

Jeux traditionnels et jeux de cour du cycle 1 au cycle 3

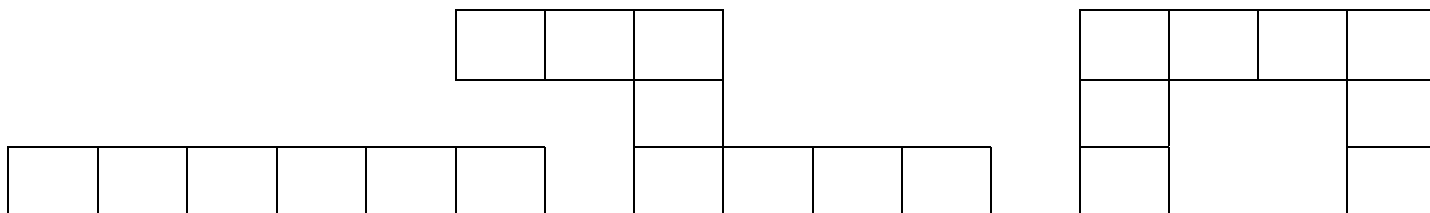
Propositions période de déconfinement

A partir du cycle 1

1. La marelle

Matériel :

- des craies pour tracer les marelles.
- Quelques jetons à chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle).
- Exemples de tracés de marelles (de 6 à 10 cases) :



Description :

Les enfants sont par groupes de 4.

Chaque groupe a une marelle.

Les enfants sautent à tour de rôle à pieds joints dans les cases de la première à la dernière.

Lorsqu'ils ont réussi sans toucher les bords des cases, ils choisissent une case, déposent leur jeton dessus.

Désormais, elle leur appartient et les autres doivent passer au dessus.

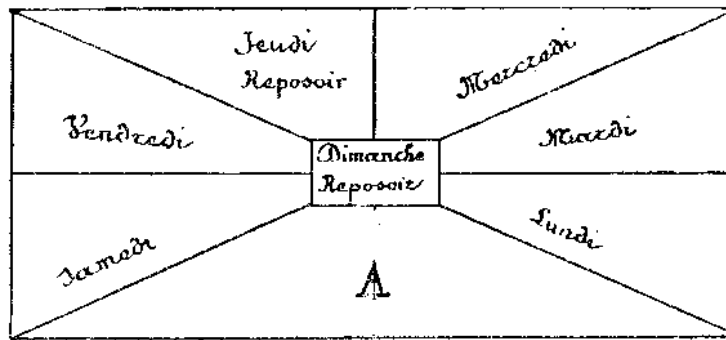
Le jeu s'arrête quand on n'arrive plus à sauter.

Celui qui a le plus de cases prises a gagné.

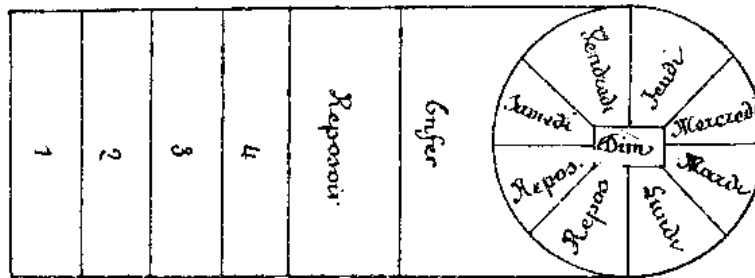
Marelle en carré

Reposoir	4	Reposoir	10
3	5	9	11
2	6	Terre	12
1	7	8	Ciel

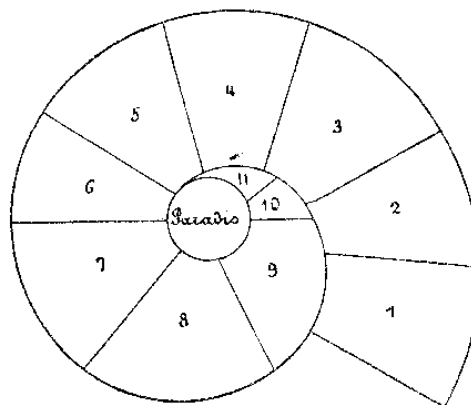
La Marelle aux jours en rectangle.



La Marelle aux jours en rectangle et rond



La Marelle en spirale



2. Les billes : le mur

3 joueurs – chacun à une bille qui lui est propre

A 3 mètres de distance d'un mur, tracer une ligne de départ.

