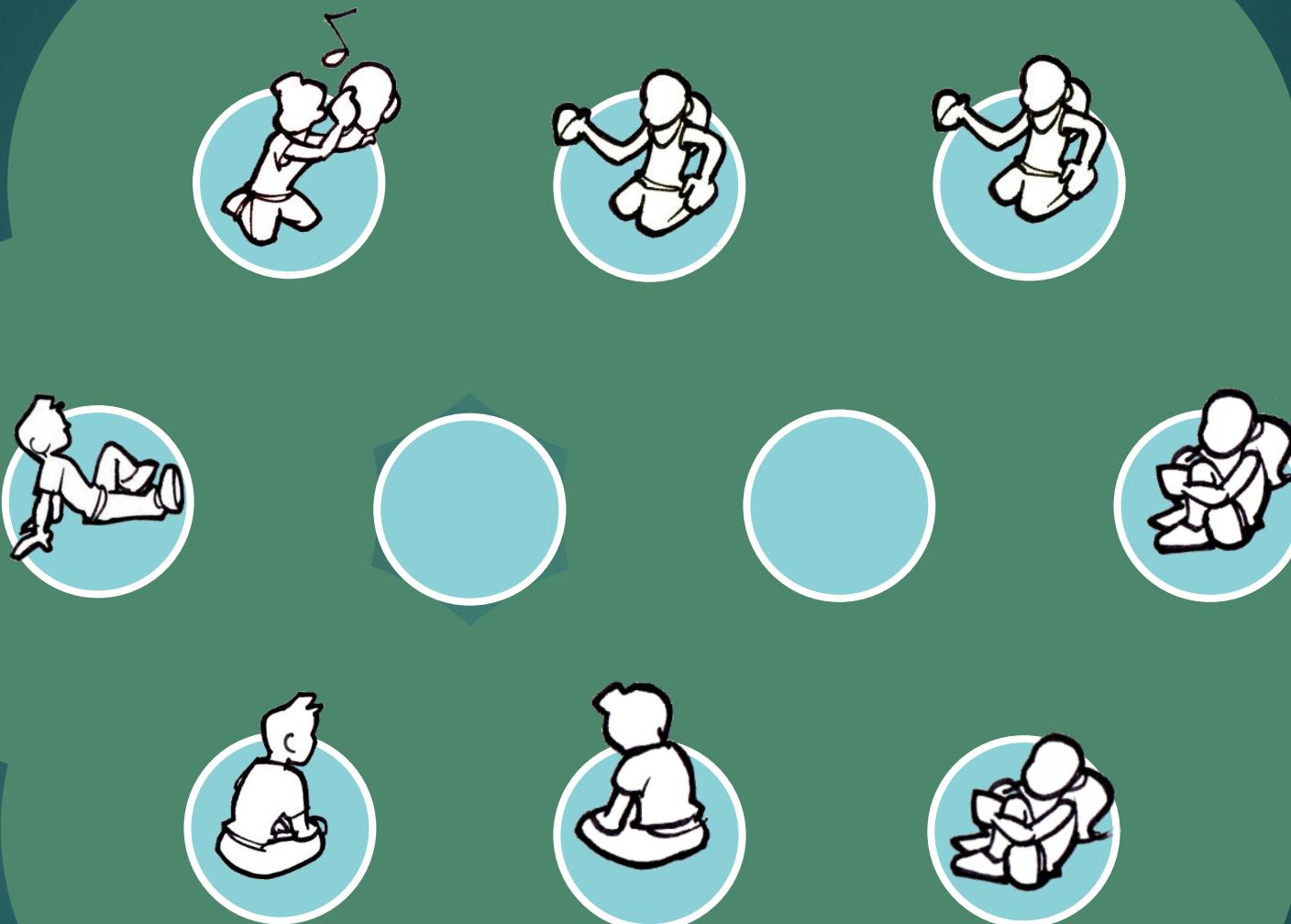
Pour jouer à 6



Pour jouer à 7



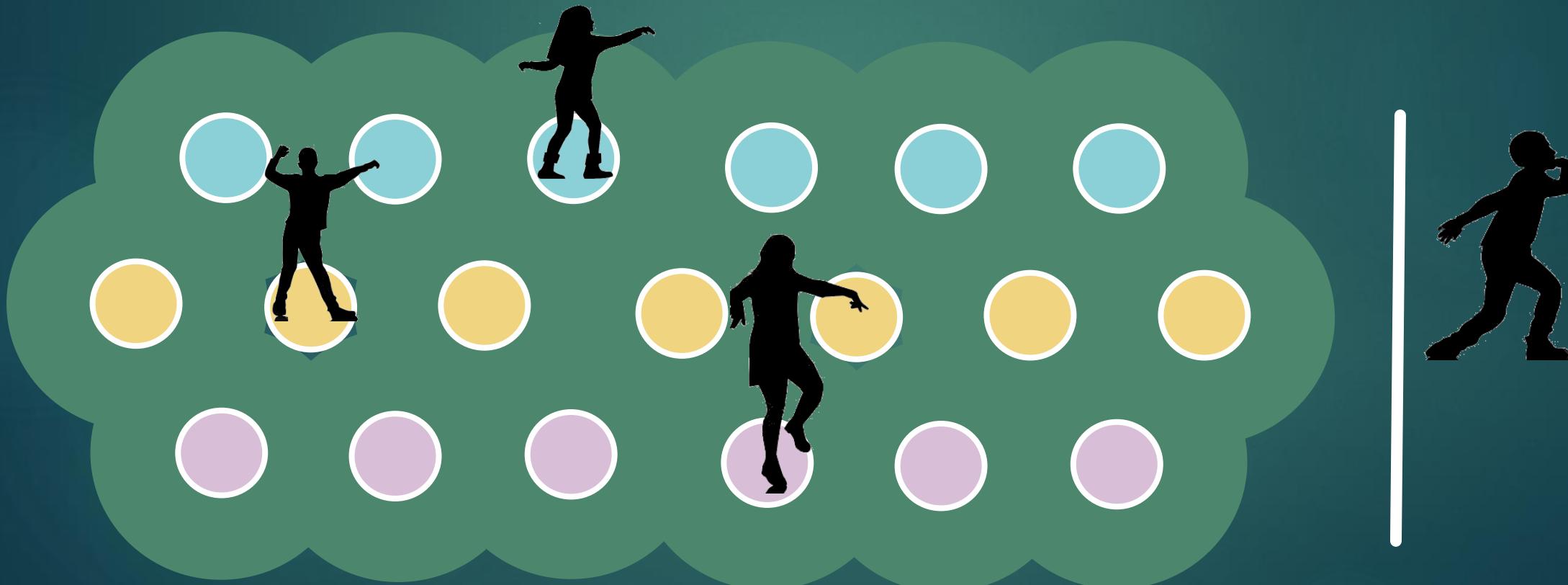
