Jeu avec un meneur

Monsieur le Loup

Organisation

→ un groupe d'enfants placés côte à côte sur une ligne.

→ un meneur de jeu situé 6 à 10 mètres devant et tournant le dos au groupe

Déroulement du jeu :

• Tous ensemble, les moutons demandent au loup : «Quelle heure est-il Monsieur le loup? »

• Le loup répond l'heure de son choix. Par exemple : « Il est trois heures. » • Les moutons s'avancent alors vers le loup du nombre de pas correspondant à l'heure indiquée par le loup.

• Les moutons continuent de poser la même question au loup après avoir avancé selon ses consignes.

• Mais lorsque le loup répond « Il est minuit ! », il se retourne, et essaie de toucher un mouton. Les moutons retournent rapidement à la bergerie, où ils seront en sécurité.

• Les moutons touchés par le loup deviennent des loups et se joignent au premier loup pour le reste du jeu.

Variante : Demander au loup : « Où êtes-vous Monsieur le loup ? ». Le loup répond en indiquant un nombre de pas et le nom d'un animal. Par exemple, « Je suis à cinq sauts de lapins ». Les moutons doivent imiter l'animal en question en effectuant le nombre de pas ou de sauts demandés.

Jeu avec un meneur

Spaghetti

Organisation

Les participants forment un cercle en étant assis

Déroulement du jeu :

• Un joueur est désigné pour être le spaghetti. Il tourne autour du cercle en touchant l'épaule de chacun des joueurs en disant « Spaghetti » à chacun d'entre eux.

• Le spaghetti peut décider à tout moment de dire « Sauce tomate » en touchant l'épaule d'un joueur. Le joueur désigné « Sauce tomate » devra essayer de courir autour du cercle pour toucher le spaghetti.

• Si le spaghetti réussit à s'asseoir à la place de la sauce tomate avant de se faire toucher, il désignera le joueur qui sera le spaghetti pour la prochaine partie.

• Si la sauce tomate touche le spaghetti avant qu'il ne soit assis, ce sera lui qui deviendra le spaghetti pour le prochain tour.

Jeu avec un meneur

Feu de circulation

Organisation

→ un groupe d'enfants placés côte à côte sur une ligne.

→ un meneur de jeu situé 6 à 10 mètres devant le groupe

Déroulement du jeu :

• La partie débute au moment où le feu de signalisation crie les indications de son choix parmi les suivantes : - Vert : courir - Jaune : marcher- Rouge : arrêter

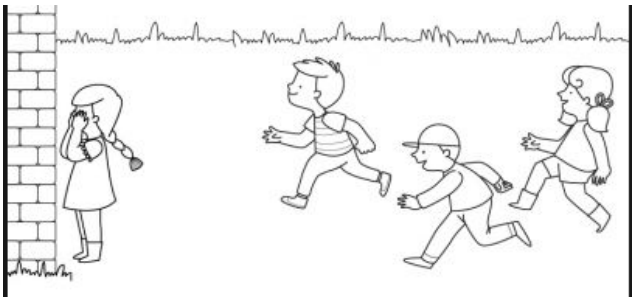
• Les joueurs se déplacent vers le meneur de jeu selon les indications du feu de signalisation.

• S'il arrive qu'un joueur ne respecte pas la consigne énoncée, le meneur de jeu peut lui demander de retourner au début du parcours.

• Le jeu se termine lorsqu'un joueur se rend jusqu'au feu de signalisation

Jeu avec un meneur

1-2-3 Soleil



Organisation

→ un groupe d'enfants placés côte à côte sur une ligne.

→ un meneur de jeu situé 6 à 10 mètres tournant le dos au groupe

Déroulement du jeu :

• La partie débute au moment où le soleil se tourne dos aux joueurs et crie : « Un, deux, trois, soleil ! »

• Pendant que le soleil crie « Un, deux, trois », les joueurs s'avancent le plus rapidement possible du soleil.