Chaque joueur, à tour de rôle, roule sa bille. Celui qui a la bille la plus proche du mur gagne 1 point...

3. Les chiens et leur niche

Matériel :

Autant de cerceaux que d'enfants (les niches).

Une corbeille pleine de balles, ballons, cubes, sacs de graines...

Description :

Chaque enfant est assis dans sa niche. Le maître éparpille les objets de la corbeille sur le terrain.

Au signal, chaque petit chien court ramasser le plus d'objets et les ramène à sa niche (il repère sa niche auparavant en y plaçant un signe distinctif par exemple).

Quand tout est ramassé, on compare les butins.

Variante :

- Eparpiller les objets à une certaine distance des niches.

4. Les lapins dans les terriers

Matériel :

Caisses en carton -ou cerceaux - ou cercles tracés -qui représentent les terriers.

Description :

Chaque enfant est assis dans un terrier.

Au signal du maître, les lapins sortent des terriers et s'en éloignent.

Au signal convenu, ils doivent revenir le plus vite possible dans un terrier.

Variantes :

- Enlever un terrier. Chaque enfant dispose de 5 vies (sous forme de papier, billes...). Lorsqu'il perd, il va déposer une vie dans une caisse.

A la fin du jeu, on comptabilise le nombre de vie que chacun a.

5. Le passe - rivière

Matériel :

Deux ou plusieurs couloirs de course (qui peuvent être matérialisés par des cordes ou du ruban de chantier) de 10 à 20 mètres de long.

Dans chaque couloir, trois rivières tracées (bandes de 30 cm de large environ).

Une ligne de départ, une ligne d'arrivée.

Description :

Les coureurs doivent parcourir la distance le plus rapidement possible en évitant de poser le pied dans les rivières.

6. Les nombres appelés et changés.

Les joueurs formant un grand cercle, face à l'intérieur, sont numérotés. Un joueur désigné se place au centre et appelle deux numéros. Les intéressés doivent immédiatement permuter.

Le joueur du centre en profite pour prendre une des deux places. Le joueur devenu sans place se met au centre et appelle à son tour deux nouveaux numéros.

Conseils pour la maternelle :

1°) Les joueurs sont d'abord appelés par leur prénom. On dispose des dalles en mousse au sol afin que les enfants retrouvent les places libérées.

2°) Puis, les joueurs portent des badges représentant des animaux :

- Montrer les dessins des animaux concernés reproduits en gros tout en appelant.

7. Grand-Mère aimes-tu ?

Dispositif :

Le joueur qui fait la grand-mère est situé à 10 m des autres joueurs disposés en ligne.

But : arriver le 1^{er} à la grand-mère pour la remplacer.

Règle :

Les joueurs interrogent à tour de rôle la grand-mère :

Grand-mère aimes-tu ? Oui mon enfant ? Combien de pas ? Un pas de géant / Deux pas de fourmi / Trois sauts de puce / Etc

Sans toucher la grand-mère bien sûr !

8. 1 2 3 SOLEIL

Le but du jeu est d'arriver à avancer jusqu'au mur sans se faire voir par le meneur de jeu.

Comment jouer à « Un, deux, trois, Soleil ! »

Pour commencer, un joueur est désigné meneur du jeu. Une fois désigné il va se placer debout, face à un mur, afin de lancer la partie. Les autres joueurs se placent tous sur la même ligne, à environ 20 mètres du mur.

Face au mur, le meneur commence le jeu en disant « 1,2,3... » à haute voix, lorsqu'il dit « Soleil ! » il se retourne. Les joueurs ont le droit d'avancer seulement quand le meneur est face au mur et ne voit pas leur progression.

Quand le meneur dit « Soleil ! » et se retourne, les autres joueurs doivent être tous à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le meneur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ.

Le jeu continue jusqu'à tant qu'un enfant arrive à toucher le mur sans se faire repérer par le meneur de jeu. Quand un joueur touche le mur, il gagne et devient donc le nouveau meneur de jeu. Une nouvelle partie peut commencer.

Variante du 1, 2, 3, Soleil ! :

Il existe une variante pour le **Un, deux, trois, Soleil !** qu'on appelle la poursuite. Lorsque le joueur touche le mur il doit revenir en courant à la ligne de départ sans se faire attraper par le meneur. Si le meneur le rattrape et touche l'enfant il garde sa place au mur.