Pour jouer à 8



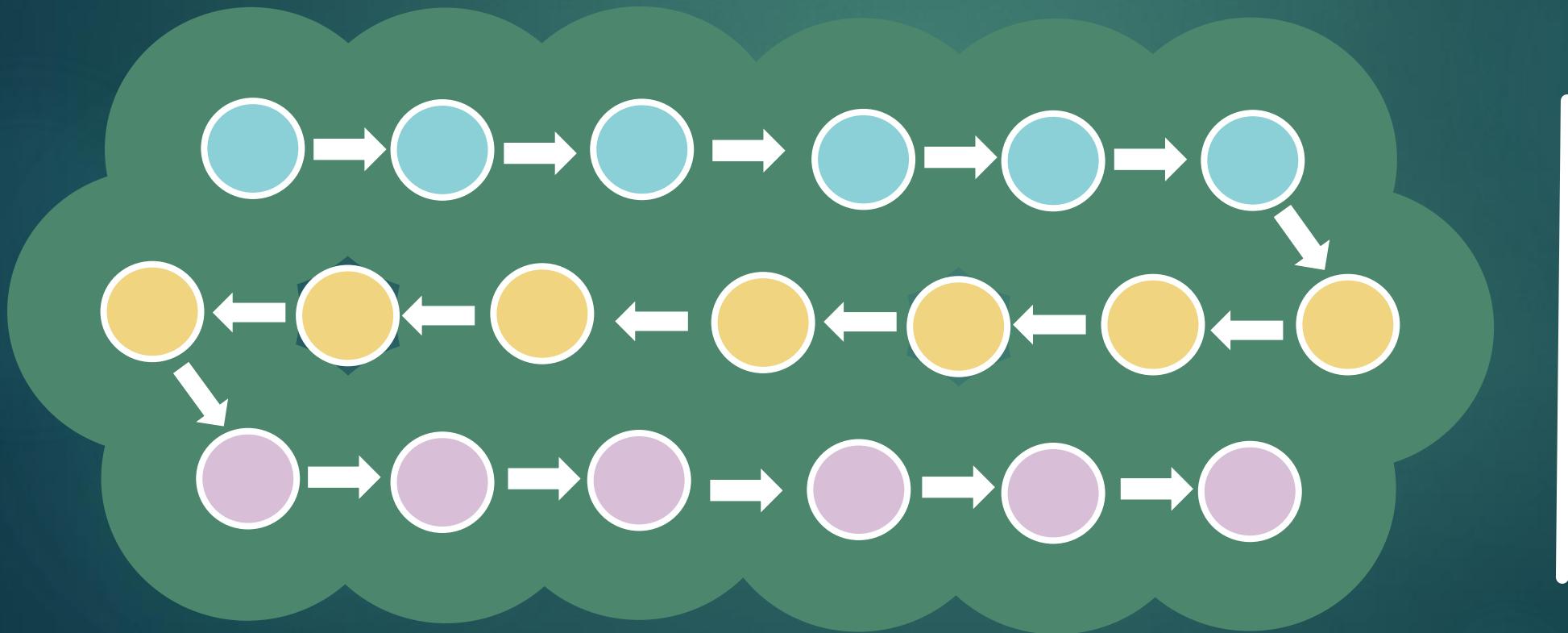


Propositions de jeux
de cour de récréation
(cf. fichiers de jeux associés)