Puis, les joueurs s'immobilisent lorsque le soleil crie « Soleil ».

• À cet instant, le soleil se retourne vers les joueurs et s'il aperçoit un joueur qui bouge, il lui indique de retourner à la ligne de départ.

• Les joueurs se remettent à courir dès que le soleil se retourne pour dire de nouveau : « Un, deux, trois, soleil ! », et ainsi de suite.

• Le jeu se termine lorsqu'un joueur se rend jusqu'au soleil. Ce joueur remplacera le soleil lors de la partie suivante.

Jeu avec un meneur

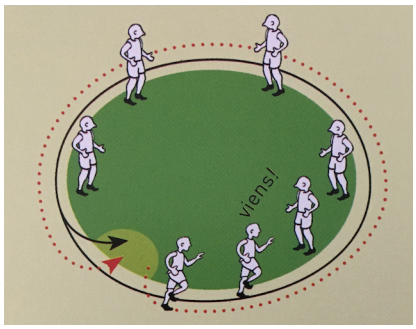
Trancheur de Pomme

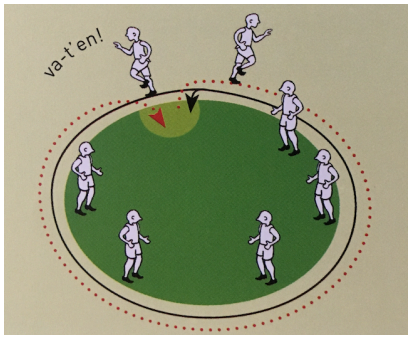
Organisation
Les enfants se placent en cercle en se tenant par la main et forment ainsi une pomme
Un joueur est désigné pour être le premier trancheur de pomme et se place à l'extérieur du cercle.

Déroulement du jeu :
• Le trancheur de pomme marche autour de la pomme jusqu'à ce qu'il choisisse de s'arrêter entre deux joueurs. Alors, il allonge ses bras entre les deux joueurs en criant « Tranche la pomme ».
• Les joueurs de chaque côté du trancheur de pomme se lâchent la main et font le tour de la pomme encourant en sens inverse pour revenir à leur place le plus rapidement possible
• Le premier des deux joueurs à revenir à sa place devient le prochain trancheur de pomme et ainsi de suite

Jeu avec un meneur

Viens – Va-t'en



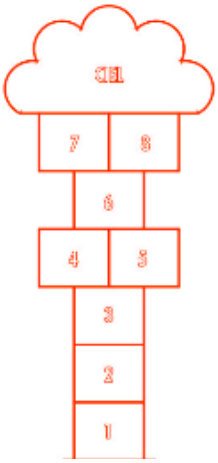


Organisation
Les enfants forment un cercle, regard tourné vers intérieur. Un joueur est placé à l'extérieur du cercle dans le dos des autres.

Déroulement du jeu :
• En touchant le dos d'un joueur le meneur dit soit « Viens » ou « Va-t'en ».
• « Viens » signifie que le joueur choisi doit poursuivre le meneur de jeu et l'attraper avant que ce dernier n'occupe la place laissée libre. S'il n'y parvient pas, il devient alors le meneur de jeu.
• « Va-t'en » signifie que l'enfant doit courir dans la direction opposée pour essayer d'occuper la place laissée libre. Le joueur sans place entame la partie suivante en tant que meneur

Jeu de motricité fine

La Marelle



Organisation

• Sur les cases 1, 2, 3, 6 il faut sauter à cloche-pied, et sur les cases 4/5 et 7/8 avec les deux pieds simultanément (un pied dans chaque case, jambes écartées).

• On saute sur la case Ciel avec les deux pieds joints. Une fois au Ciel, faire demi-tour en sautant et atterrir sur un pied dans la case 9, puis revenir en suivant le même schéma.

• Le joueur qui se trompe en lançant le caillou ou en sautant passe son tour. Il reprendra ensuite le jeu là où il s'est trompé.