Si le joueur retourne à la ligne de départ sans se faire toucher, il prend la place du meneur et va se placer face au mur. Le nouveau meneur peut donc relancer une autre partie.

Comment gagner une partie de « 1,2,3, Soleil ! »

Le premier joueur à toucher le mur, sans se faire repérer par le meneur, remporte le jeu

A partir du cycle 2

9. Le carré de la lune

Matériel : trois joueurs par marelle.

3	7	4
5	9	2
8	1	6
LUNE		

Description :

Chaque joueur possède 9 cailloux blancs, ou 9 cailloux colorés, ou 9 petits bouts de bois.

Le premier joueur part pieds joints de la case « Lune », puis doit sauter à pieds joints dans les cases numérotées en commençant par la case 1, puis 2, 3, 4, ...jusqu'à 9. Puis il doit revenir à la case « Lune ».

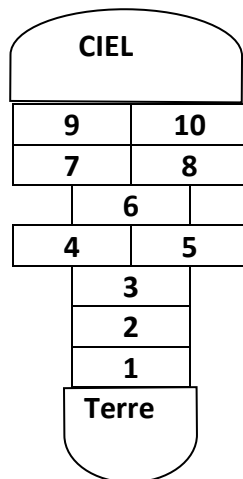
Si le joueur a réussi sans toucher les lignes, il choisit une case numérotée et y dépose son caillou ou son bout de bois. Elle lui appartient. Puis il laisse jouer le suivant. Les joueurs ne peuvent plus sauter dans les cases marquées par un caillou ou un bout de bois.

La partie s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a le plus de cases.

10. Le lance au ciel

Il faut 3 à 4 joueurs par marelle.



Description :

Aller à la case « Terre ». Lancer le palet sur la case 1. Ne jamais poser les pieds sur la case où se trouve le palet.

Sauter pieds joints cases 2 et 3. Sauter un pied dans chaque case pour 4 et 5. Sauter pieds joints case 6.

Sauter un pied dans chaque case pour 7 et 8, puis pour 9 et 10. Faire demi-tour.

Revenir jusqu'à la case 2 de la même façon. Ramasser le palet et sauter au dessus de la case 1.

Recommencer en lançant le palet sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case 10.

Laisser la place au joueur suivant si le joueur marche sur un trait ou s'il ne lance pas le palet dans la bonne case.

11. Les cerceaux : le cerceau poussé

Pousser le cerceau avec le plat de la main, sans le tenir, le plus longtemps possible.

12. Les cerceaux : le cerceau rétro

Réussir à donner un certain effet au cerceau pour qu'il revienne vers le lanceur (par une flexion du poignet vers l'arrière au moment du lancer).

13. La poste part.

Objectif : observer l'espace autour de soi pour retrouver un cerceau libre.

But du jeu : être rapide pour retrouver un cerceau.

Dispositif : terrain indifférent.

Cerceaux : 1 de moins que de joueurs.

Un joueur : le facteur.

Les autres joueurs dans leurs cerceaux, en ordre dispersé.

Consignes : Chaque joueur est dans un cerceau.

Le facteur se promène et annonce « Aujourd'hui, je fais mon courrier et j'écris à ... » ; il appelle certains joueurs par leur prénom. Chaque appelé court derrière le facteur.

Quand celui-ci crie « La poste part », chacun essaie de retrouver un cerceau. Celui qui n'en a pas devient facteur.

14. Le carré.

Objectif : être capable de courir et de s'installer rapidement.

But du jeu : être le premier groupe à prendre une position déterminée (assis, à quatre pattes, à genou...).

Dispositif : terrain carré matérialisé.

Joueurs répartis en 4 groupes et recevant un nom de couleurs et situés chacun sur un des côtés du carré.

Consignes : le meneur annonce une position, puis il appelle deux couleurs. Les deux groupes concernés changent de place.

Critère de réussite : le premier groupe aligné dans la position demandée marque un point.

15. Les petits taquins

But : Suivre et imiter le meneur. S'immobiliser dès qu'il se retourne

Règle : Le meneur marche, trotte, court, etc... Les autres suivent et imitent. Dès que le meneur se retourne, les petits taquins doivent être accroupis et silencieux.