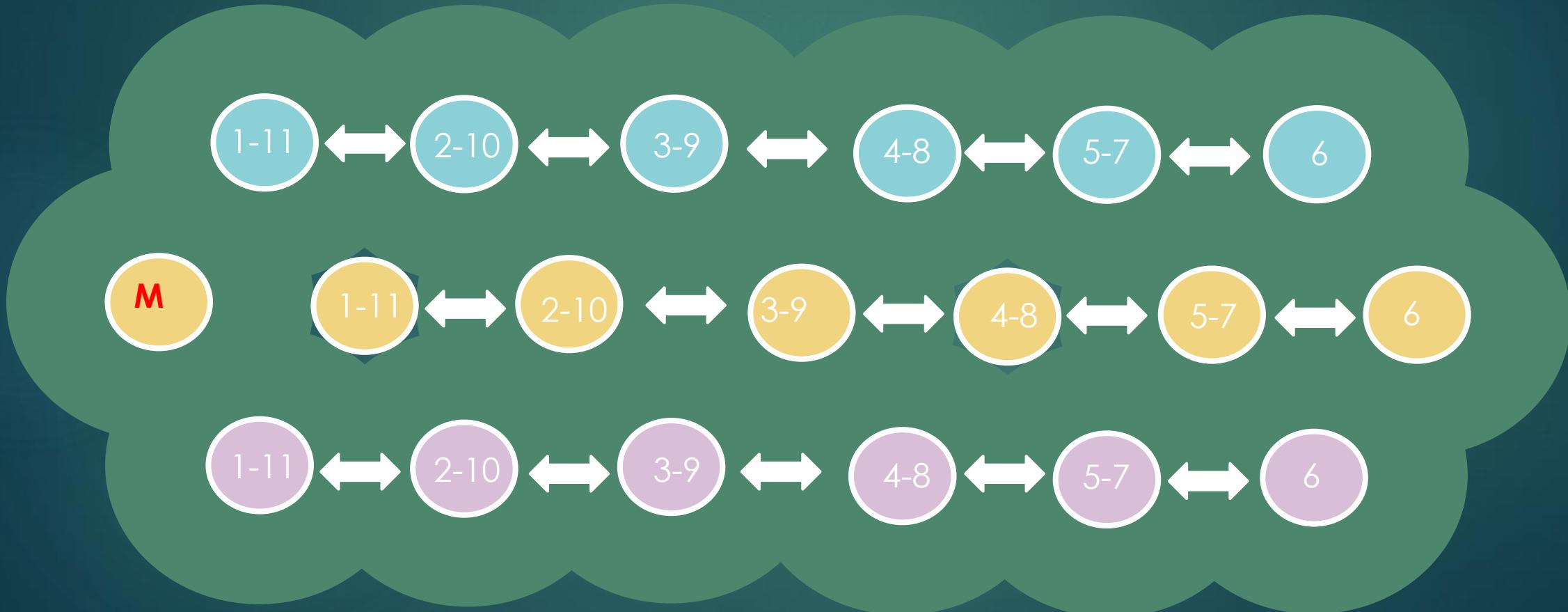
« 1, 2, 3, soleil ! », « Grand-mère veux-tu ? », « Jacques a dit »



