

ÉVÉNEMENTS ET INCIDENTS

JOUR	RAPPORT DES FAITS
Lundi	Un carreau cassé par un ballon de foot Dispute autour de cartes à collectionner
Jeudi	Une fronde confisquée

LIVRE DES RÉCRÉATIONS

Année scolaire 20...-...

HORAIRES	RÈGLEMENT DE LA RÉCRÉATION
<b>Matin :</b> de 10h00 à 10h15	Dans la cour de récréation, les enfants ont le droit de courir, de jouer, de s'asseoir sur un banc...  Ils n'ont pas le droit de se bagarrer, se s'insulter, de jeter des cailloux ou des objets dangereux...
<b>Midi :</b> de 11h30 à 13h30	
<b>Après-midi :</b> de 15h00 à 15h15	

Dates	Gagnant

- Celui qui arrive à toucher le mur et à dire "soleil" a gagné.
- Les enfants doivent profiter du moment où elle ne regarde pas pour courir vers le mur. Dès qu'elle se retourne, ils doivent rester immobiles. Sinon, elle les renvoie au départ.
- Les enfants se placent au bout du terrain, loin d'un mur. La maîtresse dit : "1, 2, 3, soleil!", en tapant trois fois de la main sur le mur et se retourne.



1, 2, 3, SOLEIL

Dates	Equipe gagnante



- Lorsque le premier se fait taper dans la main, plusieurs prisonniers, ils forment une chaîne.
- Dès que quelqu'un est attrapé, il devient prisonnier. Il peut se faire délivrer par un joueur libre qui lui tape dans la main. Lorsqu'il y a et les vipères doivent attraper les renards.
- Les enfants sont répartis en équipes de renards, de poules et de vipères. Les renards attrapent les poules, les poules attrapent les vipères et les vipères doivent attraper les renards.



POULES • RENARDS • VIPÈRES

Score	Gagnant	Dates

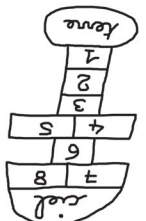
- 1<sup>re</sup> épreuve : sauter au-dessus de l'élastique sans le toucher.
- 2<sup>e</sup> épreuve : sauter entre les deux élastiques et puis en sortir.
- 3<sup>e</sup> épreuve : sauter de manière à avoir un pied dans l'élastique et l'autre dehors. Ensuite, le pied qui était à l'intérieur sort et l'autre entre à l'intérieur de l'élastique.



TOURNOI D'ÉLASTIQUE

Dates	Gagnant

- Tous les enfants démarrent à la case "terre".
- Chacun à son tour lance le caillou et saute à cloche pied dans toutes les cases sauf dans la case où est le caillou en commençant par la case 1.
- On ne doit jamais marcher sur les traits ni poser les deux pieds saut sur les doubles cases (4 et 5, 7 et 8).
- Celui qui atteint la case "ciel" le premier a gagné.



CONCOURS DE MARELLE