16. Le chef d'orchestre

Un élève sort de la pièce. Les autres sont assis en cercle. L'un d'eux est désigné comme « chef d'orchestre ». Le **chef d'orchestre** doit alors faire des gestes sans parler (taper des mains, cligner des yeux, taper sur ses genoux, tirer sur ses oreilles, etc...) et les autres joueurs doivent l'imiter. Le joueur qui est sorti revient alors dans la pièce. Il doit alors essayer de deviner quel enfant est le **chef d'orchestre**.

17. Jacques a dit

Un meneur de **jeu** donne des ordres aux autres joueurs. Ceux-ci ne doivent lui obéir que lorsque l'ordre est précédé de la formule "**Jacques a dit**". Celui qui exécute un ordre non précédé de la formule ou qui n'exécute pas un ordre précédé de la formule est éliminé. On peut choisir de donner 5 vies (sous forme de papier, cube...) à chaque enfant. Celui qui perd donne une vie. On comptabilise le nombre de vies à la fin du temps de jeu.

18. Saut en croix

Cet exercice nécessite une maîtrise de l'impulsion deux pieds (avec une utilisation du renvoi musculaire) et un important contrôle moteur (action longue et organisée).

Matériel : Traçage (à la craie par exemple) sur un sol plat et non glissant L'on fera figurer des numéros (balisage des zones)

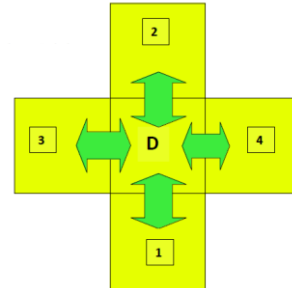
Consignes : Partir du centre (D), aller à pieds joints dans la zone 1, revenir à pieds joints dans la zone D, puis aller dans la zone 2...etc.

Variable : temps de réalisation (15 / 20 secondes)

Critères de réalisation :

Commencer lentement l'exercice afin de contrôler l'impulsion.

Doser les impulsions pour garder un bon équilibre.



A partir du cycle 3

19. Les cerceaux : le hull-hop

Faire tourner le cerceau entre le pouce et l'index, autour de la main, des bras, des poignets, des genoux, de la taille...sans qu'il tombe.

20. Les osselets

Jeu d'osselet dont 1 rouge (5 osselets).

Les 10 parties proposées peuvent se réaliser séparément ou en les enchaînant. Elles peuvent se jouer seul ou à plusieurs, à tour de rôle. Dès qu'une partie est perdue, on laisse le tour au suivant. A chaque fois, reprendre son jeu à la partie où on s'était arrêté. A gagné celui qui arrive au bout des dix parties.

- **L'attrape*** : lancer un osselet et le rattraper avec la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La frappe*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, frapper une fois le sol avec sa main (faire de même avec les 4 autres).
- **Le presse-bouton*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, presser sur 2 boutons tracés au sol à la craie (faire de même avec les 4 autres).
- **La patte de mouche*** : lancer un osselet, le rattraper sur le dos de la main. Relancer et rattraper dans le creux de la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La touche*** : lancer le père (osselet rouge), toucher un fils (1 des 4 autres), rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres.
- **La pousse*** : lancer le père, pousser un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres.
- **La rafle* à 1, 2, 3, 4 osselets** : lancer le père, prendre un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres. Puis les rafler par 2, par 3 et 1, par 4.
- **L'omelette*** : lancer le père, prendre un fils, rattraper le père. Lancer les 2 en main, prendre un autre fils. Lancer les 3 en main, prendre un autre fils...

- **La trime*** : lancer le jeu en entier, récupérer le plus d'osselets sur le dos de la main, puis les lancer pour les rattraper dans le creux de la main. Ceux tombés doivent être ramassés en rafle tous ensemble après avoir lancé l'osselet en l'air.
- **La tête de mort*** : placer les fils entre les doigts, placer le père sur le dos de la main. Lancer le père, le récupérer dans le creux de la main. A l'aide du pouce, faire tomber les fils dans le creux de la main. Puis les lancer tous, en récupérer le plus possible sur le dos, le père devant être parmi eux puis rafler tous les autres ensemble en lançant le père.

**** Les expressions ici employées sont celles répertoriées dans les ouvrages du début du XXe siècle. Sans doute devront-elles être changées pour correspondre davantage aux attentes et aux formulations des éducateurs et des enfants du XXIe siècle !***