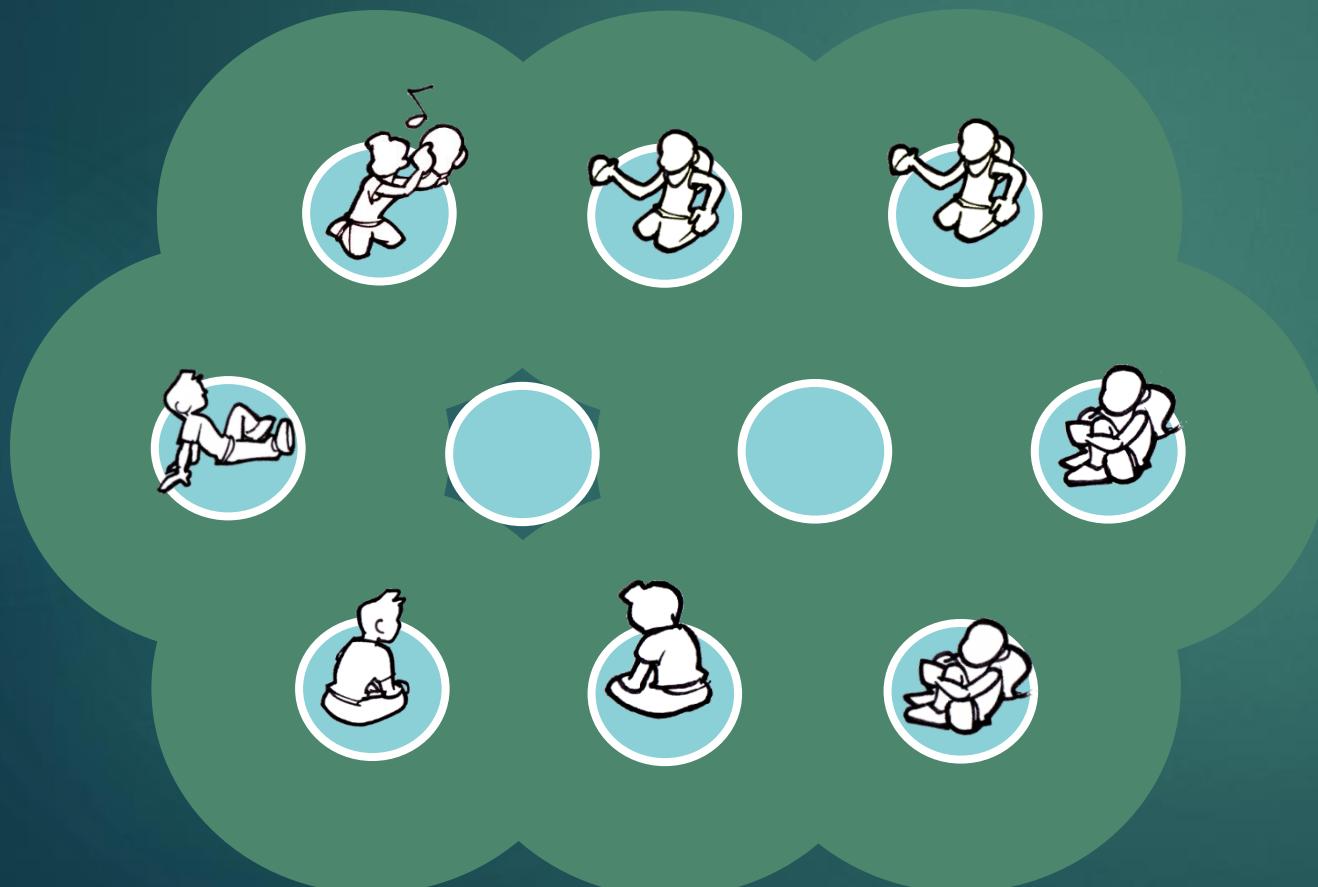
« espace circuit moteurs »



