



Récréatour

Activité de la communauté de communes Brenne-Val de Creuse

Nombre : 10-12 maxi
Durée : 15-20 min
Lieu : cour d'école

MATÉRIEL

- accessoires pour matérialiser des parcours individuels
- 1 paper-board et marqueurs ou grande feuille suspendue
- 10 brochettes bois par enfant
- 12 boules de pâte à modeler
- 2 fiches comportant les 12 jeux à trouver

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en deux parties. Dans un premier temps, l'enseignant devra dessiner et faire reconnaître aux enfants des jeux d'antan :

Les osselets // L'élastique // La corde à sauter // Le jeu du loup // Saute Mouton // Cache-cache // Le facteur // Chat perché // Les billes // La Marelle // 1 2 3 Soleil // Colin-maillard

Une fois que l'enfant a reconnu le jeu, il pourra entamer la seconde partie de l'activité en autonomie.

1^{ère} partie

Chaque enfant découpe sa planche de 12 dessins de jeu et les glisse dans l'enveloppe prévue à cet effet. Il dépose l'enveloppe à la fin de son parcours d'obstacles. Il se positionne au départ du parcours que vous aurez préalablement établi à votre guise. Vous pouvez utiliser puces, cales en bois, ficelles et votre imagination.

En dessinant en grand pour que tout le monde puisse bien voir, l'enseignant doit leur faire deviner un jeu d'antan. (12 jeux sont disponibles).

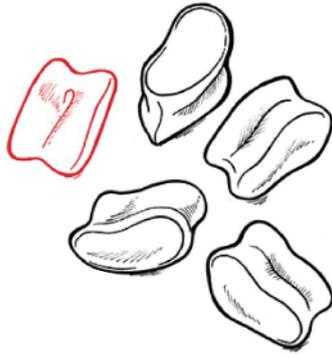
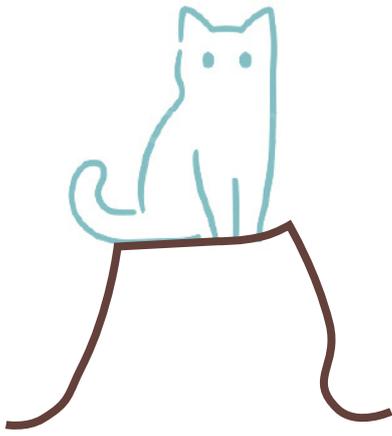
Dès que l'enfant pense avoir trouvé, il commence son parcours d'obstacles et rapporte la fiche correspondant au jeu. Le premier à être revenu au départ avec la bonne réponse peut passer à la deuxième partie du jeu en autonomie. Pour les autres, ils se replacent à leur plot de départ et l'enseignant dessine à nouveau un jeu et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant.

2^{ème} partie

L'enfant dispose de 10 brochettes, d'une boule de pâte à modeler. Avec ce matériel, il doit réaliser la tour la plus haute pour l'emporter.

Le temps de fin du jeu sera déterminé par le dernier enfant arrivé en 2^{ème} partie + 5 min.

Le gagnant sera celui qui aura construit la tour la plus haute à la fin du jeu.



1 2 3