• Le gagnant est celui qui arrive en premier à la case 9 avec son caillou.

Déroulement du jeu :

• 1er passage: le joueur se tient devant la marelle et saute directement dans la case 1, continue jusqu'au ciel et revient au point de départ.

• 2e passage: Le joueur se tient devant la marelle. Il lance son caillou dans la case 2, saute dans la case 1 et de là, directement dans la case 3 (car le caillou se trouve sur la case 2). Il continue ensuite jusqu'au ciel et revient à la case 2. De là, il ramasse le caillou se trouvant dans la case 2, saute dans la case 2, puis dans la case 1 et sort de la zone de jeu.

• Autres passages: selon le même modèle, lancer le caillou dans la case 3, puis 4 et ainsi de suite.

Jeu de motricité fine

La danse des chiffres

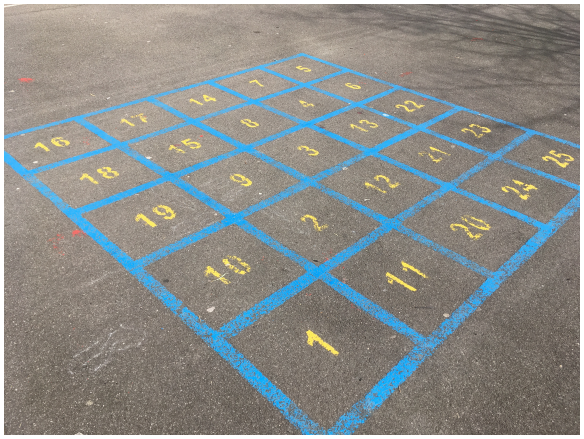
Organisation

• A chaque tour, tous les joueurs ont un essai pour accomplir le niveau en cours sans erreur.

• Ceux qui y parviennent peuvent passer au niveau supérieur au tour suivant.

Le joueur qui se trompe en sautant passe son tour. Il reprendra ensuite le jeu là où il s'est trompé.

Déroulement du jeu :



• *Niveau 1 : Pieds joints* : sauter pieds joints de la case 1 à 25.

• *Niveau 2 : Cloche-pied* : droit ou gauche.

• *Niveau 3 : Cloche-pied et sauts écartés* : Faire les sauts écartés (cases 2 & 3, 5 & 6, 8 & 9).

• *Niveau 4 : Nombres pairs/impairs*: à l'aller, sauter pieds joints en ne visant que les cases portant un chiffre impair, et revenir par les cases paires.

• *Niveau 5 : Nombres pairs/impairs*: sauter à cloche-pied sur la jambe droite à l'aller (cases impaires) et sur la jambe gauche au retour (cases paires).

Jeu de perception

Attrape couleurs

Organisation
Dans un terrain bien délimité.

Déroulement du jeu :
• L'attrapeur énonce une couleur présente dans l'espace de jeu.
• Chaque enfant doit toucher la couleur pour être protégé.
• L'attrapeur essaie d'attraper les autres enfants avant que ceux-ci n'aient touché ladite couleur.
• Celui qui se fait attraper commence la partie suivante.

Variante :
Au lieu de nommer les couleurs, l'attrapeur nomme un objet : herbe – pierre – marche-arbre.

Jeu de perception

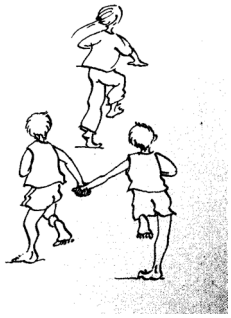
Jacques a dit

Organisation
Un joueur est désigné meneur de jeu et se positionne face aux autres joueurs.