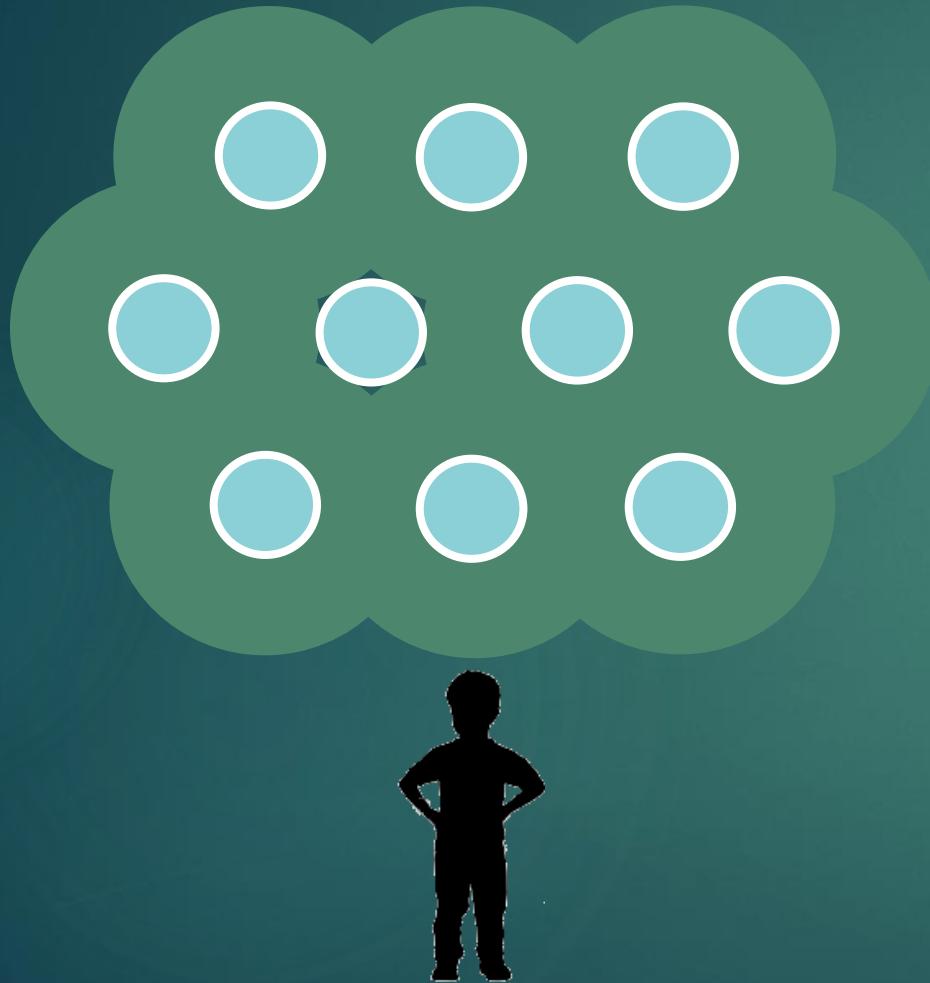
« **Jeu de l'oie de la forme à 11 cases** » avec un élève maître du jeu (M) qui donne les consignes en fonction du numéro de la case et un élève lanceur du dé pour ses camarades » (Les faces du dé : 1, 2 et 3)



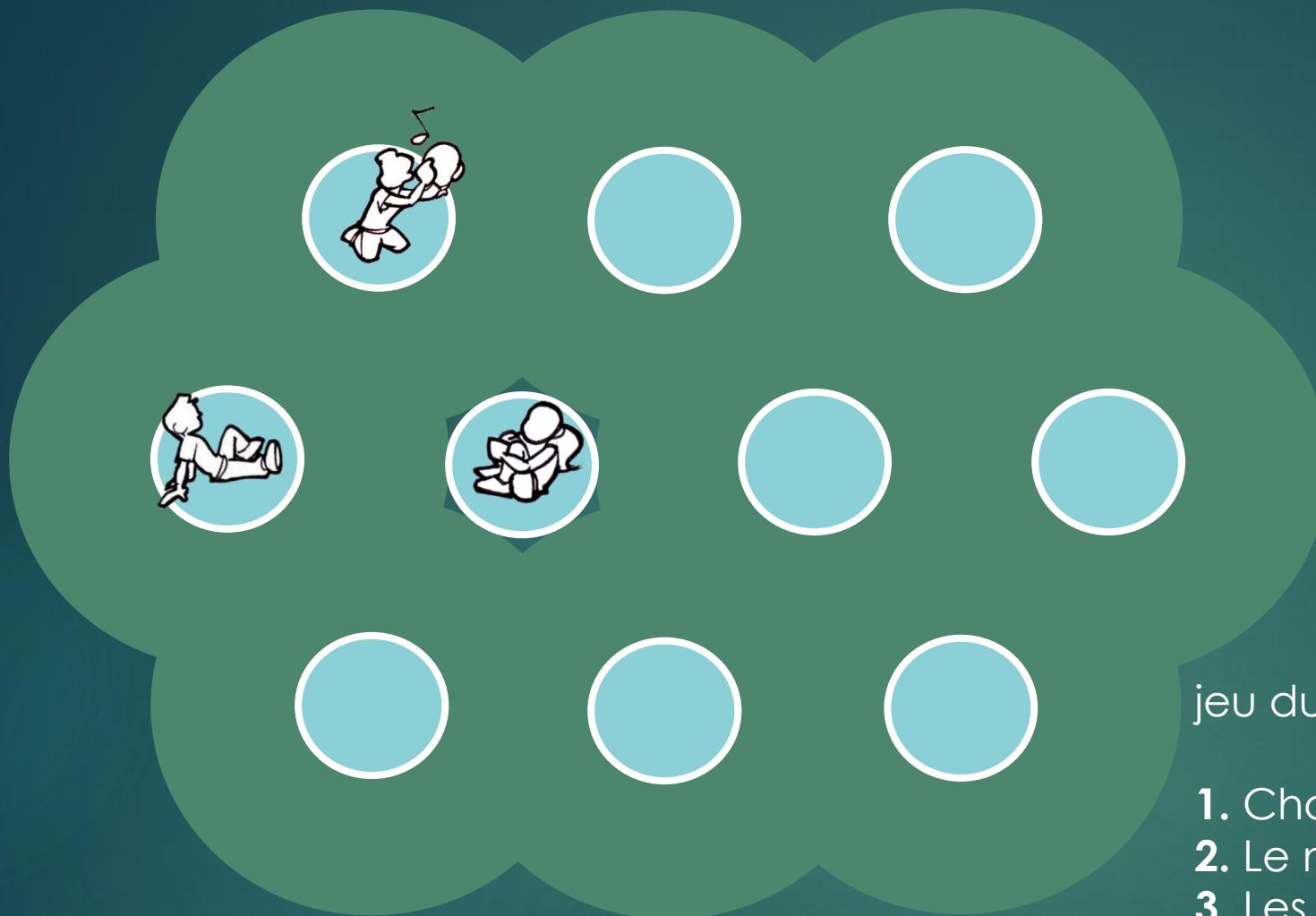
« Le chef d'orchestre », « Mimes », « Petit bac », « Il était une fois », « Dans ma valise il y a ... »



« Les mots magiques »



Le meneur du jeu doit faire deviner un mot aux autres enfants assis dans les cercles. Pour cela, il crée les lettres de l'alphabet avec son corps.
Variable : tracer les lettres avec son doigt dans l'air.



jeu du « **Devine à quoi je pense** »

1. Choisir un Meneur
2. Le meneur pense à un objet dans sa tête
3. Les autres joueurs posent des questions pour découvrir l'objet
4. Le meneur ne peut répondre que par OUI ou par NON
5. **Le joueur qui trouve l'objet a gagné**

« Parcours mémo orientation »