Déroulement du jeu :
• Le meneur de jeu demande aux joueurs d'exécuter des gestes (ex. : taper dans ses mains, lever un bras, marcher sur place, sauter).
• Lorsque cette demande est précédée de « Jacques dit », les joueurs doivent effectuer le geste demandé, sans quoi ils doivent ignorer la consigne.
• Lorsqu'un joueur se trompe, il peut jouer différemment au lieu d'être éliminé : à côté du meneur de jeu, ou encore faire l'opposé de ce que le meneur de jeu demande pour déconcentrer les autres joueurs.
• Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur qui ne s'est pas trompé. Il deviendra le meneur de jeu pour la partie suivante.

Jeu de Poursuite

Poursuite à deux

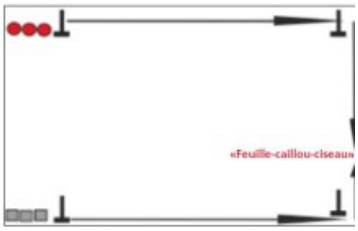


Organisation
Dans un terrain bien délimité. La moitié des enfants se mettent par deux en se tenant par la main. Les autres enfants sont les joueurs libres.

Déroulement du jeu :
• Les paires essaient d'attraper les autres enfants en les touchant.
• Ceux qui se font attraper changent de rôle avec leur chasseur après fait « Zig-zag-Zoug »
• Les trois enfants forment un cercle et mettent leur pied bout contre bout. Ils disent en chœur « zig-zag-zoug » et à « zoug » retirent ou laissent leur pied au milieu du cercle. Celui qui est seul à avoir laissé ou avoir retiré est libéré tandis que les deux autres continuent de chasser.

Jeu de Poursuite

Feuille Caillou Ciseau



Organisation
Deux équipes sont alignées à deux angles du terrain marqué au sol.

Déroulement du jeu :

• Au signal, les deux premiers coureurs s'élancent. Lorsqu'ils se rencontrent, ils jouent à «feuille-caillou-ciseau».
• Le gagnant poursuit sa course tandis que le perdant revient sur ses pas pour se remettre dans la colonne.
• Dès que le «feuille-caillou-ciseau» est joué, le coéquipier du perdant s'élance pour défier le vainqueur à son tour. • La course se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à franchir une ligne située à deux mètres de la ligne de départ de l'équipe adverse. Dans ce cas, l'équipe du coureur victorieux marque un point.

Jeu de Poursuite

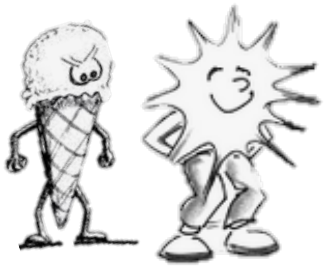
Deux c'est assez trois c'est trop

Organisation
Dans un terrain bien délimité, les joueurs se regroupent deux par deux en se tenant par la main. Si le nombre de joueurs est impair, former une équipe de trois joueurs.

Déroulement du jeu :
• Une paire lance le jeu : le premier doit attraper son partenaire. Le lièvre peut se sauver en se mettant à côté d'une autre paire.
• L'élève à l'opposé de cette nouvelle chaîne à trois devient lièvre à son tour.
• Si l'élève chassé est attrapé, les rôles sont inversés.

Jeu de Poursuite

Loup Glacé



Organisation
Dans un terrain bien délimité, un joueur est désigné pour être la glace et un autre joueur pour être le soleil. Il peut y avoir plusieurs glaces selon le nombre de joueurs.

Déroulement du jeu :
• Les joueurs sont poursuivis par la glace. Lorsque la glace touche un joueur, il est instantanément gelé et doit s'immobiliser dans la position où il s'est fait toucher.
• Le soleil a le pouvoir de contrer l'effet de la glace.
• Le joueur immobilisé peut se remettre à bouger lorsqu'il est touché par le soleil.
• Le soleil ne peut pas être touché par la glace.
• Remplacer la glace lorsque le joueur est fatigué.

Variante : Le soleil doit passer entre les jambes du joueur gelé pour le délivrer